

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi terutama teknologi multimedia saat ini telah berkembang pesat. Sebuah media yang memanfaatkan lebih dari satu medium yang lebih dikenal dengan multimedia. Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video atau Multimedia secara umum merupakan kombinasi dari tiga elemen yaitu suara, gambar, dan teks (M.Suyanto 2005: 20-21). Dalam dunia multimedia sudah membentuk berbagai macam manfaat yang besar dalam segala hal dari penyampaian informasi, berita, ataupun iklan yang berguna bagi kepentingan umum ataupun perseorangan. Istilah dan manfaat multimedia yang mulanya dari dunia teater kini telah berkembang dan masuk kedalam teknologi yang merubahnya menjadi alat atau media serbaguna dalam pemanfaatannya.

Animasi 3D merupakan hasil dari pesatnya perkembangan teknologi dan multimedia saat ini, dan dengan animasi 3D bentuk pencitraan multimedia menjadi lebih hidup, berkembang dan maju. Hal ini bisa dibuktikan dengan mudahnya dijumpai animasi 3D, baik dalam bidang permainan maupun bidang perfilman. Sampai saat ini perlombaan para animator dalam dunia film animasi 3D terus berkembang dan banyak diproduksi, karena bisa menghemat biaya maupun mempersingkat waktu produksi. Dalam kasus ini penulis mengambil

tema sebuah animasi 3D sebagai media untuk menghibur karna dalam menyaingi competitor yang sudah lebih dulu menggunakan 3D.

Salah satunya adalah dalam dunia hiburan saat ini tidak lepas dari pemakaian teknologi komputer. Dunia perfilman adalah salah satu bagian dalam dunia hiburan yang banyak menggunakan komputer. Perkembangan hardware dan software pada dunia komputer sangat mempengaruhi industri perfilman, terutama industri film kartun. dahulu pembuatan film kartun masih sangat sederhana, yaitu dengan cara manual, di foto frame per frame baru diproses dimesin editing. Proses tersebut membutuhkan waktu yang sangat lama dan memakan biaya yang besar. Untuk itu hanya perusahaan besarlah yang mapu memproduksi film animasi. Namun sekarang dengan hadirnya komputer, perusahan kecil atau secara personalpun mampu pembuatan film animasi kartun.

Dalam pembuatan objek model 3D khususnya untuk perubahan bentuk objek terdapat teknik untuk menyelesaikan produksinya secara mudah dalam penganimasian dan tidak harus membutuhkan spesifikasi komputer tinggi, yaitu dengan teknik *morpher*. Teknik *morpher* yaitu perubahan objek 3D khususnya untuk ekspresi wajah yang berubah bentuk mengikuti alur cerita.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang terdapat pada pembuatan film animasi dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu Bagaimana cara pembuatan film animasi "Color Icon" dengan teknik *morpher* untuk ekspresi wajah menggunakan 3D MAX.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi komputer khusus teknologi multimedia sangat luas cakupannya,sesuai fungsi penerapannya pada masing-masing bidang terutama pada perangkat lunak. Oleh karena itu untuk memfokuskan pembahasan, penulis membatasi ruang lingkup yaitu bagaimana membuat film animasi 3D mulai dari tahap pra produksi,tahap produksi dan tahap pasca produksi.

Dalam perancangannya, pembuatan film animasi "Color Icon" ini penulis menggunakan software-software sebagai berikut :

3D Studio Max, Adobe After Effects CS3, Adobe Premier Pro CS3.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan diadakan penulisan melakukan penelitian ini adalah sebagai syarat kelulusan untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Jurusan Sistem Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Komputer "AMIKOM" Yogyakarta. Adapun yang lainnya dari tujuan sebagi berikut :

1. Mampu membuat Film animasi 3D.
2. Memperoleh wawasan secara nyata dari penelitian yang dilakukan.
3. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan, dan merealisasikan dalam aplikasi nyata serta praktek guna mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu kelingkungan dunia nyata.

4. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya pembuatan film animasi 3D.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penulis melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan minat pembaca terhadap film animasi berbasis 3D.
2. Memberikan tambahan pengetahuan tentang animasi film animasi 3 dimensi.
3. Dapat dijadikan bahan referensi, khususnya bagi mahasiswa STMIK AMIKOM yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan animasi 3 dimensi

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini penulis memperoleh dan mengumpulkan data-data sebagai sumber untuk penyusunan skripsi menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu :

1. Metode Art Design

Adalah metode dengan melakukan pembuatan film animasi 3 dimensi itu sendiri.

2. Metode Study Literatur

Mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan animasi 3D.

3. Metode Study Pustaka

Metode ini dimaksudkan untuk memperoleh konsep-konsep secara teoritis menggunakan buku-buku panduan sebagai bahan referensi dalam mendapatkan semua informasi yang dibutuhkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan disajikan dalam 5 bab yang uraiannya masing-masing adalah sebagai berikut :

1. BAB I : PENDAHULUAN

Dalam Bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan laporan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini diuraikan tentang mengenai Animasi, proses pembuatan film animasi 3D, analisis kebutuhan sistem dan perangkat lunak (software) yang digunakan dalam pembuatan film animasi 3D.

3. BAB III PRA PRODUKSI

Bab ini menguraikan tahapan-tahapan dalam proses pembuatan film animasi 3D dan, perancangan pra produksi yang terdiri dari membuat cerita, menentukan karakter, dan membuat storyboard.

4. BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini akan menjelaskan tentang Produksi dan Pasca produksi yang terdiri dari modelling, rigging, texturing, animasi, dan kamera lighting

menggunakan 3DS MAX. Selain itu pada bab ini akan menjelaskan pada tahap pasca produksi pembuatan film animasi 3D. Tahap pasca produksi tersebut terdiri dari editing video, rendering dan penentuan video compositing codec.

5. BAB V PENUTUP

Pada Bab ini merupakan bab terakhir dari penyusunan penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

