

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Multimedia adalah salah satu hasil perkembangan teknologi yang sudah menjadi bagian penting dari media tersebut. multimedia dibidang film animasi 3D telah banyak berkembang, dari yang sebelumnya menggunakan 2D kini telah berkembang menjadi animasi yang lebih terlihat nyata yaitu 3D. Dengan dibuat animasi 3D dengan kualitas yang setara dengan animasi holywood dengan begitu dapat menampilkan animasi yang menarik dan mudah di minati oleh penonton.

Saat ini film animasi 3D banyak di minati oleh orang di seluruh dunia, tidak hanya anak-anak, tetapi juga orang dewasa, baik sebagai bahan tontonan, maupun alat sebagai membuat iklan. Animasi 3D yang banyak di minati adalah animasi dengan karakter, animasi gerakan dan pencahayaan yang terlihat seperti kehidupan nyata.

Berdasarkan alasan yang telah di paparkan di atas , penulis ingin membuat film pendek animasi 3D dengan di balut bahasa dan wisata daerah kebumen agar dapat dikenal di masyarakat. Maka dalam skripsi ini penulis megambil judul "perancangan film animasi 3D Kebumen city Tour dengan menggunakan autodesk maya 2013"

### **1.2 Rumusan Masalah**

Perumusan masalah dari latar belakang tersebut pada pembahasan sebelumnya adalah bagaimana membuat sebuah film animasi dari proses awal

hingga proses akhir dengan dibalut bahasa dan wisata dari sebuah daerah. Dengan penerapan software autodesk maya 2013.

### **1.3 Batasan Masalah**

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah yang dilampirkan dalam skripsi ini yaitu:

1. Film ini berupa animasi 3 dimensi yang dibuat menggunakan software Maya 2013, Adobe Photoshop, Adobe Premiere pro, Adobe After effect, Adobe Audition.
2. Teknik yang digunakan dalam pembuatan film ini yaitu rendering dengan metal ray.
3. Film ini akan di buat dengan kualitas karakter, animasi gerakan dan pencahayaan yang seperti kehidupan nyata.

### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan skripsi ini yaitu :

1. Bagi penulis:
  - a. Mampu membuat cerita dan mengimajinasikan dalam bentuk film berkualitas terdiri dari video maupun audionya.
  - b. Mampu memproduksi film animasi 3 dimensi secara personal sesuai selera dan kemampuannya sendiri.
  - c. Sebagai syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Bagi pembaca:
  - a. Sebagai sarana hiburan, pembaca dapat mengamati proses pembuatan serta memperkenalkan bahasa dan wisata yang ada di daerah Kebumen.
  - b. Sosialisasi teknologi, khususnya di bidang multimedia dan film kartun yang di tunjukan pada bidang usaha.

### **1.5 Metode Penelitian**

Untuk mempermudah dalam proses pembuatan film, penulis membagi Metode Pembuatan Film menjadi beberapa bagian dalam mencari referensi dan informasi yang digunakan untuk penyusunan skripsi ini antara lain :

1. Metode Pengumpulan data:
  - a. Observasi  
Peminjauan dan pengamatan langsung ke lokasi pembuatan film kartun. Agar lebih jelas mengenai seluk beluknya. Tidak cukup hanya dengan melakukan wawancara, sudah seharusnya riset terjun ke lapangan dan terlibat langsung dalam proses produksi.
  - b. Wawancara  
Bertanya dan berkonsultasi langsung dengan orang-orang yang telah lama menggeluti pembuatan Film kartun
  - c. Literatur  
Proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat di peroleh di perpustakaan maupun file-file dari Internet.

## 2. Metode Perancangan Film

### a. Brainstroming

Suatu bentuk diskusi dalam rangka menghimpun gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan dan pengalaman sehingga menghasilkan ide-ide yang kreatif.

### b. Storyline

Jalan cerita rencana film dalam bentuk tulisan.

### c. Storyboard

Jalan rencana film dalam bentuk gambar.

### d. Modeling

Tahap ini adalah pembuatan object-object yang dibutuhkan pada tahap animasi. Object ini bisa berbentuk primitive object seperti sphere (bola), cube (kubus) sampai complicated object seperti sebuah karakter dan sebagainya.

### e. Editing

Proses pemilihan gambar yang paling sesuai dengan storyboard dan menambahkan efek cahaya.

## 1.6 Sistematika Penelitian

Memberi gambaran menyeluruh mengenai masalah yang akan dibahas, maka digunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

**BAB I : Pendahuluan**

Bab ini di bahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II : Landasan Teori**

Pada bab ini dibahas mengenai dasar teori dalam pembuatan film 3D beserta pembahasan teknologi yang di butuhkan agar program dapat di selesaikan dengan baik dan berjalan sesuai kebutuhan.

**BAB III : Analisis Dan Perancangan**

Bab ini akan memaparkan proses yang dilakukan selama pembuatan film animasi ini. Diantaranya perancangan proses pembuatan yang meliputi beberapa tahapan .

**BAB IV : Implementasi dan Pembahasan**

Bab ini akan membahas tentang implementasi perancangan dan output seperti apa yang akan di hasilkan dari pembuatan film animasi "Kebumen City Tour".

**BAB V : Penutup**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penulis mengenai perbaikan dan pengembangan baik software yang digunakan maupun dalam proses pembuatannya agar semakin lebih baik.

**DAFTAR PUSTAKA**