

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekarang ini perkembangan film animasi begitu pesat, didukung dengan peralatan (komputer) yang sangat menunjang dalam pembuatan film animasi yang semakin menarik dan spektakuler. Animasi merupakan teknik yang banyak dipakai di dalam dunia film sekarang ini, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dari suatu film maupun bersatu dengan film live.

Perkembangan dunia industri animasi di Indonesia, masih tergolong kecil dan lambat jika dibandingkan dengan negara-negara lain misalnya Jepang dan Amerika. Padahal dari segi sumber daya manusia, Indonesia sudah memiliki para animator handal yang bisa dimanfaatkan untuk membantu mengembangkan karya animasi di negeri ini.

Namun produksi film animasi sering terhambat karena harga tool *software* pembuat animasi yang masih tergolong mahal. Maka dari itu, untuk semakin mendukung keberadaan animasi di Indonesia, penulis mencoba membuat karya animasi sederhana berjudul "Tiga Kurcaci Penjaga Hutan" dengan teknik 3 dimensi menggunakan Blender.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat disimpulkan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembuatan film animasi 3 dimensi "Tiga Kurcaci Penjaga Hutan" menggunakan tool dari *software free*?

1.3 Batasan Masalah

1. Batasan masalah pada penyusunan ini adalah pada proses perancangan, pembuatan film animasi dan testing kelayakan.
2. *Software* yang digunakan dalam pembuatan film animasi 3 dimensi ini adalah *software free license*.

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Sebagai salah satu syarat Kelulusan di STMIK Amikom Yogyakarta dalam menempuh pendidikan Strata 1 jurusan Sistem Informasi.
- b. Membuat Film Animasi 3 dimensi berjudul film animasi Tiga Kurcaci Penjaga Hutan menggunakan *Software Blender*.
- c. Menggali upaya cara pembuatan film 3 dimensi yang memiliki peluang besar dalam bidang multimedia.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Bisa menjadi tolak ukur kemampuan dalam bidang multimedia, dalam hal ini kemampuan dalam bidang pembuatan film animasi 3 Dimensi.
- b. Bisa menjadi sarana untuk mengantarkan ke dunia nyata (pekerjaan) berdasarkan bidang ini, yakni sebagai spesialis Modeling atau Animator 3 Dimensi.
- c. Memberikan kontribusi pada dunia pendidikan maupun pihak lain yang ingin memperdalam pengetahuan tentang cara pembuatan film 3 dimensi dengan menggunakan blender.
- d. Karya film ini diharapkan bisa menjadi referensi dan inspirasi bagi para mahasiswa dalam membuat film animasi.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam masalah ini penulis menggunakan metode penelitian yaitu:

a. Metode Wawancara (*Interview*)

Metode ini dilakukan dengan cara berkonsultasi secara langsung dengan para nara sumber yang telah lama bergelut dalam pembuatan film animasi 3D. Data yang di dapat dari wawancara ini adalah mengenai pembuatan film animasi 3D. Wawancara juga dilakukan kepada orang yang ahli dibidang animasi 3D untuk mempermudah dalam mengerjakan dan menyelesaikan film animasi 3D.

b. Metode Kepustakaan (*library*)

Melakukan studi kepustakaan dengan mengumpulkan data yang dilaksanakan dengan membaca buku *literature* dan sumber informasi lain yang berhubungan dengan masalah pembahasan sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

1.7 Sistematika penulisan

Pada poin ini, akan menjelaskan pembahasan pada tiap bab. Antara lain:

- Bab I (Pendahuluan)

Bab ini berisi uraian mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

- Bab II (Landasan Teori)

Bab ini dimulai dari Tinjauan Pustaka, dan materi-materi dasar yang digunakan sebagai dasar pembahasan. Teori yang akan dibahas

8	Analisis Kebutuhan																			
9	Rancangan Program																			
10	Uji Coba Program																			
11	Revisi Naskah																			
12	Implementasi Program																			
13	Penulisan Akhir Laporan																			
14	Pendadaran																			

