

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini era animasi 3D mulai diminati banyak orang sebagai bahan tontonan maupun sebagai alat untuk membuat sebuah iklan. Hal tersebut dapat dilihat dari antusiasme anak-anak dan orang tua menonton animasi 3 dimensi seperti Upin Ipin atau antusiasme menonton film di bioskop ketika film animasi keluarga ditayangkan. Beberapa hal tersebut menunjukkan adanya kemajuan perkembangan film animasi. Hal itu membuktikan adanya kemajuan perkembangan film animasi. (Anneahira.com: 2014)

Pada saat ini animasi 3D banyak dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan diantaranya media hiburan dan sekaligus promosi. Media hiburan animasi 3D ini menghibur penonton sehingga memberikan kepuasan, sedangkan media promosi dibangun sedemikian rupa agar penonton tertarik dengan apa yang disampaikan dalam alur cerita dari animasi 3D tersebut. (Media Internusa: 2014)

Kota Madiun adalah kota kecil di Provinsi Jawa Timur yang masih sepi dan kurang menarik wisatawan untuk berkunjung, hal tersebut merupakan data dari Disperindagkopar. Berdasarkan observasi dari peneliti proses pengenalan Madiun juga dirasa kurang karena tidak ada pengenalan wisata kota yang mendekatkan di bidang animasi. Jika mencari Madiun di situs pencarian *Google* maka hanya ada

gambaran madiun yang biasa sekedar foto. Masyarakat harus datang langsung untuk mengetahui Kota Madiun, jadi tidak ada referensi Kota Madiun yang dapat menarik wisatawan untuk datang berkunjung.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka akan dibuat film animasi "Pingky dan Smoki Jelajah Kota Madiun", yang menceritakan perjalanan 2 tokoh jalan-jalan di Kota Madiun dan dalam pembuatan animasi ini menggunakan software Blender.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, dapat diketahui bahwa pokok permasalahan yang dihadapi yaitu

1. Bagaimana membuat animasi dengan memanfaatkan objek wisata Kota Madiun yang kurang pengenalan di dunia maya?
2. Dimana hasil karya video akan ditayangkan?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini antara lain yaitu :

1. Film pendek animasi 3D yang dibuat berdurasi 3 menit.
2. Tokoh berupa karakter animasi Pingky dan Smoki
3. Software yang digunakan yaitu Blender dan Adobe Premiere CS 5.

4. Menggunakan standar video *custom* (1280 x 720) dengan format file video MPEG4.
5. Animasi diputar secara *streaming* di youtube.com.
6. Diutamakan untuk wisatawan maupun peselancar dunia maya yang ingin mengetahui kota Madiun.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud :

Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk menyelesaikan pendidikan Program Studi Strata I Jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Tujuan :

Memperkenalkan wisata Kota Madiun dalam bentuk animasi 3D.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

- a. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan penelusuran terhadap berbagai macam literatur seperti buku, referensi-referensi baik melalui perpustakaan, toko buku

maupun internet dan lain sebagainya yang terkait dengan judul penelitian ini.

b. Dokumentasi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan mulai dari studi literatur sampai dengan implementasi serta penarikan kesimpulan dan saran.

1.5.1 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan pada animasi 3D ini lebih tepatnya menggunakan analisis kelayakan *hardware*, *software* serta analisis film.

1.5.2 Metode Perancangan Film

Metode dibagi menjadi 3 tahap yaitu :

1.5.2.1 Pra Produksi

Merupakan tahap awal sangat penting dalam pembuatan film animasi 3D. karena dengan adanya tahap ini sebuah projek film animasi 3D akan lebih rapi serta terkoordinasi dengan baik

1.5.2.2 Produksi

Proses selanjutnya setelah pra produksi adalah produksi. Dimana disini dijelaskan proses pembuatan animasi berawal dari *modeling* hingga *rendering*.

1.5.2.3 Pasca Produksi

Tahap ini adalah tahap akhir yang biasa disebut sebagai tahap finishing setelah melewati beberapa tahap mulai dari pra produksi hingga produksi

1.5.3 Metode Pengembangan

Pada tahap pengembangan merupakan tahap menciptakan *storyline* hingga kemudian setelah selesai dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard*. *Storyboard* seperti versi buku komik yang digambar dengan tangan sebagai cetak biru dari adegan dan dialog dari film tersebut.

1.5.4 Metode Testing

Metode ini dilakukan setelah selesai tahap perancangan film dengan menjalankan animasi dan dilihat terdapat kesalahan atau tidak dengan menjalankan *alpha test* dan *beta test*.

1.5.5 Metode Implementasi

Pada tahap implementasi ini animasi 3D akan di *publish* melalui situs web berbagi video *streaming YouTube*. Fungsi dari YouTube ini sendiri sebagai sarana berbagi informasi serta hiburan.

Sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut

Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini diuraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

Bab II : Dasar Teori

Pada bab ini berisi konsep dasar animasi, prinsip animasi, jenis-jenis teknik film animasi, jenis animasi 3D, proses produksi film animasi, profesi kerja animasi, teknik animasi tiga dimensi dan *software* yang digunakan.

Bab III : Analisis dan Perancangan

Pada bab ini menguraikan tentang perancangan film, kemudian menggambarkan bentuk dan kepribadian tiap karakter yang akan dimasukkan kedalam proyek pembuatan film animasi 3D, menganalisis kebutuhan dan kebutuhan kelayakan dari film animasi 3D.

Bab IV : Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini berisi tentang pembuatan dari rancangan yang telah dibuat, tahapan pembuatan film animasi 3D yang dibuat serta proses *modeling*, *texturing*, *rigging*, *lighting* dan *rendering* serta uji coba dari animasi.

Bab V : Penutup

Pada akhir bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.