

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Di jaman yang maju ini seluruh aspek yang ada sudah bisa di bilang canggih karna semua barang yang dibuat sudah berpandangan terhadap masa depan. Barang – barang yang dibuat untuk memudahkan bagi para pengguna untuk menggunakan barang tersebut. Apa lagi bila kita bicara tentang teknologi berbasis multimedia ? sudah teramat sangat luas dan mudah, semua orang sudah dapat menggunkan multimedia di segala aspek contoh nya di bagian pengembangan perusahaan dengan menggunakan web, pengembangan sistem informasi untuk membantu perhitungan dalam perusahaan atau pembuatan vidio untuk profil perusahaan tersebut.

Sekarang software untuk membuat suatu vidio atau pun animasi sudah teramat banyak, kita hanya perlu hardware yang sesuai untuk itu. Kita bisa lihat bahwa sekarang dunia animasi sudah maju dan sangat berkembang di dunia ini banyak perusahaan yang tadi nya bergerak di bidang real vidio sekarang berubah ke dalam animasi karna di dunia animasi kita bisa membuat sesuatu yang tidak bisa atau pun sulit untuk di realisasikan di dunia nyata. Dengan alasan itu lah sekarang banayak perusahaan animasi yang berkembang maju dalam dunia animasi dan memang pasar akan animasi sekarang meningkat karna semakin banyak nya orang – orang penikmat animasi. Animasi pun terdapat 2 jenis yaitu 2D dan 3D , pada

dasar nya pembuatan animasi 2D dan 3D hampir sama karna langkah – langkah yang di jalankan mirip contoh nya di animasi 2D ada pembentukan karakter atau tokoh awal di animasi 3D pun juga ada yang membedakan antara animasi 2D dan 3D adalah animasi 3D mempunyai volume maka dari itu animasi 3D bisa lebih hidup atau bisa menyerupai real vidio . tapi banyak juga yang menggunakan penggabunagn antara animasi 2D dan 3D agar lebih menarik dan membuat penikmat aminasi lebih tertarik dan senang akan itu.

Dengan fenomena yang terjadi maka proyek yang akan di buat yaitu Perancangan Film Kartun 3 Dimensi "Oii Tipo" Dengan Maya. film ini sebenarnya untuk anak - anak karna film ini bertemakan edukasi dasar untuk pembelajaran para anak - anak, di film ini ada 1 tokoh utama yg bernama TIPO yang kan mengajak para anak - anak yang menonton untuk ikut melakukan apa yang tokoh utama ini lakukan. Harapan di film ini agar bisa memberi semangat pada animator – animator indonesia untuk lebih bisa merasa tertautang dan agar membuat suatu animasi yang lebih berkualitas agar tidak kalah dengan negara lain nya.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, dapat diketahui bahwa pokok permasalahan yang dihadapi yaitu “Bagaimana Membuat Film Kartun 3 Dimensi "Oii Tipo" Dengan Maya”.

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Adapun dalam penelitian ini, penulis membatasi permasalahan pada :

1. Film yang dibuat mempunyai unsur edukasi.

2. Film edukasi ini untuk anak usia 3 sampai 6 tahun.
3. Terdapat bahasa Inggris di dalamnya.
4. Film dibuat dengan menggunakan 3D Maya.
5. Target durasi film adalah 4 menit 27 detik.
6. Software pendukung yang digunakan adalah *Autodesk Maya 2013*, *Adobe After Effects CS3*, *Adobe Premiere Pro CS3*, *Adobe Soundbooth CS3*.

#### **1.4 TUJUAN PENELITIAN**

1. Membuat panduan dalam pembuatan film dengan Maya.
2. Meneliti ketertarikan para pecinta film animasi.
3. Sebagai salah satu metode pembelajaran dasar untuk para anak-anak.

#### **1.5 MANFAAT PENELITIAN**

##### **1.5.1 Bagi Penulis**

1. Syarat untuk mendapat gelar S. Kom
2. Untuk memperdalam ilmu yang dipelajari di STMIK AMIKOM
3. Untuk merealisasikan ilmu yang didapat selama belajar di STMIK AMIKOM
4. Untuk dijadikan portofolio

##### **1.5.2 Bagi Umum**

1. Sebagai salah satu referensi untuk membuat film dengan Maya.
2. Pembaca dapat mengetahui secara garis besar dalam sebuah produksi film.
3. Bisa dijadikan salah satu tutorial dalam pembuatan objek model 3D.

4. Dapat di jadikan dalam referensi skripsi selanjut nya.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah :

### 1. Metode Pengumpulan Data

#### a. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan penelusuran terhadap berbagai macam literatur seperti buku, referensi-referensi baik melalui perpustakaan maupun internet dan lain sebagainya yang terkait dengan judul penelitian ini.

#### b. Dokumentasi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan mulai dari stud literatur sampai dengan implementasi, serta penarikan kesimpulan dan saran.

### 2. Metode Perancangan Film

Pada tahap ini film belum di buat, tetapi persiapan apa saja yang dibutuhkan sudah direncanakan mulai dari ide cerita, cerita, tema cerita, lalu dikembangkan menjadi *synopsis*, *synopsis* dikembangkan lagi menjadi *storyline*, *storyline* diperlebar menjadi *script/scenario*, hingga ke tahap *storyboard*.

### 3. Metode Produksi Film

Pada tahap inilah pembuatan film animasi berlangsung, mulai dari membuat karakter, pewarnaan atau pemberian tekstur, memberi tulang, menganimasikan dan merender.

### 4. Metode Pasca Produksi Film

Pada tahap ini dilakukan *editing* dan *compositing* dalam pembuatan film animasi tiga dimensi. *Editing* dan *compositing* adalah hal yang sangat penting dan utama karena pada tahap inilah adegan-adegan dari hasil *render* dan *audio* disatukan dan dirangkai untuk dijadikan sebuah *file movie*.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam Skripsi ini adalah sebagai berikut:

### **Bab I : Pendahuluan**

Pada bab ini diuraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

### **Bab II : Dasar Teori**

Pada bab ini berisi Konsep dasar animasi, Prinsip animasi, jenis – jenis teknik film animasi, Jenis animasi tiga dimensi (3D),



Proses produksi film animasi, profesi kerja animasi, teknik animasi tiga dimensi (3D), dan software yang digunakan.

### **Bab III : Analisis dan Perancangan**

Pada bab ini menguraikan tentang perancangan film, kemudian menggambarkan bentuk dan kepribadian tiap karakter yang akan dimasukkan kedalam proyek pembuatan film animasi tiga dimensi (3D), dan menganalisis kebutuhan dan analisis kelayakan dari film animasi dimensi (3D).

### **Bab IV : Implementasi dan Pembahasan**

Pada bab ini berisi tentang pembuatan dari rancangan yang telah dibuat, tahapan pembuatan film animasi 3D yang dibuat, serta proses compositing, editing dan renderingnya, dan uji coba dari animasi.

### **Bab V : Penutup**

Pada akhir bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.