

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Keberadaan animasi saat ini tidak bisa dipungkiri lagi. Animasi sering terlihat pada sebuah film, iklan yang bersifat komersil maupun iklan layanan masyarakat. Jenis animasi yang sering dijumpai ialah stopmotion, claymation, animasi 2D dan animasi 3D.

Animasi 3D kini mulai digandrungi baik dalam maupun luar negeri seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih dan semakin memudahkan animator untuk menghasilkan sebuah karya animasi. Kualitas animasi 3D dapat dilihat pada hasilnya, semakin realistis maka semakin bagus pula kualitasnya.

Banyak sekali teknik yang ada pada proses pembuatan animasi 3D. Salah satunya ialah teknik camera mapping untuk memetakan dan memproyeksikan objek 2D menjadi 3D.

Produksi animasi 3D di Indonesia sendiri telah mengalami banyak kemajuan, hal ini terbukti dengan semakin menjamurnya studio animasi di dalam negeri. Namun, dari sekian banyak animasi 3D buatan Indonesia masih banyak yang tidak memberikan pesan-pesan luhur kepada para penontonya, berdasarkan masalah tersebut penulis bermaksud akan membuat sebuah film animasi 3D dengan tanpa mengesampingkan pesan-pesan luhur sekaligus sebagai tugas akhir dan penulis beri judul "Perancangan Film Animasi 3D "Sisi dan Cangkangnya",

Studi Teknik Camera mapping”, Sebuah film pendek yang berkisah tentang perjuangan dari seekor siput bernama sisi dalam mencari pengganti cangkangnya.

Teknik Camera Mapping dalam film animasi “Sisi dan Cangkangnya” akan digunakan untuk memetakan objek berupa gambar pemandangan 2D menjadi pemandangan 3D.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah :

Bagaimana cara memetakan objek 2D menjadi 3D dengan teknik Camera Mapping dalam pembuatan film animasi 3D “Sisi dan Cangkangnya” dengan software Blender?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam perancangan animasi ini perlu dibuat suatu batasan masalah agar persoalan yang dihadapi lebih terarah dan dapat dicari pemecahan masalah yang optimal. Beberapa batasan masalah yang dibuat sebagai berikut:

1. Teknik Camera Mapping merupakan fokus pembahasan dalam penelitian ini.
2. Blender sebagai software utama dalam pembuatan animasi 3D ini.
3. Animasi ini berdurasi  $\pm$  4 menit

#### 1.4 Tujuan Penelitian

- 1 Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata-I Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- 2 Membuat animasi 3D.
- 3 Sebagai salah satu portofolio yang dapat digunakan saat melamar pekerjaan.

#### 1.5 Manfaat Penulisan

- 1) Bagi penulis, dengan adanya pembuatan animasi ini maka dapat menambah dan memperdalam pengetahuan apa yang diperoleh selama kuliah, khususnya pengetahuan pada bidang multimedia disamping itu pula menjadi syarat yang utama dalam menyelesaikan program kelulusan Strata-I Sistem Informasi STMIK "AMIKOM" Yogyakarta serta mendapatkan gambaran nyata tentang tahapan-tahapan produksi animasi 3D .
- 2) Bagi pembaca, diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai hal-hal yang menyangkut tentang animasi 3D khususnya mengenai teknik Camera Mapping.

#### 1.6 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang akurat, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang

tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian ini. Untuk itu penulis menggunakan beberapa metode dalam penulisan tugas akhir ini, yakni sebagai berikut :

a. Studi Pustaka

Penulis mengumpulkan data dengan cara membaca literatur, jurnal maupun bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan masalah yang akan diteliti sebagai bahan referensi tertulis.

b. Wawancara

Penulis melakukan pengumpulan data melalui tanya jawab kepada nara sumber yang ahli di bidang animasi.

c. Observasi

Penulis melakukan pengamatan terhadap film – film animasi sebagai bahan referensi secara teknis.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan skripsi ini lebih terarah pada permasalahan dan pembuatan keteraturan dalam penulisan maupun penyusunannya maka dibuat dalam beberapa bab, yang diuraikan sebagai berikut :

#### **BAB I: PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

**BAB II: LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM**

Bab ini menguraikan teori yang mencakup tentang animasi, mulai dari sejarah, konsep dasar, perkembangan hingga prinsip animasi, serta perangkat lunak yang akan digunakan.

**BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menguraikan tentang proses pra produksi animasi kartun, seperti perancangan karakter, alur cerita, dan storyboard.

**BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang proses pembuatan animasi 3D menggunakan software Blender serta software pendukung lainnya mulai dari proses produksi hingga pasca produksi.

**BAB V: PENUTUP**

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang di dalamnya terdapat kesimpulan serta saran dari pembuatan animasi 3D.