

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia animasi telah tumbuh dan berkembang seiring dengan semakin berkembangnya kemajuan teknologi. Kualitas dan keindahan dari film – film layar lebar mampu membuat para penontonnya tidak menyadari bahwa setiap adegan yang tidak mungkin terjadi ataupun dilakukan di dalam film itu adalah hasil kreatifitas dari para pembuat film yang menggunakan teknologi animasi tiga dimensi. Animasi sangat membantu dalam hal memperindah dan mempercantik gambar yang ditampilkan di dalam sebuah film. Animasi juga dapat membuat biaya produksi pembuatan sebuah film menjadi jauh lebih hemat dan efektif. Ketika dibuat suatu adegan dimana latar belakang adegan tersebut adalah di bulan, sangatlah tidak mungkin apabila manusia melakukan *shooting* adegan film di bulan yang tidak memiliki oksigen. Akan tetapi, jika adegan tersebut dilakukan di sebuah ruangan khusus, lalu gambar yang diambil ditambahkan dengan efek animasi berisi latar belakang bulan dan bintang – bintang di atasnya, maka penonton akan merasa bahwa adegan tersebut benar – benar dilakukan di bulan. Seperti adegan di film Transformers 3 : Revenge of The Fallen yang memiliki adegan robot – robot jahat yang tinggal dan hidup di bulan.

Film animasi dapat menjadi konsumsi bagi setiap kalangan, baik yang muda maupun dewasa. Film animasi juga dapat memberikan sebuah pembelajaran sekaligus hiburan. Setiap film animasi yang telah sukses di layar lebar memiliki cerita yang mengandung nilai moral bagi penontonnya. Nilai moral inilah yang

merupakan bagian yang unik dan menjadi daya tarik tersendiri di dalam film animasi. Setiap nilai moral yang ada di cerita, menjadi sebuah contoh yang dapat dipelajari dan diambil hikmahnya oleh penonton. Perkembangan teknologi dan komputer di dunia menjadikan animasi menjadi salah satu aspek penting di dalam masyarakat.

Namun sayangnya masyarakat Indonesia kurang menyadari bahwa animasi merupakan sebuah bidang yang dapat ditekuni dan bukan hanya dinikmati saja. Di negara lain sudah banyak diproduksi film animasi berkualitas yang mampu menarik perhatian masyarakat Indonesia seperti film *Upin dan Ipin* yang dibuat oleh negara tetangga kita. Sedangkan film – film animasi buatan anak negeri yang memiliki cerita yang khas dan unik kurang diminati oleh masyarakat Indonesia seperti film *Kabayan* dan *Petualangan Dino*. Hal ini membuat pertumbuhan dunia animasi di Indonesia menjadi kurang pesat.

Akan tetapi akhir – akhir ini sudah bermunculan beberapa perusahaan Indonesia yang berfokus pada pembuatan film – film animasi. Perusahaan – perusahaan tersebut telah membuat banyak film animasi Indonesia yang berkualitas seperti film 3D *Meraih Mimpi* dan *Home Land* yang telah sukses ditayangkan di layar lebar Indonesia. Hal ini menjadikan dunia animasi di Indonesia menjadi suatu hal yang menarik dan layak untuk diperhitungkan. Oleh karena itulah penulis membuat film animasi 3D dan didalam penelitian dan pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul “Perancangan dan Pembuatan Film Animasi 3D “Robobattle” dengan mengoptimalkan 3Ds Max dan Adobe After Effect”. Di dalam film animasi 3D ini penulis akan menambahkan beberapa

nilai moral agar film ini menjadi sebuah film yang dapat memberikan kesan yang indah bagi penontonnya. Di dalam alur cerita, penulis akan menunjukkan sebuah nilai persahabatan dan perjuangan tanpa menyerah yang dilakukan oleh salah satu karakter. Penulis mengoptimalkan software Adobe After Effect yang mampu membuat film animasi 3D menjadi lebih menarik dan indah dengan menambahkan efek – efek animasi yang unik didalam setiap adegan.

1.2 Perumusan Masalah

Ide, imajinasi dan kreatifitas adalah hal - hal yang paling penting dan sulit untuk diperoleh didalam pembuatan film animasi, sedangkan software yang ada hanya dapat menjadi sarana untuk membantu di dalam proses pembuatan film animasi tiga dimensi ini agar menjadi lebih mudah dan lancar. Oleh karena itu penulis membuat sebuah rumusan masalah yaitu : Bagaimana membuat sebuah film animasi 3D yang sederhana namun memiliki efek animasi yang kreatif dan menarik.

1.3 Batasan Masalah

Materi di dalam film animasi yang dibuat oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Film ini merupakan animasi tiga dimensi berdurasi sekitar 5 menit yang dibuat dengan menggunakan *software* 3D Studio Max 2010 kemudian mengoptimalkan *software* Adobe After Effect untuk menambahkan effect animasi,

2. Penulis tidak membahas lebih mendalam terhadap software lain selain 3ds Max 2010 dan Adobe AfterEffects.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan penelitian ini, tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah film animasi yang indah dan memiliki *special effect* yang unik dengan mengoptimalkan software Adobe AfterEffects. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat film animasi tiga dimensi yang sederhana menggunakan 3Ds Max 2010 dan mengoptimalkan Adobe After Effect untuk menambahkan efek animasi.
3. Menerapkan pengalaman dan ilmu yang didapat selama mengikuti proses perkuliahan di STMIK AMIKOM, yaitu telah menempuh mata kuliah Komputer Grafis, Multimedia, Multimedia Lanjut dan Perancangan Film Kartun.
4. Menambah pengalaman dan pengetahuan secara langsung dalam membuat sebuah film animasi tiga dimensi.
5. Sebagai sebuah referensi bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan sebuah film animasi tiga dimensi. Agar dapat membagi wawasan didalam bidang animasi film tiga dimensi.

6. Sebagai salah satu CV untuk melamar pekerjaan dalam bagian proyek pembuatan film animasi.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian dan pembuatan skripsi ini, penulis mengumpulkan data melalui beberapa metode agar data yang terkumpul menjadi tepat, lengkap dan terstruktur. Oleh karena itu metode - metode penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metody Study Literatur

Metode pengambilan data dengan menggunakan berbagai macam literatur yaitu dengan mencari informasi di berbagai situs yang memiliki konten yang berkaitan dengan dunia animasi 3D.

1.5.2 Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan dengan membaca buku-buku literatur, dokumen, catatan kuliah, dan bacaan lainnya sebagai referensi yang berkaitan dengan permasalahan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan laporan harus terstruktur dan mudah dimengerti, oleh karena itu penulis akan menyajikan lima bab yang berisi uraian secara garis besar laporan yaitu :

BAB I Pendahuluan

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

BAB II Dasar Teori

Bab ini menjelaskan tentang pengertian multimedia, pengertian animasi, sejarah animasi, beberapa jenis teknik film animasi, bentuk film animasi, prinsip – prinsip film animasi, teknik kamera, tahapan pembuatan film animasi, penggunaan film animasi dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III Perancangan

Bab ini berisi hal-hal mengenai tahapan – tahapan di dalam proses pra-produksi pembuatan film animasi 3D “Robobattle”, seperti *screenwriting*, *storyboard*, *character design*, *logline* dan sebagainya.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang rincian dan pembahasan di dalam proses produksi dan pasca produksi. Di dalam proses produksi mencakup *modeling*, *texturing*, *rigging*, *animation*, *rendering* dan kemudian pemberian *special effect*. Sedangkan proses pasca produksi meliputi pengkomposisian, *sound effect* dan *editing*.

BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

