

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap tahun perkembangan industri perfilman semakin meningkat. Menghasilkan inovasi – inovasi baru yang terus memeriahkan industri perfilman yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih baik . Kegunaan komputer dibutuhkan dalam kegiatan produksi dalam Industri kreatif. Mulai dari ide perancangan hingga proses produksi dan yang paling kompleks semua tidak terlepas dari peranan komputer. Berkembangnya industri perfilman memunculkan inovasi film dalam bentuk animasi yang dibuat dengan teknologi komputer .

Perkembangan animasi dari tahun ketahun membuat film animasi semacam *How Train Your Dragon*, *Larva* dan yang lainnya, mampu disejajarkan dengan film-film non animasi. Membuktikan bahwa film animasi bukan hanya menjadi konsumsi anak-anak, tetapi juga untuk semua kalangan bisa menikmatinya. Di Indonesia sendiri perkembangan film animasi mulai berkembang pesat seiring mulai munculnya serial - serial televisi anak yang menggunakan animasi.

Autodesk Maya adalah sebuah perangkat lunak grafik komputer 3D yang dibuat oleh Alias Systems Corporation dan Diakuisisi oleh Autodesk, Inc. pada

tahun 2006. Dan mempunyai kelebihan relative lebih mudah dalam proses pembuatan film animation 3D.

Dalam produksi film animasi 3D ada beberapa teknik animasi yang digunakan, salah satunya yaitu teknik *morpher* atau *morphing*. Teknik *morpher* yaitu teknik yang dapat mengubah satu bentuk menjadi bentuk lain dan menciptakan gerakan natural.

Maka dalam penelitian skripsi ini penulis mengambil judul *Perancangan Film Kartun 3 Dimensi "Fly" Menggunakan Autodesk Maya*. Pembuatan film animasi 3D ini menerapkan teknik *morpher* pada pembuatan kontroler ekspresi dengan menggunakan *tool blend shape*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya maka penulis dapat membuat rumusan masalah yaitu bagaimana penggunaan *tool blend shape* pada Perancangan film 3 Dimensi "Fly" dengan menggunakan Autodesk Maya?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dimaksudkan untuk memberikan arah yang jelas bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode dalam penelitian yang dilakukan. Berdasarkan asumsi tersebut maka penulis menentukan batasan masalah penelitian dalam perancangan dan pembuatan film animasi 3 dimensi "Fly" menggunakan Autodesk Maya yaitu sebagai berikut:

1. Animasi yang dibuat merupakan animasi 3 dimensi.

2. Pembuatan film animasi 3D ini menerapkan kontroler ekspresi dengan menggunakan *tool blend shape*.
3. Film short movie.
4. Karakter dalam film berjumlah 2 karakter.

1.4. Maksud Penelitian

1. Merancang dan membuat film 3 Dimensi "Fly" dengan menggunakan Autodesk Maya.
2. Menerapkan dan mempraktekan pengetahuan ilmu yang sudah dipelajari selama ini.

1.4.1. Tujuan Penelitian

1. Membuat film Animasi "Fly" menjadi tontonan yang menghibur dan bersifat edukasi.
2. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek multimedia, khususnya animasi 3D.
3. Menerapkan kontroler ekspresi dengan menggunakan *tool blend shape* pada film Animasi yang berjudul "Fly".

1.5. Manfaat

1. Bagi Peneliti:

Sebagai syarat kelulusan program S1 Sistem Informasi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

2. Bagi Umum:

a. Bagi Masyarakat

1. Mengetahui proses pembuatan animasi 3D dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi.
2. Menjadi referensi bagi yang membutuhkan.
3. Sebagai media hiburan yang menarik dan berkesan edukasi

b. Bagi Animator

1. Sebagai referensi film Animasi 3 Dimensi.
2. Dapat menerapkan kontroler ekspresi menggunakan *tool blend shape* pada Autodesk Maya.

1.6. Metode Penelitian

Peneliti menjelaskan cara-cara memperoleh data-data yang akan digunakan sebagai kebutuhan penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data**a. Metode Literatur:**

Yaitu pengambilan data dengan memanfaatkan fasilitas internet dan buku-buku sebagai referensi.

b. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengamati proses pembuatan film – film animasi guna mendapatkan ide cerita serta karakter dari setiap tokoh dari film pendek yang akan dibuat.

c. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data mendapatkan konsep – konsep teoritis menggunakan buku – buku sebagai referensi untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

d. Metode Dokumentasi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan mulai dari studi pustaka sampai dengan implementasi, serta penarikan kesimpulan dan saran.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan oleh peneliti yaitu metode analisis teknik yang digunakan dalam penelitian ini, analisis kebutuhan sistem yang meliputi kebutuhan *fungsional* dan *non-fungsional* dan analisis kelayakan sistem yang meliputi kelayakan teknologi, operasional dan hukum.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada tahapan ini film animasi 3 dimensi belum di buat, akan tetapi tahapan persiapan yang dibutuhkan sudah direncanakan mulai dari ide cerita, tema, *concept art*, lalu pengembangan hingga tahapan ke storyboard.

1.6.4 Metode Pengembangan

Pada tahapan pengembangan yaitu tahapan di mana tahapan lanjutan dari metode perancangan. yaitu berlanjut ke proses produksi dan pasca produksi.

1.6.4.1 Proses Produksi

Proses produksi dalam metode pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. *Modeling*
2. *Texturing*

3. *Rigging*
4. *Skinning*
5. *Animation*
6. *Camera & Lighting*
7. *Rendering*

1.6.4.2 Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah tahap pengkomposisian atau penggabungan *scene* hasil *render* menjadi satu dan *editing* dengan penambahan efek yang di butuhkan seperti visual dan suara.

1.6.5 Metode Testing

Metode *testing* yang digunakan yaitu menggunakan kuisisioner kepada 30 responden yang terdiri dari masyarakat umum, guna mengetahui apakah setuju kualitas film dan pesan edukasi yang di sampaikan sudah tersampaikan dengan baik.

1.7. Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini terbagi atas 5 (lima) bab, yaitu:

BAB I: PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah perkembangan industri animasi 3 dimensi dan teknologinya, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan teori tentang konsep dasar animasi, teori tentang film dan video serta perangkat lunak yang digunakan.

BAB III: PERANCANGAN

Menerangkan tentang konsep film, identifikasi masalah, merancang isi yang meliputi analisi kebutuhan sistem dan analisis biaya manfaat.

BAB IV: PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang merancang konsep, proses pra produksi, produksi dan pasca produksi.

BAB V: PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang di dalamnya terdapat kesimpulan penelitian serta saran yang diberikan oleh peneliti.

