

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia animasi berkembang begitu cepatnya seiring dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat. Yang awalnya hanya menggunakan animasi 2D sekarang telah berkembang menjadi animasi 3D. Dengan perkembangan animasi 3D yang awalnya animasi 2D yang terlihat datar menjadi animasi yang seakan terlihat realistis karena memiliki tiga dimensi yang berbeda. Selain pembuatan animasi 3D juga mampu menghemat biaya untuk sebuah film, seperti halnya penghancuran sebuah gedung atau mobil yang seharusnya memerlukan biaya yang sangat besar, jika gedung atau mobil asli yang dihancurkan, dengan animasi 3D gedung dan mobil dapat digantikan, sehingga biaya pembuatan film lebih hemat dan efektif.

Selain terlihat realistis, animasi 3D juga mampu menghibur para penonton. Animasi 3D juga dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan sebuah pesan kepada para penonton. Setiap pesan moral dalam sebuah film memiliki pesan yang berbeda antara satu dengan lainnya, dan pesan tersebut dapat dimabil hikmahnya oleh para penonton.

Di Indonesia perkembangan animasi sudah sangat pesat, namun masih banyak yang tidak menyadari bahwa pembuatan film animasi juga dapat dipelajari dan dapat dijadikan sebagai sebuah pekerjaan. Karena masih banyak yang belum

mengetahui bahwa pekerjaan pembuatan animasi di Indonesia masih banyak yang membutuhkan tenaga desainer pada animasi 3D.

Akan tetapi- akhir-akhir ini sudah banyak perusahaan yang bermunculan berfokus pada pembuatan film-film animasi. Seperti film *Animasi 3D Merah Mimpi* dan *Home Land* adalah contoh film animasi yang telah sukses ditampilkan di layar lebar, film animasi tersebut merupakan buatan salah satu perusahaan perfilman Indonesia. Hal ini menunjukkan dunia animasi Indonesia telah berkembang begitu pesat dan menjadikan perfilman Indonesia dapat diperhitungkan di mata dunia. Oleh karena itu penulis mencoba membuat film animasi 3D yang berjudul "Perancangan Animasi 3D berjudul *Menembus Kota*" dengan menggunakan beberapa software pendukung seperti 3DS Max, AfterEffect, dan beberapa software lainnya. Di dalam pembuatan film ini penulis mencoba memberikan kesan menarik agar penonton merasa terhibur dengan film yang telah kami buat, dengan mengoptimalkan software-software yang digunakan seperti 3DS Max untuk pemodelan karakter dan pembuatan animasi, sedangkan After Effect sebagai pendukung untuk menambahkan efek-efek pada animasi sehingga terkesan realistis dan menarik.

1.2 Perumusan Masalah

Ide, imajinasi dan kreatifitas adalah al-hal yang penting dan tidak mudah untuk memperolehnya saat pembuatan film animasi, sedangkan software yang ada hanya sebagai media untuk pemrosesan pembuatan sebuah film animasi agar lebih mudah. Oleh karena itu penulis membuat sebuah rumusan masalah yaitu :

bagaimana membuat film animasi 3D yang simpel tetapi menarik dan kreatif, juga untuk menungkan imajinasi yang tidak dapat direalisasikan di dunia nyata.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah ini dimaksudkan untuk memberikan arahan yang jelas bagi penulis untuk menentukan metode yang tepat dalam tercapainya tujuan penulisan yang dilakukan. Sedangkan batasan pada pembuatan animasi ini adalah :

- Film ini adalah film animasi yang 3D yang berdurasi sekitar 5 menit yang dibuat menggunakan software 3DS max 2010 kemudian mengoptimalkan software After Effect untuk menambahkan efek pada animasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan penelitian ini, tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah film animasi yang indah dan realistis dengan mengoptimalkan software-software yang digunakan. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Membuat Film animasi tiga dimensi yang sederhana menggunakan 3DS Max dan After Effect untuk menambahkan efek animasi

3. Menerapkan pengalaman dan ilmu yang didapat selama mengikuti proses perkuliahan di STMIK AMIKOM, yaitu telah menempuh mata kuliah Komputer grafis, multimedia lanjut, dan perancangan film kartun
4. Menambah pengalaman dan pengetahuan secara langsung dalam membuat sebuah film animasi 3 dimensi.
5. Sebagai salah satu referensi bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan sebuah film animasi tiga dimensi, agar dapat membagi wawasan di dalam bidang animasi film tiga dimensi.
6. Sebagai salah satu CV untuk melamar pekerjaan dalam bagian proyek pembuatan film animasi.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian dan pembuatan skripsi ini penulis mengumpulkan data melalui beberapa metode agar data yang terkumpul menjadi lengkap dan tepat dan terstruktur. Oleh karena itu metode-metode penelitian yang tersebut adalah sebagai berikut :

1. Metode Study Literatur

Metode pengambilan data menggunakan berbagai macam literatur yaitu dengan mencari informasi di berbagai situs yang memiliki konten yang berkaitan dengan dunia animasi 3d.

2. Metode Kepustakaan

Metode kepastakaan dengan membaca buku-buku literatur , dokumen, catatan kuliah dan bacaan lainnya sebagai referensi yang berkaitan dengan permasalahan.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan Tugas Akhir ini disajikan dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan gambaran menyeluruh tentang apa yang diuraikan dalam proyek Skripsi ini, yaitu pembahasan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan, dan rencana kegiatan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang landasan yang digunakan dalam perancangan film animasi 3D meliputi pengertian multimedia, pengertian animasi, prinsip-prinsip dasar animasi, teknik kamera, tahapan pembuatan film animasi, dan perangkat lunak (software) yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini merupakan bab yang membahas mengenai tahapan – tahapan di dalam proses pra-produksi pembuatan film animasi 3D “Menembus Kota”, dimulai dari screenwriting, storyboard, character design, logline, dan hal-hal yang mendukung dalam perancangan film animasi 3D “Menembus Kota”.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang rincian dan pembahasan dalam proses produksi dan pasca produksi. Dalam proses produksi meliputi tentang modeling, texturing, rigging, animation, rendering dan pemberian effect. Sedangkan proses pasca produksi meliputi pengkomposisian sound effect dan editing.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari film animasi 3D yang dibuat.

