

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Animasi merupakan suatu teknik yang dipakai dalam dunia film dewasa ini, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dari suatu film, maupun bersatu dengan film live. Dunia film sebetulnya berakar dari fotografi, sedangkan animasi berakar dari dunia gambar, yaitu ilustrasi desain grafis (desain komunikasi visual). Melalui sejarah masing-masing baik fotografi maupun ilustrasi mendapat dimensi dan wujud baru dalam film live dan animasi.[1]

Film biasa dipakai untuk merekam suatu keadaan atau mengemukakan sesuatu. Film dipakai untuk suatu kebutuhan umum, yaitu mengkomunikasikan suatu gagasan, pesan, atau kenyataan. Karena keunikan dimensi dan karena sifat hiburannya, film telah diterima sebagai salah media audio visual yang paling populer dan paling digemari. Karena itu, juga dianggap sebagai media yang efektif, namun dibalik kemajuan teknologi yang ada saat ini dengan banyaknya alat bantu dinegara kita sendiri masih banyak orang ataupun industri yang memiliki keterbatasan biaya dan kemampuan dalam penguasaan software animasi ataupun memiliki biaya tapi tidak mampu menggunakan atau sebaliknya, ditambah lagi dengan kurangnya minat pada seni perancangan dan pembuatan film kartun pada personal yang berbeda.[1]

Pemanfaatan software animasi secara efektif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif perancangan dalam pembuatan dan lebih murah dalam pembiayaannya. Dalam pembuatan objek model 3D khususnya untuk perubahan

bentuk objek terdapat teknik untuk menyelesaikan produksi secara efektif, sehingga mempermudah dalam penganimasian, yaitu dengan teknik *morpher*. Teknik *morpher* yaitu perubahan objek 3D khususnya untuk ekspresi wajah yang berubah bentuk mengikuti alur cerita. Dengan permasalahan-permasalahan tersebut maka penulis mengambil judul “Perancangan Film Animasi 3D Menghormati Tidak Mengenal Usia” Menggunakan Teknik Morpher Dengan Slider Control.

### **1.2 Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, dapat diketahui bahwa pokok permasalahan yang dihadapi yaitu “bagaimana merancang Film Animasi 3D “Menghormati Tidak Mengenal Usia”?”

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini antara lain yaitu:

1. Film yang dibuat dalam bentuk animasi 3D.
2. Animasi ini secara keseluruhan dikerjakan dikomputer.
3. Pra Produksi, meliputi pencarian ide, perncangan karakter, dan pembuatan storyboard.
4. Produksi, meliputi modeling, riging, texturing, animating.
5. Pasca produksi, meliputi pemberian sound efek, backsound, sinkronisasi antara gerakan dan visual dengan audio, hingga finishing berupa rendering.

6. Target durasi film ini adalah  $\pm 5$  menit.
7. Menggunakan standard video costum 1280 x 720.
8. Hasil akhir format film yang menggunakan file AVI.
9. Sedangkan Software yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:
  - a. Autodesk 3Ds Max 2011, digunakan untuk merancang model 3D, meliputi editable poly, psyque, morper, control rig, unwrap.
  - b. Adobe photoshop CS4, di gunakan untuk texturing atau pemberian warna pada model.
  - c. Adobe After Effects CS4, digunakan untuk menggabungkan animasi per Scane atau semua file yang akan di kerjakan, penempatan file suara, sinkronisasi antara gerakan visual dan audio.
  - d. Adobe Premier Pro CS4, di gunakan untuk menyatukan semua video yang terpisah-pisah baik per Scane atau per Cut.
10. Render yang digunakan adalah scanline render (settingan default).

Begitulah uraian proses yang di jalani dalam pembuatan Film Animasi 3D “Menghormati Tidak Mengenal Usia” ini bersama Software yang di gunakan.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan sebuah film animasi 3D “Menghormati Tidak Mengenal Usia”

2. Sebagai syarat kelulusan program sarjana serta untuk memperoleh gelar sarjana (S.Kom) di STMIK AMIKOM Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.
3. Membuat film animasi pendek yang objek animasinya dapat dikontrol dengan slider manipulator.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Bagi Penulis**

1. Memberikan pengalaman dan wawasan lebih tentang bagaimana merancang dan membuat film animasi 3D.
2. Tolak ukur sejauh mana kemampuan dan ilmu yang didapat selama perkuliahan dapat diterapkan.

