

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Keinginan manusia untuk membuat gambar yang hidup dan bergerak sebagai perantara dari pengungkapan (*expression*) mereka, merupakan perwujudan dari bentuk dasar animasi yang hidup berkembang.

Sebenarnya sejak jaman dahulu, manusia telah mencoba menganimasi gerak gambar binatang mereka, seperti yang telah ditemukan oleh para ahli purbakala di Gua Lascaux, Spanyol Utara, sudah berumur 200.000 tahun lebih; Mereka mencoba untuk menangkap gerak cepat lari binatang, seperti bison dan kuda yang digambarkan dengan 8 kaki dalam posisi yang berbeda dan bertumpuk, Hallas dan Manvell (Djalle, dkk, 2006, h. 2).

Animasi merupakan suatu teknik yang banyak dipakai dalam dunia film, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh maupun bersatu dengan film *live*.

Dunia film sebetulnya berakar dari fotografi, sedangkan animasi berakar dari dunia gambar, yaitu ilustrasi desain grafis. Melalui sejarahnya masing-masing, baik fotografi maupun ilustrasi mendapat dimensi dan wujud baru di dalam film *live* dan animasi.

Menurut Djalle, dkk (2006, h. 1), animasi merupakan suatu media yang lahir dari dua konvensi atau disiplin, yaitu film dan gambar.

Film biasanya dipakai untuk merekam suatu keadaan, atau mengemukakan sesuatu. Film dipakai untuk memenuhi suatu kebutuhan umum, yaitu mengkomunikasikan suatu gagasan, pesan, dan hiburan. Film telah diterima sebagai suatu media *audio visual* yang paling populer dan digemari.

Untuk dapat mempergunakan media film, ada 2 masalah pokok yang harus dihadapi, yaitu masalah teknis film dan masalah teknik mengemukakan sesuatu dengan film atau biasa disebut teknik presentasi.

Demikian juga dengan hal yang harus diketahui didalam film animasi, yaitu masalah teknik animasi dan masalah teknik mengkomunikasikan sesuatu dengan teknik animasi. Bagi seorang perencana komunikasi, kegiatan ini sangat penting untuk dimengerti. Seorang pembuat film akan menghadapi masalah teknik membuat film dan seni membuat film.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka akan dibuat sebuah film animasi pendek 3 dimensi berjudul "Si Rajin dan Si Kembar Pemalas".

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana membuat simulasi animasi kerumunan manusia yang berjalan secara acak menuju satu objek yang sama dan tidak bersinggungan dengan karakter ataupun objek lain.

1.3. Batasan Masalah :

Batasan masalah pada studi ini hanya mencakup pada proses pembuatan film animasi "Si Rajin dan Si Kembar Pemalas".

Dalam pembuatan film animasi “Si Rajin dan Si Kembar Pemalas”, *software* yang akan digunakan adalah 3Ds Max 2010, Adobe Photoshop CS3, ParticleIllusion 3.0, Adobe After Effects 6.0, Adobe Audition 1.0, Adobe Premiere Pro.

1.4. Tujuan Penelitian :

1.4.1 Internal

1. Merancang dan membuat animasi 3 dimensi “Si Rajin dan Si Kembar Pemalas”.
2. Menerapkan ilmu teoritis yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang di kuasai.
4. Sebagai syarat meraih gelar Strata I Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.4.1.1 Eksternal

1. Sebagai sarana hiburan, pembaca dapat mengamati proses pembuatan sebagai wacana untuk menambah wawasan baru.
2. Sosialisasi Teknologi, khususnya di bidang Multimedia dan Film Animasi yang ditujukan kepada Dunia Usaha.

1.5 Manfaat Penelitian :

1. Mengetahui bagaimana proses produksi suatu film animasi, dan kelak dapat diterapkan dalam bekerja nantinya.
2. Sebagai tolok ukur sejauh mana ilmu yang diperoleh dalam perkuliahan dapat diterapkan dalam dunia kerja.

1.6 Metodologi penelitian :

1.6.1 Metode Kepustakaan

Pengumpulan data yang diperoleh dengan cara membaca dan mempelajari permasalahan yang ada dari buku-buku dan juga internet yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

1.6.2 Metode Observasi

Metode observasi yaitu kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra.

Metode ini dilakukan dengan mengamati dan mengikuti perkembangan film animasi sebagai referensi dan menyimak film-film animasi untuk mengumpulkan data.

1.6.3 Metode Wawancara

Metode wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Dalam penelitian ini wawancara yang dilakukan adalah wawancara bebas terpimpin, yaitu kombinasi dari kombinasi wawancara bebas dan terpimpin dalam melakukan

wawancara. Pewawancara membawa pedoman yang merupakan garis besar tentang hal-hal yang akan ditanyakan.

1.7 Sistematika Penulisan :

Laporan disusun secara sistematis ke dalam V bab. Dimana masing-masing bab akan diuraikan kedalam permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Menjelaskan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan penelitian.

BAB II Landasan Teori

Menjelaskan uraian tentang pengertian dan objek multimedia, pengertian animasi, teknik animasi, prinsip animasi, jenis animasi, *camera shoot*, tahap-tahap dalam pembuatan film animasi, proses pembuatan film animasi, dan *software* yang digunakan dalam pembuatan film animasi.

BAB III Perancangan

Dalam bab ini akan membahas mulai dari pencarian *idea*, tema, menulis *logline*, *sinopsis*, *diagram scene*, *character development*, *research*, serta *storyboard*.

BAB IV Pembahasan

Pada bab ini akan dibahas tentang bagaimana cara memproduksi film animasi serta pembahasan tentang langkah-langkah pembuatannya.

BAB V Penutup

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.

