

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi terutama teknologi multimedia dewasa ini telah berkembang semakin pesat sehingga membuat kehidupan manusia sekarang ini menjadi sedemikian mudah dan menyenangkan. Perkembangan teknologi tersebut yang mudah ditemui, yaitu penggunaan teknologi multimedia dalam dunia pembuatan film. Terdapat beberapa jenis film yang sering diproduksi, mulai dari film yang ditokohkan atau diperankan oleh manusia, hingga film kartun yang diperankan oleh tokoh-tokoh berupa karakter yang dibuat sedemikian rupa sehingga mempunyai sifat dan tingkah laku seperti manusia.

Film animasi merupakan salah satu jenis film yang masih banyak dibuat dan diproduksi hingga sekarang. Pembuatan film animasi awal mulanya hanya diproduksi secara manual yaitu dengan cara menggambar manual di atas kertas frame-perframe yang membutuhkan waktu yang sangat lama, dan kemudian dengan kemajuan teknologi sekarang ini banyak film-film animasi diproduksi secara digital yang dapat mempersingkat produksi lebih cepat.

Dalam pembuatan film animasi 3D khususnya untuk pembuatan model karakter tiga dimensi dapat menggunakan Editable Poly yang berfungsi untuk mempermudah seorang artis model dalam membuat dan mengedit bentuk dasar karakter 3D.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pokok permasalahan yang ada, penulis menentukan pokok permasalahan dalam Skripsi ini adalah : Bagaimana cara membuat model karakter 3D pada film animasi 3D "Semut Sang Teladan" menggunakan Editable Poly.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memberikan arah yang jelas bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode atau cara dalam penelitian yang dilakukan. Berdasarkan asumsi tersebut, maka penulis menentukan batasan masalah penelitian, yaitu pada proses pra produksi sampai proses pasca produksi pembuatan karakter 3D pada film animasi 3D "Semut Sang Teladan" dengan Editable Poly.

Dalam pembuatan film animasi 3D "Semut Sang Teladan" penulis menggunakan software-software sebagai berikut: Adobe Premiere Pro CS3, Autodesk 3D Studio Max 2012, Adobe Potoshop CS2.

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata 1 pada Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari bisa

bermanfaat dan dapat diterapkan didunia nyata.

3. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya pembuatan film animasi 3D.
4. Mampu membuat Film Animasi 3D.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini, yaitu sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

2. Metode Study Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku sebagai referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Study Literatur

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan literature yang bisa dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet

yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia animasi 3D.

1.5.2 Pra Produksi

Pra produksi merupakan tahap awal dari sebuah pembuatan film animasi yang terdiri dari tema, *logline*, *diagram scene*, naskah film, *storyboard* dan desain karakter model 3D.

1.5.3 Produksi

Produksi adalah proses pembuatan sebuah film dari tahap desain modeling karakter, *texturing*, *riging model*, animasi karakter dan *rendering movie* dengan HDTV (video) 30 frame per second.

1.5.4 Pasca Produksi

Tahapan yang terakhir yaitu pasca produksi yang berperan sebagai finishing dari beberapa *stock footage* produksi untuk diberikan sound dan kemudian di burning menjadi sebuah CD atau DVD.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan akan memuat uraian secara garis besar dari isi skripsi dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB II : DASAR TEORI

Dalam bab ini menguraikan tentang pengertian animasi, sejarah perkembangan animasi, ide cerita, tema, *logline*, sinopsis, *diagram scene*, *character development*, *research*, *screenplay/script*, *storyboard*, 12 prinsip film animasi, animasi 3D, *editable poly*, *camera framing* dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan film animasi 3D.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai cerita, ide cerita, tema, *logline*, synopsis, *diagram scene*, *storyboard*, perancangan karakter, dan analisis kebutuhan system.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai pembuatan film animasi 3D "Semut Sang Teladan".

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran-saran yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan.