

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekarang eranya animasi 3 dimensi yang mulai diminati oleh banyak orang, baik sebagai bahan tontonan, maupun sebagai alat untuk membuat sebuah iklan. Coba saja lihat bagaimana antusiasnya anak-anak dan orang tua menonton animasi 3 dimensi upin dan upin atau bagaimana penuhnya sebuah bioskop ketika film animasi keluarga ditayangkan. Hal itu membuktikan adanya kemajuan dalam perkembangan film-film animasi, <http://www.anneahira.com/animation.htm> (Akses pada 8 April 2014).

Animasi yang sering diminati pada saat ini adalah animasi yang gerakan natural dan hasil kualitasnya bisa seperti dalam kehidupan. Animasi naturalistik pada hewan dan manusia dikenali sulit dicapai karena kita semua memahami bagaimana orang, anjing, kucing, kuda dan sejenisnya seharusnya bergerak, seperti kita menyaksikan dasar gerakan teratur tangan pertama, alhasil, harapan kita dan penonton sulit untuk meyakinkan gerakan untuk lebih jauh. (Chris Webster, 2005). Sehingga tak jarang para animator mengalami kesulitan, seperti dalam mengerakkan sebuah obyek 3 dimensi yang gerakannya bisa lentur.

Animasi terhadap benda mati mampu mengetahui bahwa perasaan manusia bisa menjadi energi bagi benda mati. inilah cikal bakal dari mesin untuk terus

berevolusi.<http://www.movieexplorers.com/teori-semua-film-pixar-berada-di-timeline-yang-sama/> (Akses pada 10 april)

Berdasarkan latar belakang di atas, maka akan dibuat film animasi 3 dimensi, yang berjudul "The Text", yang menceritakan tentang kejahilan dan persahabatan sebuah obyek huruf-huruf, dan dalam pembuatan film animasi ini menggunakan software Autodesk Maya 2013.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, mdapat diketahui bahwa pokok permasalahan yang dihadapi yaitu "Bagaimana membuat animasi dengan memanfaatkan sebuah kontrol untuk penganimasian dan realis dari sebuah obyek huruf"

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini antara lain yaitu:

1. Film pendek animasi tiga dimensi (3D) yang di buat berdurasi 2 menit 20 detik.
2. Aktor atau objek gerak berupa obyek huruf.
3. Software yang di gunakan yaitu: Autodesk Maya 2013, Adobe After Effect CS 6, Adobe Photoshop CS 6 dan Celtx.

4. Menggunakan standar video costum (1280 x 720) dengan format file video MPEG4 (Moving Pictures Expert Group 4) karena terdapat dukungan VRML untuk rendering 3D.
5. Render yang digunakan adalah Vray system. Karena Vray system cocok untuk hasil realistik.
6. Pembuatan skripsi ini dibatasi pada tahap produksi.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk menyelesaikan pendidikan Program Studi Strata I Jurusan Sistem Informasi pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat animasi pendek yang obyek animasinya dapat dikontrol dengan garis.
3. Dapat memberi pengetahuan untuk kualitas hasil render dengan cahaya lampu neon.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Dengan penyusunan skripsi ini berarti penulis menerapkan ilmu yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta, khususnya dalam bidang multimedia yaitu penerapan teknik animasi dalam suatu produk IT. Dan juga memanfaatkan ilmu yang pernah didapat dalam menggunakan

Adobe After Effect CS6, Adobe Photoshop CS6, Autodesk Maya 2013 dan celtx.

2. Bagi kalangan pembaca

Berdasarkan penyusunan skripsi ini, diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta yang ingin mengetahui bagaimana membuat animasi tiga dimensi (3D)

1.6 Metode Penelitian

Metode yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah :

1. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan penelusuran terhadap berbagai macam literatur seperti buku, referensi-referensi baik melalui perpustakaan maupun internet dan lain sebagainya yang terkait dengan judul penelitian ini.

b. Dokumentasi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan mulai dari stud literatur sampai dengan implementasi, serta penarikan kesimpulan dan saran.

2. Metode Perancangan Film

Pada tahap ini film belum di buat, tetapi persiapan apa saja yang dibutuhkan sudah direncanakan mulai dari ide cerita, cerita, tema cerita,

lalu dikembangkan menjadi *synopsis*, *synopsis* dikembangkan lagi menjadi *storyline*, *storyline* diperlebar menjadi *script/scenario*, hingga ke tahap *storyboard*.

3. Metode Produksi Film

Pada tahap inilah pembuatan film animasi berlangsung, mulai dari membuat karakter, pewarnaan atau pemberian tekstur, memberi tulang, menganimasikan dan merender.

4. Metode Pasca Produksi Film

Pada tahap ini dilakukan *editing* dan *compositing* dalam pembuatan film animasi tiga dimensi. *Editing* dan *compositing* adalah hal yang sangat penting dan utama karena pada tahap inilah adegan-adegan dari hasil *render* dan *audio* disatukan dan dirangkai untuk dijadikan sebuah *file movie*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam Skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini diuraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

Bab II : Dasar Teori

Pada bab ini berisi Konsep dasar animasi, Prinsip animasi, jenis – jenis teknik film animasi, Jenis animasi tiga dimensi (3D), Proses produksi film animasi, profesi kerja animasi, teknik animasi tiga dimensi (3D), dan software yang digunakan.

Bab III : Analisis dan Perancangan

Pada bab ini menguraikan tentang perancangan film, kemudian menggambarkan bentuk dan kepribadian tiap karakter yang akan dimasukkan kedalam proyek pembuatan film animasi tiga dimensi (3D), dan menganalisis kebutuhan dan analisis kelayakan dari film animasi dimensi (3D).

Bab IV : Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini berisi tentang pembuatan dari rancangan yang telah dibuat, tahapan pembuatan film animasi 3D yang dibuat, serta proses compositing, editing dan renderingnya, dan uji coba dari animasi.

Bab V : Penutup

Pada akhir bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.