

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi saat ini berkembang dengan sangat pesatnya, termasuk dengan perkembangan di dunia animasi . Animasi merupakan suatu teknik yang banyak dipakai dalam dunia film. Saat ini banyak yang bermunculan berbagai macam film animasi 3D yang beraneka ragam cerita dan adegannya terlihat natural, contohnya adegan laga seperti memukul, menendang dan bertarung. Proses pembuatan film animasi 3D memang membutuhkan persiapan yang matang dan kuat untuk menghasilkan sebuah animasi 3D yang baik dan kualitas gambar yang sangat menarik.

Untuk menjadikan sebuah film animasi 3D dibutuhkan beberapa tahapan, dari mulai tahap sebelum produksi, proses produksi itu sendiri, hingga proses sesudah produksi.

Berdasarkan latar belakang uraian diatas, maka akan dibuat sebuah cerita fiksi berbentuk film pendek animasi 3D, yang berjudul "Kamp" film ini menceritakan tentang sebuah planet yang memiliki lebih dari satu ras, pada suatu ketika penguasa planet tersebut mengadakan sayembara pertarungan dan yang menang akan mendapatkan sebuah pedang. Pedang tersebut bernama pedang khamp.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang karakter animasi 3D dan membuat karakter itu bertarung dengan karakter yang lain.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada studi ini hanya mencakup proses perancangan karakter dan animasi bertarung pada pembuatan film animasi 3D "Khamp".

Dalam pembuatan film animasi 3D "Khamp", *software* yang akan digunakan adalah Autodesk Maya 2012, Autodesk MotionBuilder 2013, Adobe Audition 3.0, Adobe Photoshop CS3, Adobe Premiere Pro CS3.

## 1.4 Tujuan Penelitian

1. Merancang karakter dan animasi bertarung pada film 3D "Khamp"
2. Menerapkan ilmu teoritis yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Sebagai sarana hiburan, dan pembaca dapat mengamati proses pembuatan animasi 3D sebagai wacana untuk menambah wawasan baru.
4. Sebagai syarat meraih gelar Strata I Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

## 1.5 Manfaat Penelitian

1. Sebagai bekal untuk siap terjun ke dalam dunia kerja.
2. Mengetahui proses produksi film animasi 3D, dan kelak dapat diterapkan dalam dunia kerja.

## **1.6 Metode Pengumpulan Data**

### **1.6.1 Metode Kepustakaan**

Melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari permasalahan yang ada dari buku-buku dan internet yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

### **1.6.2 Metode Observasi**

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti, metode ini dilakukan dengan mengamati dan mengikuti perkembangan film animasi 3D sebagai referensi untuk mengumpulkan data.



## 1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Penyusunan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan, sehingga diharapkan akan lebih mudah untuk mengerti dan mendapat manfaat dari tulisan ini. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini akan diuraikan mengenai pengertian animasi, teknik animasi, prinsip animasi, jenis animasi, teknik pengambilan gambar, tahap-tahap dalam pembuatan film animasi, proses pembuatan animasi, dan *software* yang digunakan dalam pembuatan film animasi 3D.

### **BAB III KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi tentang pencarian kebutuhan perangkat perangkat untuk merancang film animasi 3D "Khamp" dan membuat ide cerita, tema, penulisan naskah, perancangan karakter serta gerakan, pembuatan film dan *story board*

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan diuraikan tahap-tahap bagaimana cara pembuatan film animasi 3D serta langkah-langkah pembuatannya.

### **BAB V PENUTUP**

Kesimpulan dan saran pada pembuatan film animasi 3D "Khamp" akan di jelaskan pada bab ini.