

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

^[1]Perkembangan teknik film animasi terus berkembang dengan gaya dan ciri khas masing – masing pembuat di berbagai negara di Amerika, Eropa dan merembet ke berbagai negara di Asia. Jepang merupakan salah satu negara yang saat ini maju dalam dunia animasi kartunnya, sehingga pada satu dekade ini telah menguasai pasaran animasi dengan gaya dan ciri yang khas.

^[2]Perkembangan industri animasi tidak hanya berada di Jepang, namun kini juga merambat di Indonesia. Saat ini banyak animator yang membuat animasi 3 dimensi yang mereka unggah di situs internet seperti youtube. Namun kebanyakan belum menerapkan teknik kamera dan screenplay yang sering digunakan Hollywood.

Dengan adanya masalah tersebut penulis membuat film animasi 3D dengan judul "Army War" menggunakan software 3D Studio Max dan Adobe After Effect. Di dalam film ini, penulis menggunakan teknik kamera dan screenplay yang sering digunakan oleh Hollywood, sehingga dapat membedakan film ini dengan film – film animasi lainnya.

¹ G. Djalle Zaharudin et.al, The Making of 3D Animation Movie Using 3DStudioMax, Penerbit Informatika, Bandung, 2007, Hal 10

² Heni T Agnes et.al, Panduan Aplikatif Autodesk 3DS Max, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2008, Hal 1

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas yaitu dalam pembuatan film animasi belum menerapkan teknik kamera dan *screenplay* Hollywood, maka diperlukan sebuah contoh film yang bagus, efisien dan efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Sehingga rumusan masalah yang paling tepat adalah "*Bagaimana membuat film animasi 3 dimensi menggunakan teknik kamera dan screenplay yang sering digunakan oleh Hollywood*"

1.3. Batasan Masalah

Tidak terlepas dari rumusan masalah yang ada, penulis membatasi permasalahan dengan poin-poin sebagai berikut.

1. Panjang durasi film yang dibuat adalah 13 menit.
2. Jenis kamera yang dipakai adalah *Target spot* dan *Free spot*.
3. Teknik kamera Hollywood yang dipakai adalah sebagai berikut.
 - a. *Hand Off End On*
 - b. *Hand Off Switch*
 - c. *Dispearing Foreground*
 - d. *Slight Boom*
 - e. *Foreground Paralax*
 - f. *Back Paralax*
 - g. *Fly-Through and Air*
 - h. *Track in the Air*
 - i. *Angle on path : Target Lock*

4. Tahap – tahap *screenplay* yang digunakan sebagai berikut.

- a. *Ordinary World*
- b. *Call to Adventure*
- c. *Refusal to Call*
- d. *Meeting with Mentor*
- e. *Crossing the Treshold*
- f. *Test, Allys and Enemies*
- g. Pendekatan Tempat Rahasia
- h. *Ordeal*
- i. *Reward*
- j. *Refusal of Return*
- k. *The Road Back*
- l. *Resurrection*
- m. *Back to Ordinary World*

Adapun perangkat lunak yang digunakan untuk pembuatan film “Army War” meliputi :

1. 3D Studio Max
2. Adobe After Effect
3. Adobe Premiere Pro
4. Adobe Photoshop
5. Celtx
6. Studio One

7. Adobe Media Encoder

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan film animasi 3 dimensi "Army War" yang menggunakan teknik kamera dan *screenplay* Hollywood.
2. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Menambah pengalaman dalam merancang dan membuat proyek multimedia, khususnya animasi 3D.

1.5. Manfaat Penelitian

Dari permasalahan yang ada, penulis mencoba untuk melakukan penelitian dari beberapa aspek yang ada.

Adapun manfaat dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut.

1. Bagi penulis
 - a. Mengetahui teknik – teknik dalam pembuatan film animasi 3D.
 - b. Dapat mengembangkan dan menerapkan ilmu multimedia baik teori maupun praktek.
 - c. Menambah pengetahuan dan wawasan di bidang animasi sehingga nantinya dapat berguna di dunia kerja.
2. Bagi pembaca
 - a. Dapat dijadikan acuan untuk membuat skripsi di masa yang akan datang.

2. Metode Pembuatan Film Kartun

a. Pra Produksi, meliputi :

- i. Menentukan Ide Cerita
- ii. Menentukan Tema cerita
- iii. Pembuatan Naskah.
- iv. Pembuatan Standar Karakter.
- v. Pembuatan *Storyboard*.

b. Produksi, meliputi :

- i. Pembuatan 3D karakter.
- ii. Pemodelan benda – benda pendukung.
- iii. Pembuatan background
- iv. Memberikan material pada karakter, *background* dan *environment*.
- v. Perancangan tata letak.
- vi. *Rigging*
- vii. Pembuatan animasi.
- viii. Penganimasian kamera.

c. Pasca Produksi, meliputi :

- i. *Compositing*, menggabungkan elemen – elemen dalam satu media.
- ii. *Recording* dan *mixing sound*.
- iii. *Editing*
- iv. *Rendering*

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian serta sistematika penulis.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang pengertian animasi, sejarah animasi, jenis – jenis teknik film animasi, pengertian teknik kamera, macam – macam jenis teknik kamera Hollywood, pengertian *screenplay*, tahap – tahap yang ada di *screenplay*, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan.

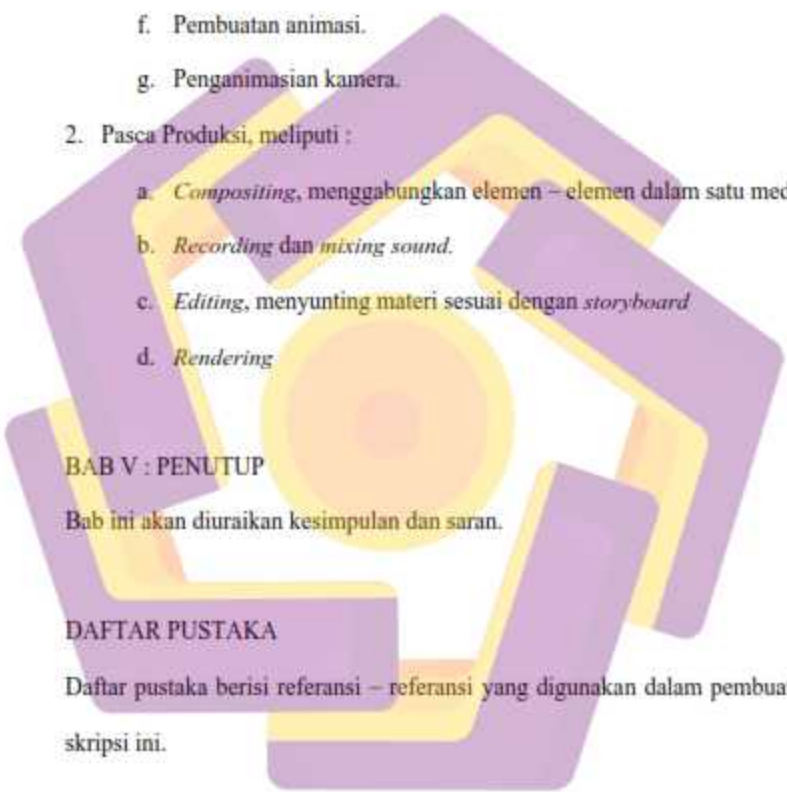
BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam Bab ini berisi tentang proses saat pra produksi film kartun yang dibuat oleh penulis, meliputi Pembuatan Naskah, Pembuatan Standar Karakter dan Pembuatan Storyboard.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini akan di uraikan tentang proses produksi dan pasca produksi film kartun yaitu

1. Produksi, meliputi :
 - a. Pembuatan 3D karakter.

- 
- b. Pembuatan *background* dan *environment*.
 - c. Memberikan material pada karakter, *background* dan *environment*.
 - d. Perancangan tata letak.
 - e. *Rigging*
 - f. Pembuatan animasi.
 - g. Penganimasian kamera.
2. Pasca Produksi, meliputi :
- a. *Compositing*, menggabungkan elemen – elemen dalam satu media.
 - b. *Recording* dan *mixing sound*.
 - c. *Editing*, menyunting materi sesuai dengan *storyboard*
 - d. *Rendering*

BAB V : PENUTUP

Bab ini akan diuraikan kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi referensi – referensi yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.