

ABSTRACT

Animation begin known widely since the popular television media that can present picture move mortal activity recording result, human or animal. compared with quiet photo picture or motion less animation more be liked because can arouse enthusiasm and onlooker emotion. Most of all media likes television, film, computer has used animation techniques.

Animation prospect in indonesia has big opportunity to blooms, because animation creative information very many wants labour and of course this matter is bo matter makes indonesia. Besides unity and indonesia culture wealth as added value to lifted as animation story.

In animation filming 3d especially for face expression maker, found technique to finish the production easyly, that is by using expression technique morpher. Expression technique morpher technique that can transision from expression one to the other expression softly.

Keyword: animation

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 ekspresi wajah, terdapat teknik untuk menyelesaikan produksinya secara mudah, yaitu dengan menggunakan teknik ekspresi morpher. Teknik ekspresi morpher adalah teknik yang dapat mentransisikan dari ekspresi satu ke ekspresi yang lainnya secara halus. Dengan berdasarkan permasalahan tersebut, maka dalam penulisan

tugas akhir ini penulis mengambil judul "Film Animasi 3D "Kasih Sayang Sesama Makhluk Tuhan" dengan teknik ekspresi morpher".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pokok permasalahan yang ada, maka penulis menentukan pokok permasalahan dalam TA ini adalah : Bagaimana cara membuat ekspresi wajah dengan menggunakan teknik morpher secara alami.

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 pembuatan film animasi 3D dengan teknik ekspresi morpher.

Dalam pembuatan film animasi 3D "Kasih Sayang Sesama Makhluk Tuhan" penulis menggunakan software-software sebagai berikut : Adobe Audition 1.5, Adobe premier pro 1.5, 3D Studio Max 9, Adobe Potoshop 7.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan TA ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma 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 kartun 3D.
4. Mampu membuat Film Animasi

1.5 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian TA ini, yaitu sebagai berikut:

1. Metode Wawancara

Yaitu 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 kartun.

2. Metode Observasi

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

3. Metode Study Pustaka

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

4. 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 kartun.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan akan memuat uraian secara garis besar dari isi tugas akhir 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, scriptwriter/screenwriter, storyboard artist, editor, sound editor, talent, prinsip-prinsip animasi, animasi 3D, animasi morpher dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan film kartun.

BAB III : GAMBARAN UMUM

Dalam bab ini dijelaskan mengenai cerita, ide cerita, tema, logline, synopsis, diagram scene, storyboard, perancangan karakter, perancangan warna tokoh karakter dan desain ekspresi wajah karakter.

BAB IV : PEMBAHASAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai bagaimana pembuatan film animasi 3D dengan teknik ekspresi morpher.

BAB V : PENUTUP

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