

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi dimulai sejak diketemukannya sebuah lukisan dinding dalam kuburan Mesir berusia 4.000 tahun, diikuti dengan ditemukannya gambar pada mangkuk tembikar berusia sekitar 5.000 tahun dari Shahr-I Sokhta, Iran. Keduanya dianggap sebagai animasi purba [1]. Hal tersebut sama halnya seperti proses pembuatan animasi 2D yang menggunakan gambar bersumbu dua yaitu X dan Y. Animasi ini lebih dikenal dengan animasi manual yang prosesnya dimulai dengan menggambar di atas selembar kertas, kemudian *discan* dan baru dipindahkan ke dalam komputer untuk diubah menjadi file digital. Proses produksi animasi 2 dimensi memerlukan peralatan yang lebih banyak seperti *light box*, *animation pegbar*, kertas gambar, *hole punch*, alat gambar, meja animator, dan *storyboard panel* dan proses pembuatannya yang jauh lebih panjang dibandingkan dengan produksi animasi 3 dimensi.

Untuk itu dalam pembuatan animasi ini, penulis akan membuat animasi dengan judul Perancangan Animasi 3 Dimensi Lilo Menggunakan Teknik Toon Shader yang bertujuan untuk memudahkan dalam pembuatan animasi 3 dimensi untuk menghasilkan gambar 2 dimensi. Toon shader adalah jenis render *non-fotorealistik* yang dirancang untuk membuat tampilan animasi tampak seperti digambar tangan atau seperti gambar 2 dimensi.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat disimpulkan sebuah rumusan masalah yaitu, bagaimana membuat animasi 3 dimensi dengan menggunakan teknik toon shader untuk menghasilkan gambar 2 dimensi?

## 1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksimalkan untuk memberikan arah yang jelas bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode atau teknik dalam penelitian yang dilakukan. Berdasarkan asumsi tersebut, penulis menentukan batasan masalah penelitian yaitu pada proses pembuatan animasi 3D dengan teknik *toon shader*.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat animasi 3 dimensi dengan teknik toon shader.
2. Mempermudah dalam produksi animasi 2 dimensi dengan toon shader.
3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Sistem Informasi pada STMIK Amikom Yogyakarta.
4. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat dan dapat diterapkan didunia nyata.
5. Menambah pengalaman dalam perancangan animasi 3D.
6. Diharapkan bisa menjadi referensi dan inspirasi bagi mahasiswa dalam pembuatan animasi.

## 1.5 Manfaat Penelitian

1. Bisa menjadi referensi dalam pembuatan animasi 3 dimensi dengan teknik toon shader.
2. Bisa menjadi tolak ukur kemampuan dalam bidang Multimedia dalam bidang animasi 3D.
3. Bisa menjadi sarana untuk mengantarkan kedunia pekerjaan berdasarkan bidang ini, yakni sebagai spesialis modelling atau animator 3 dimensi.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang lengkap sangat dibutuhkan dalam penyusunan suatu metode untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Maka dari itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian sebagai berikut :

### 1.6.1 Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti.

### 1.6.2 Metode Study Pustaka

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pencarian melalui buku-buku sebagai sumber referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

### 1.6.3 Metode Study Literatur

Metode yang dilakukan dengan cara mengambil data dengan pemanfaatan situs-situs web yang berhubungan dengan animasi.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Bertujuan untuk menguraikan secara garis besar isi dari tugas akhir dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

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

### **BAB II : DASAR TEORI**

Dalam bab ini menguraikan tentang pengertian animasi, sejarah animasi, jenis animasi, bentuk animasi, ide cerita, toon shader dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan animasi.

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini menjelaskan mengenai bagaimana pembuatan film animasi 3D "Lilo" dibuat, mulai dari alur cerita, character design, ide cerita, tema dan storyboard.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini menjelaskan tentang bagaimana proses dan hasil pembuatan animasi 3D "Lilo" .

### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**