

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini perkembangan Industri kreatif dan teknologi komputer sudah mengalami kemajuan pesat dan saling mendukung dalam menciptakan suatu karya manusia. Kegunaan komputer dibutuhkan dalam kegiatan produksi dalam Industri kreatif. Mulai dari ide perancangan hingga proses produksi dan yang paling kompleks semua tidak terlepas dari peranan komputer. Perkembangan teknologi komputer ini juga mendorong berkembangnya sebuah informasi. Khususnya informasi mengenai produksi perfilman. Setiap tahun perkembangan industri perfilman semakin meningkat. Menghasilkan inovasi – inovasi baru yang terus memeriahkan industri perfilman yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih baik.

Berkembangnya industri perfilman memunculkan inovasi film dalam bentuk animasi yang dibuat dengan teknologi komputer. pada saat ini animasi yang sering digunakan adalah animasi 3D. Animasi 3D ini memiliki 3 buah koordinat yang dapat menghasilkan sudut pandang objek terlihat lebih nyata sehingga sangat efektif dalam menarik perhatian konsumen dalam sebuah produksi film.

Oleh karena itu, penulis dalam membuat skripsi ini mengangkat tema animasi 3D dalam pembuatan animasi film. Dengan mengambil judul **“Perancangan Film Animasi 3 Dimensi “DANBO”**.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang ingin dipecahkan dalam skripsi ini adalah bagaimana membuat sebuah animasi 3 Dimensi "DANBO".

1.3 Batasan Masalah

Dari permasalahan yang ada, penulis membatasi pada :

1. Pra Produksi, meliputi ide awal yang digunakan dalam pembuatan animasi 3 Dimensi.

Dalam tahap ini dilakukan pembuatan storyboard.

2. Produksi, meliputi :
 - a. Pembuatan 3D karakter,
 - b. Pembuatan background dan environment,
 - c. Memberikan material pada karakter, background dan environment,
 - d. Perancangan tata letak gambar,
 - e. Pembuatan animasi.
3. Pasca Produksi, meliputi :
 - a. Compositing, menggabungkan elemen – elemen dalam satu media,
 - b. Recording dan mixing sound,
 - c. Editing, menyunting materi sesuai dengan storyboard,
 - d. Final rendering.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Sistem Informasi pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek multimedia, khususnya animasi 3D.

1.5 Metode Pengumpulan Data

1. Metode survei

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi mengenai animasi danbo.

2. Metode kepustakaan

Penulis melakukan studi pustaka dengan cara mencari literatur – literatur yang diperlukan sebagai referensi dalam penulisan skripsi ini.

3. Metode observasi

Metode yang dilakukan adalah melihat dan mengamati langsung obyek yang akan dirancang.

1.6 Manfaat penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut :

1. Mengoptimalkan teknik – teknik di software Autodesk 3Ds Max 2010 terutama teknik Box Modelling untuk perancangan animasi.
2. Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta adalah sebagai bukti bahwa mahasiswa mampu menerapkan ilmu yang didapat selama kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Bagi mahasiswa, calon mahasiswa, dan dosen dapat dijadikan referensi bagi yang ingin mengetahui proses perancangan animasi 3D. sehingga dapat menambah wawasan yang luas dalam bidang animasi 3D.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini mengemukakan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, Manfaat dan Metode Penelitian serta Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan mengenai teori pendukung yang akan digunakan pada pembahasan masalah seperti menjelaskan tentang Konsep Dasar 3 Dimensi, Pengertian Multimedia, *Autodesk 3Ds max 2010*, dan *After Effect*.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini penulis akan menjelaskan mengenai gambaran obyek penelitian, sumber dan jenis data, analisis kebutuhan sistem dan teknik pengembangan sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan perancangan Animasi 3 Dimensi menggunakan Autodesk 3Ds max 2010 yang diusulkan, yaitu rancangan karakter animasi "Danboo" dan lingkungannya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup, yang di dalamnya berisi kesimpulan dan rangkuman dari pembahasan skripsi, serta berisi saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan pembuatan program aplikasi selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Diuraikan mengenai keterangan dari buku – buku dan literature lain yang menjadi acuan dalam penyusunan tugas akhir ini.