

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Latar belakang penelitian ini membahas tentang texturing bulu pada burung penguin. Dimana membuat bulu pada burung penguin tersebut terlihat lebih realistis dan tidak terlihat kaku saat berjalan maupun ketika terkena angin. Penelitian ini menceritakan seekor burung penguin yang mempunyai sifat ceroboh dan ketika berjalan akan terkena sebuah botol yang diterbangkan oleh angin.

Menurut Chris Webster, 2005. Animasi yang sering diminati pada saat ini adalah animasi yang gerakan natural dan hasil kualitasnya bisa seperti dalam kehidupan. Animasi naturalistic pada hewan dan manusia dikenali sulit dicapai karena kita semua memahami bagaimana orang, anjing, kucing, kuda dan sejenisnya seharusnya bergerak, seperti kita menyaksikan dasar gerakan teratur tangan pertama.

Dalam film animasi Happy Feet, 2006. Gerakan penguin terlihat nyata dan lentur. Gerakan bulunya pun dinamis saat terkena angin maupun ketika berjalan. Bulu yang dinamis pun diperlihatkan pada film Monster inc, 2001. Saat sally berjalan kearah pintu bulu terlihat mengikuti gerakan saat berjalan.

Penelitian ini berjudul "Perancangan film animasi stupid bird" membuat texturing bulu pada burung penguin sehingga terlihat lebih nyata dan tidak kaku.

Bulu akan terlihat naik turun ketika berjalan dan akan terlihat terkena angin sebelum terlempar oleh botol plastik.

## 1.2 Rumusan Masala

Berdasarkan latar belakang yang di uraikan diatas, dapat diketahui bahwa rumusan masalah yang tepat adalah “Bagaimana membuat sebuah film animasi 3 dimensi dengan menambahkan texture bulu, dan membuat gerakan bulu terlihat lebih nyata dan tidak kaku”.

## 1.3 Batasan Masalah

1. Teknik *texture* bulu ini hanya pada karakter bayi burung penguin yang berjenis emperor.
2. Film pendek animasi 3 dimensi ini hanya berdurasi 1 menit.
3. Gerakan pada bulu dalam film ini akan bergerak sesuai dengan gerakan tubuh burung.
4. Pembuatan skripsi ini dibatasi pada tahap produksi.

Adapun perangkat lunak yang digunakan untuk pembuatan film “Stupid bird” meliputi :

1. Autodesk 3D Studio Max 2012
2. Adobe After Effect CS5
3. Adobe Premiere Pro CS5
4. Celtx

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Dalam pembuatan film animasi 3 dimensi ini bertujuan untuk :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyalasakan pendidikan program Strata I Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menambah pengalaman dalam merancang dan membuat proyek multimedia, khususnya animasi 3D.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Dari permasalahan yang ada, penulis mencoba untuk melakukan penelitian dari beberapa aspek yang ada :

Adapun manfaat dari penelitian tersebut adalah :

1. Bagi Penulis
  - a. Mampu membuat texture bulu pada sebuah karakter 3D.
  - b. Mengetahui tehnik-tehnik dalam pembuatan film animasi 3D.
  - c. Menambah pengetahuan dan wawasan bidang di bidang animasi sehingga nantinya dapat berguna didunia kerja.
2. Bagi pembaca
  - a. Dapat dijadikan acuan untuk membuat skripsi di masa yang akan datang.
  - b. Dapat dijadikan referensi bagi yang ingin membuat naskah cerita dan mengetahui proses pembuatan film animasi 3 dimensi.
3. Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta

- a. Sebagai bukti bahwa mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta dapat menerapkan ilmu yang didapat selama kuliah.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah :

### 1. Pengumpulan Data :

#### a. Observasi

Mengumpulkan data dengan cara mencari tutorial – tutorial di internet mengenai cara menulis naskah cerita dan pembuatan film animasi 3 dimensi.

#### b. Studi Pustaka

Metode yang dilakukan dengan cara mencari dan mempelajari referensi melalui buku dan artikel dalam mendapatkan informasi yang diperlukan.

#### c. Interview

Mengumpulkan data dengan cara melakukan Tanya jawab langsung kepada dosen perancangan film kartun terhadap bagian yang berkaitan dengan penelitian, yang dapat memberikan masukan tentang film yang dibuat.

### 2. Metode Perancangan Film Kartun

- a. Menentukan Tema
- b. Membuat Naskah
- c. Membuat Karakter
- d. Membuat Storyboard

## 1.7 Sistematika Penulisan

### BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian serta sistematika penulis.

### BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang pengertian animasi, sejarah animasi, jenis – jenis animasi, teknik kamera dan penerapan *Hair and Fur*.

### BAB III : METODE PENELITIAN

Dalam Bab ini berisi tentang proses pra produksi, produksi dan pasca produksi film kartun yang dibuat oleh penulis.

### BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini akan di uraikan tentang proses produksi film kartun yaitu:

1. Produksi, meliputi :
  - a. Pembuatan 3D karakter.
  - b. Pembuatan background dan environment.
  - c. Memberikan material pada karakter *background* dan *environment*.
  - d. Pembuatan animasi.
  - e. Pemberian *Hair and Fur*.
  - f. Penganimasian kamera.

## BAB V : PENUTUP

Bab ini akan diuraikan kesimpulan dan saran.

## DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi referensi – referensi yang digunakan dalam pembuatan film kartun.

