

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi terutama dalam bidang komputer, baik dari perangkat keras (*hardware*) maupun (*software*) saat ini tidak lepas dari upaya manusia untuk meringankan aktivitas dan rutinitas sehari-hari. Hal tersebut juga berdampak positif pada industri animasi yang semakin berkembang seiring dengan perkembangan teknologi.

Animasi merupakan hiburan yang sangat diminati saat ini. Di Indonesia sendiri industri animasi mulai berkembang dengan baik. Hal ini terbukti dari menjamurnya industri yang bergerak dalam bidang animasi.

Sebelum film animasi dipublikasikan secara utuh biasanya para pembuat film membuat teaser maupun trailer dari film tersebut. Hal tersebut dimaksudkan agar penonton atau penikmat film animasi merasa penasaran dan tertarik terhadap film tersebut. Banyak film-film besar yang membuat teaser jauh sebelum film mereka dipublikasikan. Bahkan tidak hanya di dunia perfilman namun game juga membuat teaser terlebih dahulu sebelum mereka mempublikasikan game mereka.

Animasi berbasis 3D sangat diminati saat ini, hasil yang lebih bagus dan realistis menjadi salah satu alasannya. Dalam 3D sendiri banyak

sekali teknik yang dipakai agar mendapatkan hasil yang maksimal. salah satunya penggunaan *shader subsurface scattering* untuk karakter dan benda-benda lain yang dapat bereaksi jika diberi cahaya. Teknik ini dipakai hampir oleh semua film-film animasi yang ada saat ini. Dengan menggunakan teknik ini hasil render dapat lebih realistis namun tidak lepas juga dari teknik pendukung lainnya.

Melihat latar belakang diatas, mendorong penulis untuk membuat sebuah teaser animasi yang berjudul '*The Monocerus of Tara*' dengan menggunakan teknik *shader subsurface scattering*. Film ini sendiri bercerita tentang pertualangan seorang gadis yang pemberani untuk menemukan kekuatan yang bisa membuatnya abadi. Film animasi 3D dan teknik ini yang menjadi inti utama dalam pembuatan skripsi yang diberi judul Perancangan Animasi 3D '*The Monocerus of Tara*' dengan Shader Subsurface scattering.

1.2. Rumusan Masalah

Setelah melihat dan mengkaji latar belakang diatas, maka penulis menyimpulkan rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Bagaimana cara menerapkan *shader Subsurface scattering* pada karakter di teaser animasi *The Monocerus of Tara* agar material atau *shader* dapat menyebarkan cahaya dan

memantulkan kembali secara acak kepermukaan sehingga terlihat memiliki dimensi didalamnya.

1.3. Batasan Masalah

Fokus dalam pembuatan teaser film animasi ini berdasarkan pada tehnik yang dipakai, sehingga penulis menetapkan batasan-batasan masalah sebagai berikut.

1. Teaser animasi ini hanya fokus mengenai penggunaan *shader subsurface scattering*.
2. Teaser animasi ini berdurasi 90 detik.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Sistem Informasi pada STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Dapat membuat teaser animasi yang dapat dinikmati oleh semua kalangan.
3. Sebagai salah satu portofolio yang dapat digunakan untuk melamar pekerjaan.
4. Menambah pengetahuan tentang bagaimana membuat sebuah animasi 3D.

5. Dapat dijadikan referensi bagi yang membaca karya ilmiah ini dan ingin mengetahui bagaimana membuat animasi 3D, sehingga dapat menambah wawasan.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis, dengan diadakan penelitian tersebut maka dapat menambah dan memperdalam pengetahuan apa yang diperoleh selama kuliah, khususnya pengetahuan pada bidang multimedia yaitu penggunaan software 3D, disamping itu pula menjadi syarat yang utama dalam menyelesaikan program kelulusan Strata-1 Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bagi kalangan pembaca, diharapkan dapat memberikan pengetahuan khususnya dalam bidang pembuatan animasi 3D, dan dapat memberikan motivasi untuk lebih meningkatkan kualitas belajar dalam mempelajari tentang multimedia khususnya animasi 3D.

1.6. Metode Penelitian

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Dalam studi ini, mengacu pada metode pengambilan data menggunakan fasilitas yang ada seperti dengan menggunakan fasilitas media internet sebagai acuan dalam pembuatan, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan animasi 3D.

2. Metode Kepustakaan

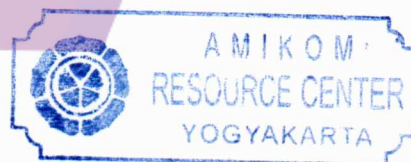
Merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi atau konsep-konsep teoritis menggunakan buku sebagai bahan referensi.

3. Metode Wawancara/survey

Metode pengumpulan data dengan cara penulis melakukan tanya jawab serta penjelasan dan pengarahan secara langsung dari pihak yang berpengalaman khususnya dalam bidang animasi 3D.

1.7. Sistematika Penulisan

Agar penyusunan skripsi ini lebih terarah pada permasalahan dan pembuatan keteraturan dalam penulisan maupun penyusunannya maka dibuat dalam beberapa bab, yang diuraikan sebagai berikut :



BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori yang mencakup tentang pengertian animasi, jenis animasi, prinsip animasi, tahapan pembuatan animasi 3D, dan tehnik *shader subsurface scattering*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang ide cerita, sinopsis dan storyboard pembuatan Teaser Animasi 3D “The Monocerus of Tara”.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan Teaser Animasi 3D “The Monocerus of Tara”.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang di dalamnya terdapat kesimpulan serta saran.