

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Film animasi adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar statis menjadi dinamis. Pada awalnya animasi dibuat menggunakan beberapa lembar kertas gambar yang kemudian di putar sehingga menimbulkan efek gambar yang bergerak. Dalam perkembangan jaman dengan bantuan komputer dan grafika komputer pembuatan animasi dapat dibuat lebih cepat dan mudah. Bahkan akhir-akhir ini banyak bermunculan animasi 3D daripada animasi 2D.

Perkembangan industri kreatif pada bidang animasi sudah semakin meluas. Semakin banyak animator-animator dari Indonesia yang semakin handal dalam membuat film animasi. Animasi Indonesia telah berkembang sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Kebutuhan animasi untuk kepentingan iklan sudah cukup terpenuhi. Demikian juga kebutuhan animasi untuk kebutuhan trik dalam film live juga sudah terpenuhi. Bahkan untuk kebutuhan film live mancanegara pun trik animasinya dilakukan oleh animator Indonesia. Data Ainaki (Asosiasi Industri Animasi dan Konten Indonesia) mencatat nama-nama studio animasi Indonesia, diantaranya adalah Froszty Entertainment, Dreamlight Animation, Tunas Pakar Integraha, Castle Production, CAM Solution, DreamToon, Mirage, Pustaka Lebah, dan lain-lain.

Pembuatan animasi 3D dapat menggunakan berbagai aplikasi diantaranya Blender, Autodesk 3DS Max, Zbrush dan Autodesk Maya. Dalam penelitian ini Penulis menggunakan Autodesk Maya karena sebagian besar studio animasi 3D menggunakan Autodesk Maya. Film yang menggunakan Autodesk Maya yaitu Avatar, Megamind, Battleship, dan lain-lain. Selain itu Autodesk Maya lebih flexible untuk dikerjakan bersamaan dengan software lain zbrush, photoshop, motion builder dan lain-lain.

Animasi yang baik menurut John Lasseter, seorang sutradara film animasi Toy Story ada 12 prinsip yang menjadi acuan yaitu : Timing, Slow in and Slow Out (percepatan atau perlambatan), Arcs (ayunan), Follow through and overlapping Action, Secondary Action (gerakan tambahan), Squash and Strech (kelenturan dan elastisitas), Exaggeration (dramatisasi gerakan), Straight Ahead and Pose to Pose, Anticipation (gerakan pendahulu), Staging (penempatan di bidang gambar), Personality (penjiwaan) dan Appeal (daya tarik).12 prinsip tersebut perlu diperhatikan untuk menghasilkan animasi yang baik.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mencoba untuk sedikit memberikan ide mengenai pembuatan film animasi 3D. Animasi 3D yang akan penulis buat ini mencoba mengangkat sebuah kisah atau lakon wayang yang sangat menarik sebagai pembelajaran moral dan banyak sekali ilmu yang tersirat di dalam kisah wayang tersebut. Penulis membuat animasi film pendek yang berjudul "Perjalanan Mencari Kebenaran Bima suci".Animasi film pendek yang akan penulis buat ini menceritakan tentang Kesatria yang mencari kebenaran hidup pada sang guru yang sangat dia percaya walaupun sang guru

menjerumuskannya agar kesatria tersebut celaka atau mati, tetapi dengan keyakinan yang kuat pada sang guru kesatria tersebut justru mendapatkan kesejahteraan hidup yang dia cari. Penulis menggunakan animasi 3D dengan alasan adanya karakter monster yang besar dan siluman ular dimana terdapat adegan pertarungan antara Bima dan siluman ular didasar samudra jadi tidak memungkinkan jika dibuat dengan pameran asli manusia maupun secara live shot.

Dari berbagai uraian diatas mengenai perkembangan film animasi 3D di Indonesia, maka penulis melakukan penelitian yang berkaitan dengan film animasi 3D yang berjudul "PEMBUATAN ANIMASI 3D FILM PENDEK PERJALANAN Mencari Kebenaran Bima Suci Menggunakan Autodesk Maya 2012"

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis menetapkan rumusan masalah yaitu "Bagaimana proses pembuatan animasi 3D film pendek PERJALANAN Mencari Kebenaran Bima Suci Menggunakan Autodesk Maya 2012, yang dapat memenuhi 12 prinsip animasi".

