

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia film saat ini sangat pesat. Terlebih lagi untuk film animasi 3D. Studio-studio besar saling bersaing untuk membuat film animasi 3D yang baik dalam hal kualitas grafis maupun ceritanya. Bahkan di era tahun 2011 ini, terjadi peningkatan besar dalam pembuatan film animasi 3D. Dimana film yang tadinya hanya bisa kita nikmati secara 2 dimensi, sekarang kita bisa melihat film secara 3 dimensi, bahkan 4 dimensi. Sehingga film itu benar-benar terlihat seperti nyata di depan kita.

Film animasi 3D, memungkinkan kita membuat film yang tidak bisa dilakukan oleh film *live action*. Dengan 3D, kita bisa membuat efek yang lebih bagus tanpa harus melibatkan obyek yang nyata. Contohnya, efek ledakan bisa dibuat secara animasi atau bisa disebut *digital animation*. Jika film *live action* harus melakukan pengambilan gambar secara nyata termasuk efek ledakan tadi, maka pada film animasi, efek tersebut hanya dibuat secara maya, hanya simulasi. Tentunya hal ini sangat berpengaruh pada biaya produksi nantinya

Dan siapa sangka, di Indonesia sendiri ternyata mempunyai studio animasi yang bertaraf internasional. Infinite Frameworks, merupakan studio animasi yang

berpusat di Batam. Salah satu hasil karyanya yang patut dibanggakan adalah film “Meraih Mimpi”. Dengan suksesnya pembuatan film ini, tentu menjadi kesan tersendiri bagi para pecinta animasi di Indonesia.

Perkembangan animasi tak cukup hanya pada proses pembuatannya, sekarang teknologi 3 dimensi mulai kembali marak dibicarakan. Dimana apa yang kita lihat di layar tidak lagi 2 dimensi, melainkan 3 dimensi. Perbedaan yang kita lihat tentu sangat terasa. Walau mungkin pada sebagian orang masih bingung membedakannya. Hal ini biasa terjadi karena mata kita belum terbiasa dan otak kita masih belum mengenali perbedaan perspektifnya.

Agar lebih mudah dalam pembuatan filmnya, maka digunakan teknik paling sederhana 3 dimensi yaitu dengan teknik Anaglyph, yaitu pembuatan video stereoscopic dengan perbedaan warna (red-cyan) diantara 2 gambar. Untuk penciptaan video stereoskopik bisa langsung menggunakan pengaturan dalam 3D Studio Max 2010. Kemudian untuk penyatuan 2 video dan perbedaan warna (red-cyan) dapat dilakukan dengan Adobe After Effect.

Dengan pemanfaatan satu software saja, saya coba berusaha membuat film animasi yang 3 dimensi. Dari apa yang sudah saya pelajari selama ini, 3D Studio Max jika dioptimalkan secara maksimal, akan bisa membuat film animasi yang bagus layaknya teknologi 3 dimensi yang mahal. Pengaturan yang kompleks dalam software ini membuat saya terus ingin mengoptimalkan software ini.

1.1. Rumusan Masalah

Banyak cara yang bisa dilakukan dalam pembuatan film animasi, tergantung dari kemampuan kita yang kreatifitas kita. Belum lagi dengan kemajuan teknologi sekarang ini, sehingga perkembangan film animasi lebih beragam.

Berdasarkan latar belakang masalah ini, maka bisa diambil rumusan masalahnya “Bagaimana membuat film animasi 3D anaglyph yang sederhana dan mudah dengan mengoptimalkan penggunaan software 3D Studio Max 2010?”

1.2. Batasan Masalah

Karena dalam rumusan masalah saya mengatakan penggunaannya dengan 3D Studio Max 2010, maka saya hanya membatasi masalah dengan hanya pada software ini saja. Walaupun pada nantinya, mungkin ada beberapa software lain yang mendukung pembuatan film ini. Diantaranya Adobe After Effect CS 3, Adobe Photoshop CS 3.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan skripsi ini yaitu :

1. Dapat membuat film animasi 3D Anaglyph yang efektif.
2. Dapat dijadikan bahan referensi, khususnya bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses film animasi 3D Anaglyph dibuat. Sehingga bisa memberikan wawasan yang luas dalam bidang film animasi 3D.

3. Sebagai bahan portofolio untuk bekerja di bidang animasi.
4. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek multimedia, khususnya film animasi 3D.
5. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata dan dapat diterapkan di dunia nyata.

1.4. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang benar dan relevan sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu metode yang tepat untuk mencapai tujuan penelitian.

Metode yang digunakan, yaitu :

1. Metode Observasi, yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap software yang akan digunakan untuk mengetahui fitur apa saja yang bisa dioptimalkan untuk membuat film animasi yang bagus.
2. Metode Kepustakaan, metode pengumpulan data dengan berpedoman pada buku-buku tentang 3D Studio Max 2010, meliputi modelling sampai rendering.
3. Metode Studi Literatur, yaitu metode pengumpulan data dengan memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan animasi 3D sampai 3D anaglyph.

1.5. 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 penulisan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

Bab II Dasar Teori

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

Bab III Analisis dan Perancangan

Menjelaskan tentang analisis pembuatan film animasi serta pembahasan tentang pra produksi film animasi.

Bab IV Implementasi dan pembahasan

Menjelaskan tentang proses produksi dan pasca produksi film animasi.

Bab V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran.