

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia hiburan semakin pesat dewasa ini. Berbagai macam hiburan disajikan dengan menarik untuk para penikmat televisi. Dari berbagai jenis hiburan yang telah disediakan oleh berbagai stasiun televisi bentuk hiburan yang paling diminati adalah hiburan film. Sasaran pasar film sangat luas mulai dari anak-anak hingga dewasa. Berbagai jenis film telah bermunculan di televisi. Untuk mengemas sajian ini agar semakin menarik salah satu diantaranya adalah animasi.

Secara umum animasi dibedakan menjadi 2 bagian, yaitu animasi 2D dan 3D. Pada animasi 2D, figur animasi dibuat dengan cara digambar dan diedit di komputer dengan menggunakan 2D bitmap graphics atau 2D vector graphics. Sedangkan 3D lebih kompleks lagi karena dilakukan dengan cara menambahkan berbagai efek di dalamnya seperti efek percahayaan, air dan api, dan sebagainya. Hal yang paling menonjol dari kedua animasi ini adalah koordinat. Pada animasi 2D hanya dibagi atas koordinat X dan Y sementara 3D memiliki koordinat X, Y, dan Z.

Seiring perkembangan teknologi pengerjaan animasi yang hijrah ke media komputer, animasi 3D lebih banyak peminatnya. Banyak studio animasi yang mengerjakan proyek animasi 3D salah satunya pemenang ICT 2009 dengan karyanya Hebring 2, Motion Studio Bandung. Walt Disney,

yang populer dengan kartu 2D-nya pun mulai merambah 3D seperti *Nine, Toy Story* dan lainnya. Dengan 3D semua proses dari Modelling sampai Rendering semua dapat dilakukan di computer dengan menggunakan software khusus sangat berbeda dengan animasi 2D yang mesti digambar terlebih dahulu baru di edit. Salah satu *software* yang dipakai dalam pembuatan animasi 3D adalah 3D Studio Max. *Software* 3D Studio Max ini setiap tahunnya terus berkembang dengan menambahkan fitur-fitur baru. Fitur itu seperti *biped* dengan menggunakan *biped* animator dapat menggerakkan modelnya dengan gampang sehingga gerakan yang dihasilkan pun terlihat halus dan tidak kaku.

Melalui penulisan ini, saya tertarik untuk menampilkan rancangan pembuatan film animasi kartun yang berjudul *It's Just A Toon*. Film ini bertema action dan mengambil konsep dari film animasi *Bernard Bear* sang beruang kutub yang terkenal dengan tingkah laku lucunya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan “Bagaimana membuat film kartun “*It's just A Toon*” dengan menerapkan fitur *biped* yang ada pada 3D Studio Max 2009 sehingga animasi character mudah digerakkan untuk menghasilkan gerakan yang tidak kaku.”

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam perancangan film ini antara lain.

1. Studi kasus yang diteliti adalah perancangan film animasi dengan judul "It's Just A Toon".
2. Penggunaan *Biped* pada 3D Studio Max.
3. *Software* yang digunakan yaitu 3D Studio Max 2009, Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects dan Particle Illusions.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan Penelitian ini adalah:

- Mampu membuat cerita dan memvisualisasikan imajinasi kedalam bentuk Film berkualitas.
- Mampu memproduksi Film Kartun secara personal sesuai dengan selera dan kemampuan sendiri
- Menerapkan Ilmu yang di dapat dari bangku kuliah sehingga dapat di terapkan di lapangan
- Sebagai pemenuhan bobot 6 sks guna mendapatkan syarat kelulusan jenjang pendidikan strata 1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam perancangan film ini adalah,

1. Menyajikan tontonan yang berkualitas dan menghibur yang dapat dinikmati oleh penonton.

2. Memberikan referensi tambahan mengenai teknik pengerjaan animasi.
3. Menambah wawasan mengenai biped

1.6. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode literature proses pengumpulan data melalui buku-buku, dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat di peroleh di perpustakaan maupun file-file dari Internet.

1.7. Sistematika Penulisan

Secara garis besar, penulisan ini dibagi menjadi lima bab. Adapun isi dari masing-masing bab, yaitu

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang yang mendasari pembuatan skripsi beserta batasan masalah, manfaat penelitian dan tujuan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang tinjauan pustaka dan landasan teori yang dijadikan acuan serta kajian teori mengenai masalah yang dibahas. Kajian teori meliputi sejarah dan perkembangan film animasi dunia dan Indonesia, *genre* animasi yang ada sampai ulasan *software* utama, 3D Studio Max dan juga fitur *biped* pada 3D Studio Max.

BAB III PERANCANGAN

Menguraikan tentang gambaran umum dari perancangan film.

BAB IV PEMBAHASAN

Menjelaskan proses pembuatan film kartun “It’s just A Toon” dengan menerapkan fitur *biped* yang ada pada 3D Studio Max 2009 .

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan ulasan dari masalah yang diteliti dengan menarik inti berdasarkan fakta-fakta yang diperoleh. Saran yang diberikan mencakup ruang lingkup penelitian.

