

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan film animasi di era *modern* telah banyak memberikan dampak perubahan terhadap dunia perfilman tanah air. Hal ini tampaknya telah mendorong industri animasi tanah air untuk bangkit kembali menyampaikan inspirasi dari para animator Indonesia.

Saat ini banyak film-film yang ditayangkan tidak memiliki nilai moral atau tidak mendidik untuk usia muda. Penulis masih ingat ketika saat masih kecil banyak film-film yang mengandung nilai yang baik serta mendidik. Namun dewasa ini unsur-unsur tersebut banyak yang berubah bahkan mulai hilang. Orang dapat melihat betapa banyak film yang tidak mendidik ditonton setiap harinya oleh usia muda, sehingga hal tersebut dapat merusak generasi muda untuk kedepannya.

Berangkat dari kenyataan tersebut, penulis memiliki gagasan untuk merancang suatu film animasi 3 dimensi "Si Tumbien" yang menarik bagi anak-anak dan memiliki nilai moral di dalamnya. Penulis memilih jenis film animasi 3 dimensi karena film jenis ini sangat digemari oleh anak-anak dan sangat tepat sebagai media hiburan yang mendidik untuk usia dini. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penulis akan melakukan penelitian dengan judul "Perancangan Film Animasi 3 Dimensi "SiTumbien" Menggunakan 3D Studio Max 2011".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, penulis merumuskan masalah yang ada sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang film animasi 3 dimensi yang menarik bagi anak-anak menggunakan Autodesk 3D Studio Max 2011?
2. Bagaimana cara merancang film animasi 3 dimensi yang mampu menyampaikan nilai moral serta mudah dicerna oleh anak-anak?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka batasan masalah pada pelaksanaan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Sebuah film animasi 3 dimensi yang bertemakan ajakan berbuat kebaikan yang ditanamkan sejak usia dini.
2. Dalam pembuatan film animasi 3D "Si Tumbien" ini, penulis menggunakan perangkat lunak sebagai alat perancangan model serta animasi dengan menggunakan Autodesk 3Ds Max 2011, dan perangkat lunak pendukung diantaranya Corel Draw X4, Adobe Premiere Pro CS3, dan lainnya.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pelaksanaan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Program Sarjana (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

2. Agar memperoleh gambaran secara nyata bagaimana cara merancang cerita sebuah film dan mengaplikasikannya dalam bentuk animasi 3 dimensi dengan menggunakan Autodesk 3D Studio Max 2011.
3. Dapat mengetahui tahapan-tahapan dalam merancang animasi 3 dimensi.
4. Dapat dijadikan sebagai bahan referensi, khususnya bagi mahasiswa STMIK "AMIKOM" Yogyakarta yang ingin mengembangkan dan mengetahui proses perancangan film animasi 3 dimensi dengan software Autodesk 3D Studio Max.
5. Dapat memberikan wawasan yang luas dalam bidang modelling dan animasi 3 dimensi bagi para pembaca.

1.5 Manfaat Penulisan

Manfaat dari pelaksanaanskripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Memperoleh pengalaman dalam merancang film animasi 3 dimensi.
2. Dapat mengembangkan metode yang mudah diterapkan dalam merancang film animasi 3 dimensi.
3. Dapat dijadikan bahan pembelajaran atau referensi bagi mahasiswa Amikom yang berminat untuk mempelajari serta mengembangkan tentang proses perancangan film animasi 3 dimensi.

1.6 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Pada penelitian ini observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung situs-situs web yang berkaitan dengan pembuatan film animasi.

2. Studi Pustaka

Pengumpulan data yang menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang diperlukan.

3. Metode Wawancara

Penulis mengadakan wawancara terhadap pihak-pihak yang berkaitan dan berkonsultasi langsung dengan orang-orang yang telah lama menggeluti pembuatan Film animasi.

1.7 Sistematika Penulisan

System penulisan skripsi ini dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berupa Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, Manfaat, Metodologi Pengumpulan Data, Sistematika Penulisan.

BAB II. DASAR TEORI

Pada Bab ini akan menjelaskan dasar teori, pengertian multimedia, , fungsi multimedia, sejarah animasi, teknik film animasi, prinsip-prinsip animasi, proses pembuatan animasi 3D dengan Autodesk 3DS Max 2011 dan penjelasan tentang perangkat lunak pendukung lainnya yang digunakan dalam pengembangan animasi.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menjelaskan tinjauan umum tentang obyek yang menjadi pilihan dalam pembuatan skripsi ini, juga tentang tahapan-tahapan apa saja yang dapat dilakukan dalam perancangan dan pembuatan film animasi 3D. Selain itu juga berisi tentang analisis dan penjelasan tentang perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak (Software) yang digunakan dalam pembuatan film animasi 3 dimensi.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang modeling dan menganimasikan sebuah model 3 dimensi serta editing film kartun pada tahap akhir. Teknik apa saja yang digunakan dalam perancangan animasi kartun 3 dimensi.

BAB V. PENUTUP

Bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan yang didasarkan hasil rumusan masalah dari pembahasan.