

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi pada masa sekarang sudah mengalami perkembangan dan sudah menjadi kebutuhan bagi manusia, dengan berkembangnya teknologi informasi khususnya teknologi multimedia yang membuat kehidupan manusia menjadi semakin mudah dan menyenangkan. Perkembangan teknologi multimedia yang mudah kita jumpai adalah banyaknya acara televisi sebagai salah satu media penyampaian informasi, seperti tayangan film. Pembuatan film yang kita jumpai dapat di bedakan berdasarkan penokohnya, terdapat jenis film yang sering di produksi mulai dari film yang di perankan/ di tokohkan oleh manusia ada juga yang di perankan/ di tokohkan oleh benda mati, hewan ataupun tiruan manusia yang di bentuk karakternya yang di sebut juga dengan film animasi.

Film animasi sangat di gemari, mulai dari anak- anak hingga orang dewasa pun menyukainya, seperti halnya film animasi. Film animasi yang karakternya cukup populer hingga saat ini adalah Mickey Mouse, Tom and Jerry, Goofi, dan Donald. Animasi yang terlihat sederhana tersebut rupanya membutuhkan banyak orang yang ahli dari mulai pembuatan naskah, sutradara, mengolah gambar key dan in between, pengaturan musik sebagai

latar. Dengan hal tersebut inilah yang mungkin salah satu penyebab lambatnya kemajuan animasi di Indonesia.

Berbagai macam software khususnya dalam animasi sudah beranekaragam dari 2 dimensi hingga 3 dimensi yang dapat mempermudah pekerjaan di bidang ini, salah satunya Autodesk 3DS Max yang merupakan software animasi 3D yang cukup di kenal. Pada awalnya 3DS Max ini hanya digunakan untuk pemodelan arsitektural, di samping penggunaan tool yang mudah dan cepat untuk di pahami. Software ini juga mampu untuk menciptakan beberapa aplikasi untuk kebutuhan film, iklan, game yang memudahkan animator untuk berkarya.

Film animasi karakter yang sudah di kenal di masyarakat seperti Toy Story dan Monster Inc, dalam animasi karakter tersebut mulut, mata, muka dan tangan yang bergerak tetapi semua gerakan dalam waktu yang sama. Hal ini yang menjadikan animasi karakter menjadi lebih special dari pada animasi yang lain.

Melihat permasalahan di atas, dengan perkembangan teknologi multimedia khususnya animasi dengan bantuan 3DS Max dan software pendukung lainnya, muncul sebuah ide dari penulis untuk membuat animasi dengan judul "The Struggle" yang menceritakan cita- cita seorang anak menjadi pemain sepak bola professional dengan segala ambisi dan tingkahnya yang unik berdasarkan kebiasaan sehari- hari sehingga menarik untuk dinikmati. Dalam film ini juga menceritakan sekilas gambaran persepakholaan tanah air hal ini bertujuan untuk memberikan motivasi yang lebih kepada

pemain lokal dan sporter di Indonesia untuk dapat memberikan prestasi bagi Negara Indonesia yang saat ini belum dapat terwujud dari sepak bola. Dengan pernyataan di atas itulah yang mendorong penulis untuk mengambil judul skripsi **Analisis Film Animasi Menggunakan Teknik Animasi Karakter “The Struggle”**.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka dapat diuraikan rumusan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang film animasi secara bertahap mulai dari pra produksi, produksi dan pasca produksi dengan teknik animasi karakter?
2. Bagaimana membuat film animasi yang lebih efektif yang mempunyai pesan yang terkandung dalam film tersebut agar sampai kepada penonton dengan durasi yang terbatas?

