

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat pesat, salah satunya film animasi. Film animasi digital dibagi menjadi 2 kelompok yaitu animasi digital 2D dan animasi digital 3D. Animasi digital 3D hampir seluruh bagian proses produksi animasi dikerjakan di komputer, seperti membuat model, memberikan material tubuh, menganimasikan objek, membuat *setting* lingkungan, *rendering*, dan lain-lain.[7]

Software komputer pun saat ini sudah semakin maju. Dalam dunia animasi, adanya *software* Blender yang open source merupakan kabar menggembirakan untuk para animator yang ingin menekuni dunia animasi 3D. Blender memiliki berbagai macam kegunaan termasuk *modelling*, *rendering*, *texturing*, *rigging*, *editing non-linear*, *scripting*, *composite*, *post-production*, *lighting*, *animation* dan *video post processing 3D*. [12]

Penulis membuat sebuah cerita yang berjudul "THE BEGINNING", film ini dibuat dalam bentuk animasi 3D yang menceritakan tentang salah satu kelompok dari pasukan pesawat bomber Amerika Serikat yang sedang menjalankan misi serangan pengeboman terhadap markas Jerman pada perang dunia II, akan tetapi mereka menghadapi hambatan dalam menjalankan misi mereka tersebut. Dilihat dari konsep cerita diatas, banyak dibutuhkan efek-efek ledakan dikarenakan bertema *action* dan berlatar belakang peperangan. Kendala yang biasa terjadi adalah membuat efek, seperti membuat efek ledakan dan asap bisa dilakukan secara

manual dengan menggerakkan perbagian objek animasi tetapi itu sangat lama dan hasilnya terkadang tidak seperti yang diinginkan. *Quick explode* dan *quick smoke*, fitur ini akan membantu dalam mensimulasikan objek ledakan dan asap yang kompleks.

Dengan permasalahan – permasalahan tersebut penulis terdorong untuk membuat film animasi 3D, maka penulisan skripsi ini mengambil judul “Penerapan *Quick Explode* dan *Quick Smoke* dalam Pembuatan Film Animasi 3D “THE BEGINNING” Menggunakan Blender 2.77”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, maka penulis dapat membuat rumusan masalah yaitu : “*Bagaimana menerapkan Quick Explode dan Quick Smoke dalam film animasi 3D “THE BEGINNING” untuk memberikan efek ledakan ?*”.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya materi animasi yang akan dibahas maka penulis menetapkan batasan penelitian sebagai berikut:

1. Skripsi ini hanya pada penerapan dan pengujian fitur *quick explode* dan *quick smoke* dalam cerita film *The Beginning*.
2. Film ini berupa film pendek animasi 3D yang dibuat dengan software Blender 2.77.
3. Target hasil akhir dari film ini berdurasi 5 menit.

4. Pembahasan dalam skripsi ini meliputi : *quick explode dan quick smoke, testing implementation*, prinsip animasi.
5. Testing menggunakan evaluasi oleh Komunitas Blender Army Indonesia.

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Membuat sebuah film pendek animasi 3D yang berjudul "THE BEGINNING".
2. Penggunaan fitur *Quick Explode* dan *Quick Smoke* dalam film animasi 3D "THE BEGINNING".
3. Menambah pengalaman secara langsung melalui pembuatan suatu proyek multimedia, khususnya film animasi 3D.
4. Dapat dijadikan bahan referensi, khususnya bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan film animasi 3D dengan menggunakan *software open source* Blender. Sehingga bisa memberikan wawasan yang luas dalam bidang film animasi 3D.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Berguna sebagai bahan pembelajaran bagi yang berminat dalam pembuatan film animasi 3D dengan menggunakan *software* Blender 2.77.

2. Memahami proses pembuatan film animasi 3D.
3. Mengetahui cara penggunaan fitur *Quick Explode* dan *Quick Smoke*.

1.6 Metode Penelitian

Agar penyusunan skripsi berjalan dengan baik maka dalam pembuatan skripsi ini menerapkan metode penelitian sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Penulis mendapatkan data melalui dua macam metode, yaitu sebagai berikut:

1. Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literatur yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs – situs web yang berhubungan dengan dunia animasi 3D, khususnya Blender.

2. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan bertanya dan berkonsultasi langsung dengan orang – orang yang telah lama menggeluti pembuatan Film kartun, khususnya dalam bidang animasi 3D menggunakan Blender.

1.6.2 Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam pembuatan film animasi 3D “THE BEGINNING” adalah metode analisis Kebutuhan.

1.6.3 Perancangan

Metode Metode yang digunakan dalam perancangan sistem terbagi dalam 3 tahapan, yaitu sebagai berikut :

1. Pra Produksi

Pada tahap ini dilakukan persiapan-pesiapan dalam pembuatan film animasi, mulai dari membuat ide cerita, tema, *storyboard*, sampai dengan desain.

2. Produksi

Pada tahap ini pembuatan film animasi dimulai, pembuatan karakter, environment, pemberian tekstur pada model, pemberian tulang, dan animasi dilakukan

3. Pasca Produksi

Dalam tahap ini akan dilakukan proses editing dan compositing dalam film animasi, yaitu menyatukan adegan-adegan yang telah di render dan penambahan audio, kemudian dijadikan file movie.

1.6.4 Evaluasi

Evaluasi yang digunakan untuk menganalisis hasil dari implementasi *Quick Explode* dan *Quick Smoke* dalam film animasi 3D "THE BEGINNING" adalah dengan metode kuisisioner kepada orang-orang yang telah berpengalaman di bidang film animasi 3D.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan akan disajikan dalam 5 Bab, uraian masing - masing Bab yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas yang berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang dasar teori yang menunjang dalam pembuatan dan perancangan serta sebagai acuan dalam pembuatan film animasi 3D.

BAB III : METODE PENELITIAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang analisis kebutuhan produksi, proses pra-produksi pada pembuatan film animasi 3D "THE BEGINNING" yaitu : naskah, *storyboard* dan konsep desain.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses produksi pada pembuatan film animasi 3D "THE BEGINNING" yaitu : *Layout, Character modelling, Texturing, Rigging, Animation, Lighting* dan *Dubbing*. Serta proses pasca-produksi yaitu : *Compositing, Editing* dan *Rendering*.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan hasil penelitian yang berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisikan daftar buku, web, maupun jurnal yang akan digunakan dalam menyelesaikan skripsi "*Penerapan Quick Explode dan Quick Smoke dalam Pembuatan Film Animasi 3D "THE BEGINNING" Menggunakan Blender 2.77"*.

