

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film animasi 3D merupakan salah satu jenis film yang masih banyak diproduksi hingga sekarang. 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.

Teknik *morpher* ini dapat mempermudah untuk mentransisikan dari ekspresi satu ke ekspresi yang lainnya secara halus sehingga terlihat natural. Agar terlihat natural seorang animator dapat membuat kontrol ekspresi dengan *tool blend shape*. Dengan *tool* ini, animator yang biasanya membuat pergerakan secara manual dapat lebih praktis dalam proses animasi, sehingga dapat menyampaikan isi cerita melalui transisi ekspresi yang halus.

Maka dalam penelitian skripsi ini penulis mengambil judul *Perancangan Film Animasi 3D 'DANIT' Menggunakan Teknik Morpher*. 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 pengaruh penggunaan teknik *morpher* dalam perancangan film animasi 3D 'Danit' dengan *tool blend shape*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka batasan masalah pada laporan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Tidak membahas software lain selain Autodesk Maya 2012, ZBrush 4R6, Adobe After Effect CS 5, Adobe Premier Pro CS 5 dan Adobe Photoshop CS 5.
2. Hanya membahas penerapan teknik *morpher* dengan menggunakan *tools* kontrol *blend shape* dalam pembuatan film animasi 3D Danit.
3. Animasi pendek ini berdurasi sekitar ±3 menit.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu dan memahami penerapan teknik *morpher* dengan menggunakan kontrol *tools blend shape* dan mengatur ekspresi wajah pada perancangan film animasi 3D 'Danit'.
2. Mengetahui dan menguasai proses perancangan film animasi 3D Danit menggunakan teknik *morpher*.
3. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek multimedia, khususnya animasi 3D.
4. Menghasilkan sebuah karya yang dapat dijadikan portfolio yang dapat membantu dalam menghadapi dunia kerja.

1.5 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang benar, relevan dan terarah sesuai topik yang diambil sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Adapun sumber data untuk kelengkapan dalam penelitian ini menggunakan metode-metode sebagai berikut :

a. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara mengamati dan mempelajari *video* dan gambar-gambar yang berhubungan dengan animasi menggunakan teknik *morpher*. Cara mendapatkannya yaitu dengan mencari berbagai macam ekspresi dengan mengunduh gambar dan *video-video* tentang animasi ekspresi di beberapa *website*.

b. Metode Kepustakaan (*Library*)

Mempelajari referensi menggunakan buku dan skripsi yang membahas tentang teknik *morpher* sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

c. Dokumentasi

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

1.5.2 Metode Analisis

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

1.5.3 Metode Perancangan

Pada tahap ini film animasi belum dibuat, tetapi persiapan yang dibutuhkan sudah direncanakan mulai dari ide cerita, tema, *concept art*, lalu dikembangkan hingga ke tahap storyboard.

1.5.4 Metode Pengembangan

1.5.4.1 Proses Produksi

Proses produksi dalam metode pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. *Modeling*
2. *Texturing*
3. *Rigging*
4. *Skining*
5. *Animation*
6. *Camera & Lighting*
7. *Rendering*

1.5.4.2 Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah tahap pengkomposisian *scene* hasil *render* menjadi satu dan *editing* dengan penambahan efek visual dan suara.

1.5.5 Metode Testing

Metode *testing* yang digunakan yaitu menggunakan kuisioner kepada 30 responden yang terdiri dari masyarakat umum untuk mengetahui apakah hasil dari penelitian ini setuju dapat menyampaikan isi cerita dengan baik melalui animasi ekspresi.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

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

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan dan membahas teori-teori yang berhubungan dengan konsep yang mendukung proses perancangan film animasi 3D Danit menggunakan teknik *morpher*.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang analisis yang dikembangkan dan dibutuhkan dalam perancangan film animasi 3D "Danit".

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil analisis dan proses perancangan film animasi 3D "Danit" dengan menggunakan teknik *morpher*.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.

6. DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar referensi dari buku yang dijadikan landasan teori dalam pembuatan skripsi ini.

LAMPIRAN