### **1.3 Batasan Masalah**

Ruang lingkup teknologi komputer khususnya dalam bidang multimedia sangat luas, sesuai dengan fungsi dan penerapannya yang berbeda, terutama perangkat lunak yang di gunakan untuk membuat film animasi. Dengan harapan agar memperoleh pembahasan yang terperinci, penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu:

1. Memahami pembuatan film animasi dan menganalisa cerita film animasi mulai dari tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi.
2. Penulis tidak ingin membahas software lain selain 3DS Max dan beberapa software, yaitu adobe After Effect dan Cool Record Edit Pro, walaupun pembuatannya di dukung oleh software lain.
3. Film ini berdurasi kurang dari 3 menit.

#### **1.4 Tujuan Dan Manfaat**

Adapun tujuan dan manfaat penyusunan laporan ini adalah :

1. Tujuan
  - a. Menghasilkan film animasi karakter yang mempunyai pesan di dalamnya.
  - b. Terwujudnya cita- cita persepakbolaan Indonesia dengan berbagai macam penghargaan atau prestasi yang di peroleh sebagai symbol kejayaan Indonesia dengan mendukung dan memotivasi melalui film animasi.
  - c. Mendorong animasi di Negara Indonesia agar dapat bersaing dengan Negara- Negara lain.
2. Manfaat
  - a. Bagi Penulis
    - 1) Sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada perguruan tinggi STMIK Amikom Yogyakarta.

- 2) Sebagai sebuah hasil karya dengan memanfaatkan ilmu yang sudah di dapat di perguruan tinggi STMIK Amikom Yogyakarta.

b. Bagi Pembaca

- 1) Agar memberikan motivasi secara tidak langsung, dengan memanfaatkan media film animasi untuk berkarya.
- 2) Untuk menilai sejauh mana film animasi di terima oleh masyarakat Indonesia.
- 3) Sebagai bahan acuan untuk membuat animasi berikutnya.

### 1.5 Metode Pengumpulan data

Di perlukan metode pengumpulan data yang benar, akurat dan lengkap. Dengan adanya kelengkapan data ini maka di dalam penyusunan skripsi akan mengalami hambatan sehingga kelancaran dapat tercapai. Berikut ini metode yang di pergunakan yaitu:

#### 1. Metode Observasi

Metode ini di gunakan untuk mencari sebuah data melalui pengamatan referensi dari tayangan animasi yang sudah pernah ada sebelumnya, sehingga memperoleh hasil yang lebih baik daripada sebelumnya. Karena film animasi mempunyai pengaruh yang besar bagi para penontonya, saya termotivasi dalam hal ini film Upin Ipin

yang menceritakan keseharian yang di dalamnya terdapat pesan moral.

## 2. Metode Kepustakaan

Metode yang di gunakan dalam mencari sebuah data yang di peroleh dengan cara membaca buku- buku yang berhubungan dengan data yang di maksud agar memperoleh konsep yang teoritis. Seperti *The Making of 3D Animation Movie*, *Multimedia*, dan *Animasi Manusia 3D*.

## 3. Metode Literatur

Metode yang di gunakan dengan cara mencari informasi dari Internet, agar memperoleh sebuah data yang lengkap. Seperti pada [www.ilmugrafis.com](http://www.ilmugrafis.com), [www.msuyanto.com](http://www.msuyanto.com), [www.meetmeline.com](http://www.meetmeline.com), [www.furbosquid.com](http://www.furbosquid.com) dan lain- lain.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Pada sistematika penulisan ini di susun secara sistematis ke dalam beberapa bab, dan masing- masing bab akan menjelaskan masalahnya masing- masing yang sesuai dengan takaran skripsi. Bab- bab tersebut diuraikan sebagai berikut:

#### BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan yang disajikan secara terstruktur.

## BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bagian ini dijelaskan teori- teori yang mendasari pembuatan serta penggunaan software 3DS Max dan software pendukung lainnya.

## BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisis biaya dan manfaat, dan juga gambaran pembuatan animasi film "The Struggle".

## BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan dijelaskan lebih lanjut mengenai proses pembuatan animasi film "The Struggle" dari mulai produksi, pasca produksi.

## BAB V. PENUTUP

Pada bab ini akan berisi kesimpulan dan saran yang merupakan hasil.

