

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film animasi adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan yang disusun sehingga menjadi gambar yang bergerak. Seiring dengan perkembangan komputer maka film animasi pun mengalami perkembangan yaitu film animasi 3D. Film animasi 3D merupakan animasi yang secara digital dibuat dan dimanipulasi oleh seorang animator. Dalam memanipulasi *mesh*, obyek diberikan struktur tulang untuk mengontrol *mesh* tersebut.

Perkembangan animasi sebenarnya telah meluas di Indonesia, bahkan ada beberapa studio Indonesia yang telah membuat animasi untuk lisensi luar yang dikerjakan oleh tenaga ahli lokal atau dapat juga dikatakan bahwa Indonesia terkenal sebagai tempat produksi industri film animasi dari Jepang dan Amerika Serikat. Data Ainaki (Asosiasi Industri Animasi dan Konten Indonesia) mencatat nama-nama studio animasi Indonesia, diantaranya adalah Frozty Entertainment, Dreamlight Animation, Tunas Pakar Integrasi, Castle Production, CAM Solution, DreamToon, Mirage, Pustaka Lebah, dan lain-lain.

Pembuatan animasi 3D dapat menggunakan berbagai aplikasi diantaranya Blender, Autodesk 3DS Max dan Autodesk Maya. Dalam penelitian ini Penulis menggunakan Autodesk Maya karena sebagian besar studio animasi 3D menggunakan Autodesk Maya. Film yang menggunakan Autodesk Maya yaitu

Avatar, Megamind, Battleship, dan lain-lain. Selain itu Autodesk Maya lebih mudah digunakan karena terdapat banyak tutorial di internet daripada software 3D lainnya.

Animasi yang baik menurut John Lasseter, seorang sutradara film animasi Toy Story ada 12 prinsip yang menjadi acuan yaitu : *Timing, Slow in and Slow Out* (percepatan atau perlambatan), *Arcs* (ayunan), *Follow through and overlapping Action, Secondary Action* (gerakan tambahan), *Squash and Stretch* (kelenturan dan elastisitas), *Exaggeration* (dramatisasi gerakan), *Straight Ahead and Pose to Pose, Anticipation* (gerakan pendahulu), *Staging* (penempatan di bidang gambar), *Personality* (penjiwaan) dan *Appeal* (daya tarik). 12 prinsip tersebut perlu diperhatikan untuk menghasilkan animasi yang baik. Dalam Teaser film yang akan penulis buat penulis akan menggunakan 8 prinsip animasi yaitu : *Timing, Ease in and Ease Out* (percepatan atau perlambatan), *Arcs* (ayunan), *Follow through and overlapping Action, Secondary Action* (gerakan tambahan), *Straight Ahead and Pose to Pose, Anticipation* (gerakan pendahulu), *Staging* (penempatan di bidang gambar) dikarenakan keterbatasan penulis.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mencoba untuk sedikit memberikan ide mengenai pembuatan teaser film animasi 3D. Teaser animasi 3D yang akan penulis buat ini lebih banyak menampilkan adegan bertarung. Penulis membuat teaser film berjudul "Arjuna dan Kerisnya". Teaser film yang akan penulis buat ini menceritakan tentang Kedatangan monster yang mengganggu ketentraman manusia, sehingga membuat Arjuna seorang laki-laki yang sedang bertapa terbangun dari pertapaannya. Kemudian Arjuna dan Monster bertarung.

Dari berbagai uraian diatas mengenai perkembangan film animasi 3D di Indonesia, maka penulis melakukan penelitian yang berkaitan dengan film animasi 3D yang berjudul “PEMBUATAN TEASER ANIMASI 3D ARJUNA DAN KERISNYA DENGAN MENGGUNAKAN AUTODESK MAYA 2011”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis menetapkan rumusan masalah yaitu:

Bagaimana proses pembuatan teaser animasi 3D dan membuat 2 karakter bertaring dengan prinsip-prinsip animasi?

1.3 Batasan Masalah

Supaya penelitian dalam makalah ini lebih terarah, maka perlu adanya pembatasan masalah, sebagai berikut :

- a. Pembuatan teaser film animasi 3D menggunakan autodesk maya 2011, Adobe Premiere, Adobe Photoshop dan Adobe After Effect.
- b. Teaser film ini hanya berdurasi 2 menit.
- c. Penulis hanya menggunakan 8 prinsip animasi dari 12 prinsip-prinsip animasi yaitu: *Timing*, *Slow in dan slow out* (percepatan atau perlambatan), *Arcs* (ayunan), *Follow through and overlapping Action*, *Secondary Action* (gerakan tambahan), *Straight Ahead and Pose to Pose*, *Anticipation* (gerakan pendahulu), *Staging* (penempatan di bidang gambar).

1.4 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas maka dapat dirumuskan tujuan dari penelitian ini, yaitu:

- a. Dapat mengetahui secara detail bagaimana proses pembuatan film animasi 3D.
- b. Dapat mengetahui proses pembuatan karakter dengan topology yang benar.
- c. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti jenjang pendidikan di STIMIK Amikom Jogja dari segi teori maupun praktikum.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bisa menjadi tolak ukur standar kemampuan dalam pembuatan film animasi 3D.
2. Bisa menjadi sarana untuk mengantarkan ke dunia nyata (pekerjaan) berdasarkan bidang ini yakni sebagai 3D artist.

1.6 Metode Penelitian

Guna mendukung keakuratan informasi yang penulis sajikan dalam pembahasan serta untuk memperoleh jawaban atas permasalahan- permasalahan yang penulis ungkapkan maka penulis menggunakan Metode Kepustakaan,yaitu: Metode pengumpulan data yang berasal dari literatur buku maupun website yang

dapat mendukung dalam penyusunan skripsi ini, sehingga dengan landasan teori yang kuat diperoleh kesimpulan yang ilmiah dan relevan dengan masalah yang dihadapi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dapat dipaparkan secara singkat, sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Latar Belakang, Rumusan masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian serta Sistematika Penulisan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini akan menjelaskan dasar teori dari konsep dasar film dan software yang digunakan dalam pembuatan film.

Bab III Analisis dan Perancangan Film

Pada Bab ini akan menjelaskan tentang analisis yang digunakan dalam pembuatannya selain itu juga dilaporkan secara terperinci tentang proses perancangan teaser mulai dari pembuatan ide cerita hingga pembuatan karakter.

Bab IV Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang proses Modelling, proses Texturing, Rigging, dan proses Animasi sampai rendering.

Bab V Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari seluruh laporan skripsi serta saran- saran yang diberikan penyusun pada pembuatan teaser ini.

