

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi saat ini berkembang dengan pesat. Salah satu bagian dari teknologi tersebut yang berkembang dan memiliki banyak peminat adalah film animasi. Animasi merupakan suatu teknik yang banyak dipakai dalam dunia film. Berbagai jenis film animasi 3D saat ini sudah banyak bermunculan dengan beraneka ragam alur cerita yang menarik dan gerakan pada karakter sudah terlihat natural sehingga tiap orang dapat memahami saat menonton, contohnya adegan bertarung, berdialog, berjalan, dan sebagainya. Proses pembuatan film animasi 3D membutuhkan persiapan yang matang untuk menghasilkan sebuah film animasi 3D yang menarik dengan kualitas gambar yang baik. Dalam proses pembuatan sebuah film animasi 3D dibutuhkan beberapa tahapan, mulai dari tahap sebelum produksi, produksi itu sendiri, hingga proses setelah produksi.

Berdasarkan latar belakang uraian diatas, maka akan dibuat sebuah cerita fiksi berbentuk film pendek animasi 3D, yang berjudul "Jalan Hidup Seorang Samurai" film ini menceritakan tentang seorang Samurai yang diutus untuk memberantas kejahatan. Dalam menyelesaikan kekacauan, Samurai ini mempunyai cara yang unik yaitu tidak akan membunuh meskipun itu lawan atau musuh yang sudah kalah.

1.2 Rumusan Masalah

Seperti yang dijelaskan pada latar belakang, perfilman 3D sudah banyak dibuat dengan berbagai jenisnya. Akan tetapi pembuatan film animasi 3D dengan *story telling* Jepang, tepatnya pada masa Sengoku Jidai (Era Peperangan) masih sedikit. Jadi pada kesempatan ini, penulis akan membuat film berjenis *action* dengan *story telling* Negara Jepang pada abad keenam belas dengan judul “Jalan Hidup seorang Samurai”.

1.3 Batasan Masalah

Untuk mempermudah pembuatan film animasi 3D “Jalan Hidup Seorang Samurai”, maka Penulis menggunakan aplikasi-aplikasi antara lain:

- Autodesk Maya 2014
- Adobe Photoshop CS6
- Adobe Premiere CS6
- Adobe After Effect CS6

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini sebagai berikut.

- Merancang dan membuat karakter hingga animasi pada film 3D “Jalan hidup seorang Samurai”
- Menerapkan ilmu teoritis yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Pembaca dapat mengamati dan mempelajari proses pembuatan animasi 3D untuk menambah wawasan baru.

- Mengajak lebih banyak orang untuk mengenal dan mempelajari cara membuat film 3D

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah tata cara bagaimana suatu penelitian akan dilaksanakan. Dalam hal ini penulis menggunakan metode penelitian sebagai berikut:

- **Penelitian Historis**

Penelitian Historis adalah bentuk penelitian yang memiliki tujuan untuk menggambarkan fakta dan menarik kesimpulan atas kejadian masa lalu.

- **Penelitian Tindakan**

Penelitian Tindakan bertujuan untuk mengembangkan ketrampilan baru atau pendekatan baru dan diterapkan langsung serta dikaji hasilnya.

1.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah teknik dokumentasi dan wawancara.

- **Teknik Dokumentasi**

Teknik dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa tulisan, film, gambar (foto), dan karya-karya monumental yang semua itu memberikan informasi bagi proses penelitian.

- **Teknik Wawancara**

Teknik wawancara merupakan pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya. Wawancara dilakukan oleh

pewawancara untuk memperoleh informasi dari narasumber. Dalam penelitian ini, wawancara yang dilakukan adalah wawancara bebas terpimpin, yaitu kombinasi dari wawancara bebas dan terpimpin. Pewawancara membawa pedoman yang merupakan garis besar hal-hal yang akan ditanyakan.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan, sehingga diharapkan akan lebih mudah untuk dimengerti. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan menguraikan pengertian animasi, teknik animasi, prinsip animasi, jenis animasi, teknik pengambilan gambar, tahap-tahap dalam pembuatan film animasi, proses pembuatan animasi, dan *software* yang digunakan dalam pembuatan film animasi 3D.

BAB III PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang pencarian ide cerita, tema, penulisan naskah, perancangan karakter serta gerakan, pembuatan film dan *story board*

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menguraikan langkah-langkah pembuatan film animasi 3D.

BAB V PENUTUP

Kesimpulan dan saran pada pembuatan film animasi 3D “Jalan hidup seorang Samurai” akan di jelaskan pada bab ini.

