

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang dapat membantu mempercepat kerja manusia. Saat ini komputer telah dilengkapi dengan alat multimedia, yang menunjukkan penambahan fungsi sebagai media hiburan, multimedia merupakan salah satu bentuk dari salah satu bentuk dari teknologi informasi yang dapat menggabungkan gambar, text, video, suara, animasi yang dapat menampilkan media informasi yang menarik. Dan semakin banyak alat komputer yang menunjang dalam pembuatan film animasi. Seni pahatan digital menggunakan software Autodesk Maya, dengan kemampuan software multimedia yang dapat memahat digital tentunya akan memberikan kebebasan bagi seniman seniman 3D dalam mengembangkan imajinasinya.

Sistem digitalisasi yang canggih terus berkembang banyak memberikan kemudahan bagi setiap individu dalam berkarya, mengembangkan ide, kreatifitas dan daya imajinasinya, karya-karya tersebut terlihat jelas dalam pembuatan film animasi. Film animasi yang beredar dan terkenal di Indonesia saat ini mayoritas di produksi oleh negara luar seperti Amerika, Jepang dan negara-negara di Eropa.

Di Indonesia perkembangan film animasi masih tergolong kecil dibandingkan negara-negara lain, padahal Indonesia sudah memiliki animator handal yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan karya animasi di

Indonesia. Berkaitan dengan itulah penulis tertarik untuk merancang sebuah karakter pada naskah teater “ABU” yang diharapkan dapat menjadi contoh pengakarakteran dalam sebuah pementasan, yang dikemas dalam sebuah animasi 3 Dimensi menggunakan software animasi 3D yaitu Autodesk Maya dengan salah satu teknik dalam permodelan.

### 1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang masalah tersebut, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana cara membuat modeling Karakter 3D menggunakan Autodesk Maya, dan dengan software pendukung lainnya.

### 1.3 Batasan Masalah

Untuk mengarahkan dan memusatkan pembahasan, maka penulis menentukan batasan masalah dari penelitian ini, yaitu:

1. Proses perancangan karakter dan animasi 3D yang berkualitas dari tahap pengembangan hingga pasca produksi dimana tiap tahapannya dibatasi, meliputi:
  1. Pengembangan : Menentukan sifat pada karakter yang dirancang dan menentukan ide cerita yang dikembangkan dalam bentuk sinopsis
  2. Pra produksi : Pengembangan synopsis menjadi *script*, perancangan karakter, dan pembuatan *story board*.
  3. Produksi : pengembangan karakter, pembuatan foreground dan background, dan proses animasi.

4. Pasca Produksi: perekamansuara (*dubbing*), pemberian sound effect dan finishing yaitu penggabungan animasi dengan *dubbing* dan sound effect serta musik.
2. Pembuatan animasi 3D menggunakan software Autodesk Maya 2012 sebagai software utama dan software pendukung meliputi Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effect CS6, Adobe Premiere CS6, Adobe AuditionCS6 dan Celtx.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Adapun tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai syarat untuk kelulusan pendidikan Strata I (S1) STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Mengangkat naskah drama dalam bentuk animasi visual
3. Sebagai contoh untuk menentukan karakter dalam naskah "ABU"

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Bagi penulis dan pembaca akan menambah wawasan pengetahuan tentang dunia permodelan karakter dalam film Animasi, khususnya perancangan film animasi 3D yang baru ingin dibuat.
2. Bagi para Animator di dunia informatika dapat mengembangkan lebih baik lagi kualitas pahatan digital yang menunjukkan bahwa pengembangan animasi di Indonesia dapat menjadi golongan besar , sehingga mampu menghasilkan animasi yang membanggakan.
3. Bagi konsumen Animasi dapat menumbuhkan rasa menghargai dan mencintai produk dalam negeri.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

### 1. Metode kepustakaan

Metode kepustakaan adalah metode pengumpulan data yang dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis dan disertasi, peraturan-peraturan, ketetapan-ketetapan, buku tahunan, ensiklopedia, dan sumber-sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

### 2. Metode Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan terhadap objek-objek penelitian yang bersangkutan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan.

### 3. Angket atau Kuesioner

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data melalui formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti.

## 1.7 Sistematika Penulisan

### 1. BAB I Pendahuluan

Mengulas tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Pengumpulan Data, dan Sistematika Penulisan.

### 2. BAB II Dasar Teori

Menjelaskan teori-teori tentang pengertian animasi, modeling, macam-macam teknik modeling, prinsip-prinsip animasi, sumberdaya manusia, dan tahapan pembuatan film animasi.

### 3. BAB III Analisis dan Perancangan

Pada bab ini membahas tentang analisis kebutuhan, dan tahap produksi (menentukan ide cerita dan tema, logline, pembuatan sinopsis, membuat *script*, perancangan karakter, dan pembuatan story board.)

### 4. BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan proses produksi hingga pasca produksi (pengembangan karakter, pembuatan foreground dan background, animasi, *dubbing*, pemberian sound effect, dan finishing).

### 5. BAB V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini membahas kesimpulan dari hasil penelitian dan saran tentang hasil pembuatan film kartun tersebut.