

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dibidang animasi telah mengalami banyak kemajuan sehingga menjadi lebih kompleks dan canggih. Animasi juga merupakan proses menciptakan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi dalam beberapa waktu[1]. Alasannya karena selain memiliki sudut pandang lebih luas dari obyek dua dimensi (2D) yang hanya mempunyai satu sudut pandang saja obyek tiga dimensi (3D) juga dinilai lebih interaktif dan imajinatif karena obyek akan sesuai dengan aslinya[2].

Film Animasi yang berbasiskan 3D dapat menjadi sarana pendidikan hiburan dan untuk kepentingan informasi yang lebih menarik dan efisien karena gambar yang ditampilkan lebih hidup dan nyata. Media informasi ini memberikan visual yang lebih mudah di pahami menjadikan animasi 3D banyak di minati dalam berita, film, dan iklan[3]. 3D modeling adalah hasil dari representasi dari proses secara matematika yang membentuk objek 3D. Hasil dari proses tersebut adalah apa yang sekarang ini disebut dengan 3D model atau 3D Mesh[4].

Secara garis besar, sebelum animasi diproduksi pengerjaan konsep desain dibagi menjadi 3 bagian, yaitu bagian cerita atau *storyboard*, desain karakter dan desain *environment* dan properti. Setiap bagian tersebut memiliki peran dan fungsi yang penting dalam mempengaruhi hasil akhir dari film animasi yang dibuat. Cerita yang menentukan bagaimana film animasi tersebut berjalan mulai dari pengenalan, klimaks, hingga akhir. Desain karakter yang mendukung film animasi dalam membangun karakter melalui gestur, ekspresi maupun gerak tubuh. Begitu juga dengan *environment* menjadi kebutuhan yang sangat penting dalam mengatur setting dalam menyusun sebuah cerita animasi. Desain asset atau *environment* yaitu mendesain dunia dimana karakter hidup di dalamnya. Sehingga asset atau *environment* sangat berpengaruh dalam membangun suasana dan lingkungan

dimana karakter berada. Hal tersebut menyebabkan cerita tampak hidup atau tidak[5].

Dalam pembuatan Modeling dan asset Pada film pendek animasi 3D yang berjudul "A Little While" yang ber genre petualangan menceritakan tentang kelalaian seekor induk ayam yang tidak bisa menjaga telur nya. dalam film animasi 3D "A Little While" menggunakan karakter seekor induk ayam dan latar gurun sehingga membutuhkan asset pendukung pada layaknya di sebuah gurun pada aslinya. Dengan menggunakan *teknik polygonal* Secara umum *polygon* adalah bentuk permukaan dari 3D yang di dalamnya tersusun atas *vertex*, *edges*, dan *faces*[4]. Oleh karena itu, film pendek "A Little While" dibuat dengan animasi 3D, yang memvisualisasikan semua elemen dalam film dalam bentuk 3D. Hal ini membuat gerak dalam film terlihat realistis menggunakan tiga sumbu X, Y, dan Z. proses pembuatan modeling dan asset animasi menggunakan animasi 3D *high poly*. Penulis ingin membahas proses pembuatan modeling dan asset yang menggunakan animasi 3D dengan *style high-poly* dalam film tersebut.

Penelitian ini bertujuan memvisualisasikan pembuatan modeling dan asset dan mengetahui proses pembuatan modeling dan asset pada film pendek animasi 3D "A Little While". dari uraian diatas maka dari itu menjadi dasar penulis mengambil judul "Pembahasan Modeling Dan Asset Pada Film Pendek Animasi 3D *A Little While*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "*bagaimana pembahasan modeling dan asset pada film pendek animasi 3D "A Little While"?*"

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul "Pembahasan modeling dan asset pada film pendek animasi 3d "A Little While" untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga

tujuan penelitian tercapai. maka dalam penelitian ini penulis menerapkan fokus dan batasan penelitian sebagai berikut:

1. pembahasan modeling dan asset yang dikerjakan penulis adalah pembuatan karakter dan *environment* serta pendukung latar adegan pada film pendek animasi 3D "A Little While".
2. Film animasi ini mengacu pada cerita animasi *A Little While*.
3. Pembahasan modeling dan asset hanya pada film pendek animasi 3D "A Little While".
4. Pembuatan modeling dan asset sesuai dengan konsep animasi yang sudah dibuat.
5. Uji kelayakan cerita dilakukan kepada para ahli animasi.
6. Cerita yang akan disampaikan terhadap penonton dalam film animasi pendek 3D ini.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memvisualisasikan hasil pembuatan modeling dan asset ke dalam film pendek animasi 3D "A Little While".
2. Mengetahui proses pembuatan modeling dan asset pada film pendek animasi 3D "A Little While".
3. Penyampaian cerita dari film pendek animasi 3D "A Little While".
4. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari dibidang animasi pada saat menempuh pendidikan di universitas AMIKOM yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah

1. Dapat memahami proses pembuatan modeling dan asset pada film pendek animasi 3D "A Little While"
2. Memberi informasi bagi pembaca tentang pembuatan modeling dan asset pada film pendek animasi 3D "A Little While".

3. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi dasar pemikiran referensi bagi peneliti lain yang sejenis.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi tentang objek permasalahan dari penelitian ini yaitu:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Guna mendapatkan data dari penelitian yang dilakukan penulis maka metode yang digunakan sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data secara observasi, dengan melakukan pengamatan melalui media browsing atau dari internet. Yang memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan diambil, seperti mengamati pembuatan modeling animasi 3D.

2. Metode Studi Literatur

Penelitian ini mengambil referensi dari karya ilmiah, jurnal, dan situs internet guna menambah informasi yang dibutuhkan penulis

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis sistem, yaitu kebutuhan fungsional dan non-fungsional berisi proses apa saja yang akan dilakukan oleh sistem dan informasi apa yang harus ada dan dibuat oleh sistem.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan ini merupakan suatu cara atau tahapan yang dilakukan dalam sebuah proses perancangan, metode ini dibutuhkan untuk memudahkan perancang dalam mengembangkan ide rancangannya. Adapun 3 tahap perancangan yang dilakukan adalah tahap pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

1.6.4 Metode Evaluasi

Penelitian ini meliputi kesesuaian dalam menerapkan pembahasan serta pembuatan modeling dan asset pada film animasi pendek 3D *A Little While*. Hasil dari penelitian diuji menggunakan kuesioner dan hasil review dari hasil mengenai tampilan visualisasi animasi pendek 3D *A Little While*.

1.7 Sistematika Penulisan

Guna membuat laporan terstruktur dan mudah dipahami, maka dibuat sistematika penulisan. Maka penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode yang digunakan dalam penelitian, serta sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang teori yang terdiri dari pengertian maupun definisi yang dikutip baik dari jurnal maupun buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan tentang pra produksi, baik membuat ide, menentukan tema, dan menganalisis kebutuhan – kebutuhan dasar dalam pembuatan film pendek animasi 3D “A Little While”.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan tentang gambaran umum dari subjek penelitian, deskripsi data, analisis data dan pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya. Serta berisi saran yang diharapkan dapat memberi manfaat bagi penulis.

