

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dewasa ini mengalami kemajuan yang pesat dan signifikan. kemajuan teknologi telah membuka banyak pilihan pada berbagai aspek dalam kehidupan manusia. Hal ini juga mempengaruhi kemajuan di media informasi seperti media melalui iklan, film, maupun berita. Dan kemajuan ini membuat kita sebagai pengkonsumsi dapat dengan mudahnya mengakses informasi

Media informasi memiliki banyak cabang penyampaian, salah satunya yaitu melalui film. film merupakan salah satu media informasi yang dapat dengan mudah diterima di khalayak umum. Dan filmpun memiliki banyak model dan jenis, salah satunya yaitu film kartun 3D. Film kartun 3D juga menjadi salah satu media informasi yang menarik anak – anak untuk menontonnya. dan khususnya pada anak anak lebih tertarik pada film kartun yang mempunyai adegan aksi yang menarik.

Anak - anak sekarang memiliki satu kebiasaan yaitu sering menghabiskan waktunya pada ponsel mereka ataupun dari ponsel orangtua mereka. Mereka cenderung lebih tertarik pada apa yang ada di ponsel tersebut. salah satu yang di akses anak anak adalah untuk menonton film kartun.

Dalam hal ini maka penulis membuat sebuah tontonan alternatif video animasi 3D tentang pertarungan dua ksatria yang berjudul "Pertarungan Ksatria" sebagai visual representasi dari sikap baik dan sikap buruk untuk mengajarkan tentang nilai moral kepada anak - anak bahwa sifat dan sikap baik akan selalu menang pada akhirnya meski sering direndahkan dan diintimidasi oleh sikap maupun sifat yang tidak baik atau buruk.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dijadikan dasar dalam penelitian ini yaitu:

Bagaimana merancang dan membuat film animasi 3D yang berjudul "Pertarungan Ksatria"?

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan, maka batasan masalah dapat disimpulkan menjadi sebagai berikut:

1. Jenis film yang akan dibentuk merupakan jenis film animasi 3 Dimensi (3D).
2. Film animasi "Pertarungan Ksatria" merupakan film dengan format "One Shot Movie" dan bukan "Series Movie" yang berarti tidak akan ada kelanjutan dari film animasi ini.
3. Teknik pembuatannya menggunakan Teknik animasi karakter, Teknik yang hampir semua pengerjaannya dilakukan di *computer* menggunakan *software* tertentu.
4. Durasi hasil akhir animasi yang akan dibuat yaitu 3 menit.

5. Software pendukung yang digunakan adalah Celtx, Blender, Adobe Photoshop CC, Adobe After Effect CC, Audacity, dan Adobe Premiere CC.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

1. Merancang Film Animasi 3D yang berjudul “Pertarungan Ksatria”
2. Sebagai tontonan kartun alternatif dari film kartun yang sudah ada.
3. Mengembangkan dan menerapkan teori dari praktikum yang sudah diperoleh.
4. Sebagai syarat kelulusan program Strata I di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi serta menambah wawasan bagi segenap aktifitas akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta khususnya yang berkaitan dengan film animasi 3 dimensi (3D).

#### **1.5 Metode Penelitian**

##### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Dalam pembuatan skripsi ini penulis memerlukan data yang lengkap dan benar. Penulis mengharapkan dengan adanya data yang lengkap dapat membantu dalam penyusunan skripsi ini dan dapat dijadikan sebagai referensi untuk pembuatan skripsi agar tercapai dengan hasil yang diinginkan.

Beberapa metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data, antara lain:

### 1. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan mengadakan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang diteliti, mempelajari dan mencatat data yang dibutuhkan dalam penelitian.

### 2. Metode wawancara

Pengambilan data dengan metode wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi yang berhubungan dengan pembuatan animasi 3 Dimensi dengan mewawancarai obyek yang diteliti, mempelajari dan mencatat data yang dibutuhkan dalam penelitian.

### 3. Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan menggunakan studi pustaka ini dimaksudkan untuk mendapatkan data yang diperlukan dengan mengacu pada buku atau media yang ada, yang berisi informasi tentang video animasi 3 Dimensi serta hal – hal yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas penulis dalam skripsi ini.

#### **1.5.2 Metode Analisis**

Metode analisis yang dipakai yaitu menggunakan analisis kebutuhan yang terdiri dari analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional. Di dalam analisis kebutuhan fungsional berisi tentang jenis kebutuhan yang berisi tentang proses yang akan dilakukan oleh sistem. Sedangkan analisis kebutuhan non fungsional berisi tentang alat yang digunakan guna menunjang pembuatan video animasi ini.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Metode ini merupakan metode yang pertama kali dilakukan dalam pembuatan film animasi yaitu tahap pra produksi. Tahap pra produksi dilakukan untuk mempersiapkan pembuatan film animasi seperti mencari data – data yang terkait dari sumber – sumber yang dibutuhkan. Serta data yang diperlukan dalam pembuatan film animasi, kemudian akan masuk pada ide cerita, tema dari cerita tersebut, alur cerita dan sinopsis.

### 1.5.4 Metode Pengembangan

Pada metode pengembangan dibagi menjadi dua tahapan yaitu, produksi dan tahap paska produksi. Tahap produksi terdiri dari pembuatan film animasi tersebut, kemudian melakukan *review* sementara, jika hasil yang didapat dirasa masih kurang maka langsung dilakukan perbaikan. Setelah itu tahap paska produksi dilakukan untuk menggabungkan video dengan suara dari *voiceover* beserta efek musiknya. Pemberian efek suara dan musik ini berguna agar video tersebut lebih menarik.

### 1.5.5 Metode Pengujian

Metode pengujian yang digunakan adalah diuji oleh kalangan yang ahli dalam hal tersebut.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab masing – masing memiliki sub-bab yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Agar penyusunan laporan ini lebih terarah dan dapat dengan mudah dipahami oleh pembaca, maka masing – masing bab secara garis besar diuraikan sebagai berikut:



## **BAB I: PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan menjelaskan tentang gambaran umum mengenai penulisan skripsi ini. Dimana terdiri dari: latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

## **BAB II: LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan dasar teori dan konsep – konsep dasar pembuatan 3 dimensi, konsep dasar multimedia serta software yang akan digunakan untuk pembuatan film animasi “Pertarungan Ksatria”.

## **BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini berisis tentang penentuan ide cerita, tema, proses, pembuatan film, perancangan storyboard, karakter, dan analisis kebutuhan sistem.

## **BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan menguraikan tentang proses pembuatan film animasi dari rancangan awal yang telah dibuat, mulai dari pembuatan model character, pembuatan setting background, penganimasian, editing video and audio, serta final editing.

## **BAB V: PENUTUP**

Bab ini akan menjelaskan mengenai kesimpulan dan hasil dari penelitian selama perancangan sampai pembuatan film animasi.

## **DAFTAR PUSTAKA**