

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi terutama teknologi multimedia saat ini telah berkembang pesat. Hal ini bisa dibuktikan dengan mudahnya dijumpai animasi 3D, baik dalam bidang permainan maupun bidang perfilman. Bahkan tingkat perkembangan animasi 3D Indonesia sudah mencapai tarap Internasional, dan banyak pengembang animasi yang datang ke Indonesia untuk meminta pembuatan animasi. Namun demikian, animasi 3D yang dibuat di Indonesia masih kaku dan gerakan objek (misalnya gerakan manusia) belum menyerupai gerakan yang sesungguhnya. Hal ini diakibatkan, karena pembuatan animasi 3D hanya memanfaatkan software animasi 3D, dimana dengan software ini hanya bisa dibangun gerakan buatan, bukan gerakan alami sesungguhnya. Sampai saat ini perlombaan para animator dalam dunia animasi film 3D terus berkembang dan banyak diproduksi, karena bisa menghemat biaya maupun mempersingkat waktu produksi.

Kepulauan Indonesia didiami berbagai suku bangsa dan masyarakat yang beraneka ragam. Setiap kelompok masyarakat, baik dalam jumlah besar seperti satu suku bangsa, satu kota, bahkan satu desa memiliki cerita tersendiri yang unik. Cerita-cerita itu kemudian dikenal sebagai Cerita Rakyat Nusantara, artinya cerita yang mendiami wilayah Negara Indonesia. Cerita rakyat biasanya bersifat lokal, karena disetiap cerita rakyat mengandung unsur sesuai dengan budaya suku

masing-masing. Selain itu cerita rakyat biasanya berhubungan erat dengan kepercayaan dan keyakinan masyarakat. Itu menyebabkan banyak cerita rakyat menceritakan kehidupan manusia yang sakti, dipengaruhi dewa-dewi atau kekuatan Yang Maha Kuasa, kekuatan alam dan takhayul. Ada juga isinya yang demikian, cerita rakyat umumnya diyakini oleh masyarakat pemiliknya sebagai peristiwa yang benar-benar terjadi di masa lampau. Berdasarkan kepercayaan inilah masyarakat seringkali menjadikan cerita rakyat sebagai dasar hukum adat, misalnya dilarang melakukan atau mengucapkan sesuatu. Awalnya dalam khazanah kesusastraan, cerita rakyat dikelompokkan ke dalam sastra lisan. Hal tersebut dikarenakan cerita rakyat berkembang dari mulut ke mulut di suatu daerah dan berkembang secara turun temurun. Namun, cerita rakyat saat ini mulai ditinggalkan dan kurang diminati oleh anak-anak. Itu di karena media cerita rakyat hanya melalui buku yang kurang komunikatif dan kurang menarik.

Dengan adanya permasalahan di atas, penulis berkeinginan membuat animasi 3 dimensi cerita rakyat sebagai media transformasi yang memudahkan penangkapan dan penyampaian pesan moral dari cerita rakyat untuk kalangan anak-anak. Maka dalam pembuatan skripsi ini penulis mengambil Judul Pembuatan Animasi 3D Cerita Rakyat "PAK UDAK DAN GERGASI" menggunakan 3D max.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan judul yang telah diambil penulis, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu Bagaimana cara

pembuatan animasi 3D yang realistis cerita rakyat "PAK UDAK DAN GERGASI" menggunakan 3D Max?

### 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 cerita rakyat "PAK UDAK DAN GERGASI" ± berdurasi 3 menit cerita bersambung.
2. Jumlah tokoh dari cerita rakyat tersebut ada 3 karakter, yaitu Pak Udak, Pak Senjaring, Kakek Gergasi.
3. Setting tempat animasi tersebut menyesuaikan situasi dan kondisi sesuai cerita rakyat.

Dalam pembuatan animasi cerita rakyat ini, penulis menggunakan software 3D Max 2010, Adobe After Effect CS 3 dan Adobe Premiere CS 3.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan diadakan penulisan melakukan penelitian ini adalah sebagai syarat kelulusan untuk menyelesaikan pendidikan program Strata Jurusan Sistem

Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Komputer "AMIKOM" Yogyakarta. Selain itu juga mempunyai tujuan :

1. Pembuatan animasi 3D cerita rakyat, guna untuk meningkatkan minat anak-anak terhadap cerita rakyat.
2. Untuk memperoleh wawasan secara nyata dari pembuatan Animasi 3D yang dilakukan.
3. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat dan dapat di terapkan dalam dunia nyata.
4. Mengembangkan dasar-dasar teori yang didapat di bangku kuliah sesuai bidang teknologi informasi khususnya pembuatan animasi film 3D.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penulis melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan minat anak-anak terhadap cerita rakyat nusantara.
2. Memudahkan penyampaian isi cerita dan pesan moral dari cerita rakyat untuk kalangan anak-anak.
3. Memberikan tambahan pengetahuan tentang animasi film kartun 3 dimensi.
4. Dapat dijadikan bahan referensi, khususnya bagi mahasiswa STMIK AMIKOM yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan animasi 3 dimensi.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini penulis memperoleh dan mengumpulkan data-data sebagai sumber untuk penyusunan skripsi menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu :

1. Metode Art Design

Adalah metode dengan melakukan pembuatan film animasi 3 dimensi itu sendiri.

2. Metode Study Literatur

Mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan animasi 3D.

3. Metode Study Pustaka

Metode ini dimaksudkan untuk memperoleh konsep-konsep secara teoritis menggunakan buku-buku panduan sebagai bahan referensi dalam mendapatkan semua informasi yang dibutuhkan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

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

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam Bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini diuraikan masalah mengenai Dasar-dasar teori multimedia, Animasi, proses pembuatan film animasi 3D, dan perangkat lunak (software) yang digunakan dalam pembuatan film animasi cerita rakyat 3D.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menguraikan tahapan-tahapan dalam proses pembuatan animasi cerita rakyat 3D dan analisis kebutuhan sistem, perancangan pra produksi yang terdiri dari menentukan ide, tema, logline, sinopsis, diagram scene perancangan karakter dan storyboard.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan menjelaskan tentang bagaimana cara untuk memproduksi yang terdiri dari modelling, texturing, rigging, animasi, dan kamera lighting. Selain itu pada bab ini akan menjelaskan pada tahap pasca produksi pembuatan animasi 3 dimensi cerita rakyat. Tahap pasca produksi tersebut terdiri dari editing video, rendering dan penentuan video compositing codec.

## **BAB V PENUTUP**

Pada Bab ini merupakan bab terakhir dari penyusunan penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.