

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan laju perkembangan teknologi yang semakin maju, semakin kemudahan-kemudahan dan fasilitas yang mendukung manusia dalam upaya untuk menyelesaikan pekerjaannya. Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang sebagian besar mewarnai kehidupan manusia saat ini, dengan adanya perkembangan teknologi komputer yang cepat itu maka bermunculan software-software untuk pembuatan animasi yang tentunya lebih membudahkan dalam pembuatan animasi dalam industri perfilman.

Dalam perkembangan industri perfilman saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Dunia perfilman adalah salah satu bagian dalam dunia hiburan yang banyak menggunakan komputer. Perkembangan hardware dan software pada dunia komputer sangat mempengaruhi industri perfilman, terutama industri film animasi . Dahulu awal kemunculan film animasi hanya berupa tampilan gambar 2 dimensi yang di buat dengan cara sederhana sekali yaitu di gambar berulang-ulang dan di buat dapat bergerak seolah-olah hidup. Tetapi saat ini dengan di dukung teknologi komputer yang semakin maju semakin banyak bermunculan film-film animasi yang menggunakan animasi 3 dimensi yang tentunya dari segi kualitas lebih unggul dari animasi 2 dimensi dan lebih terlihat realistis.

Industri film animasi di indonesia saat ini masih jauh dari yang diharapkan. Hal ini berkaitan dengan investasi dan rutinitas yang ada terutama dalam pembuatan

animasi 3 dimensi. Masalah tersebut juga disebabkan belum banyak sumber daya manusia Indonesia yang tertarik secara serius untuk menekuni bidang pembuatan film animasi, karena kurangnya penguasaan terhadap software animasi serta besarnya biaya yang harus dikeluarkan.

Dalam industri animasi sekarang ini, banyak terdapat film-film animasi yang meraup keuntungan dengan melimpah. Apalagi dengan didukung oleh perkembangan teknologi komputer dan sistem digital yang membuat perkembangan animasi semakin meluas. Banyak produk animasi yang diproduksi oleh Hollywood maupun perfilman di negara lainnya dibuat berdasarkan aspek-aspek tersebut.

Bila melihat prospek bisnis ini yang sudah mulai disenangi dan didominasi oleh sebagian insan perfilman tentunya makin besar pula peluang bisnis ini ke depannya. Terbukti dengan adanya film animasi 3 dimensi yang diputar beberapa stasiun swasta di Indonesia. Pembuatan film animasi ini jika ditekuni tentunya akan menciptakan lapangan kerja baru.

Tidak hanya itu saja, perkembangan teknologi komputer juga memberikan perubahan yang sangat besar dalam animasi 3D, terbukti dengan munculnya software-software 3D yang memberikan kemudahan-kemudahan pada artis-artis 3D dalam berkarya terutama dalam pembuatan animasi dengan spesial efek. Hanya saja untuk Indonesia sendiri, masih belum banyak para artis 3D yang belum memanfaatkan fasilitas software 3D animasi untuk pembuatan spesial efek.

3D Max dikenal sebagai salah satu perangkat lunak animasi 3D terbaik yang digunakan dalam film, game, iklan, dan industri visual lainnya. Sebagai animasi berbasis perangkat lunak, 3D max mampu membuat animasi spesial efek seperti

ledakan, runtuh, asap, api, darah dan sebagainya. Untuk membuat sebuah efek pada 3d max diperlukan banyak *particle* dan dibuat secara manual, maka akan memakan waktu yang lama saat pembuatan.

RayFire, merupakan *plug in* 3D max yang mampu membuat efek kehancuran, kerusakan, sisa-sisa puing reruntuhan. Hanya saja rayfire belum terdapat fitur efek lain seperti, asap, api, ledakan, Sehingga perlunya untuk mengkombinasikannya dengan software lain seperti After Effect dan Particllellusion, untuk membuat spesial efek serta lebih mudah dalam mengembangkan imajinasi.

Berkaitan dengan masalah tersebut penulis tertarik untuk membuat film animasi 3 dimensi yang banyak menggunakan spesial efek dengan mengintegrasikan software editing video dan 3Ds max dengan harapan mendapat hasil yang lebih maksimal. Maka dalam pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul Pembuatan film animasi 3D "I Virus".

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah

- Bagaimana proses perancangan pembuatan sebuah film animasi 3 dimensi?
- Bagaimana perbandingan proses pembuatan, dan total memory komputer yang digunakan saat membuat simulasi kerusakan atau kehancuran pada 3D max dengan menggunakan Rayfire dan Particle view?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan dalam rumusan masalah diatas, maka dibuat beberapa batasan masalah dalam penyusunan skripsi ini dalam beberapa tahap :

- a. Pra Produksi : Meliputi pencarian ide, perancangan sketsa karakter, penulisan naskah, skenario, dan pembuatan storyboard.
- b. Produksi : Berisikan proses pemodelan karakter, pemberian material, penganimasian objek.
- c. Perbandingan pembuatan efek kehancuran dengan Rayfire dan Particle view pada 3D max.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pada skripsi ini di bagi menjadi beberapa bagian, yaitu :

1. Bagi penulis
 - a. Syarat dalam menyelesaikan studi dan pencapaian gelar sarjana di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
 - b. Mampu memproduksi Film animasi secara personal sesuai selera dan kemampuan sendiri.
2. Bagi Pembaca
 - a. Acuan dalam pembuatan karya tulis selanjutnya dalam animasi 3 dimensi.
 - b. Sebagai tambahan pengetahuan dalam pembuatan animasi 3 dimensi.

1.5 Metode Penelitian

Terciptanya suatu bahasan baru yang diharapkan dapat menarik minat dan perkembangan studi dalam mempelajari animasi 3D ini, sumber-sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung didalamnya, data-data diambil dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

1.5.1 Metode Studi Kepustakaan (Library)

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis dengan menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

1.5.2 Metode Studi Literatur

Metode yang digunakan penulis untuk memperoleh data dengan menggunakan literatur yang ada seperti memanfaatkan fasilitas internet dengan mengunjungi situs-situs *website* yang berhubungan dengan dunia animasi 3D dan efek khusus.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian disusun secara sistematis dalam masing-masing bab agar memudahkan pembaca dalam mengikuti tahap isi buku yang dibacanya.

Sistematika skripsi ini adalah :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : DASAR TEORI

Bab ini menerangkan tentang berbagai hal umum mendasar yang diharapkan dapat membantu dalam membuat maupun memahami keseluruhan isi skripsi yang akan diuraikan di bagian ini seperti perkembangan film animasi, penggunaan dan jenis-jenis animasi, teknik produksi animasi 3D, system perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : PERANCANGAN

Bab ini menerangkan tentang masalah yang terkait dalam proses praproduksi film animasi mulai dari pencarian ide, desain sketsa karakter, penulisan naskah, diagram scene hingga pembuatan storyboard

BAB IV : PEMBAHASAN

Meliputi proses produksi film animasi yaitu pemodelan karakter, pemberian material, proses penganimasian hingga proses pembuatan

spesial efek dan juga proses pasca produksi berupa proses penggabungan file (compositing) video dan sound efek untuk hasil akhir.

BAB V : PENUTUP

Bab ini menerangkan tentang kesimpulan yang di dapat dalam pembuatan animasi 3D ini beserta saran-saran.

