

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan komputer grafik, khususnya animasi 3D, boleh dikatakan luar biasa. Dalam waktu yang relative singkat, penggunaan animasi 3D suda merambah ke berbagai industry. Jika dulu animasi 3D hanya dipakai insdustri perfilman, sekarang tak bisa lagi dipungkiri bahwa animasi 3D dipakai untuk visualisasi arsitektur, presentasi bisnis, visualisasi kedokteran, *web design*, sampai membuat brosur. [1]

Pada saat ini animasi yang sering digunakana ada adalah animasi 3D.. Animasi 3D sendiri memiliki kekurangan dan kelebihan jika dibandingkan dengan animasi 2D. Dari segi harga ataupun tingkat kesulitan, 3D relatif lebih mahal dan lebihrumit dalam proses pembuatannya. [1] Maka dari itu penulis mencoba memberikan warna baru dalam perfilman khususnya dunia film indie di Indonesia. Penulis mencoba membuat film pendek animasi 3D dengan karakter utama yaitu "Kay", merupakan seorang anak remaja laki-laki yang mencoba menolong anak kecil yang kehilangan balonnya yang tersangkut disalah satu ranting pohon yang ada di taman dengan menggunakan boomerang, setelah mencoba berkali-kali akhirnya balon yang tersangkut itu bisa diambil menggunakan boomerang.

Maka dari itu, konsep 3D digunakan pada saat pembuatan, alasan animasi ini sulit untuk diterapkan di live shot, karena dalam pengambilan adegan orang melempar boomerang dan mengenai ranting di pohon sulit untuk di terapkan di live shot, karena pada saat melempar boomerang tidak bisa langsung mengenai ranting.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penulis mengambil judul "*Perancangan dan pembuatan film pendek animasi 3D "Boomerang"* ", dengan harapan dapat menyampaikan pesan moral yang terdapat di film animasi tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut: "*Bagaimana Perancangan dan Pembuatan Film Pendek Animasi 3D "Boomerang"?* ".

1.3 Batasan Masalah

Pada penyusunan laporan ini agar pembahasan tidak melebar dan untuk mempermudah dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa hal berikut ini:

1. Pembuatan karakter utama: Anak laki-laki.
2. Background: Langit, Pohon, Gedung perkotaan.
3. Target durasi: 1-2 menit.
4. Karakter dalam film berjumlah 2 orang.
5. Yang akan menguji dari film ini adalah orang yang berada di bidangnya yaitu bidang multimedia.
6. Film animasi 3D ini di tergetkan akan ditayangkan di media social seperti Youtube dan Facebook.
7. Penelitian ini hanya sampai tahap produksi.
8. Karakter yang dibuat tidak sempurna, atau tidak menyerupai manusia asli.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penyusunan laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan animasi pendek 3D seorang anak laki-laki yang mencoba mengambil balon milik anak kecil yang tersangkut dipohon dengan boomerang.
2. Menyampaikan pesan moral tentang tolong menolong sesama manusia.
3. Mengembangkan wawasan dalam bidang animasi 3D.
4. Sebagai syarat untuk kelulusan jenjang Pendidikan Strata 1 pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Penyusunan laporan ini diharapkan oleh penulis dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Diharapkan dengan adanya film pendek animasi 3D ini menambah wawasan bagi semua khalayak tentang perancangan dan pembuatan film pendek animasi 3D ini.
2. Diharapkan dapat menyampaikan pesan moral yang terdapat pada film pendek animasi 3D ini agar tidak mudah menyerah mencoba sesuatu dan tolong menolong sesama manusia.
3. Diharapkan untuk para animator-animator muda, mampu membuat animasi 3D, tidak hanya animasi 2D saja.
4. Diharapkan bisa menghibur anak-anak sampai orang dewasa.

5. Memberikan pengetahuan baru sesuai kemampuan diri sendiri tentang animasi 3D.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian data yang penulis gunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1.6.1 Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap animasi 3D yang sudah populer.

1.6.2 Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan menggunakan sekumpulan daftar pertanyaan sejumlah objek yang representative, untuk mengetahui respon terhadap animasi yang dibuat.

1.7 Analisis

Metode analisis dilakukan untuk mengumpulkan apa saja yang dibutuhkan untuk membuat film animasi, seperti menganalisa kebutuhan fungsional dan non fungsional.

1.8 Perancangan

Setelah apa yang dibutuhkan selesai dikumpulkan maka dibuat perancangan animasi yang akan dibuat. Penulis menggunakan model pra produksi yang didalamnya terdapat beberapa langkah persiapan sebelum persiapan seperti pencarian ide, penentuan tema, pembuatan *logline*, *synopsis*, *diagram scene*, *character development* dan membuat *story board*.

1.9 Produksi

Metode produksi dilanjutkan seperti mengatur detail pergerakan, mengatur pencahayaan, dan arah pengambilan gambar. Tahap berikutnya adalah mengevaluasi hasil sementara dan melakukan penyimpanan data sesuai dengan *scene*. Data yang tersimpan akan dilakukan *editing*, penggabungan, penambahan *effect*, transisi, audio dan yang terakhir *rendering*. *Rendering* akan dilakukan setelah hasil *editing* sudah dirasa cukup.

1.10 Evaluasi

Pengujian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana film animasi ini dapat dipahami oleh para penonton, sehingga dapat disimpulkan apakah cerita tentang seseorang yang berusaha keras untuk mendapatkan sesuatu dan tolong menolong dapat dipahami atau tidak sesuai dengan kriteria prinsip animasi.

1.11 Sistematika Penulisan

Penulis laporan ini sesuai dengan ketentuan penulisan dimana penulis dibagi menjadi beberapa bab berdasarkan pokok-pokok permasalahan yang akan diuraikan. Adapun sistematika dari masing-masing bab tersebut adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab II ini menjelaskan mengenai landasan teori yang digunakan oleh peneliti dalam skema penelitian dan tentang perangkat lunak yang diharapkan dalam pembuatan animasi secara singkat.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab III membahas tentang analisis perancangan dalam pembuatan animasi 3D mulai dari pembuatan alur cerita serta tahapan pra produksi, seperti pembuatan ide cerita, pemilihan tema, perancangan karakter, background serta storyboard.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV membahas bagaimana perancangan dalam pembuatan animasi 3D secara teknis.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi.