

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Film kartun 3D mulai mengalami perkembangan sejak beberapa tahun belakangan ini. Dahulu film kartun identik dengan tontonan anak-anak di hari Minggu atau saat liburan sekolah. Teknik pembuatan yang awalnya menggunakan rangkaian gambar-gambar yang digerakkan kemudian berkembang menggunakan teknik animasi 2D hingga sekarang menggunakan teknik animasi 3D yang sangat disukai semua kalangan usia.

Saat ini film kartun 3D menjadi sangat populer. Produktifitas film kartun pun meningkat seiring meningkatnya antusias penonton. Daya tarik film kartun yang menggunakan animasi 3D membuat beberapa orang yang sangat menggemari kartun ingin juga dapat membuat film kartunnya sendiri, tidak hanya sekedar menjadi penonton. Namun untuk membuat sebuah film kartun 3D tentu tidak semudah menontonnya di bioskop atau layar televisi. Dibutuhkan proses yang panjang dan memakan waktu yang tidak singkat.

Proses produksi film kartun terdiri dari beberapa tahapan yang secara umum dibagi menjadi tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Masing-masing tahapan masih terdiri dari beberapa langkah yang harus diselesaikan untuk menghasilkan sebuah film kartun 3D. Biasanya setiap langkah membutuhkan waktu pengerjaan dan tenaga yang tidak sedikit. Tahap produksi adalah tahap yang memakan waktu paling lama karena keahlian dan pengalaman dari pembuat

film sangat dibutuhkan.

Aplikasi Muvizu merupakan salah satu aplikasi untuk menciptakan animasi 3D. Muvizu dapat mempersingkat waktu pembuatan film kartun 3D. Oleh karena itulah dalam penelitian ini penulis mengambil judul **Analisis Pembuatan Film Kartun 3D “Mahasiswa 100 SKS” Menggunakan Aplikasi Muvizu** untuk mengetahui bagaimana aplikasi ini membuat proses penciptaan sebuah film kartun 3D menjadi lebih singkat.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah yang telah disebutkan, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana proses pembuatan film kartun 3D menggunakan Muvizu.

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi yang digunakan adalah Muvizu.
2. Bagian proses pembuatan film kartun yang diteliti adalah pada teknik animasi karakternya.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang diharapkan dapat dicapai pada penelitian ini yaitu.

1. Menghasilkan film kartun 3D yang menarik.
2. Menghasilkan gerak setiap karakter yang tidak kaku.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu.

1. Dapat membuat film kartun 3D dengan waktu yang lebih singkat.
2. Dengan proses yang lebih singkat, maka produktifitas film kartun 3D akan meningkat.

### 1.6 Metode Penulisan

Metode yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini berupa.

1. Studi literatur, meliputi
  - a. Mempelajari tentang aplikasi yang digunakan melalui website resmi Muvizu dan artikel-artikel terkait.
  - b. Mempelajari teknik animasi pada Muvizu secara khusus dari video-video tutorial.
2. Pembuatan *storyboard*.
3. Perancangan karakter, set tempat, pencahayaan, efek suara dan dialog karakter sesuai kebutuhan skenario.
4. Penganimasian karakter sesuai *storyboard*.
5. Pembuatan file video siap tonton.
6. Pengambilan kesimpulan.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar, sistematika penulisan skripsi ini disusun dalam beberapa

bab. Uraian bab-bab itu adalah sebagai berikut.

## BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan untuk apa dan mengapa skripsi ini dibuat. Terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

## BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori yang mendasari penulisan antara lain tentang pengertian kartun, tahap pembuatan film kartun 3D, prinsip-prinsip animasi, serta pengenalan aplikasi yang digunakan.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai analisis kebutuhan, analisis SWOT, tema, ide cerita, *storyboard*, perancangan plot dan desain karakter.

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai proses pembuatan film kartun 3D "Mahasiswa 100 SKS" dan pembahasan hasil yang diperoleh.

## BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.