

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Teknik animasi sudah berhasil disingkap oleh akal cerdas manusia sejak ribuan tahun lalu. Berdasarkan teknik-teknik tertentu yang terus dikembangkan hingga kini, animasi telah tumbuh menjadi industri luar biasa. Dari teknik manual hingga menjadi digital seperti sekarang ini, animasi telah mempesona dan menyihir jutaan umat manusia.

Sayangnya, di negeri ini animasi boleh dikata masih menjadi anak tiri, disisihkan, kurang dihargai, dikesampingkan. Alasannya kebanyakan klasik, tidak memberikan janji atau kenikmatan apa-apa, setidaknya secara materi. Anak-anak muda sekarang lebih mudah tersihir menjadi penikmat daripada menjadi kreator animasi.

Anggapan dan iklim yang kurang kondusif itu menjadikan animasi tumbuh tak sebaik industri berbasis komputer lainnya. Bahkan, karya film animasi buatan bangsa Indonesia sendiri yang diputar di bioskop-bioskop modern, baru muncul pertama kali ditahun 2003 lalu. Dulu sekali, pernah ada film animasi Si Huma yang dianggap merupakan film animasi kartun pertama yang dilahirkan dinegeri ini. Tapi setelah itu mati begitu saja. Sementara, kalau penulis mengerlingkan mata ke tempat lainnya di belahan bumi ini, animasi telah tumbuh menjadi sebuah industri yang matang, menjanjikan, dan memberikan penghidupan bagi ribuan

orang serta menghasilkan perputaran uang hingga jutaan dolar. Animasi disebarkan ke seluruh pelosok bumi, menghibur sekaligus membuat dunia tertawa.

Tentu saja, mengeluh sembari terus pesimis melihat kondisi di negeri ini tidak bakal memecahkan persoalan. Untuk itulah penulis mencoba untuk membuat film animasi 3D (tiga dimensi). Maka dalam penelitian dan pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul "Pembuatan Film Animasi 3D Digital Dimmi".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka penulis merumuskan masalah seperti berikut: Bagaimana membuat film pendek animasi 3D yang efektif menggunakan 3D Studio Max 7?

1.3. Batasan Masalah

Pada penulisan skripsi ini, penulis memberi beberapa batasan masalah yang diambil yaitu:

1. Film ini berupa animasi 3 dimensi yang dibuat dengan *software* 3D Studio Max 7 dan *software* Sony Vegas 5 untuk pengomposisian dan *editing*.
2. Penulis tidak membahas *software* lain selain 3D Studio Max 7 dan Sony Vegas 5 walaupun dalam pembuatan film ini didukung *software* lain.
3. Film pendek ini berdurasi sekitar 5 menit.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dari pembuatan film animasi 3D ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat membuat film animasi 3D yang efektif.
2. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "Amikom" Yogyakarta.
3. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat dan dapat diterapkan di dunia nyata.
4. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek multimedia, khususnya animasi film 3D.
5. Dapat dijadikan bahan referensi, khususnya bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses film animasi 3D digital Dimmi dibuat. Sehingga bisa memberikan wawasan yang luas dalam bidang animasi film 3D.
6. Menyakinkan *investor* dan *production house* untuk bekerja sama dalam proyek pembuatan film animasi digital.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk

itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian Skripsi ini, yaitu sebagai berikut:

1. Metode wawancara yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang terkait sesuai dengan bidang dan ilmunya masing-masing, khususnya dalam bidang animasi film 3D.
2. Metode observasi yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.
3. Metode studi pustaka yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.
4. Metode studi literatur yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas *internet*, yaitu dengan mengunjungi situs-situs *web* yang berhubungan dengan dunia animasi.

1.6. Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam lima bab, uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan laporan dan rencana kegiatan.

BAB II Dasar Teori

Pada bab ini menjelaskan tentang pengertian multimedia, pengertian animasi, sejarah animasi, beberapa jenis teknik film animasi, bentuk film animasi, penggunaan film animasi, prinsip-prinsip film animasi, *shot*, tahapan pembuatan film animasi 3D dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III Analisis

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis-analisis pembuatan film animasi 3D digital Dimmi.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan film animasi 3D digital Dimmi.

BAB V Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

1.7. Rencana Kegiatan

Agar penelitian dan pembuatan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar maka penulis membuat rencana kegiatan sebagai berikut.

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan

RENCANA KEGIATAN	BULAN I				BULAN II			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Persiapan	■							
Pengumpulan Data		■						
Perancangan				■	■	■	■	
Penyusunan Laporan			■	■	■	■		
Penyempurnaan								■

