

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komputer yang terjadi saat ini berdampak positif pada perkembangan pada industri film, baik itu film animasi 2 dimensi maupun 3 dimensi. Film animasi 3 dimensi merupakan perkembangan dari konsep animasi 2 dimensi yang didesain sedemikian rupa dengan memanfaatkan kecanggihan perangkat lunak dan kreatifitas animator sehingga film tersebut terlihat lebih realistis.

Penulis mengangkat judul "Save the Earth" pada film yang dibuat dengan berbasis animasi 3 dimensi dikarenakan isu yang sedang berkembang pada saat ini yaitu bahaya dari pemanasan global yang akan berdampak buruk pada jangka panjang namun sudah sedikit kita rasakan dampaknya pada saat ini. Pemanasan global atau biasa disebut dengan global warming terjadi karena meningkatnya konsentrasi gas-gas rumah kaca akibat aktivitas manusia melalui efek rumah kaca. Banyak sekali aktifitas dari manusia yang tidak bersahabat dengan alam sehingga dapat merusak kelestariannya salah satunya adalah penggunaan bahan bakar yang tidak ramah lingkungan dll.

Berkaitan dengan hal itulah penulis ingin mengemukakan beberapa contoh perilaku manusia yang tidak bersahabat dengan alam melalui film animasi 3D. maka penulis mengambil judul "Perancangan Film Save the Earth Berbasis Animasi 3D dengan Menggunakan Autodesk 3D Studio Max 2011".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan sebelumnya, penulis merumuskan masalah yang membahas bagaimana membuat animasi 3 dimensi sederhana dengan menggunakan Autodesk 3D Studio Max 2011 yang bertema ajakan untuk selalu menjaga kelestarian lingkungan demi kelangsungan hidup manusia dimasa yang akan datang.

1.3 Batasan Masalah

Pemanfaatan dari teknologi komputer khususnya dalam bidang desain dan multimedia saat ini sangat luas sesuai dengan fungsi dan penerapan pada bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan penelitian dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu bagaimana merancang sebuah film animasi 3 dimensi yang bertemakan ajakan untuk selalu menjaga kelestarian lingkungan untuk mengurangi pemanasan global yang terjadi pada saat ini. Pada perancangan film ini penulis menggunakan perangkat lunak sebagai alat perancangan model serta animasi dengan menggunakan Autodesk 3D Studio Max 2011 dan perangkat lunak pendukung diantaranya Adobe Premiere dan lainnya.

1.4 Tujuan Penulisan

Tujuan dari perancangan film animasi "Save the Earth" yang berbasis 3 dimensi dengan menggunakan Autodesk 3D Studio Max 2011 adalah antara lain sebagai berikut:

- Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Program Sarjana (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- Sebagai media pengembangan dan penerapan ilmu pengetahuan yang telah didapat selama masa studi di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
- Agar memperoleh gambaran secara nyata bagaimana cara merancang cerita sebuah film dan mengaplikasikannya dalam bentuk animasi 3 dimensi dengan menggunakan Autodesk 3D Studio Max 2011.
- Dapat mengetahui tahapan-tahapan dalam merancang animasi 3 dimensi.
- Dapat dijadikan sebagai bahan referensi, khususnya bagi mahasiswa STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang ingin mengembangkan dan mengetahui proses perancangan film animasi 3 dimensi dengan software Autodesk 3D Studio Max.
- Dapat memberikan wawasan yang luas dalam bidang modelling dan animasi 3 dimensi bagi para pembaca.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha penulis dalam memperoleh dan mengumpulkan data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka diperlukan suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Observasi

Pada penelitian ini observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung situs-situs web yang berkaitan dengan pembuatan film.

2. Studi Pustaka

Pengumpulan data yang menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang diperlukan.

3. Metode Wawancara

Mengadakan wawancara terhadap pihak-pihak yang berkaitan dengan penelitian ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun berdasarkan format sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini dijelaskan tentang pengertian multimedia, sejarah multimedia, definisi multimedia, fungsi multimedia, sejarah animasi, teknik film animasi, prinsip-prinsip animasi, proses pembuatan animasi 3D dengan Autodesk 3DS Max 2011 dan penjelasan tentang perangkat lunak pendukung lainnya yang digunakan.

BAB III PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang tahapan-tahapan apa saja yang dapat dilakukan dalam perancangan dan pembuatan pada tahapan pra produksi mulai dari menentukan ide cerita, tema, logline, sinopsis, diagram scene hingga pembuatan naskah dan storyboard. Selain itu juga analisis dan penjelasan tentang perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak (Software) yang digunakan dalam pembuatan film animasi 3 dimensi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang modeling dan menganimasikan sebuah model 3 dimensi serta editing film kartun pada tahap akhir. Teknik apa saja yang digunakan dalam perancangan animasi kartun 3 dimensi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dari perancangan dan animasi serta saran yang diperlukan untuk tahapan pengembangan.