

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini semakin berkembang dimana setiap manusia dituntut untuk mengenal teknologi. Karena teknologi sudah menjadi kebutuhan yang harus cepat dipahami setiap manusia. Maka dari itu, teknologi dimasa sekarang yang semakin hari semakin berkembang mulai dikenalkan dari usia dini baik secara keluarga, teman dan masyarakat melalui sosialisasi pembelajaran tentang teknologi secara positif. Teknologi saat ini bermacam – macam jenisnya dan juga sebagai lahan usaha untuk mendapatkan keuntungan. Teknologi yang saat ini sedang berkembang salah satunya adalah 3 Dimensi seperti film animasi atau film kartun.

Film animasi di indonesia sudah semakin berkembang dengan adanya sumber daya manusia yang semakin hari semakin menunjukkan bakat dan kreatifitas masing - masing. dalam dunia animasi 3 dimensi di indonesia sendiri sudah banyak di produksi dan bermacam - macam ceritanya. tetapi beberapa film animasi di indonesia mempunyai banyak kelemahan pada segi output yang jika ditonton kurang menarik, dikarenakan kurangnya pemahaman tentang proses rendering begitu juga editor sering kali melupakan proses setting rendering. maka akan menimbulkan efek yang kurang realistis dan nyata

Untuk mengurangi permasalahan tersebut, maka penulis mengambil judul “Perancangan Film Kartun 3 Dimensi “Jejak Sang Saka” Dengan Teknik Realistic Rendering Untuk Memberikan Efek Nyata Pada Animasi ”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dirumuskan masalah yaitu “ Bagaimana Merancang Film Kartun 3 Dimensi “Jejak Sang Saka” Dengan Teknik Realistic Rendering Untuk Memberikan Efek Nyata Pada Animasi”.

1.3. Batasan Masalah

Dalam pengerjaan skripsi, permasalahan di atas dibatasi dengan asumsi sebagai berikut:

1. Software yang digunakan meliputi Autodesk 3DsMax 2010, Adobe After Effect CS3, Adobe Premiere Pro CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Soundbooth CS3, Celtx 2.9.7 dan Freemake Video Converter 3.0.1.1.
2. Merancang dan membuat objek 3D yang akan digunakan dalam film animasi ini, meliputi karakter, objek statis dan dinamis, bangunan, pemandangan dan lingkungan film animasi.
3. Perancangan storyboard dan informasi yang ingin disampaikan secara lengkap melalui film animasi ini.
4. Dalam menampilkan animasi realistik dan nyata, render engine yang digunakan adalah Mental Ray Renderer.
5. Pemodelan dengan metode Lowpoly model.
6. Analisis yang digunakan adalah SWOT.
7. Film animasi ini berdurasi kurang lebih 4 menit.
8. Sasaran penonton semua umur di www.youtube.com.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam perwujudan karya yang berjudul **“Perancangan Film Kartun 3 Dimensi “Jejak Sang Saka” Dengan Teknik Realistic Rendering Untuk Memberikan Efek Nyata Pada Animasi ”**, adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelar Sarjana dalam bidang Informatika dan Komputer.
2. Untuk membuat film animasi berbasis 3 Dimensi yang berjudul “Jejak Sang Saka” dengan menggunakan Teknik Realistic Rendering.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang ingin dicapai dalam perwujudan karya dengan judul **“Perancangan Film Kartun 3 Dimensi “Jejak Sang Saka” Dengan Teknik Realistic Rendering Untuk Memberikan Efek Nyata Pada Animasi ”**, adalah sebagai berikut :

1. Berguna untuk kelangsungan pembelajaran film animasi 3 dimensi mengenai teknik realistic rendering dengan software Autodesk 3Ds Max.
2. Mengetahui cara pemakaian render engine Mental Ray Renderer.
3. Memahami proses pembuatan film animasi 3D.
4. Memanfaatkan ilmu yang pernah didapat dalam menggunakan Autodesk 3DsMax 2010, Adobe After Effect CS3, Adobe Premiere Pro CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Soundboth CS3.

1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian dalam perancangan animasi 3 dimensi ini agar penyusunan skripsi berjalan dengan baik maka dalam pembuatan skripsi ini penyusun menerapkan metode penelitian dengan runtut sebagai berikut :

1. Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data menggunakan fasilitas yang ada seperti menggunakan fasilitas internet yang berhubungan dengan animasi 3 Dimensi melalui fasilitas web seperti pada www.youtube.com dan situs web lainnya.

2. Metode kepustakaan

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengkajian beberapa sumber referensi tertulis seperti pengkajian dengan buku – buku yang relevan dan sumber dari internet. Pada tahap ini dipelajari secara rinci hal – hal berikut:

- a. Mempelajari tentang pembuatan film animasi 3 dimensi dengan menggunakan software 3Ds Max, dari modeling, texturing, lighting, animasi dan rendering.
- b. Mempelajari lebih dalam tentang teknik realistic rendering. Dalam tahap ini penulis dituntut untuk meneliti dan menerapkan teknik realistic rendering dalam proses render animasi di software 3Ds Max.

3. Metode perancangan sistem

Merupakan metode perancangan sistem secara runtut dari dari awal sampai akhir/final perancangan. Urutanya sebagai berikut :

- a. Metode perancangan sistem ini melalui beberapa tahapan yaitu Pra produksi, Produksi dan Pasca produksi.
- b. Pembuatan model karakter, model bangunan, lighting/ pencahayaan, rendering animasi dengan menggunakan software 3Ds Max 2010.
- c. Rendering melalui software 3Ds Max terdiri dari berbagai teknik dan plug in. Penulis mengfokuskan rendering dengan menggunakan teknik realistic rendering dan plug-in bawaan dari software yaitu Mental Ray Renderer untuk memberikan efek nyata pada animasi.
- d. Pembuatan material – material untuk modeling dengan menggunakan software Adobe Photoshop.
- e. Pembuatan backsound dan percakapan dengan menggunakan software Adobe Soundbooth.
- f. Pembuatan efek – efek animasi dengan menggunakan software Adobe After effect.
- g. Final perancangan dengan menggabungkan output dari setiap software agar menjadi film animasi yang baik, dengan menggunakan software Adobe Premiere Pro.
- h. Finising dan testing sistem.

1.7. Sistematikan Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematikan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan tentang hal – hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan film animasi yang dibuat pemaparan teori termasuk software, hardware, yang digunakan.

BAB III ANALISIS SITEM DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang siklus pengembangan sistem multimedia, pendefinisian kebutuhan sistem dan perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini menguraikan tentang program yang diusulkan, desain program dan manual program.

BAB V PENUTUP

Bab penutup berisi tentang kesimpulan dan proses pengembangan sistem dan beberapa saran.