

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film animasi yang di tayangkan setiap hari di stasiun televisi banyak di senangi oleh banyak pemirsa, tidak hanya oleh anak-anak, tetapi juga orang dewasa. ini di karenakan film animasi dapat menampung segala daya imajinasi manusia di dalamnya.

Faktor yang melatarbelakangi kurangnya produksi film animasi 3 dimensi adalah pada proses pembuatan yang umumnya beranggapan bahwa industri film animasi membutuhkan sumber daya manusia yang benar-benar menguasai dan memahami teknik pembuatan film animasi 3 dimensi. Namun dengan sistem komputerisasi sekarang ini, kita dapat memproduksi Film Animasi dengan cepat dan berkualitas baik.

Computer Generated Imagery (CGI) merupakan tehnik penerapan teknologi komputer grafik untuk pembuatan efek kusus dalam film. penerapan computer graphics (3D computer graphics) untuk menghasilkan film animasi terlihat lebih nyata. Visual-visual yang dihasilkan melalui proses *Computer Generated Imagery* (CGI) mengedepankan unsur *photorealistic* atau kemiripan dengan aslinya.

Pembahasan didalam teknik pembuatan *Computer Generated Imagery* (CGI) adalah untuk membuat film animasi 3 dimensi secara optimal dan menghasilkan produk yang bernilai positif bagi perkembangan dunia film Animasi 3 dimensi di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang animasi 3 dimensi dengan konsep *Computer Generated Imagery* (CGI) dalam bentuk film pendek.

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan film pendek animasi 3 dimensi koboy kampus dengan konsep *Computer Generated Imagery* (CGI), penulis memberi batasan yaitu :

- 1) Perancangan film animasi 3d dengan konsep *Computer Generated Imagery* (CGI) ini dibuat menggunakan *Autodesk 3ds max, Reallusion Iclone, 3Dxchange, Adobe Photoshop, Adobe After Effect.*
- 2) *Animasi Motion* pada karakter hanya dikerjakan pada reallusion iclone yang sudah terinstal pada komputer.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Sebagai pemenuhan bobot 6 sks guna mendapatkan syarat kelulusan jenjang pendidikan strata 1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan informasi dan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya :

- 1) Metode Studi Pustaka

Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi tambahan dengan membaca dan meringkas berbagai macam buku koleksi pribadi maupun koleksi beberapa perpustakaan.

2) Referensi Internet

Dengan membaca dan meringkas informasi dari internet yang bisa di jadikan referensi dalam penulisan dan perancangan film animasi.

3) Metode *Storyboard*

Metode ini digunakan untuk konsep dan ungkapan kreatif, teknik dan media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual, termasuk audio dengan mengolah elemen desain grafis berupa bentuk dan gambar, huruf dan warna, serta tata letaknya, sehingga pesan dan gagasan dapat diterima oleh sasarannya.

4) Wawancara

Wawancara kepada orang yang bergerak dibidang animasi untuk memperoleh pengetahuan tentang memproduksi film animasi]

1.6 Sistematika Penulisan

Gambaran umum sistematika penulisan pada skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud, tujuan dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan tentang teori yang digunakan oleh penulis sebagai dasar perancangan film animasi yang cepat dan berkualitas baik.

BAB III ANALISIS DAN GAMBARAN UMUM

Menjelaskan Analisis kebutuhan sistem dan gambaran umum film pendek animasi 3 dimensi koboy kampus.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang proses pembuatan film Animasi 3 dimensi menggunakan *Autodesk 3ds max*, *Reallusion Icone*, *3Dxchange*, *Adobe Photoshop*, *Adobe After Effect*.

BAB V PENUTUP

Merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dan saran yang digunakan dalam pengembangan yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

