

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu komputer dan teknologi yang maju seperti sekarang ini merupakan salah satu peradaban dan pemikiran manusia guna mencapai kehidupan yang sejahtera. Maka sesuatu yang bernama teknologi muncul dan berkembang begitu cepat dari pemikiran.

Teknologi yang semakin canggih dapat dirasakan langsung dampak kegunaannya. Sebagian besar kegiatan manusia dikendalikan oleh peran teknologi. Dari hal yang paling sederhana dan ringan sampai yang hal yang sangat kompleks dan serius yang semuanya tidak terlepas dari peran teknologi. Karena pada era globalisasi seperti sekarang ini. Informasi bukan hanya sekedar sebagai tambahan ilmu melainkan telah menjadi hal yang sangat mutlak serta primer yang selalu dibutuhkan oleh semua manusia dalam masa meningkatkan kualitas hidup. Karena ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang cukup pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola fikir manusia yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih baik.

Teknologi komputer yang memiliki fungsi awal sebagai alat bantu dalam menyelesaikan persoalan dan masalah dalam segala bidang kemudian memasuki fungsi sebagai penghibur. Hal ini ditandai dengan banyak produk-produk yang berbasis komputer dalam dunia hiburan salah satu hiburan yang sangat diminati

adalah kartun<sup>1</sup>. Dahulu pembuatan animasi sangat sederhana sekali yaitu menggunakan cara manual, kemudian difoto frame per frame baru diproses di mesin editing. Oleh karena itu perusahaan besarlah yang mampu membuat film animasi, karena biayanya sangat besar dan memakan waktu yang lama. Namun sekarang dengan hadirnya komputer (Multimedia), perusahaan kecilpun sudah mampu mengerjakannya<sup>2</sup>.

Teknologi berkembang begitu pesat, bermunculan animasi yang dibuat teknologi komputer. Animasi itu ada 2 jenisnya, yaitu dimensi (2D) dan 3 dimensi (3D). Pada animasi 2D, figur animasi dibuat dan diedit di komputer dengan menggunakan *2D bitmap graphics* atau *2D vector graphics*. Sedangkan 3D lebih kompleks lagi karena menambahkan berbagai efek di dalam seperti efek pencahayaan, air dan api, dan sebagainya<sup>3</sup>. Pembuatan animasi kartun ini jika ditekuni akan menciptakan peluang-peluang kerja baru di Indonesia. Berdasarkan alasan itulah penulis terdorong untuk membuat film 3D (tiga dimensi).

Penulis dalam penelitian ini mengangkat animasi 3D dan membuat film kartun “Petualangan Khoerul”. Film “Petualangan Khoerul” ini menceritakan tentang Khoerul si kodok yang berpetualangan mencari mangsa yaitu seekor nyamuk. Petualangan ini berlangsung seru dan pada akhirnya dimenangkan oleh nyamuk.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pembuatan film 3D Petualangan Khoerul dan mengambil judul **“Analisis Dan Perancangan Pembuatan Film Kartun “Petualangan Khoerul” Menggunakan 3D Studio Max 8”**.

<sup>1</sup> Eko Purwato 2004. Demo membuat animasi teori dan praktek. Ilmu komputer. hal 18

<sup>2</sup> M. Suyanto 2003. Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Hal 329

<sup>3</sup> <http://bolehtau.wordpress.com>

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menganalisis perancangan animasi 3D dengan menggunakan metode analisi PIECES, metode analisis kebutuhan sistem, dan metode analisis biaya manfaat dalam film kartun “ Petualangan Khoerul”.
2. Bagaimana perancangan pembuatan film kartun “ Petualangan Khoerul” dengan menggunakan 3D Studio Max 8

## 1.3 Batasan Masalah

Penulisan pada skripsi ini, penulis membahas bagaimana menganalisis dan merancang pembuatan film kartun Petualangan Khoerul. Walaupun dalam pembuatan film ini banyak menggunakan *software* pendukung tapi penulis hanya memfokuskan untuk membahas *software* pendukung yang digunakan sebagai berikut :

1. 3D Studo Max 8
2. *Adobe After Effect*

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulisan dalam skripsi ini adalah :

1. Untuk mengetahui cara menganalisis perancangan animasi 3D dengan menggunakan metode analisi PIECES, metode analisis kebutuhan sistem, dan metode analisis biaya manfaat dalam film kartun “ Petualangan Khoerul”.

2. Untuk mengetahui perancangan pembuatan film kartun “ Petualangan Khoerul” dengan menggunakan 3D Studio Max 8

### 1.3 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data-data yang diperlukan menggunakan beberapa metode yaitu :

1. Metode Kepustakaan

Suatu metode yang berpegang pada buku-buku yang ada, baik dari perpustakaan disesuaikan dengan objek penelitian maupun dari buku-buku yang mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.

2. Metode Literatur

Menyusuri *Website* yang berhubungan film kartun

### 1.4 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan ini disajikan dalam bab yang diuraikan masing-masing adalah sebagai berikut :

## BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

## BAB II DASAR TEORI

Bab ini diuraikan mengenai animasi, proses pembuatan film animasi kartun, dan perangkat lunak (software) yang digunakan dalam pembuatan film animasi kartun 3D.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan analisis-analisis perancangan film kartun “Petualangan Khoerul” menggunakan 3D Studio Max 8.

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini merancang pembuatan film kartun mulai dari pra produksi, produksi, pasca produksi.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari pembahasan yang ada dan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.

