

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada masa sekarang ini animasi sudah banyak diminati dan digunakan dalam dunia film. animasi adalah perubahan dari waktu ke waktu. dengan kata lain, animasi adalah simulasi objek berubah selama periode waktu, apakah itu adalah posisi objek, ukuran, warna bahkan bentuk<sup>1</sup>. Animasi secara harfiah memberi kehidupan ke dalam benda, dan memberikannya karakter dan sifat pada benda tersebut.<sup>2</sup> Animasi dapat dimasukkan kedalam sebuah film, iklan, ataupun bahkan dapat dibuat sebagai film yang secara keseluruhan menampilkan animasi. Kebanyakan adalah film animasi dapat dimasukkan imajinasi di dalamnya dan membuat lebih hidup atau lebih menarik.

Diantara proses produksi film animasi pada tahap rigging, ada sebuah teknik yang bernama morph target. Morph target animation, per-vertex animation, shape interpolation, atau blend shapes adalah metode 3D animasi yang digunakan bersama dengan teknik seperti non-skeletal animation. Teknik morph target animation dapat digunakan untuk penerapan prinsip animasi exaggeration. morphing yang berhubungan dengan animasi 3D adalah sebuah teknik yang memungkinkan perubahan halus terjadi pada bentuk dan lokasi obyek dengan mendefinisikan awal, akhir dan bentuk tengah sebagai panduan atau target.

<sup>1</sup> Dariush Derakhshani, *Introducing Autodesk Maya 2011*, h.4

<sup>2</sup> Mark Giambruno, *3D Graphics & animation*, h.331

morphs dapat mengubah hampir segala bentuk apapun, tetapi mereka juga dapat digunakan untuk menghidupkan bentuk organik realistis, seperti gerak ular merayap atau raut wajah seseorang yang sedang bersin.<sup>3</sup> Metode ini dapat juga digunakan untuk membuat lipsync pada karakter.

Dari latar belakang diatas maka akan dilakukan perancangan film animasi 3 dimensi yang berjudul "Outan" yang akan menerapkan teknik *morph target*, agar prinsip animasi *exaggeration* dapat diterapkan pada wajah karakter.

### 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diambil dari latar belakang diatas yaitu bagaimana merancang film animasi 3D yang berjudul "Outan" yang menerapkan teknik *morph target*, agar prinsip animasi *exaggeration* dapat diterapkan pada wajah karakter ?

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ada pada penulisan skripsi ini antara lain :

1. Film merupakan film pocket cartoon yang berdurasi 1 menit 30 detik.
2. Film animasi ini berbasis animasi 3 Dimensi.
3. Karena proses pengerjaan film sangat panjang, maka pada skripsi ini hanya membahas proses produksi yang meliputi modeling, texturing, rigging, dan animation.
4. Pada skripsi ini lebih membahas tentang teknik yang dipakai yaitu teknik *morph target*.

---

<sup>3</sup> Mark Giambruno, 3D Graphics & animation, h.331

5. Tidak menguraikan manfaat dari Film Animasi dibuat.
6. Film animasi ini menggunakan Autodesk 3D Studio Max untuk membuat karakter dan environment, lighting, kamera serta animasi.
7. Film animasi ini menggunakan Adobe Photosop untuk membuat desain karakter, dan tekstur untuk model 3D.
8. Film animasi ini menggunakan Adobe After Effect untuk membuat efek-efek yang dipakai dalam film animasi dan compositing.
9. Film animasi ini menggunakan Adobe Premiere untuk melakukan tahap akhir dalam pembuatan film animasi.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

1. Merancang film animasi 3 Dimensi berjudul "Outan".
2. Menerapkan teknik morph target pada wajah karakter 3 Dimensi.
3. Diharapkan dapat memberi pengetahuan dan dijadikan sebagai referensi bagi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta dalam pembuatan animasi 3 Dimensi.
4. Membuat animasi pendek yang menampilkan beberapa ekspresi pada karakter 3D.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Dalam pengumpulan data sebagai penyusunan laporan skripsi ini, digunakan beberapa metode diantaranya adalah :

## 1. Metode Pengumpulan Data

### a. Metode Studi Pustaka

Metode ini digunakan untuk melakukan penelusuran terhadap referensi-referensi, buku-buku baik melalui perpustakaan, internet dan lain sebagainya yang ada kaitannya dengan judul penelitian ini.

## 2. Metode Perancangan

### a. Pra Produksi

Pada tahap ini dilakukan persiapan-persiapan dalam pembuatan film animasi, mulai dari membuat ide cerita, tema, pembuatan logline, sinopsis, diagram scene sampai pada tahap penulisan storyboard.

### b. Produksi

Pada tahap ini pembuatan film animasi dimulai, pembuatan karakter, environment, pemberian tekstur pada model, pemberian tulang, dan animasi dilakukan.

### c. Pasca Produksi

Dalam tahap ini akan dilakukan proses editing dan compositing dalam film animasi, yaitu menyatukan adegan-adegan yang telah di render dan penambahan audio, kemudian dijadikan file movie.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 Bab dan Daftar Pustaka. Adapun garis besar sistematikanya sebagai berikut :

**BAB I PENDAHULUAN**

dalam bab ini akan mengulas tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI**

menguraikan tentang teori dasar yang dipakai dalam penelitian dan membahas tentang animasi.

**BAB III PERANCANGAN**

dalam bab ini menguraikan perancangan film animasi secara umum, dan proses pembuatan film animasi 3 dimensi.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

bab ini akan dijelaskan tahap-tahap dalam pembuatan penelitian.

**BAB V PENUTUP**

menguraikan kesimpulan dan saran-saran yang telah dirangkum penulis selama proses pengerjaan.

Daftar Pustaka