

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Sebagai salah satu bagian dari seni, multimedia terus berkembang dengan seiring perkembangan teknologi yang mendukungnya. Perkembangan seni dalam bidang multimedia terdiri dari berbagai hasil seni yang kemudian melibatkan unsur komputerisasi dalam penyajiannya seperti musik, gambar dan video. Tak berbeda jauh dari pesatnya perkembangan musik, seni gambar gerak atau videopun terus berkembang terlihat dengan semakin banyaknya film-film yang dapat kita nikmati. perkembangan ini menunjukkan bahwa ada sebuah lahan bagi para produsen film.

Ada berbagai kategori film yang di buat seiring perkembangannya. Salah satunya adalah film animasi. Film animasi lahir di awal abad 20 dan terus menyuguhkan cerita-cerita menarik dengan grafis yang semakin baik dan efek-efek yang menambah kesan indah pada penampilannya. Film-film yang pada awalnya di tujukan untuk konsumsi hiburan anak anak kini pun kian meluas dan mendapat tempat pada penonton usia dewasa dengan meluasnya cerita yang di tampilkan.

Animasi 3D merupakan salah satu bagian film animasi yang turut berkembang sejalan dengan film animasi lainnya, banyak dari film-film ini hanya menampilkan kisah drama dan komedi. Sedangkan film aksi banyak merupakan hasil *live shooting*. Perkembangan film aksi di ranah hiburan juga

semakin pesat dengan menampilkan visual efek yang semakin terlihat nyata. Salah satu kumpulan *footage element* yang digunakan untuk menciptakan sebuah visual efek adalah Action Movie Essentials 2 yang di produksi oleh Video Copilot.

Penggunaan visual efek film aksi seperti Action Movie Essentials 2 pada animasi 3D keayaataannya membuat beberapa masalah dalam implementasinya. hal tersebut karena adanya perbedaan antara live shooting dan film animasi seperti tekstur, dan sudut pencahayaan. Action Movie Essentials 2 di produksi untuk membuat visual efek pada film *live shooting*, sehingga tekstur yang di gunakan tidak seperti animasi 3D yang cenderung halus. Tekstur pada footage element yang di sediakan lebih detail, baik yang merupakan hasil olah komputer maupun hasil rekaman dengan kamera.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis mencoba membuat rumusan masalah yaitu :

- Bagaimana menciptakan visual efek dengan menggunakan *Footage element* Action Movie Essentials 2 ?
- Bagaimana implementasi visual efek pada grafik 3D dalam Film “The Last Man Standing” ?

### I.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diambil penulis adalah :

- Film animasi berbasis 3D.
- Merupakan film animasi fiksi.
- Visual efek menggunakan Action Movie Essentials 2.
- Software yang digunakan adalah Autodesk Maya, Photoshop, Adobe after effect, Adobe Premier.

### I.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang hendak di capai penulis dari penelitian ini adalah :

1. Dapat mengetahui tehnik pembuatan film animasi 3D.
2. Dapat mengetahui penerapan pembuatan visual efek dengan *footage element* Action Movie Essentials 2 pada animasi 3D.
3. Mengimplementasi visual efek dalam film animasi 3D dengan judul "The Last Man Standing".
4. Dapat mengetahui penggunaan aplikasi Autodesk maya, Photoshop, Adobe After Effect, Adobe Premier dalam pembuatan film animasi.

### I.5 Metode Penelitian

Untuk mencapai tujuan penelitian, maka penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

### 1.5.1 Metode Kepustakaan

Pengumpulan data melalui metode kepustakaan yang dimaksud adalah pengumpulan teori ataupun konsep-konsep yang berasal dari buku-buku yang kemudian digunakan dalam proses penelitian.

### 1.5.2 Metode Literatur

Pengumpulan data ini adalah pengumpulan data menggunakan literatur-literatur yang ada seperti internet.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Tiap-tiap prosedur, teknik dan alat bantu tertentu yang mempresentasikan sejumlah aktivitas tertentu yang digunakan dalam perancangan keseluruhan.

### 1.5.4 Metode Pengembangan

Cara yang tersistem atau teratur yang bertujuan untuk melakukan analisa pengembangan suatu sistem.

### 1.5.5 Metode Testing

Pengujian sistem agar tidak terjadi kesalahan atau setidaknya meminimalisir kemungkinan kesalahan.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dimaksudkan agar memudahkan pembaca dan bentuk laporan lebih terstruktur maka penulis membuat sistematika dari pokok-pokok bahasan seperti berikut :

### BAB I : PENDAHULUAN.

Bab ini berisi pengantar terhadap masalah masalah yang akan di bahas, latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisikan tentang konsep dasar perfilman, langkah-langkah pengembangannya, macam-macam struktur film seperti story board, penentuan karakter dll serta perangkat lunak yang digunakan.

## **BAB III : METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi tentang metode pembuatan film, identifikasi masalah-masalah serta kelayakan film. Dan tinjauan umum pada objek yang dituju.

## **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang proses perancangan film dan perangkat lunak yang di gunakan yaitu 3D maya. Selain itu juga menjelaskan proses modeling, mapping, animating, dll.

## **BAB V : PENUTUP**

Berisi tentang kesimpulan dan saran atau kritik terhadap peneliti.