

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan film animasi di era modern telah banyak memberikan dampak perubahan terhadap teknik pembuatan film animasi yang awalnya di kerjakan secara manual dan mulai beralih ke pada komputer atau digital animasi. Ini yang dapat mendorong industri animasi mulai berkembang setelah mengalami pasang surut film animasi.

Film animasi saat ini di gunakan sebagai salah satu sarana kebutuhan umum untuk mengkomunikasikan sesuatu pesan atau kenyataan, karna film animasi telah diterima sebagai salah satu video virtual yang populer. Dan masalah yang di hadapi dalam pembuatan animasi itu sendiri adalah masalah teknik pembuatan animasi dan masalah mengkomunikasikan sesuatu pesan dengan animasi. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis merasa tertantang untuk membuat film pendek animasi 3D dengan menggunakan teknik live shot dengan mengambil judul **“Perancangan film pendek ZOZO dengan menggabungkan teknik live shoot dan 3D animasi “**.

Film animasi "ZOZO" ini menceritakan tentang makhluk asing yang ditugaskan untuk tempat tinggal baru dan namun pesawat yang di gunakan terjatuh ke bumi dan akhirnya zozo mencoba menginlasi bumi untuk manjadi tempat tinggal bangsa zozo yang baru.

1.2. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat di ambil permasalahan yang ada yaitu :

bagimana cara membuat film animasi 3D dengan menggunakan teknik live shot dan 3D animasi untuk dapat menghasilkan film yang baik.

1.3. Batasan Masalah

Dengan mengidentifikasikan terhadap masalah-masalah yang ada, agar lebih terarah dan dapat dipahami dengan mudah, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Pembatasan terhadap masalah tersebut antara lain :

1. Dalam penelitian ini penulis hanya manjabarkan dalam teknik pembuatan film animasi
2. Film animasi yang dibuat adalah film pendek
3. Jenis animasi yang di gunakan adalah animasi 3d

1.4. Tujuan penelitian

Tujuan penulis melakukan penelitian serta menyusun tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Mencoba mencari berbagai macam teknik yang dapat dikembangkan dalam pembuatan film animasi 3D
2. Sebagai syarat kelulusan
3. Mengembangkan potensi diri

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah

1. Bagi penulis : Setelah melakukan penelitian, diharapkan penulis dapat mendapatkan pengalaman dan pengetahuan yang lebih luas dalam pembuatan film animasi
2. Bagi masyarakat : masyarakat dapat mengetahui berbagai macam teknik dalam pembuatan film animasi.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah

1. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara mengamati secara langsung teknik pembuatan animasi 3D dan film yang mengandung unsur 3D dan live shoot

2. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan beberapa teori yang diperoleh berbagai buku yang bersangkutan dengan animasi dan shoot live

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam laporan tugas akhir disusun dengan menggunakan sistematika penulisa sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini merupakan bagian dari pengantar pokok permasalahan yang akan masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penyusun laporan

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab II ini berisi tentang teori dasar diantaranya pengertian, jenis animasi, teknik pembuatan animasi, struktur film, dan langkah-langkah pembuatan.

3. BAB III PERANCANGAN

Pada bab III ini berisi tentang gambaran objek penelitian mulai dari tahapan pra produksi, produksi dan paska produksi.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab IV ini berisi tentang perancangan sistem, perancangan film animasi 3D dengan menggabungkan live shoot dan implementasi dari film tersebut.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab V ini menguraikan dan menjelaskan tentang kesimpulan apa yang didapat dari seluruh pelaksanaan kegiatan dan pembuatan film animasi serta saran dari penulis kepada pihak yang akan melaksanakan penelitian dengan tema yang sama dimasa yang akan datang.

