

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi pada saat ini berkembang dengan pesat, termasuk dengan perkembangan di dunia film live action dengan animasi dan visual efek tiga dimensi (3D). Animasi dan Visual efek tiga dimensi merupakan suatu teknik yang telah banyak dipakai dalam dunia film. Saat ini telah banyak bermunculan berbagai macam film yang menggunakan animasi dan visual efek tiga dimensi 3D yang beraneka ragam cerita dan adegannya terlihat natural dan nyata, contoh saat adegan laga seperti menembak, memukul dan bertarung. Proses pembuatan film live action animasi dan visual efek 3D memang sangat membutuhkan banyak persiapan yang matang dan kuat untuk menghasilkan sebuah tampilan film yang digabungkan dengan animasi dan visual efek 3D yang baik dan kulinias yang sangat menarik dengan menjadikan animasi dan visual efek 3D seperti nyata.

Saat ini telah banyak dibanjiri oleh berbagai film, terutama dari Hollywood, yang dipenuhi berbagai animasi dan efek 3D spesial canggih. Begitu hebat dan menariknya animasi dan efek yang ditampilkan, sehingga sering sekali membuat kita terkesima. Berdasarkan latar belakang uraian yang dijelaskan diatas, maka akan dibuat sebuah cerita fiksi berbentuk film live action dengan animasi dan visual efek 3D yang berjudul "Reversal

Age" menceritakan tentang pulau jawa dimasa depan pada tahun 2084, terjadi infasi monster. Pada tahun itu terbentuk sebuah organisasi yang berwenang mengatasi masalah tentang monster-monster dan organisasi itu berusaha melawan monster-monster untuk melindungi penduduk dan wilayahnya.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana Membuat Model, Visual efek dan Animasi tiga dimensi 3D pada perfilman fiksi live action.

1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah pada studi ini hanya mencakup tentang proses pembuatan sebagai berikut :

1. Modeling/karakter3D

Pembuatan modeling atau karakter dari bentuk dasar, dari drawing atau sketsa bentuk gambar dan dibentuk ke banetuk digital / objek 3 dimensi 3D.

2. Animasi 3D

Pembuatan animation 3D dengan metode frame by frame di autodesk maya 2011.

3. Visual efek

Pembuatan efek dengan grafis atau tampilan gambar dengan texture yang nyata

Dalam Pembuatan film live action dengan animasi dan visual efek 3D “Reversal Age”, software yang akan digunakan sebagai berikut :

- Autodesk maya 2011
- Adobe Photoshop CS6
- Adobe After Effect CS6

1.4 Tujuan Penelitian

1. Menerapkan Pembuatan Modeling, Visual efek, dan Animasi 3D pada Film “Reversal Age”.
2. Menerapkan Ilmu multimedia yang didapatkan selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Sebagai sarana hiburan, dan pembaca dapat mengamati proses pembuatan modeling, visual efek dan animasi 3D sebagai wacana untuk menambah wawasan baru.
4. Mengembangkan kemampuan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru dengan sesuai bidang yang dikuasai.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Sebagai bekal untuk siap terjun ke dalam dunia kerja
2. Mengetahui proses produksi film live dengan animasi dan visual efek 3D, dan dapat diterapkan didalam dunia kerja.
3. Dapat digunakan oleh pembaca dan penulis yang berminat memproduksi Film beranimasi 3D.
4. Penulis atau pembaca dapat mengembangkan imajinasi dengan menerapkan pengetahuan yang telah didapat.

1.6 Metode Pengumpulan Data

1.6.1 Metode Kepustakaan

Melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari sebuah Buku Tutorial pembuatan animasi dan visual efek 3D, dan mempelajari permasalahan-permasalahan yang terdapat dari buku-buku referensi berhubungan dengan masalah yang sedang dihadapi.

1.6.2 Metode Observasi

Menggunakan Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan dibuat dan diteliti, metode ini dilakukan dengan mengamati dan mengikuti perkembangan Film yang menggunakan animasi dan visual efek 3D sebagai referensi untuk mengumpulkan data.

1.6.3 Metode Study Literatur

Menggunakan metode dengan cara mengambil data melalui cara pemanfaatan fasilitas internet, dengan menjelajahi situs yang berhubungan dengan pembuatan modeling, animasi dan efek 3D.

1.6.4 Metode Wawancara

Mengumpulkan informasi data dengan cara penulis bertanya dan berkonsultasi langsung dengan orang-orang yang berpengalaman yang telah lama menerapkan atau menggeluti pembuatan modeling, animasi dan efek 3D.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulis akan menguraikan sistematika penulisan, dan akan membagi beberapa bab dengan menjelaskan pokok-pokok permasalahan.

BAB I. PENDAHULUAN

Menejelaskan dan menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Di sini akan membahas tentang penerapan tentang Modeling, visual efek dan Animasi 3D, dan uraian tentang hal-hal yang berhubungan dengan multimedia khususnya modeling, animasi dan efek. Selain itu juga akan menguraikan tentang langkah-langkah pembuatan modeling, animasi dan visual efek 3D seperti tahap pembuatan, pra produksi, produksi, pasca produksi dan perangkat-perangkat lunak dan keras apa saja yang akan digunakan dengan singkat dan jelas.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab III ini membahas mengenai masalah tentang tinjauan umum, perancangan pembuatan modeling, efek dan animasi 3D dari mulai dengan pencarian ide, model animasi atau karakter, objek yang dibuat, tema, pengumpulan bahan, sinopsis, storyboard serta analisis kebutuhan perancangan pembuatan Film Fiksi Live Action animasi dan visual efek 3D yang berjudul "Reversal Age".

BAB IV . IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV ini akan menjelaskan tentang proses-proses produksi berikut tahap-tahap pembuatan modeling, visual efek dan animasi 3D, meliputi proses pembuatan model atau objek 3D (penerapan *Smooting* dan *Attribute*), potret, (*Texturing Real*), *Colouring*, *editing* dan tambahan efek visual. Hingga pasca produksi, background, p rendering hingga *Finishing*. Dan metode-metode dalam pembuatan model, efek dan animasi 3D.

BAB V. PENUTUP

Bab V merupakan bagian akhir pokok dari penulisan tugas akhir ini yang berisikan kesimpulan dan saran-saran dari seluruh isi laporan ini.