

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, Perkembangan film animasi berkembang begitu pesat, didukung dengan peralatan (komputer) yang sangat menunjang dalam pembuatan film animasi yang semakin menarik dan spektakuler. Animasi merupakan teknik yang banyak dipakai didalam dunia film dewasa maupun anak- anak, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dari suatu film maupun bersatu dengan film live.

Teknologi animasi di dunia sekarang ini sangat berkembang, terutama dinegara Jepang yang sangat berkembang dalam pembuatan animasi dunia. Yang diantaranya adalah dengan banyaknya Film kartun Jepang bahkan layar lebar pun telah banyak menggunakan bantuan animasi dalam pembuatan tersebut. Pada animasi 2 dimensi biasanya digunakan untuk pembuatan kartun, baik di Negara Jepang maupun Amerika. Di Indonesia animasi 2 dimensi telah digunakan dalam pembentukan kartun yang ditayangkan di salah satu Stasiun Televisi Swasta yang pembuatannya masih kurang dibandingkan kartun di Jepang dan Amerika. Sedang pada Animasi 3 Dimensi sekarang telah banyak dikembangkan dalam pembuatan kartun untu kanak-anak maupun untuk dewasa. Seperti dalam kartun di Jepang animasi 3 dimensi telah dipakai dalam pembuatan kartun Gundam, Vandread, bahkan Doraemon pun telah dibuat dalam bentuk 3 dimensi.

Film ini dibuat dalam bentuk animasi 3D, Dengan alasan karena film ini menggunakan tokoh karakter pesawat terbang, sehingga sangat tidak memungkinkan jika kita menggunakan pesawat yang sesungguhnya. Karena keterbatasan peralatannya, maka film ini menggunakan animasi 3 dimensi. Sedangkan pada animasi 3 dimensi kelebihanannya adalah dalam segi penggambarannya terlihat lebih real, bentuk tubuh karakter yang lebih proporsional, dan samanya bentuk karakter bila dilihat dari berbagaiarah.

Atas dasar itulah penulis mencoba merancang atau membuat karya animasi sederhana berjudul "The Zero" dengan teknik 3 dimensi menggunakan 3D Studio Max, dan dapat dikembangkan, di manfaatkan secara kompleks baik itu untuk melatih imajinasi ketangkasan atau menggunakannya untuk media pendidikan, serta mendukung keberadaan animasi di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas maka bagaimana proses pembuatan film animasi 3 Dimensi menggunakan 3D Studio Max

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian dan penulis tidak menyimpang, maka penulis hanya memfokuskan pada beberapa pokok permasalahan dalam perancangan dan pembuatan film animasi 3D ini, yaitu:

1. Proses perancangan film animasi hingga pembuatannya.
2. Tampilan film yang di buat merupakan tampilan film 3D.
3. Cerita.
4. Software yang digunakan, Adobe 3dsmax, After effect, Premiere pro.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulis dalam melakukan penelitian serta menyusun Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat mengetahui secara detail bagaimana proses pembuatan film animasi 3D.
2. Menerapkan ilmu yang telah di peroleh selama mengikuti jenjang pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta, baik dari segi teori maupun praktikum.
3. Untuk menambah deretan angka jumlah animator 3D di Indonesia yang sampai sekarang masih langka keberadaanya.
4. Karya film ini di harapkan bisa menjadi referensi dan inspirasi bagi para mahasiswa dalam membuat film animasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pemuatan film animasi 3D :

1.5.1 Bagi Penulis

1. Bisa menjadi tolak ukur kemampuan dalam bidang multimedia, dalam hal ini kemampuan dalam bidang pembuatan film animasi.
2. Bisa menjadi sarana untuk mengantar ke dunia nyata(pekerjaan) berdasarkan bidang ini, yakni sebagai spesialis modeling atau Animasi 3 Dimensi.
3. Mengamalkan ilmu yang sudah penulis pelajari dan peroleh di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

4. Memperoleh gelar Ahli Madya (AMD) di bidang manajemen informatika.

1.5.2 Bagi Orang Lain :

1. Agar dapat dinikmati, mengurangi stress dan menghilangkan kejenuhan.
2. Diharapkan menjadi sebuah ide atau inspirasi bagi mahasiswa dalam penyusunan Tugas Akhir.

1.6 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data-data yang di butuhkan dalam penulisan Tugas Akhir menggunakan beberapa metode, yaitu:

1. Metode Kepustakaan.

Metode ini dilakukan dengan pengumpulan segala informasi yang di butuhkan melalui literature yang mendukung kelengkapan informasi.

2. Metode Observasi (pengamatan).

Metode observasi atau pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan panca indera mata dan di bantu dengan panca indera lainnya. Melalui observasi, penulis belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut.

3. Metode Dokumentasi.

Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang di gunakan untuk menelusuri data historis. Adapun metode dokumen

yang di maksud dalam penelitian ini adalah buku-buku, catatan-catatan, majalah-majalah, surat kabar, internet dan Koran.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunannya, penelitian ini terdiri dari beberapa bab yang membahas tiap babnya saling terkait antara bab yang satu dengan bab yang lainnya. Adapun sistematika penulisan pada pembuatan film animasi 3D ini adalah :

BAB I. PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, rencana kegiatan, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang pengertian animasi, sejarah animasi, perkembangan animasi, konsep dasar dan acuan yang akan digunakan dalam pembuatan film animasi 3D. Membahas juga mengenai program yang digunakan ,dalam hal ini menggunakan Autodesk 3ds max, Adobe After Effect, Adobe Premier Pro.

BAB III. PERANCANGAN

Berisi PraProduksi, baik design visual dan 3d. Dimulai dari langkah ide, naskah, dan storyboard.

BAB IV. PEMBAHASAN

Dimulai dari proses pembuatan Film animasi 3D "The Zero". Langkah awal menjalankan aplikasi Autodesk 3ds max, Adobe After Effect, Adobe Premier Pro.

BAB V. PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan Tugas Akhir yang berisi kesimpulan yang penulis ambil dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan saran sebagai masukan terhadap permasalahan yang muncul yang nantinya diharapkan dapat bermanfaat bagi pemecahan masalah tersebut.



