

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat pesat. Salah satunya pada bidang komputer grafis dimana dapat membantu para desainer grafis dalam menunjukkan karyanya dengan hasil mendekati keadaan sebenarnya atau seperti kenyataan. Diantaranya adalah film animasi, dari 2 dimensi sampai 3 dimensi, dari yang bercerita panjang sampai yang bercerita pendek (*Short animation*).

Software komputer pun saat ini sudah semakin maju. Dalam dunia animasi, adanya *software* Blender yang *open source* merupakan kabar yang menggembirakan. *Software* Blender bisa digunakan untuk *modeling*, *texturing*, *lighting*, animasi dan *video post processing* 3 dimensi. Blender juga merupakan sebuah *software* pengolah 3 dimensi dan animasi yang bisa dijalankan di Windows, Macintosh, dan Linux. Satu lagi kelebihan blender yang diinginkan banyak orang dan ditakuti oleh *software* 3D komersial lainnya adalah *software* ini sepenuhnya gratis sehingga biaya produksi dapat lebih dipangkas.

Pemanfaatan *software* animasi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif perancangan dalam pembuatan sebuah film animasi, untuk dapat mempermudah dalam pembuatannya. Selain itu penulis juga menggunakan *software* yang bisa dibilang gratis karena *software* 3 dimensi ini menganut GPL (*General Public License*) yaitu Blender 2.57. Disamping lebih menghemat biaya *software open*

source ini juga memiliki kekuatan yang selevel dengan beberapa *software* komersial semisal 3D Studio Max, atau Maya. Dengan permasalahan – permasalahan tersebut penulis terdorong untuk membuat film animasi 3D, maka penulisan skripsi ini mengambil judul “Pembuatan Film Animasi “Buba” Berbasis 3 Dimensi Menggunakan Blender 2.57”

1.2 Rumusan Masalah

Dalam pembuatan sebuah animasi yang harus diperhatikan adalah kreatifitas dan imajinasi. Dan *software* hanyalah alat untuk membantu menciptakan film tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, maka penulis dapat membuat beberapa rumusan masalah yaitu: Bagaimanakah membuat film animasi 3D yang sederhana dan simple tapi menarik untuk ditonton menggunakan Blender 2.57 ?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya materi animasi yang akan dibahas maka penulis akan batasi sebatas:

1. Film ini berupa animasi 3 dimensi yang dibuat dengan *software* 3D Blender 2.57 untuk pengomposisian dan editing.
2. Penulis tidak membahas *software* lain selain Blender 2.57 walaupun penulis menggunakan *software* lain juga dalam pembuatan proyek ini.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Menambah pengalaman secara langsung melalui pembuatan suatu proyek multimedia, khususnya animasi film 3D.
2. Dapat dijadikan bahan referensi, khususnya bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses film animasi 3D dengan menggunakan *software open source* Blender. Sehingga bisa memberikan wawasan yang luas dalam bidang animasi film 3D.
3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 Teknik Informatika pada STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Dapat dijadikan bahan pembelajaran khususnya bagi mahasiswa Amikom yang berminat dalam pembuatan film animasi 3D dengan menggunakan Blender
2. Dapat menghasilkan suatu animasi yang dapat dinikmati oleh banyak orang.
3. Mengenalkan *software* Blender yang tidak kalah hebat dengan *software* 3D yang lainnya

1.6 Metode Pengumpulan Data

Penulis mendapatkan data melalui berbagai macam metode, yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literature yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan

mengunjungi situs – situs web yang berhubungan dengan dunia animasi 3D, khususnya Blender.

1.6.2 Metode Wawancara (Interview)

Metode pengumpulan data dengan bertanya dan berkonsultasi langsung dengan orang – orang yang telah lama menggeluti pembuatan Film kartun, khususnya dalam bidang animasi 3D menggunakan Blender.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam lima bab, uraian masing – masing bab adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini mengurikan tentang latar belakang, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini menjelaskan tentang pengertian multimedia, pengertian animasi, sejarah animasi, beberapa jenis teknik film animasi, bentuk film animasi, prinsip – prinsip film animasi, tahapan pembuatan film animasi 3D dan perangkat lunak yang digunakan,

BAB III Analisis Dan Perancangan

Bab ini akan membahas masalah yang terkait dalam proses pra-produksi film animasi mulai dari pencarian ide, desain sketsa karakter, penulisan naskah, diagram scene hingga pembuatan storyboard.

BAB IV Implementasi Dan Pembahasan

Meliputi proses produksi film animasi yaitu pemodelan karakter, pemberian tekstur dan material, hingga proses penganimasian (*rigging*) dan juga proses pasca produksi berupa proses penggabungan file (*compositing*), pemberian efek suara, background music, hingga finishing berupa rendering.

BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini berisi tentang referensi-referensi yang telah dipakai sebagai acuan dalam penyusunan skripsi.

