

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Konsep animasi 3D merupakan sebuah konsep yang dapat memberikan visualisasi animasi dengan kedalaman sumbu z. Dengan keunggulan ini maka animasi 3D dapat memberikan visualisasi yang lebih dibandingkan dengan konsep animasi 2D linear. Seperti contohnya adalah pergerakan dengan kedalaman bidang, pergerakan kamera virtual, texturing object yang bisa terlihat lebih nyata dan simulasi fisik. Karena itu animasi 3D banyak digunakan di berbagai macam keperluan seperti pendidikan, simulasi objek, hingga hiburan seperti film. Namun, dalam penggunaan 3D animasi juga akan rentan mendapatkan topologi dan animasi yang kurang realistis sehingga cerita tidak tersampaikan bagi penontonnya sehingga Penulis menemukan bahwa Teknik Manual 3D dapat diterapkan untuk memberikan gerak realistis ketika membuat Animasi.

Pada penelitian ini penulis membuat sebuah film animasi 3D yang menceritakan tentang ilustrasi pertarungan antibiotik dalam melawan virus-virus penyakit. Karakter robot melambangkan antibiotik sedangkan virus penyakit dilambangkan dalam bentuk karakter monster.

Dari konsep cerita tersebut diatas penulis menggunakan konsep animasi 3D, dikarenakan terdapat adegan yang bersifat imajinatif, sehingga agak sulit untuk diceritakan dengan konsep visual konvensional seperti livenesshoot. Sedangkan teknik pengerjaan yang digunakan adalah animasi manual, mengingat banyaknya adegan

yang membutuhkan ilustrasi gerakan nyata dan dilebih-lebihkan, seperti melompat, bertarung, terlempar dan terjatuh.

Dari uraian latar Belakang tersebut diatas maka penulis mengambil teknik ini dalam memvisualisasikan cerita tersebut agar cerita tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Untuk itu penulis membuat film animasi pendek "First Aid" dengan konsep 3 dimensi sebagai dasar penelitiannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : "*Bagaimana membuat animasi pendek "First Aid " dengan konsep 3D?*".

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film kartun ini dapat sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Film ini bercerita tentang ilustrasi pertarungan antibiotik dalam melawan virus-virus penyakit.
2. Target penayangan yang dilakukan untuk pada film animasi ini yaitu lewat youtube dan *offline* media.
3. Target durasi film animasi ini kurang lebih 2 menit.
4. Yang diuji dari penelitian ini adalah factor *story telling* dan animasinya.
5. Pengujinya adalah komunitas animasi dan asisten multimedia Universitas Amikom Yogyakarta.

6. Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil pengujian diterima.

1.4 Tujuan Penulisan

Adapun yang dapat dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat animasi pendek "First Aid " dengan manual animation 3D
2. Menyampaikan pesan cerita tentang menerima sebuah kenyataan.
3. Menguji pengaruh konsep 3D dalam menceritakan film First Aid .
4. Membuat referensi film animasi 3D dengan Teknik *manual animation*.

1.5 Manfaat Penulisan

1.5.1 Pengumpulan Data

1. Dapat mengimplementasikan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata I Informatika, dan dapat memahami apa yang telah didapat pada masa kuliah teori maupun praktikum.
2. Dapat memahami proses pembuatan sebuah animasi yang merupakan hasil dari mata kuliah konsentrasi selama masa kuliah.
3. Dapat menyampaikan maksud atau informasi berupa cerita fiktif kepada penonton dengan mudah.

1.5.2 Bagi Akademik

1. Penelitian ini berguna untuk mengetahui seberapa besar mahasiswa memahami bagaimana mengimplementasikan hasil penelitian dalam dunia kerja.
2. Sebagai bahan referensi mahasiswa dalam penulisan karya ilmiah di bidang multimedia terutama animasi 3D dengan teknik *manual animation 3D*.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam melakukan penelitian ini, maka dapat diambil beberapa metode yaitu :

1.6.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi 3D yang mempunyai ciri dan karakteristik yang sama.

2. Metode Kepustakaan

Metode dari hasil mengumpulkan data-data buku mengenai teknik *manual animation 3D* dalam pembuatan animasi 3D yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

3. Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan film kartun ini dan teknik dari cara pembuatannya.

1.6.2 Analisis

Untuk menguraikan kebutuhan informasi dan pemanfaatan dari teknik *manual animation 3D* dalam pembuatan film kartun 3D.

1.6.3 Produksi

Meliputi Pra-Produksi yaitu perencanaan dalam pembuatan film animasi 3D, hal ini meliputi perencanaan konsep, *storyboard*, design karakter, dan background. Untuk Produksi dan Pasca Produk yaitu menerapkan teknik *manual animation 3D*, penataan kamera dan hal-hal lain yang berkaitan dengan pembuatan animasi.

1.6.4 Evaluasi

Meliputi pengujian tentang kesesuaian dalam menerapkan teknik *manual animation 3D* terhadap film animasi 3D yang akan dibuat. Pengujian melibatkan objek dibidang animasi dan pakar dibidang media, sebagai contoh : dosen, animator, dan orang-orang yang telah berpengalaman dalam bidang animasi. Hasil dari testing terhadap pakar dibidang animasi maupun multimedia lainnya yaitu berupa questioner dan hasil review dari hasil penelitian mengenai teknik *manual animation 3D* dalam pembuatan animasi 3D "First Aid".

1.7 Sistem Penulisan

Pada penyusunan penelitian ini agar bisa lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa uraian bab-bab sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan mengenai Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan Masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian dan Sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang pengertian film kartun, animasi, teknik *manual animation 3D*, dan analisa kebutuhan sistem dalam pembuatan animasi.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan system dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 3D.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan film kartun 3D dengan teknik *manual animation 3D* . Dari proses produksi (konsep karekter, animasi, dan background), pasca produksi (compositing, editing, rendering), dan tahap pembahasan (mengenai kebutuhan fungsional dan *storytelling*).

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**