### **1.5.2 Bagi Umum**

Sebagai tontonan yang menghibur dengan beriemakan menghormati orang yang lebih tua, akan memberikan kesan yang baik untuk orang yang lebih tua maupun orang yang lebih muda.

### **1.5.3 Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta**

Memperkaya referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan skripsi bagi mahasiswa yang sedang mengambil atau menyusun skripsi.

## **1.6 Metode Penelitian**

Untuk mendapatkan suatu karya ilmiah yang berkualitas, maka dalam perancangan film animasi 3D ini menggunakan beberapa metode penelitian yaitu:

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Kepustakaan

Proses pengumpulan data melalui buku-buku, modul, tutorial, dan segala macam material yang berkaitan dengan proses pembuatan film animasi 3D.

2. Metode Observasi

Memperoleh data dengan cara melakukan pengamatan film animasi populer.

3. Metode Study Literatur

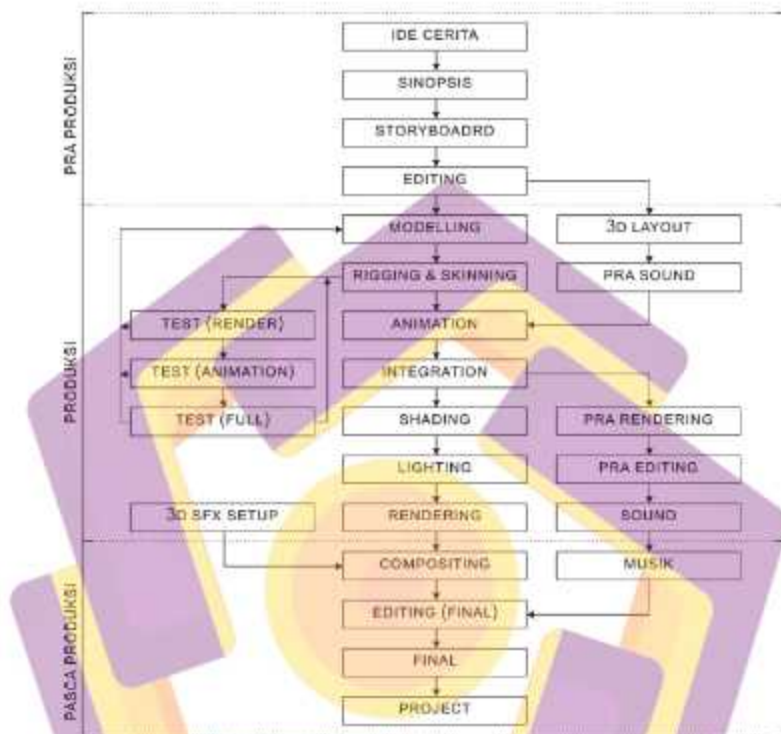
Mengambil data melalui cara pemanfaatan fasilitas internet, dengan menjelajahi situs yang berhubungan dengan film animasi 3D.

### 1.6.2 Metode Analisis

Mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan yang ada dan merumuskan usulan pemecahan masalah sebagai dasar untuk mengembangkan sistem.



### 1.6.3 Metode Perancangan Sistem



**Gambar 1.1 SDLC Pembuatan Animas 3D**

Pada tahap perancangan sistem ini, langkah awal yang dilakukan adalah membuat desain sistem secara keseluruhan. Setelah diperoleh desain secara keseluruhan, maka setiap item diperjelas dengan detail-detail proses, beserta target yang dicapai pada tiap-tiap proses.

#### 1.6.4 Metode Implementasi Sistem

Proses merancang, mempersiapkan, menguji dan menerapkan sistem untuk melakukan verifikasi bahwa sistem telah berjalan dengan benar.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan, sehingga diharapkan akan lebih mudah untuk mengerti dan mendapat manfaat dari tulisan ini. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah:

##### **BAB I Pendahuluan**

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

##### **BAB II Landasan Teori**

Bab ini menjelaskan teori yang melandasi pengertian multimedia, sejarah animasi, definisi animasi, teknik film animasi, Jenis-jenis film animasi, teknik kamera, tahap pembuatan film animasi, perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan Film Animasi 3D.

##### **BAB III Perancangan**

Bab ini merupakan pra produksi film animasi 3D, meliputi tema, sinopsis, pembuatan storyboard, dan modeling.

**BAB IV Pembahasan**

Bab ini menguraikan proses produksi dan pasca produksi film animasi 3D, yaitu animating, texturing, sound effect, backsound, editing, dan rendering.

**BAB V Penutup**

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran-saran.

