

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi merupakan suatu teknik yang banyak sekali dipakai di dalam dunia film dewasa ini, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dari suatu film, maupun bersatu dengan film live. Animasi bertujuan untuk memberikan kesan yang realistis dalam sebuah adegan dalam film sehingga adegan-adegan yang sulit dilakukan oleh seorang stuntman dapat ditutupi dengan menggunakan animasi yang hampir mendekati kenyataan. Selain untuk perfilman, animasi juga digunakan dalam iklan, presentasi, berita, dan lain sebagainya.

Di dalam dunia perfilman di Hollywood, hampir semua film-filmnya menggunakan animasi dalam beberapa adegannya. Film-film tersebut antara lain Transformers, Spiderman, Harry Potter, Men In Black, yang menyuguhkan animasi tingkat tinggi dalam pembuatannya karena memerlukan spesifikasi komputer yang canggih untuk pembentukan karakter object dan rendering animasinya. Semua ini juga tidak terlepas dari perkembangan dunia teknologi khususnya teknologi IT, yang telah berkontribusi besar dengan menjadikan sesuatu yang tidak mungkin menjadi kenyataan.

Sebagai contoh film Transformers 2. Jumlah data yang dihabiskan untuk pembuatan animasi film ini sekitar 145 Tb sama saja dengan kita menggunakan sekitar 35000 keping DVD. Dalam hal rendering, jika kita merender adegan-adegan animasi yang ada dalam film transformers 2 ini

menggunakan komputer rumahan, membutuhkan waktu 1600 tahun untuk menyelesaikannya.

Film animasi 3D sekarang ini bukan semata-mata sebagai hiburan untuk anak-anak. Namun sudah menjadi konsumsi semua umur dan semua kalangan. Karena beberapa genre film itu memang dikhususkan untuk konsumsi remaja atau dewasa. Sebagai contoh film animasi 3D "Beowulf". Film ini tidak cocok untuk ditonton oleh anak-anak karena banyak adegan yang terkesan vulgar dan beberapa karakter dengan bentuk yang mengerikan.

Di Indonesia, perkembangan animasi 3D sudah mengalami peningkatan dari tahun-tahun sebelumnya. Terbukti dengan adanya banyak acara yang menggunakan teknologi animasi 3D dalam proses acaranya. Sebagai contoh Kabayan, Peri Gigi, beberapa acara edukasi yang ditayangkan oleh stasiun TV swasta. Untuk film yang bernuansa full animasi 3D, di Indonesia belum terlalu banyak perkembangannya. Ini terlihat hanya ada 2 film animasi 3D saja yang telah beredar di bioskop-bioskop di Indonesia yaitu Home Land dan Meraih Mimpi. Di Indonesia, film-film animasi 3D lebih didominasi film dari luar negeri, sebagai contoh Ipin-Upin dan Little Khrisna.

Untuk membuat film animasi 3D yang menarik untuk ditonton, yang mendidik dan mudah dalam hal pembuatannya, dan sebagai sebuah referensi dalam hal meningkatkan kreatifitas perfilman di Indonesia sehingga tidak tergantung dengan film animasi 3D luar negeri dalam mengisi acara-acara hiburan di televisi, maka dalam penelitian dan pembuatan skripsi ini penulis

mengambil judul **Pembuatan Film Animasi 3D Anak Berjudul “Ayo Kita Shalat”**.

Selain itu, penulis mengambil judul tersebut karena miris atas realita kehidupan sebagian anak-anak yang lebih mementingkan bermain daripada shalat. Padahal shalat itu merupakan kewajiban setiap muslim dan tidak boleh ditinggalkan.

1.2 Rumusan Masalah

Yang menjadi pokok permasalahan berdasar latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya yaitu: **Bagaimana membuat film animasi 3D yang sederhana, simpel, menarik untuk ditonton dan mengandung unsur pendidikan di dalamnya.**

1.3 Batasan Masalah

Proses pembuatan animasi sangatlah luas. Berdasarkan asumsi tersebut, maka penulis akan membatasi penelitian pada proses pembuatan Film Animasi 3D Anak Berjudul “Ayo Kita Sholat” sebatas:

1. Film ini akan dibuat menggunakan software Autodesk 3ds Max 2009 untuk pembuatan karakter tokoh dan animasi. Selain itu software yang digunakan adalah Adobe Premiere Pro 2.0 yang digunakan untuk editing.
2. Penulis juga menggunakan software-software lain selain Autodesk 3ds Max 2009 dan Adobe Premiere Pro 2.0 untuk penyempurnaan film ini.

Tetapi penulis hanya akan membahas dua software saja yaitu Autodesk 3ds Max 2009 dan Adobe Premiere Pro 2.0.

3. Tidak seperti film-film animasi lain yang berdurasi lebih dari 20 menit, penulis hanya akan membuat film 3d ini berdurasi sekitar 6 menit.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menambah pengalaman langsung dalam hal perancangan film, khususnya animasi film 3D.
3. Dapat menambah wawasan di dunia kerja.
4. Dapat dijadikan CV dalam melamar pekerjaan atau untuk bekerja dalam proyek pembuatan film yang mengandung unsur animasi 3D.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan agar penelitian pembuatan skripsi ini sesuai dengan yang diinginkan. Untuk mendapatkan data yang lengkap, akurat dan benar, penulis melakukan tahapan penelitian sebagai berikut:

1. Metode Study Literatus

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 kartun.

2. Metode Kepustakaan (Libray)

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Wawancara (Interview)

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan Tanya jawab dengan beberapa pihak sesuai dengan bidang yang dibutuhkan dalam pembuatan skripsi ini khususnya dalam bidang animasi 3D.

1.5.2 Teknik Analisis Data

Dalam penyusunan skripsi ini teknik analisi data yang diterapkan adalah:

1. Menonton film-film animasi yang sesuai dengan genre film animasi yang akan dibuat.
2. Melakukan kategorisasi genre berdasarkan setting, lokasi, karakter dan peristiwa.
3. Menganalisis setting dalam film yang ditonton.
4. Menganalisis karakter-karakter dalam film yang ditonton sehingga bisa dijadikan perbandingan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan akan disajikan dalam lima bab agar penyajian laporan lebih terstruktur.

Urutan masing-masing bab tersebut adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan jadwal pelaksanaan kegiatan.

BAB II DASAR TEORI

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang tahapan-tahapan apa saja yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan Film Animasi 3D Anak Berjudul "Ayo Kita Shalat".

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses Pembuatan Film Animasi 3D Anak Berjudul "Ayo Kita Shalat"

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang didapat (dikerjakan), layak untuk digunakan (diimplementasikan).

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat semua pustaka yang dijadikan acuan dalam penulisan skripsi yaitu semua sumber yang dikutip. Daftar ini berguna untuk membantu pembaca yang ingin mencocokkan kutipan-kutipan yang terdapat dalam skripsi.

1.7 Rencana Kegiatan

Agar penyusunan skripsi yang dibuat selesai dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan maka diperlukan jadwal perencanaan kegiatan. Adapun daftar perencanaan kegiatan sebagai berikut:

RENCANA KEGIATAN	BULAN I				BULAN II			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Persiapan								
Pengumpulan data								
Perancangan								
Penyusunan laporan								
penyempurnaan								