

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi diambil dari kata *animation*, berasal dari kata dasar *to animate*, dan apabila diterjemahkan dengan kamus inggris-indonesia memiliki arti menghidupkan (Wojowasito, 1997), yang dimaksud menghidupkan disini adalah menggerakkan segala benda baik itu benda mati atau hidup sehingga terkesan hidup. Hingga saat ini animasi memiliki arti yang cukup banyak tergantung bagi setiap orang yang memandang animasi tersebut, sehingga memiliki pengertian segala sesuatu yang mempunyai elemen gerak disebut dengan animasi.

Perkembangan dunia animasi dewasa ini berkembang sangat cepat seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komputer. Bahkan saat ini banyak film-film layar lebar menggunakan animasi dalam beberapa adegan filmnya. Penggunaan animasi dapat di implementasikan untuk adegan sulit yang tidak mungkin dilakukan dan membutuhkan resiko dan biaya yang mahal. Hal ini bertujuan untuk memberikan effect realistik dan tentunya untuk memangkas biaya produksi film. Film-film animasi pun sekarang sudah banyak, baik itu berupa animasi 2D maupun animasi 3D. perkembangan animasi dari tahun ketahun membuat film animasi semacam Toy Story, How Train Your Dragon, sherk, Kungfu Panda, Madagascar, dll, mampu disejajarkan dengan film-film

non animasi. Membuktikan bahwa film animasi bukan hanya menjadi konsumsi anak-anak, tetapi juga untuk semua kalangan bisa menikmatinya.

Kini dengan semakin berkembangnya software komputer pengolah animasi dan software pengolah 3D membuat para animator atau creator film semakin tertantang untuk membuat animasi 3D tingkat tinggi yang bisa diminati oleh banyak oleh banyak kalangan dari anak-anak hingga orang dewasa. Disisi lain konsumen film semakin pintar, penilaian mereka tentang animasi bukanlah hanya dari jalan cerita yang menarik atau dari karakter yang ada dalam animasi tapi tuntutan kerealistisan karakter pun menjadi tolak ukur untuk menilai bagus tidaknya film animasi 3 Dimensi. Maka dalam penelitian dan pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul **Perancangan Animasi 3 Dimensi “Thomas” Menggunakan Autodesk 3Ds Max 2010**. Disini penulis membuat animasi dengan mengoptimalkan fasilitas yang ada pada software 3D Autodesk 3Ds Max 2010.

### **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya maka penulis dapat membuat rumusan masalah yaitu :

Bagaimana membuat animasi 3D menggunakan Autodesk 3Ds Max 2010?

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka batasan masalah pada laporan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Animasi ini berupa animasi 3 dimensi yang dibuat menggunakan software Autodesk 3Ds Max 2010, Adobe After Effect CS 3 dan Adobe Premiere Pro CS 3 untuk editing dan pengkomposisian.
2. Tidak membahas software lain selain Autodesk 3Ds Max 2010, Adobe After Effect CS 3 dan Adobe Premiere Pro CS 3.
3. Animasi pendek ini berdurasi sekitar  $\pm 5$  menit.

#### **1.4 Tujuan Penelitian.**

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

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Sistem Informasi Pada STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Dapat membuat animasi 3D yang dapat dinikmati oleh semua kalangan , tentunya juga menggunakan autodesk 3Ds Max 2010 untuk penganimasianya.
3. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek multimedia, khususnya animasi 3D.
4. Dapat menerapkan dan mempraktekan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Sebagai salah satu CV untuk melamar pekerjaan.
6. Dapat dijadikan referensi mahasiswa amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses perancangan animasi 3D. sehingga dapat menambah

atau memberikan wawasan yang baru dan wawasan yang luas dalam bidang animasi 3D.

### **1.5 Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data yang benar, akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan data tersebut penulis harus melakukan beberapa tahapan penelitian, yaitu sebagai berikut :

#### **1.5.1. Metode Study Literatur**

Merupakan metode pengambilan data menggunakan fasilitas yang ada seperti dengan menggunakan fasilitas internet yaitu mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan animasi 3D.

#### **1.5.2. Metode Kepustakaan (*Library*)**

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

#### **1.5.3. Metode Wawancara (*Interview*)**

Metode pengumpulan data dengan cara penulis melakukan Tanya jawab serta penjelasan dan pengarahan secara langsung dari pihak yang berpengalaman, khususnya yang ahli dalam bidang animasi 3D.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

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

### **BAB II DASAR TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang pengertian multimedia, pengertian animasi, sejarah animasi, beberapa jenis animasi, bentuk animasi, penggunaan animasi, prinsip-prinsip animasi, tahapan pembuatan animasi 3D dan perangkat yang lunak yang digunakan.

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

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis yang digunakan, pembuatan alur cerita, character design, ide cerita, tema, dan storyboard pada pembuatan Animasi Kartun 3 Dimensi "Thomas".

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

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan Animasi Kartun 3 Dimensi "Thomas".

### **BAB V PENUTUP**

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

### **DAFTAR PUSTAKA**

## LAMPIRAN

