

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada perkembangan teknologi semakin berkembang cepat saat ini, animasi 3D sudah menjadi sarana media hiburan maupun juga sebagai informasi lebih luas untuk arsitektur, kedokteran, multimedia, film, iklan, game dan masih banyak lagi.

Industri animasi dari bentuk gambar manual 2D sampai dengan sekarang berkembang menjadi animasi 3D yang dikenal menggunakan teknik komputerisasi dalam pembuatan animasi terlihat semakin lebih hidup menampilkan ruang dimensi.

Animasi adalah sebuah gambar yang bergerak dari *frame* satunya ke *frame* berikutnya menjadi satu kesatuan sebuah gambar menjadi hidup, dan memiliki lima unsur aspek multimedia suara, visual, *sound*, *text* dan animasi. tujuan animasi sebagai media informasi dan edukasi bagi masyarakat.[1]

Tentunya dalam pembuatan animasi ini memiliki kendala adalah pada diterapkan pada VR atau dikenal dengan *virtual reality* membuat orang yang melihat menjadi lebihnya masuk kedalam dunia virtual animasi kartun format ditampilkan 360° setiap sisi dan bagian terlihat semua diarahkan sesuai gerakan kepala.

Untuk mengatasi kendala tersebut agar bisa melihat seraca 360° secara keseluruhan, membuat background secara melingkar 180° saat mengarahkan sudut pandangan terlihat semua benda serta karakter animasi tanpa ada bagian

yang terpotong, dan pengambilan kamera dibuat *wide eye* agar pengelihatan objek jauh jangkauan oleh mata manusia.

Dari permasalahan diatas membantu penulis merancang skripsi dapat terbantuan fokus pada animasi 3D di terapkan pada VR. Mengambil judul “Si Kancil Mencuri Mentimun”. Bertemakan cerita rakyat dari dulu ada dongen bagi anak-anak, sekarang dibuat menjadi animasi pendek 3 dimensi, memanfaatkan teknologi *virtual reality* kemajuan teknologi pada perkembangan sekarang ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah sebagai berikut ini :

Bagaimana merancang dan membuat film pendek animasi 3 dimensi berjudul “Si Kancil Mencuri Mentimun”, bisa di aplikasi ke *virtual reality*?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film animasi 3D yang berjudul “Pembuatan Animasi 3D Si Kancil Mencuri Mentimun” ada 3 tahap produksi pembuatan animasi 3D, yaitu :

1. Bagaimana merancang animasi 3D agar bisa di terapkan pada VR.
2. Pembuatan dan penataan peta, letak objek-objek benda agar menjadi tampilan 360 derajat.
3. Pra produksi, pembuatan konsep *art*, *modeling* karakter, dan *storyboard*.
4. Produksi, tahap mengerjakan animasi di gerakan.

5. Pasca produksi, merupakan tahap akhir pembuatan animasi dalam rendering visual dan sound dinonton melalui perangkat kacamata *virtual reality*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari dibuat penelitian ini sebagai berikut :

1. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi program S1 di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Animasi ini bisa berguna menjadi media informatif dan edukatif bagi masyarakat sekitar.
3. Agar masyarakat timbul memiliki kesadaran pada menjaga ekosistem, tidak menyakiti hewan liar.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang ingin dicapai dalam pembuatan animasi 3D berjudul "Si Kancil Mencuri Mentimun", adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis dan pembaca akan menambah wawasan pengetahuan tentang dunia Animasi, dikembangkan kedalam VR.
2. Bagi para Animator di Sistem informatika sebagai sarana mengembangkan diri pembuatan film animasi 3D.
3. Bagi para Masyarakat, animasi dapat menumbuhkan rasa menghargai dan mencintai cerita dongen dalam negeri.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian data berbagai macam metode untuk perancangan dan penyusunan pengumpulan data skripsi animasi 3D ini.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Memperoleh dari pengamatan berasal kaset-kaset berkaitan dengan video tutorial merancang dan pembuatan animasi berbasis *virtual reality*.

1.6.1.2 Manfaat Study Literatur

Pengumpulan data dari informasi internet berkaitan perancangan animasi 3D berasal dari sumber situs website menyediakan referensi.

1.6.1.3 Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data berasal kajian berkaitan dari sumber-sumber buku, jurnal, dan hasil-hasil penelitian berhubungan dengan proses animasi 3D.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode pengembangan yang digunakan pada proses pembuatan ini terdapat tahap-tahap berikut ini :

1. Pra-produksi meliputi pembuatan storyboard, cerita, *scenario/script*, *diagram scene*, dan pembuatan design karakter serta perlengkapan properti sebagai perancangan animasi ini.

2. Produksi merupakan proses pembuatan *modeling character, rigging, texturing, dan animation*.
3. Pasca Produksi adalah tahapan akhir dalam pembuatan animasi ini meliputi *lighting, sound, dan rendering*.

1.7 Sistematika Penulisan

Merupakan acuan penulisan secara sistematis ditetapkan oleh UNIVERSITAS AMIKOM versi 5.2 sebagai berikut ini :

BAB I: PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang dasar teori multimedia berkaitan animasi 3D, dan penjelasan teori pembuatan animasi 3D.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisis dan perancangan ide cerita, tema, proses, pra-produksi digunakan pada pembuatan animasi.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini tentang proses perancangan dan pembuatan karakter juga background, berupa tahapan produksi sampai tahap pasca-produksi.

BAB V: PENUTUP

Bab ini berupa hasil laporan dari penelitian yang dibuat terdapat di dalamnya kesimpulan dan saran.