

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi computer memberikan dampak positif terhadap perkembangan film animasi di dunia. Bisa dilihat dari perkembangan film animasi yang dulunya masih menggunakan gambar manual (*konvensional*) dan prosesnya memakan waktu yang lama. Dari perkembangan teknologi komputer animasi 3D muncul dengan kemudahan, seluruh pengerjaan animasi mulai dari tahap modeling hingga hasil akhir (*rendering*), tidak lagi dikerjakan dengan seketika manual (*konvensional*) sehingga keseluruhan proses pembuatan animasi menjadi lebih mudah dan lebih cepat [1].

Walt Disney telah membawa pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan film kartun. Ia berhasil menciptakan tokoh-tokoh kartun 3D ternama, seperti Woody dan Buzz Light year dalam film Toy Story, yang masih sangat populer hingga saat ini [1]. Oleh karena itu karakteristik pencitraan pada tokoh sangatlah penting, karena pada tokoh itulah yang bisa memberikan kesan dan pesan akan apa yang akan disampaikan dalam film tersebut oleh penulis kepada penonton.

Edukasi merupakan suatu proses menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas, karena edukasi itu sendiri memotivasi diri untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan [2]. Film animasi 3D menjadi salah satu wadah edukasi yang menarik dan mudah untuk di

cerna bagi semua kalangan, sehingga penulis mengimplementasikanya lewat film animasi berbasis 3D.

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan diatas, maka penulis dalam pembuatan skripsi ini mengambil judul **Perancangan Film Animasi 3D Edukasi “Garbage Monsters” dengan Ilustrasi Superhero** dengan menggunakan software Autodesk Maya 2013.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang menjadi pokok pembahasan penelitian yaitu :

Bagaimana merancang film animasi 3D yang mengangkat edukasi dan bagaimana membuat film animasi 3D dengan karakteristik pencitraan pada tokoh.

## **1.3 Batasan Masalah**

Pada tahap perancangan dan pembuatan film animasi 3D “Garbage Monsters”, penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Film 3 dimensi ini dibuat dengan menggunakan software Autodesk Maya 2013, Adobe Photoshop CS 3, Adobe Premiere Pro CS 3.
2. Film ini menceritakan tentang seorang anak yang membuang sampah sebarangan dan mendapat pengalaman yang berharga.
3. Animasi ini di tujukan kepada masyarakat untuk edukasi tentang pentingnya membuang sampah pada tempatnya.
4. Render yang digunakan adalah mental ray, karena hasil gambar yang dihasilkan mental ray terkesan bagus.

## **1.4 Maksud dan Tujuan Penelttan**

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan skripsi ini yaitu :

1. Mampu membuat cerita dan menganimasikannya dalam bentuk film animasi 3D edukasi.
2. Mampu menuangkan ide dan membuat film animasi 3D secara personal.
3. Menerapkan disiplin ilmu yang di dapatkan di bangku kuliah, sehingga dapat di terapkan di lapangan.
4. Sebagai sarana pengetahuan, pembaca dapat mengamati proses pembuatan sebagai wacana untuk menambah wawasan baru.
5. Untuk memenuhi syarat study kelulusan SI jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
6. Sebagai sarana edukasi kepada masyarakat tentang membuang sampah yang benar.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi tentang permasalahan adalah :

##### **1. Metode Pengumpulan Data**

###### **a. Observasi**

Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan dan pemantauan secara langsung di lapangan, agar dapat memperoleh informasi yang sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.

###### **b. Metode Wawancara**

Dilakukan dengan wawancara langsung kepada masyarakat sekitar dan wawancara kepada artist 3D yang mumpuni di bidangnya.

c. **Kepustakaan**

Kepustakaan terdiri dari pengumpulan data dan informasi secara kepustakaan melalui buku-buku, materi-materi yang berkaitan dengan proses produksi film animasi yang dapat di peroleh di perpustakaan maupun dari Internet.

**2. Metode Perancangan**

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 yang di susun berurutan sesuai dengan naskah.

d. **Modeling**

Tahap ini adalah pembuatan object-object yang dibutuhkan pada animasi. Seperti sebuah karakter, lokasi dan sebagainya.

e. **Editing**

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

**1.6 Sistematika Penulisan**

Agar lebih mudah dimengerti dalam penyajian laporan penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, dan metode penelitian, dan sistematika cara penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka, dasar teori yang berkaitan dengan film animasi 3D beserta pembahasan teknologi yang di butuhkan.

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan umum, perancangan film, dan menganalisa kebutuhan dari film animasi tiga dimensi.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan film 3 dimensi "Garbage Monsters".

**BAB V PENUTUP**

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