

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan film animasi di era *modern* telah banyak memberikan dampak perubahan terhadap teknik pembuatan film animasi yang awalnya masih dikerjakan secara manual dengan tangan manusia kemudian beralih dengan menggunakan bantuan komputer atau lebih dikenal dengan *digital animation*, hal ini nampaknya telah mendorong industri animasi tanah air untuk bangkit kembali setelah mengalami pasang surut akhirnya muncul sebuah film animasi 3D pertama buatan Indonesia. Film animasi dengan judul “Meraih Mimpi” hasil garapan studio animasi Infinite Frameworks (frameworks-studios.com) yang berpusat di Batam telah sukses meraih prestasi yang membanggakan dimata internasional.

Sudah selayaknya film animasi karya anak bangsa juga ikut mendapatkan perhatian dan tempat di hati masyarakat khususnya penikmat hiburan film animasi. Untuk menjawab tantangan itu para animator lokal selain dituntut untuk bisa memanfaatkan segala sumber daya yang ada secara baik dan efisien, juga dibutuhkan kemampuan dan kreatifitas yang tinggi untuk bisa menghasilkan sebuah film animasi yang menarik dan juga berkualitas.

Film animasi hasil karya anak negeri diharapkan untuk lebih banyak mengangkat tema tentang nilai – nilai kearifan lokal, kebudayaan, maupun kisah kehidupan sehari-hari. Karena selain sebagai sebuah hiburan, film

animasi lokal juga diharapkan untuk dapat berperan sebagai media edukasi masyarakat melalui penyampaian pesan-pesan moral yang terkandung didalamnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis merasa tertantang untuk membuat film animasi 3D dengan mengambil judul **Perancangan Film Animasi 3D “Aku Seorang *Railfans*”**. Film animasi “Aku Seorang *Railfans*” ini menceritakan tentang perlunya kesadaran masyarakat dalam disiplin berlalu lintas dan berkendara di jalan raya, khususnya pada saat melintasi palang pintu persilangan datar kereta api.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka penulis merumuskan masalah seperti berikut: Bagaimana proses produksi film animasi “Aku Seorang *Railfans*” dengan menggunakan *software* 3D Studio Max 2010?.

1.3 Batasan Masalah

Teknik dalam pembuatan film animasi sangatlah beragam disesuaikan pada kebutuhan dan fungsinya. Pada penulisan skripsi ini, penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Film ini berupa animasi 3 dimensi yang dibuat dengan *software* 3D Studio Max 2010 dan Adobe Premiere CS4 sebagai *video editing*.

2. Penulis hanya akan memfokuskan untuk membahas *software* 3D Studio Max 2010 dan Adobe Premiere CS4. walaupun dalam pembuatan film ini di dukung oleh *software* lain.

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I (SI) dan mendapatkan gelar sarjana dari STMIK "Amikom" Yogyakarta.
2. Membuat film animasi 3D "Aku Seorang *Railfans*".
3. Sebagai bahan referensi, khususnya bagi segenap civitas akademika STMIK Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan film animasi 3D "Aku Seorang *Railfans*".

1.5 Manfaat Penelitian

1. Memperoleh gelar sarjana komputer.
2. Mengedukasi masyarakat
3. Memberikan sumbangan pemikiran serta menambah wawasan dibidang pembuatan film animasi 3 dimensi

1.6 Metode Pengumpulan Data

Penulis didalam memperoleh data yang diperlukan menggunakan beberapa metode, yaitu sebagai berikut:

1. Metode Pustaka

Yaitu dengan mengumpulkan data dari buku-buku tentang pembuatan film animasi 3D, artikel, dan *tutorial* dari *internet* yang berkaitan dengan animasi.

2. Observasi

Yaitu mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan secara langsung pada obyek dilapangan, dalam proyek ini penulis melakukan observasi di sekitar pintu perlintasan kereta api Petugas Jaga Perlintasan (PJJ) stasiun Lempuyangan (LPN) Yogyakarta.

3. Wawancara

Yaitu bertanya langsung kepada orak atau pihak yang berkompeten. Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai sistem perkeretaapian Indonesia, khususnya untuk wilayah pulau Jawa. Penulis mewawancarai bapak Saimun, beliau selaku KASI properti jalan rel dan jembatan untuk wilayah DAOP VI Yogyakarta. Penulis mendapatkan banyak informasi tentang fungsi dan jenis rambu-rambu, cara kerja palang pintu perlintasan beserta persinyalannya dalam rangka memberikan pengamanan dan kenyamanan perjalanan kereta api.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada laporan penelitian ini dijabarkan kedalam lima bab, dimana uraian masalah dari masing-masing bab adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang dasar teori tentang film animasi, sejarah animasi, teknik pembuatan film animasi 3D dan tahapan produksi sebuah film animasi 3D.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis-analisis perancangan film animasi "Aku Seorang *Railfans*" menggunakan *software* 3D Studio Max 2010.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang persiapan dari pra produksi, proses pengerjaan film animasi, hingga pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari pembahasan dan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi referensi-referensi yang digunakan penulis dalam pembuatan film animasi 3D.

LAMPIRAN

