

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan film animasi, terutama animasi 3D di Indonesia terlihat progresnya. Banyak film serial animasi diputar di televisi swasta Indonesia. Tetapi, film-film tersebut sebagian besar merupakan hasil produksi negara lain. Padahal, sebenarnya SDM-SDM Indonesia tidak kalah dalam hal pembuatan animasi. Hal itu dapat dilihat dari mulai banyaknya karya-karya yang dihasilkan oleh studio animasi, perorangan, komunitas atau universitas.

Sebagian besar film serial animasi yang ditayangkan di televisi sebatas menghibur, kurang berisi tentang pesan positif. Hal ini bisa menjadi peluang bagi para pelaku industri animasi di Indonesia untuk memproduksi film yang berbeda, yaitu film animasi yang menghibur sekaligus memberikan pesan moral. Dan juga karena film animasi secara tak langsung mempunyai peranan yang penting sebagai media untuk menyampaikan informasi dan pesan positif.

Membuat film yang bagus dalam segi cerita dan visual, memerlukan teamwork yang terdiri dari orang-orang yang berpengalaman dalam bidangnya masing-masing (misal concept artist, modeler, lighting artist, animator). Namun, dengan teknologi seperti sekarang, kita bisa membuat sendiri film animasi sederhana, tetapi tetap dengan alur kerja seperti studio animasi professional mulai dari tahap pra produksi, produksi sampai pasca produksi.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk membuat film animasi dengan berisi pesan moral, cerita yang menarik dan menggunakan karakter tokoh utama bernama Umar. Untuk itu penulis mengambil judul skripsi PERANCANGAN FILM ANIMASI "SI UMAR" MENGGUNAKAN AUTODESK MAYA 2009.

### 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang film animasi "Si Umar" menggunakan Autodesk Maya 2009?

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film animasi ini, penulis memfokuskan pada beberapa permasalahan di antaranya :

- Film animasi "Si Umar" berisi cerita tentang pesan moral.
- Film ini dibuat hanya 1 episode sebagai *sample* karena keterbatasan waktu dan SDM.
- Menggunakan 3 karakter yaitu Umar, Jon, dan Guf.
- Film berdurasi sekitar 4 sampai 6 menit.
- Tanpa dialog, hanya menggunakan musik latar dan suara-suara untuk mendukung jalan cerita.
- Visualisasi yang ditampilkan dalam bentuk 3D, menggunakan teknik animasi digital, dan metode *keyframe animation*.
- Menggunakan standar video PAL, 24 frame.

- Dirancang dengan menggunakan software Autodesk Maya 2009, Adobe Photoshop CS3, Adobe After Effect CS3, Adobe Premiere Pro CS3.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

- Membuat film animasi “Si Umar” dengan isi cerita tentang pesan moral dan dengan penyampaian cerita yang menarik.
- Membuat film animasi “Si Umar” menjadi tayangan yang menghibur, tetapi tetap bersifat edukasi.
- Untuk memenuhi syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1 STMIK Amikom Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

- Dapat digunakan sebagai media untuk membantu dalam menanamkan nilai dan etika pada masyarakat.
- Dapat menghibur dan menghilangkan sejenak kepenatan bagi penonton dari rutinitas kesehariannya.
- Memperoleh gelar Sarjana Komputer, dan ilmu yang didapat selama mengerjakan penelitian ini dapat dibagikan kepada orang lain.

#### **1.6 Metodologi Penelitian**

Penyusunan skripsi ini dilakukan dengan metode penelitian sebagai berikut :

##### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

- Metode Studi Literatur

Metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku referensi, majalah, maupun internet dan lain-lain untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam penyusunan skripsi.

- **Metode Wawancara / Konsultasi**

Pengumpulan data yang diperoleh dengan cara melakukan tanya jawab kepada orang di balik pembuatan film animasi (3D artist) untuk memberi gambaran, film animasi seperti apa yang bisa menarik perhatian dan menghibur, tetapi tetap berisi pesan moral. Selain itu pengumpulan data juga dilakukan dengan diskusi dengan dosen pembimbing.

- **Metode Observasi**

Melakukan pengamatan terhadap objek yang diteliti, dalam hal ini dilakukan dengan cara menyimak film-film animasi dan mengikuti perkembangannya sebagai referensi untuk mengumpulkan data.

#### 1.6.2 Metode Penelitian

- **Metode Riset (Pembuatan Animasi)**

Dalam merancang film animasi "Si Umar", penulis menggunakan metode pembuatan film animasi berdasarkan buku "3D Animation Movie using 3DStudioMax" yang disusun oleh Zaharuddin G. Djalle, Edi Purwantoro, Demi Dasmana. Dalam buku itu diuraikan tentang proses pembuatan film animasi, dimulai dari pra produksi, produksi dan pasca produksi.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini tersusun dari beberapa bab dengan sistematika pembahasan sebagai berikut

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi pengumpulan data dan sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori animasi meliputi pengertian animasi, awal mula teknik animasi, jenis animasi, prinsip animasi, teknik kamera, proses pembuatan film animasi, software-software yang digunakan dalam perancangan film animasi.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN ANIMASI

Bab ini membahas tentang analisis-analisis dalam proses pembuatan film animasi 3D "Si Umar" dan juga membahas masalah pra produksinya meliputi pencarian ide, tema, skenario, concept art, storyboard.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan secara teknis cara mengaplikasikan software-software untuk membuat film animasi "Si Umar" serta pembahasan tentang langkah-langkah pembuatannya meliputi modeling, texturing, rigging, animate, lighting, rendering, compositing, editing.

