

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Penggunaan animasi sebagai suatu media untuk menyampaikan suatu informasi sudah dilakukan sejak ratusan tahun yang lalu. Berbagai cara dan teknik terus dikembangkan untuk memajukan dunia animasi. Saat ini animasi menjadi industri yang berkembang cepat, dan digunakan untuk berbagai kepentingan yang mampu menarik perhatian semua kalangan di dunia.

Animasi menjadi sarana penyampaian informasi yang mampu memikat perhatian orang, sehingga dengan peminat yang banyak animasi dapat digunakan sebagai media yang efektif untuk menyampaikan informasi yang berguna.

Mata merupakan panca indera yang berperan sangat penting dalam kehidupan. Namun jika digunakan untuk membaca dengan jarak yang kurang dari jarak baca normal maka dalam waktu tertentu mata akan menjadi sakit, hal ini disebut rabun jauh.

Dengan ini, penulis mencoba untuk membuat karya film animasi 3D yang mampu bersaing dan bermanfaat bagi semua masyarakat Indonesia khususnya anak-anak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran tentang kesehatan mata. Maka dalam pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul **“Perancangan Film Anlmasi 3 Dimensi “BUXI” sebagai media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Umum”**

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana membuat film pendek animasi 3 Dimensi menggunakan Autodesk Maya yang dapat digunakan sebagai media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Umum ?

1.3. Batasan Masalah

1. Animasi ini berupa film animasi 3 Dimensi yang dibuat dengan *software* Autodesk Maya, dan *software* Adobe Premiere untuk pengomposisian dan *editing*.
2. Penulis tidak membahas *software* lain selain Autodesk Maya, dan Adobe Premiere walaupun dalam pembuatan film ini didukung *software* lain.
3. Penulis hanya akan membahas tentang proses meng-animasikan model karakter 3 Dimensi.
4. Film animasi ini ditujukan untuk umur 10-14.
5. Animasi ini berdurasi sekitar 4 Menit.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dari pembuatan film animasi 3D ini adalah dapat Merancang film animasi 3D yang efektif dan dapat digunakan sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Umum.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Film animasi Buxi dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan salah satu informasi tentang Ilmu Pengetahuan Umum.

2. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat dan dapat diterapkan di dunia nyata.
3. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek multimedia, khususnya film animasi 3 Dimensi.
4. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I (SI) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "Amikom" Yogyakarta.
5. Dapat dijadikan bahan referensi, khususnya bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses perancangan film animasi 3 dimensi BUXI yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Umum dibuat. Sehingga bisa memberikan wawasan yang luas dalam bidang animasi 3 dimensi.

1.6. Metode Penelitian

a. Metode wawancara

Penyusun mengadakan wawancara langsung dengan pihak – pihak yang bersangkutan pada obyek penelitian.

b. Metode observasi

Suatu metode penelitian dimana penulis langsung mendatangi atau mengamati terhadap obyek penelitian agar diperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

c. Metode kepustakaan

Penyusun mengambil data dari buku-buku, laporan-laporan maupun modul kuliah serta makalah-makalah yang berhubungan dengan animasi yang akan dibuat untuk mendapatkan dasar-dasar teoritis yang berhubungan dengan animasi yang akan dibuat.

d. Konsultasi

Berkonsultasi dengan dosen pembimbing atas permasalahan-permasalahan yang timbul selama penulisan skripsi, maupun untuk bertukar pendapat tentang konsep animasi yang akan dibuat.

1.7. Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam lima bab, uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode Penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II Dasar Teori

Pada bab ini menjelaskan tentang pengertian multimedia, pengertian animasi, beberapa jenis teknik animasi, prinsip-prinsip animasi, teknik kamera, tahapan pembuatan film animasi 3 dimensi, teori penunjang dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III Analisis dan Rancangan

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis-analisis Perancangan film animasi 3 dimensi BUXI.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses hingga rendering film animasi 3 dimensi BUXI serta pembahasan film animasi BUXI.

BAB V Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

