

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi 3D, sebuah kata yang kini sudah semakin populer dan dikenal oleh banyak orang. Hampir semua aktifitas dan gaya hidup manusia urban menggunakan animasi 3D, mulai dari film, tayangan televisi (Broadcasting), iklan tv, game visuali produk dan arsitektur, telekomunikasi, presentasi multimedia, video profil, video launching, 3D printing, hingga konten web. Tampilan 3D yang fantastis, lucu, menghibur, dan memikat hati membuat setiap orang terpesona melihatnya.[1]

Animasi *frame by frame* adalah teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda. Pada animasi *frame by frame*, setiap perubahan gerakan atau bentuk sebuah objek diletakkan pada *frame* yang berurutan. Semakin banyak *frame* yang digunakan untuk menampung setiap detail gerakan sebuah benda, animasi yang dihasilkan semakin halus.[2]

Film animasi pada dasarnya berisi tentang cerita-cerita fantasi. Oleh karena itu, anak-anak cenderung menyukai film animasi sebab mereka menggunakannya sebagai wadah untuk berfantasi dengan gambarnya yang unik dan lucu. Para psikolog berpendapat dalam masa perkembangannya, anak-anak memiliki kecenderungan meniru. Sehingga film animasi dapat digunakan oleh para orang tua untuk menyampaikan suatu pesan agar mudah dipahami oleh anak sebagai pembentukan identitas atau karakter diri anak.[3]

Dengan alasan diatas penulis akan membuat sebuah karya skripsi berjudul " Perancangan dan Pembuatan Film Kartun 3D " The Goodness " menggunakan teknik *frame to frame* , dengan karakter utama yang mencerminkan nilai kepribadian yang baik hati dalam kehidupan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah yang akan dibahas, yaitu : Bagaimana cara membuat film kartun 3D "The Goodness" menggunakan software Autodesk Maya ?

1.3 Batasan Masalah

Dari permasalahan yang ada, penulis membatasi pada :

1. Software yang digunakan meliputi Autodesk Maya 2014, Adobe After Effect CS6, Adobe Premier CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe Audition CS6 dan Celtx.
2. Merancang dan membuat objek 3D yang akan digunakan dalam film animasi ini meliputi karakter, bangunan, pemandangan, dan lingkungan film animasi.
3. Perancangan storyboard dan informasi yang ingin disampaikan secara lengkap melalui film animasi ini.
4. Dalam proses rendering, akan menggunakan mental ray rendering yang ada dalam Autodesk Maya 2014.
5. Pemodelan dengan menggunakan teknik polygon.
6. Teknik animasi yang digunakan adalah teknik *frame to frame*.

7. Total durasi film kurang lebih 4 menit.
8. Sasaran penonton untuk umur 5 - 12 tahun, dan akan ditujukan untuk komunitas jogjanimation dan www.youtube.com

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai dari perwujudan yang berjudul "Perancangan dan Pembuatan Film Kartun 3D " The Goodness " adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuat sebuah film kartun berbasis 3 Dimensi berjudul " The Goodness " yang akan menggunakan software pengolah 3D Autodesk Maya 2014 dengan teknik frame to frame.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang ingin dicapai dalam perwujudan yang berjudul " Perancangan dan Pembuatan Film Kartun 3D " The Goodness " adalah sebagai berikut :

1. Memahami bagaimana proses dalam pembuatan sebuah film kartun berbasis 3D.
2. Mengetahui bagaimana teknik frame to frame pada pembuatan sebuah animasi.
3. Mengetahui bagaimana proses render pada mesin render mental ray.
4. Memahami bahwa film kartun merupakan salah satu sarana multimedia yang dapat menyampaikan informasi yang menghibur dan mendidik.

1.6 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan film kartun 3D ini sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data :

1.6.1.1 Metode Study Literatur

Merupakan sebuah metode yang memanfaatkan media internet untuk mengambil data yang berhubungan dengan animasi 3D melalui fasilitas web, seperti www.youtube.com.

1.6.1.2 Metode Kepustakaan

Merupakan sebuah metode pengumpulan data dengan melakukan pengkajian dari beberapa sumber referensi penulis seperti buku. Pada tahap ini, hal-hal yang dipelajari sebagai berikut :

1. Mempelajari tentang proses pembuatan film animasi 3D menggunakan software Autodesk Maya , mulai dari proses modelling, texturing, animating, lighting, camera, dan rendering.
2. Mempelajari bagaimana proses penggabungan gambar hasil dari rendering Autodesk Maya, yang nantinya akan diolah lagi di software Adobe Premier.

1.6.2 Perangkat Keras yang Digunakan :

1. Komputer desktop

2. *Scanner*
3. *Mic*
4. *Speaker*

1.6.3 Perangkat Lunak yang Digunakan :

1. Autodesk Maya 2014
2. Adobe Premier CS6
3. Adobe Photoshop CS6
4. Celtx

1.6.4 Metode Perancangan dan Pembuatan

Merupakan sebuah metode yang digunakan dalam proses pembuatan film kartun 3D, yang akan melalui beberapa tahapan seperti pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Urutannya sebagai berikut : [4]

1.6.4.1 Pra Produksi :

1. Ide cerita.
2. Tema
3. *Logline*
4. Sinopsis
5. Diagram scene cerita
6. *Screenplay*
7. *Concept art*
8. *Storyboard*

1.6.4.2 **Produksi :**

1. *Modeling*
2. *Texturing*
3. *Lighting*
4. *Animation*
5. *Rendering*

1.6.4.3 **Pasca Produksi :**

- a. *Compositing dan editing.*
- b. *Rendering dan penentuan video composition codec.*

1.7 **Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang digunakan akan memuat uraian secara garis besar isi laporan skripsi per bab, adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan film animasi yang dibuat pemaparan teori termasuk software hardware yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang analisis kebutuhan produksi, proses pra-produksi pada proses pembuatan film animasi 3D.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang proses produksi dan proses pasca-produksi dalam pembuatan film animasi 3D.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan hasil penelitian yang berisi kesimpulan dan saran.

