

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa 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 dewasa ini, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dari suatu film maupun bersatu dengan film live.

Animasi yang berasal dari kata 'to Animate' yang berarti 'menghidupkan' ini pada mulanya hanyalah teknik klasik dengan menyusun beberapa gambar hingga membentuk satu kesatuan gambar yang seolah-olah menghasilkan gambar bergerak. Seiring perubahan zaman, teknik klasik dalam pembuatan animasi diubah ke dalam media komputer yang mampu bekerja lebih cepat serta menghasilkan karya film animasi yang lebih dahsyat.

Pemunculan karya film animasi professional telah dilakukan sejak diawali oleh perusahaan pembuat karya animasi "Walt Disney" dari Amerika Serikat, melalui film "Mickey Mouse", "Donald Duck" dan "Silly Symphony" yang dibuat selama tahun 1928 sampai 1940. Sejak saat itu, muncullah berbagai karya film animasi hingga sekarang dengan berbagai ragam teknik dan cerita.

Film animasi sendiri sudah sangat melekat tidak hanya pada satu segmen yakni anak-anak, namun sudah semakin menjalar di kalangan remaja

maupun dewasa. Sehingga keberadaan film animasi sekarang ini sudah menjadi hal yang biasa sebagai media hiburan bagi para penonton.

Di Indonesia, perkembangan dunia industri animasi masih tergolong kecil 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. Maka dari itu, untuk semakin mendukung keberadaan animasi di Indonesia, penulis mencoba membuat karya animasi sederhana berjudul “Impian Rahma” dengan teknik 3 dimensi menggunakan 3D Studio Max 7.0.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah bagaimana proses pembuatan film animasi 3 Dimensi menggunakan 3D Studio Max 7.0?

1.3 Batasan Masalah

Karena animasi sangat luas bahasannya, terutama kaitannya dalam pembuatan karya film, maka batasan masalah pada penyusunan ini adalah pada proses perancangan film animasi hingga pembuatannya, dengan durasi film kurang lebih 3,5 menit.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

1) Internal:

- a. Dapat mengetahui secara detail bagaimana proses pembuatan film animasi model 3 Dimensi
- b. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti jenjang pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta, baik dari segi teori maupun praktikum

2) Eksternal:

- a. Untuk menambah deretan angka jumlah animator 3D di Indonesia yang sampai sekarang masih langka keberadaannya
- b. Karya film ini diharapkan bisa menjadi referensi dan inspirasi bagi para mahasiswa dalam membuat film animasi.

1.4.2 Manfaat

- a. Bisa menjadi tolok 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 Modelling atau Animator 3 Dimensi

1.5 Metode Penelitian

1. Metode Observasi

Metode penelitian ini akan dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap perkembangan film animasi yang ada di Indonesia, baik film animasi karya anak bangsa sendiri maupun film animasi yang diimport dari negara lain.

2. Metode kepustakaan

Metode penelitian ini dilakukan dengan melihat referensi-referensi yang terdapat pada literatur perpustakaan maupun artikel-artikel yang tersedia di internet, sebagai dasar teori untuk diterapkan pada praktek lapangan dalam pembuatan film animasi 3 Dimensi.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori yang menjadi dasar dalam pembuatan film animasi 3 Dimensi, serta menguraikan tentang software yang digunakan dalam pembuatan film animasi 3 Dimensi ini.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang analisis kebutuhan sumber daya manusia dalam pembuatan film animasi 3 Dimensi, analisis kebutuhan hardware dan software, analisis kelayakan ekonomi serta membahas perancangan pembuatan film 3 dimensi dimulai dari pra produksi.

BAB 4 PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang tahap-tahap pembuatan film animasi 3 Dimensi, mulai dari tahap produksi dan pasca produksi.

BAB 5 PENUTUP

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran.