

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film animasi yang ditayangkan setiap hari di stasiun televisi banyak disenangi oleh banyak pemirsa, tidak hanya oleh anak-anak, tetapi juga orang dewasa. Film animasi menjadi suatu hal yang sangat penting dalam dunia hiburan. Animasi sangat membantu dalam hal memperindah dan mempercantik gambar yang ditampilkan di dalam sebuah film. Animasi juga dapat membuat biaya produksi menjadi jauh lebih hemat dan efektif. Apalagi untuk sebuah adegan yang tidak mungkin untuk dilakukan oleh film non-animasi. Maka animasi tiga dimensi adalah solusi yang paling tepat untuk dapat menggambarkan adegan tersebut dalam sebuah film.

Sebagai contoh dalam Film *Jurassic Park*, dimana kita tidak mungkin menggunakan dinosaurus asli dalam setiap adegannya. Sekalipun dinosaurus masih ada, maka akan sangat berbahaya untuk memakai makhluk ganas berukuran raksasa tersebut. Contoh lainnya yaitu seperti dalam film *Men In Black III* dimana diceritakan ada sebuah penjara khusus yang dibangun di bulan, tentu saja kita tidak mungkin benar - benar melakukan *shooting* adegan film tersebut di bulan yang tidak memiliki oksigen. Akan tetapi jika adegan tersebut dilakukan di sebuah ruangan khusus, lalu gambar yang diambil ditambahkan dengan efek animasi berisi latar belakang bulan dan bintang - bintang di atasnya beserta bangunan penjara yang dibuat menggunakan teknologi animasi tiga dimensi, maka penonton akan merasa bahwa adegan tersebut benar - benar dilakukan di bulan.

Akhir - akhir ini sudah bermunculan beberapa perusahaan Indonesia yang berfokus pada pembuatan film - film animasi. Perusahaan - perusahaan tersebut telah membuat banyak film animasi Indonesia yang berkualitas seperti film 3D *Meraih Mimpi* dan *Home Land* yang telah sukses ditayangkan di layar lebar Indonesia. Hal ini menjadikan dunia animasi Indonesia menjadi suatu hal yang menarik dan layak untuk diperhitungkan. Oleh karena itulah penulis membuat film animasi 3D dan di dalam penelitian dan pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul "*Perancangan Film Animasi 3D "Future Army VS Alien" Menggunakan Software 3D Studio Max dan Adobe After Effect*". Di dalam film animasi 3D ini penulis akan menunjukkan sebuah nilai perjuangan yang dilakukan oleh pihak Future Army dalam memerangi kejahatan Alien. Penulis Menggunakan *software* Adobe After Effect yang mampu membuat film animasi 3D menjadi lebih menarik dan Indah dengan menambahkan efek - efek animasi yang unik di dalam setiap adegan.

1.2 Perumusan Masalah

Ide, Imajinasi dan kreatifitas adalah hal - hal yang paling penting dan sulit diperoleh di dalam pembuatan film animasi, sedangkan software yang ada hanya dapat menjadi sarana untuk membantu di dalam proses pembuatan film animasi tiga dimensi ini agar menjadi lebih mudah dan lancar. Oleh karena itu penulis membuat rumusan masalah yaitu : "Bagaimana membuat sebuah film animasi 3D yang sederhana namun memiliki efek animasi yang kreatif dan menarik dengan tema Future Army Vs Alien".

1.3 Batasan Masalah

Materi di dalam film animasi yang dibuat oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Film ini merupakan animasi tiga dimensi berdurasi sekitar 5 menit yang dibuat dengan menggunakan *software* 3D Studio Max 2010 kemudian menggunakan *software* Adobe After Effect CS3 untuk menambahkan *Special effect*.
2. Penulis tidak membahas lebih mendalam terhadap *software* lain selain 3D Studio Max 2010 dan Adobe After Effect CS3.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan penelitian ini, tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah film animasi 3D yang indah dan memiliki *special effect* yang unik dengan menggunakan *software* Adobe After Effect. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat Film animasi tiga dimensi yang sederhana menggunakan *software* 3D Studio Max 2010 dan menggunakan *software* Adobe After Effect untuk menambahkan *special effect* dalam film animasi tersebut.

3. Menerapkan pengalaman dan ilmu yang didapat selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta, yaitu telah menempuh mata kuliah Komputer Grafis, Multimedia, Multimedia Lanjut, Broadcast dan Perancangan Film Kartun.
4. Menambah pengalaman dan pengetahuan secara langsung dalam membuat film animasi tiga dimensi.
5. Sebagai sebuah referensi bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan sebuah film animasi tiga dimensi. Agar dapat membagi wawasan di dalam bidang animasi film tiga dimensi.
6. Sebagai salah satu CV untuk melamar pekerjaan dalam bagian proyek pembuatan film animasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Setelah diketahui tujuan penelitian di atas maka manfaat dari hasil penelitian ini adalah:

1.5.1 Manfaat bagi Penulis

- Mampu membuat cerita dan memvisualisasikan imajinasi kedalam bentuk Film Animasi 3D berkualitas.
- Mampu memproduksi Film Animasi secara personal sesuai dengan selera dan kemampuan sendiri.
- Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang dikuasai.

- Menerapkan disiplin ilmu yang diperoleh selama mengikuti kegiatan perkuliahan sehingga dapat diterapkan dalam dunia kerja.
- Sebagai pemenuhan bobot 6 sks guna mendapatkan syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5.2 Manfaat bagi Pembaca

- Sebagai sarana hiburan, pembaca dapat mengamati proses pembuatan sebagai wacana untuk menambah wawasan baru.
- Memotivasi pembaca guna meningkatkan produktifitas dan semangat animator lokal.
- Sosialisasi Teknologi, khususnya di bidang Multimedia dan Film Animasi yang ditujukan kepada Dunia Usaha.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian dan pembuatan skripsi ini, penulis mengumpulkan data melalui beberapa metode agar data yang terkumpul menjadi tepat, lengkap dan terstruktur. Oleh karena itu metode - metode penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Study Literatur

Metode pengambilan data dengan menggunakan berbagai macam literatur yaitu dengan mencari Informasi di berbagai situs yang memiliki konten yang berkaitan dengan dunia animasi 3D.

1.6.2 Metode Kepustakaan

Metode dengan membaca buku-buku literatur, dokumen, catatan kuliah dan bacaan lainnya sebagai referensi yang berkaitan dengan permasalahan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penyusunan laporan harus terstruktur dan mudah dimengerti, oleh karena itu penulis akan menyajikan lima bab yang berisi uraian secara garis besar laporan yaitu :

BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

BAB II Dasar Teori

Bab ini menjelaskan tentang pengertian multimedia, pengertian animasi, sejarah animasi, beberapa jenis teknik film animasi, bentuk film animasi, prinsip - prinsip film animasi, teknik kamera, tahapan pembuatan film animasi, penggunaan film animasi dan Perangkat lunak yang digunakan.

BAB III Analisis dan Perancangan

Bab ini berisi hal - hal yang mengenai tahapan - tahapan di dalam proses pra-produksi pembuatan film animasi 3D "Future Army VS Alien", seperti scriptwriting, storyboard, character design, logline dan sebagainya.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang rincian dan pembahasan di dalam proses produksi dan pasca produksi. Di dalam proses produksi mencakup modeling, texturing, rigging, animation, rendering dan kemudian pemberian special effect. Sedangkan proses pasca produksi meliputi pengkomposisian, sound effect dan editing.

BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

