

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini film animasi sudah seperti kebutuhan yang harus dicukupi, tidak hanya anak-anak yang dapat menikmatinya tetapi semua kalangan, dari yang paling muda sampai orang dewasa, dari film tersebut dapat memberikan nasehat dan hiburan yang tersimpan dalam ceritanya. Penyampaian pesan dan mengenalkan perusahaan film kepada penonton melalui animasi merupakan tujuan dari pembuat film animasi sendiri.

Sebelum film dirilis secara utuh keseluruhan, biasanya ada teaser atau trailer terlebih dahulu yang muncul. Teaser berdurasi kurang lebih satu menit dengan mengenalkan beberapa karakter dan adegan menarik dalam film. Ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran serta rasa penasaran pada penggemar film untuk menyaksikan film tersebut secara keseluruhan.

Kendala yang biasa terjadi saat proses pembuatan karakter serta animasinya adalah membuat tokoh karakter dengan pakaian atau jubah yang seakan harus mengikuti gerak alami seperti semestinya, bisa dilakukan secara manual dengan menggerakkan perbagian animasi tetapi itu sangat lama dan hasilnya terkadang tidak seperti yang diinginkan.

Reactor cloth and wind, teknik ini akan membantu dalam menggerakkan dan mengontrol objek yang kompleks sehingga cukup hanya menggerakkan satu objek yang telah dipilih sebagai *base*-nya. Dengan diterapkannya *Reactor cloth and wind* menjadikan animasi terlihat lebih real gerakannya.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah melihat latar belakang masalah di atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana menerapkan *Reactor cloth and wind* dalam teaser animasi 3D untuk menggerakkan *environment* karakter agar terlihat nyata?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada, maka penulis menetapkan batasan penelitian sebagai berikut :

1. Teaser animasi 3D ini fokus dalam penerapan dan penggunaan "*Reactor cloth and wind*".
2. Teaser ini berdurasi 1 menit (*60 second*).
3. File hasil render video yang digunakan adalah berekstensi *.mp4*
4. Pembahasan dalam skripsi ini meliputi : *reactor cloth and wind*, *testing implementasi*, prinsip animasi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program Strata 1 Sistem Informasi di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Dapat memberikan gambaran pada penggemar film mengenai teknik yang digunakan pada produksi film animasi.
3. Penggunaan teknik "*reactor cloth and wind*" dalam membuat teaser animasi ini.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang pembuatan animasi 3D.

1.5.1.1 Metode Wawancara

Metode yang digunakan penulis untuk melakukan tanya jawab kepada pihak yang berpengalaman dalam bidang animasi 3D.

1.5.1.2 Metode Studi Pustaka

Metode yang digunakan untuk mencari buku referensi dan mempelajari kelebihan serta kekurangan karya ilmiah mahasiswa tentang animasi 3D yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pembuatan skripsi.

1.5.2 Metode Perancangan

Metode ini digunakan penulis untuk menyiapkan proses pembuatan animasi mulai dari tahap praproduksi sampai pasca produksi.

1.5.3 Metode Pengembangan

Metode untuk pengecekan ulang dalam tahap produksi, untuk melihat dan mendokumentasi hasil yang ada sesuai dengan yang diharapkan apa tidak.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan mudah dimengerti dan terstruktur, penelitian ini terdiri dari 5 Bab atau sub pokok, maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas yang berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan serta rencana kegiatan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang dasar teori yang menunjang dalam pembuatan dan perancangan serta sebagai acuan dalam pembuatan film animasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang analisis kebutuhan produksi, proses praproduksi pada pembuatan film animasi 3D “The Zombie” yaitu: naskah, *storyboard*, dan *concept art*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses produksi pada pembuatan film animasi 3D “The Zombie” yaitu pembuatan: *character modelling*, *environment*, pengeditan musik latar, *texturing*, animasi karakter, *visual effect & cloth and wind*. Serta proses pasca-produksi yaitu: *Compositing*, *Editing*, dan *Rendering*.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan hasil penelitian yang berisi kesimpulan dan saran.