

BAB I **PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang Masalah

Film saat ini bukanlah baru dikalangan masarakat bahkan malah mendunia. diindustri film, berbagai film sudah mendunia, mulai dari genre aksi, laga, horor, petualangan Maka dari itu perkembangan teknologi di dunia perfileman semakin berkembang, ini dengan banyaknya efek CGI (*Computer Generated Imagery*)3D. Disetiap film yang sering kita jumpai, Penggunaan efek kusus CGI 3d tersebut tidak hanya digunakan untuk memperkuat atau menghadirkan nuansa, karakter bahkan alat yang digunakan dalam sebuah film,dengan demikian efek sepesial bisa meningkatkan ketertarikan seseorang terhadap film tersebut, ketika di masa lalu pembuatan filem menggunakan stop-motion, sekarang dapat menggunakan animasi CGI 3D, seperti di film *Avengers* dan *Man of steel*, pembuatan CGI di buat dengan menggunakan software 3D, seperti Maya, Beleder, cenema 4D, Houdini software, Houdni software sering digunakan dalam efek film-film ternama seperti *Avengers*, *wonder woman*, *venom*, *sazam*, bahkan sering digunakan dalam filem aniamasi seperti *coco*, *toy story*, *cars*

Berdasarkan hal di atas memunculkan gagasan penulis untuk membuat efek CGI (*Computer Generated Imagery*)3D fating robot dengan menggunakan *software Houdini*.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan rumusan masalah maka penulis membuat rumusan masalah: bagaimana menerapkan efek CGI(*Computer Generated Imagery*)3D, dalam sebuah adegan pertarungan robot dengan menggunakan perangkat lunak *Houdini*, untuk menciptakan kesan menarik dan terlihat nyata.

1.3 Batasan masalah

1. Sedangkan software yang digunakan meliputi *Houdini*, *Adobe After Effects*, *Autodesk Maya*, *Cinema 4D*.
2. pembuatan efek CGI(*Computer Generated Imagery*) yang digunakan meliputi efek ledakan, perubahan bentuk ketika meledak, robot.
3. pembuatan storyboard dan informasi-informasi yang disampaikan secara lengkap
4. total durasi film pendek ini kurang lebih 3 menit
5. sasaran penonton untuk semua kalangan dan akan ditunjukkan di www.youtube.com

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata I

2. Mengetahui efek CGI(*Computer Generated Imagery*), dalam adegan pertarungan robot.
3. Mengetahui proses pembuatan CGI(*Computer Generated Imagery*) menggunakan Houdini.

1.5 Manfaat penelitian

Manfaat penelitian yang ingin di capai adalah

Memahami proses pembuatan CGI (*Computer Generated Imagery*) dengan menggunakan software Houdini.

1. Memahami penggunaan efek CGI (*Computer Generated Imagery*).

1.6 Metodologi

Metode penilitia yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan film pendek ini sebagai berikut

1.6.1 Metode Studi Literatur

Merupakan metode yang memanfaatkan media internet untuk mengambil data yang berhubungan yang berhubungan dengan CGI melalui fasilitas wep, Seperti www.youtube.com

1.6.2 Metode Kepustakaan

Penulisan mendapatkan data melalui Metode Kepustakaan,yaitu peroses data melalui buku-buku,artikeLE.book website, tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi.

1.7 Sistematika Penulisan

Gambaran secara garis besar mengenai hal-hal yang akan dibahas dalam laporan skripsi ini terdiri dari lima bab yaitu :

BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini penulis menguraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Dalam bab ini berisi tentang landasan teori yang menunjang didalam penulisan skripsi ini antara lain mengenai pengertian film, sejarah multimedia, animasi, dan tentang CGI.

BAB III Analisis dan Perancangan

Pada bab ini diterangkan tentang penulisan naskah, perancangan karakter, skenario, *storyboard*.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini pembahasan berisi tentang proses editing dan paparan hasil pembuatan film tersebut.

BAB V Penutupan

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.