### **1.3 Batasan Masalah**

Supaya penelitian dalam makalah ini lebih terarah, maka perlu adanya pembatasan masalah, sebagai berikut :

1. Pembuatan film animasi 3D menggunakan Autodesk Maya.
2. Film animasi ini hanya berdurasi kurang lebih 15 menit.

3. Terdapat 6 karakter yang dibuat yaitu Bima, Dewi Kunti, Guru Duma, 2 raksasa, Monster Ular dan Dewa Ruci.
4. Terdapat sebuah ilustrasi musik, sound efek, dubbing dialog dan narasi.
5. Penyesuaian film hanya dilakukan sampai tahap testing terhadap 12 prinsip animasi, dilakukan hanya dengan mengambil esensi cerita dan adegan penting dalam keseluruhan cerita asli.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah diatas maka dapat dirumuskan tujuan dari penelitian ini, yaitu :

1. Pembuatan film pendek dengan judul "PEMBUATAN ANIMASI 3D FILM PENDEK PERJALANAN Mencari Kebenaran Bima Suci Menggunakan Autodesk Maya 2012"
2. Dapat mengetahui secara detail bagaimana proses pembuatan film animasi 3D.
3. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti jenjang pendidikan di Stimik Amikom Yogyakarta dari segi teori maupun praktikum.

## **1.5 Metode Penelitian**

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Guna mendukung keakuratan informasi yang penulis sajikan dalam pembahasan serta untuk memperoleh jawaban atas permasalahan yang penulis ungkapkan maka penulis menggunakan metode kepustakaan, yaitu : Metode pengumpulan data yang berasal dari literatur buku maupun website yang dapat mendukung dalam penyusunan skripsi ini, sehingga dengan landasan teori yang kuat diperoleh kesimpulan yang ilmiah dan relevan dengan masalah yang dihadapi.

### **1.5.2 Metode Analisis**

Metode analisis yang digunakan pada animasi 3D ini lebih tepatnya menggunakan analisis kelayakan *hardware, software* serta analisis film.

### **1.5.3 Metode Perancangan**

1.Tahap Pra Produksi

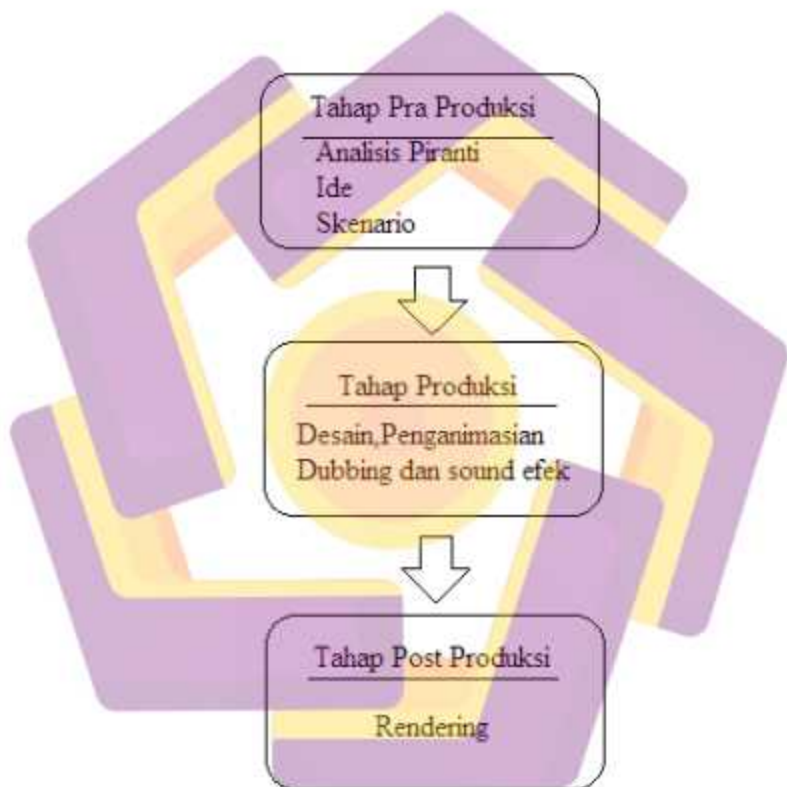
2.Tahap Produksi

3.Tahap Post Produksi

4.Tahap perancangan film dengan mereview film dan mengevaluasi agar memenuhi 12 prinsip animasi dan memperoleh hasil yang maksimal.

#### 1.5.4 Metode Pengembangan

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem pada penelitian ini adalah *waterfall* menurut M.Suyanto dan Aryanto.



Gambar 1.1 Metode Pengembangan *Waterfall*

## **1.6 Metode Penelitian**

Sistematika penulisan skripsi ini dapat dipaparkan secara singkat, sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Latar Belakang, Rumusan masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian serta Sistematika Penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini akan menjelaskan dasar teori dari konsep dasar film dan software yang digunakan dalam pembuatan film.

### **BB III METODE PENELITIAN**

Pada Bab ini akan menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam pembuatannya selain itu juga dilaporkan secara terperinci tentang proses perancangan film.

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang proses Modelling, proses Texturing, Rigging, dan proses Animasi sampai rendering.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari seluruh laporan skripsi serta saran- saran yang diberikan penyusun pada pembuatan film animasi ini.