

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi dewasa ini berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi komputer. Bahkan hampir semua film layar lebar menggunakan animasi dalam beberapa adegannya, tentunya tujuan digunakannya animasi tersebut untuk memberikan effect yang realistis ataupun adegan yang tidak mungkin dilakukan, dan pastinya untuk memangkas biaya produksi. Bayangkan saja jika ada adegan dimana harus meledakan gedung pencakar langit. Jika menggunakan gedung sungguhan pastinya akan memakan biaya yang luar biasa besarnya. Tetapi jika kita menggunakan animasi bukan hanya biaya yang di hemat tetapi faktor-faktor lain juga, seperti keselamatan para *crew*, atau aktornya. Contoh lain pada adegan kejar-kejaran mobil, dimana salah satu mobil jatuh ke jurang lalu meledak, jika menggunakan animasi sang aktor dan *stuntman* tidak akan melakukannya dan mobilnya pun tidak benar-benar meledak, karena adegan dilakukan menggunakan animasi, seperti adegan-adegan pada film *Spiderman*, *Transformer*, *The Final Destination*, 2012, dll.

Film-film animasi pun sekarang sudah banyak baik yang 2D maupun 3D. Perkembangan dari tahun ke tahun membuat dunia animasi bisa disejajarkan dengan film-film non animasi, film animasi tingkat tinggi yang bisa menembus holywood semacam *Toy Story*, *Shrek*, *Kung Fu*

Panda, Planet 51, Astro Boy, dll. Membuktikan bahwa film animasi bukan hanya menjadi konsumsi anak-anak, tetapi untuk semua kalangan bisa menikmatinya.

Sayangnya di Indonesia film animasi dipandang sebelah mata. Dan dipandang hanya tontonan untuk anak-anak saja. Dapat kita lihat di TV-TV lokal, *rate* film animasi di tujukan untuk anak-anak saja, padahal seharusnya film tersebut di tujukan untuk orang dewasa, disebabkan oleh pandangan-pandangan tersebut membuat pertumbuhan film animasi kurang berkembang pesat di Indonesia. Sehingga orang-orang sekarang lebih suka hanya sebagai penikmat film-film animasi buatan luar dari pada menjadi sang pencipta film animasi.

Sekarang di Indonesia sudah bermunculan forum-forum yang membahas tentang animasi kartun dan beberapa perusahaan-perusahaan yang memfokuskan diri di bidang animasi kartun, dan sudah ada film-film animasi buatan lokal yang sudah ditayangkan di TV lokal, seperti: *Petualangan Tupi dan Ping-Ping, Aku Tahu, Petualangan Dino dan Boneka Ajaib, Kabayan dll.* Bahkan sudah ada film animasi 3D yang masuk layar lebar yaitu *Home Land* adalah film animasi 3D pertama yang di tayangkan di layar lebar Indonesia. Dan baru-baru ini juga telah di tayangkan film 3D *Meraih Mimpi*. Untuk itulah penulis mencoba membuat film animasi 3D (tiga dimensi). Maka dalam penelitian dan pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul **Perancangan Film Kartun 3 Dimensi “Mogi-Mogi Going to Earth” Dengan Fasilitas Reactor dan**

Particle 3D Studio MAX Untuk Mempermudah Anlmasl. Disini penulis membuat animasi dengan mengoptimalkan fasilitas *reactor* dan *particle system*, agar animasi terlihat lebih realistis. Walaupun disisi lain ada beberapa penganimasian secara manual.

1.2 Perumusan masalah

Dalam pembuatan sebuah animasi yang harus diperhatikan adalah kreatifitas dan imajinasi. Dan *software* hanyalah alat untuk membantu menciptakan film tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, maka penulis dapat membuat beberapa rumusan masalah yaitu: Bagaimana membuat film animasi 3D yang sederhana dan simpel tapi menarik untuk di tonton menggunakan 3D Studio Max.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya materi animasi yang akan dibahas maka penulis akan batasi sebatas:

1. Film ini berupa animasi 3 dimensi yang dibuat dengan *software* 3D Studio Max 9 dan *software* Adobe Premiere Pro 2.0 untuk pengomposisian dan *editing*.
2. Penulis tidak membahas *software* lain selain 3D Studio Max 9 dan Adobe Premiere Pro 2.0 walaupun penulis menggunakan *software* lain juga dalam pembuatan proyek ini.
3. Film pendek ini berdurasi sekitar □ 6 menit.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Teknik Informatika pada STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Dapat membuat film animasi 3D yang simpel dan efektif tentunya dengan fasilitas *reactor* dan *particle system* untuk beberapa penganimasiannya.
3. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM, yaitu telah menempuh matakuliah Komputer Grafis, Multimedia, Multimedia Lanjut dan Perancangan Film Kartun.
4. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek multimedia, khususnya animasi film 3D.
5. Dapat dijadikan bahan referensi, khususnya bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses film animasi 3D. Sehingga bisa memberikan wawasan yang luas dalam bidang animasi film 3D.
6. Sebagai salah satu CV untuk melamar pekerjaan atau untuk bekerja sama dalam proyek pembuatan film animasi.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Penelitian pembuatan sekripsi ini penulis melakukan pengumpulan data dengan beberapa metode agar hasil sesuai yang diinginkan. Maka pengumpulan data harus benar, akurat dan lengkap. Untuk mendapatkan

data tersebut penulis harus melakukan beberapa tahapan penelitian, yaitu sebagai berikut :

1.5.1. Metode Study Literatur

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 3D.

1.5.2. Metode Kepustakaan (*Library*)

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

1.5.3. Metode Wawancara (*Interview*)

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang terkait sesuai dengan bidang dan ilmunya masing-masing, khususnya dalam bidang animasi film 3D.

1.6 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

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 ini menjelaskan tentang pengertian multimedia, pengertian animasi, sejarah animasi, beberapa jenis teknik film animasi, bentuk film animasi, penggunaan film animasi, prinsip-prinsip film animasi, *shot*, tahapan pembuatan film animasi 3D dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III Analisis

Bab ini menjelaskan tentang analisis-analisis pembuatan Film Kartun 3 Dimensi "Mogi-Mogi Going to Earth".

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan Film Kartun 3 Dimensi "Mogi-Mogi Going to Earth".

BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

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:

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan

RENCANA KEGIATAN	BULAN I				BULAN II			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Persiapan	■							
Pengumpulan Data		■						
Perancangan				■	■	■	■	
Penyusunan Laporan			■	■	■	■		
Penyempurnaan								■

