

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film merupakan salah satu media komunikasi modern yang efektif untuk menghibur sekaligus menyampaikan pesan yang dapat mempengaruhi sikap, pola pikir, dan membuka wawasan bagi penontonnya.

Dilihat dari jalan ceritanya, jenis-jenis film terbagi atas dua aliran besar yaitu fiksi dan non fiksi. Salah satu film fiksi yang booming saat ini adalah film animasi. Teknik penyajiannya pun beragam. Mulai menggunakan teknik animasi 2D, teknik animasi stop motion, hingga teknik animasi 3D. Khusus untuk animasi 3D, penyajiannya kini tidak hanya diperuntukkan untuk anak-anak. Namun lebih meluas untuk semua umur.

Berdasarkan durasinya, film pun dapat dibagi menjadi beberapa bagian. Salah satunya adalah film pendek yang berdurasi 1-40 menit menurut standar festival internasional. Film pendek mempunyai karakteristik yang simple dan kompleks. Film pendek mempunyai pemanfaatan media komunikasi yang berlangsung efektif. Film pendek juga memberikan ruang gerak ekspresi yang lebih leluasa.

Saat ini film hasil karya anak Indonesia didominasi oleh film-film bergenre horor dan drama cinta remaja. Sedikit sekali anak bangsa yang memproduksi film animasi khususnya animasi 3D. Padahal seperti yang diketahui, film animasi 3D mempunyai daya tarik tersendiri dikalangan penonton.

Film pendek *Zombi Kecil di Bulan* menggunakan animasi 3D. Dimana karakter utamanya yaitu seorang zombi kecil yang mempunyai karakterter tersendiri dan tidak seperti zombi pada umumnya. Karena zombi kecil ini mempunyai gerakan seperti manusia normal. Berbeda dengan zombi yang biasa kita kenal yang mempunyai gerakan yang lambat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, dapat disimpulkan rumusan masalahnya, yaitu bagaimana merancang Film Pendek Animasi 3D berjudul "*Zombi Kecil di Bulan*".

1.3 Batasan Masalah

Adapun dalam pembuatan film ini, penulis membatasi masalah, yaitu:

1. Film yang dibuat menggunakan animasi 3D
2. Animating
3. Film ini merupakan film pendek
4. Pembuatan film animasi 3D ini menggunakan Autodesk Maya 2014, Adobe After Effects CS 6, Adobe Premiere CS 6, sebagai penunjang utama.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari skripsi ini adalah :

1. Memanfaatkan teknologi multimedia dan komputer.

2. Membantu para animator baru dalam memberikan ide dalam membuat film 3D.
3. Menerapkan ilmu yang sudah diberikan oleh STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Sebagai pemenuhan syarat kelulusan Strata I STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

1. Membantu penulis dalam hal memperdalam materi tentang multimedia, khususnya Animasi 3D.
2. Melatih penulis dalam pembuatan karya nyata 3D.

1.5.2 Bagi Pihak Animator

1. Memotivasi animator baru dalam meningkatkan kreatifitas dalam membuat animasi 3D.
2. Menambah wawasan para animator baru dalam membuat animasi 3D.

1.5.3 Bagi Masyarakat Umum

1. Sebagai sarana hiburan

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan adalah:

1. Metode Kepustakaan

Proses pengumpulan data melalui buku-buku, makalah, tutorial, laman internet dan segala macam materi yang berkaitan dengan proses pembuatan film animasi 3D.

2. Metode Observasi

Memperoleh data dengan melakukan pengamatan film animasi 3D populer.

3. Metode Interview (Wawancara)

Mewawancarai orang-orang yang lebih berpengalaman di bidang pembuatan film pendek, khususnya animasi 3D.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB 1- PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan bab pertama dari karya tulis yang berisi jawaban apa dan mengapa penelitian itu perlu dilakukan. Bagian ini memberikan gambaran mengenai topik penelitian yang hendak disajikan. Oleh karena itu, pada bab pendahuluan memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, dan tujuan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan Teori meliputi pustaka dan teori-teori mengenai animasi 3d yang akan digunakan dalam proses pembuatan film animasi 3D.

BAB III PERANCANGAN

Memaparkan pra produksi film kartun yang akan dibuat oleh penulis meliputi tema, logline, naskah, sinopsis, desain karakter, dan pembuatan storyboard.

BAB IV PEMBAHASAN

Menguraikan secara lengkap proses produksi dan pasca produksi film, yaitu animating, membuat environment, perancangan background, coloring, editing, sound effect, backsound, dan rendering.

BAB V PENUTUP

Penutup merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran yang sifatnya membangun dari keseluruhan isi laporan.