

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia perfilman dewasa ini berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komputer. Kemampuan komputer dalam pembuatan efek khusus sudah banyak digunakan di film dan animasi. Tidak hanya film layar lebar bahkan film televisi pun kini menggunakan teknologi komputer untuk membuat animasi 3D sebagai efek khusus dalam beberapa adegan, tentunya tujuan digunakannya animasi 3D tersebut untuk memberikan efek yang realistis ataupun adegan yang tidak mungkin dilakukan, dan pastinya untuk memangkas biaya produksi.

Industri perfilm-an di Indonesia saat ini telah banyak menggunakan animasi 3D sebagai pengganti animasi 2D, baik dibuat untuk kepentingan komersil maupun non komersil. Hal ini tentu saja memiliki efek positif untuk industri kreatif di Indonesia sehingga dapat bersaing dengan industri kreatif internasional, namun jarang sekali ditemukan film animasi yang menggunakan efek khusus sehingga terkesan datar dan kurang menarik.

Dengan adanya permasalahan diatas, saya berkeinginan membuat film animasi 3 dimensi dengan menggunakan efek khusus agar film tersebut menjadi lebih nyata dan menarik. Maka dalam penyusunan skripsi ini, saya tertarik untuk

mengambil judul pembuatan animasi 3 dimensi “Take Off” menggunakan metode anaglyph sebagai efek khusus.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, maka Saya membuat rumusan masalah yaitu: Bagaimana memperkenalkan dan merancang film animasi 3D dengan metode anaglyph untuk menciptakan ilusi dan kedalaman berbeda pada gambar seakan timbul.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memberikan arah yang jelas bagi penulis untuk melakukan penelitian, pembuatan dan menentukan metode atau cara dalam penelitian yang dilakukan. Berdasarkan asumsi tersebut, maka penulis menentukan batasan masalah penelitian, yaitu sebagai berikut :

1. Film animasi “Take Off” kurang lebih berdurasi 1 menit
2. Pembuatan film animasi “Take Off” dibuat sederhana, sebagai contoh implementasi anaglyph.
3. Kacamata untuk melihat gambar anaglyph adalah merah dan biru.
4. Implementasi metode anaglyph hanya di fokuskan pada obyek pesawat .
5. Format file film animasi “Take Off” berekstensi .avi
6. Film ini akan di kemas dalam bentuk kaset DVD (Digital Video Disc).

Dalam pembuatan animasi ini, menggunakan software Autodesk Maya 2011, Adobe Audition, Adobe Premiere CS 3, Adobe After Effect CS 3.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam membuat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat film animasi 3D menggunakan anaglyph sebagai efek khusus untuk menciptakan ilusi pada film dengan kedalaman gambar seakan akan timbul dari layar monitor.
2. Sebagai syarat meraih gelar Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat digunakan sebagai portofolio dalam melamar pekerjaan sebagai animator 3D.
2. Memperkenalkan teknik efek khusus dengan metode anaglyph kepada mahasiswa sebagai tambahan pengetahuan dan referensi.

1.6 Metode Penelitian

Terciptanya suatu bahasan baru diharapkan dapat menarik minat dan perkembangan studi dalam mempelajari animasi 3D, dalam melakukan penelitian ini penulis memperoleh dan mengumpulkan data sebagai sumber untuk penyusunan skripsi menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

1. Mencari sumber referensi tentang teknik anaglyph baik dari internet maupun buku yang tersedia dalam perpustakaan.
2. Membuat Set lokasi untuk animasi obyek.
3. Melakukan tekstur pada Obyek.
4. Menganimasi kan Obyek sesuai jalan cerita.
5. Melakukan rendering dan compositing.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan disajikan dalam 5 bab yang uraiannya masing – masing adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan berisi tentang materi yang berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail tentang penelitian yang dilakukan. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian dengan menggunakan

teknik anaglyph.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab analisis dan perancangan sistem berisi antara lain: analisis - analisis dan perancangan elemen yang digunakan untuk perekaman film Take off dan proses pembuatan dengan metode anaglyph untuk efek khusus animasi 3D.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab implementasi dan pembahasan merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Bab IV ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya dalam pembuatan film 3D menggunakan teknik khusus anaglyph. Selain itu, sebaiknya hasil penelitian juga dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu yang sejenis atau keadaan sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab Penutup berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian (mampu menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah), menyimpulkan bukti - bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang didapat (dikerjakan), layak untuk digunakan/dipakai (diimplementasikan). Penulis tidak diperkenankan menyimpulkan masalah jika pembuktian tidak terdapat dalam hasil penelitian.