

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam memproduksi sebuah film, biasanya pengeluaran terbesar untuk memproduksi satu judul film adalah pada biaya sewa artis. Dengan animasi maka dapat menekan pengeluaran sewa artis tersebut dan menggantikannya dengan character yang sudah ditetapkan, selain bisa menghemat biaya produksi, pengembang juga bisa mengganti character sesuai keinginan dan kebutuhan produksi.

Perkembangan dari tahun ke tahun membuat dunia animasi mencapai jayanya saat film animasi tingkat tinggi yang spektakuler menembus hollywood semacam shrek, madagascar, shark tale, dan lain lain.

Di Indonesia keberadaan film animasi masih di dominasi oleh pihak asing, maka dari itu untuk ikut berpartisipasi dalam memajukan dunia animasi di Indonesia maka penulis membuat suatu karya film animasi 3d yang sederhana yang berjudul "The Nyamoek"

1.2 Perumusan Masalah

Dalam pembuatan sebuah animasi yang harus diperhatikan adalah kreatifitas dan imajinasi si animator itu sendiri, adapun software hanyalah alat untuk membantu memvisualisasikan, dan menyampaikan pikiran/imajinasi sang animator kepada penonton.

Berdasarkan masalah diatas penulis merumuskan **bagaimana merancang pembuatan film animasi 3D dengan 3DStudio Max 8 yang efektif ?**

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya materi animasi yang akan dibahas maka penulis akan batasi sebatas pembuatan film animasi 3D “The Nyamoek” dengan menggunakan Autodesk 3DStudio Max 8, Adobe Photoshop CS2, Adobe After Effect 7.0, Adobe Audition 1.5, dan Adobe Premiere Pro.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penulis membuat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang pembuatan film animasi 3D “The Nyamoek” dengan 3DStudio Max 8
2. Sebagai syarat meraih gelar Strata I Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Menambah wawasan dan sebagai modal dasar dalam memasuki dunia kerja.
4. Memajukan dunia Animasi di Indonesia

1.5 Metode Penelitian

Terciptanya suatu bahasan baru yang diharapkan dapat menarik minat dan perkembangan studi dalam mempelajari animasi ini, sumber-sumber pelengkap

untuk mendukung keakurat informasi yang terkandung didalamnya, data-datanya diambil dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data, sebagai berikut :

1. Metode Dokumentasi

Metode ini meneliti data-data yang diperoleh dari dokumen-dokumen yang berasal dari media cetak dan elektronik seperti majalah , buku dan internet.

2. Metode Kepustakaan

Mempelajari literature yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi baik dari perpustakaan maupun web yang disesuaikan dengan obyek penelitian maupun dari buku yang mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.

1.6 Sistematika penulisan

Untuk memudahkan penulisan skripsi ini penulis menjelaskan sistematika pembahasan. Sistematika pembahasan merupakan petunjuk tingkat sistem penyajian gagasan karya ilmiah yang memuat alasan yang logis.

Laporan disusun secara sistematis ke dalam V bab. Dimana masing – masing bab akan diuraikan kedalam permasalahan – permasalahan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

BAB II DASAR TEORI FILM ANIMASI

Bab ini menjelaskan tentang teori – teori film animasi. Mulai dari sejarah animasi hingga perkembangan film animasi di Indonesia.

BAB III ANALISIS

Bab ini menjelaskan tentang analisis yang berhubungan dengan biaya-manfaat dan system perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan film animasi 3d serta system televisi di dunia.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini memberikan penjelasan tentang pembuatan film animasi 3 dimensi “the nyamoek” mulai dari pra produksi, produksi hingga pasca produksi.

BAB V KESIMPULAN DAN PENUTUP

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

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

1.7 Rencana kegiatan

Rencana kegiatan penyusunan skripsi ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1.1 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

| Rencana Kegiatan | Tahun 2008 | | | | | | | | | | | | |
|-------------------|------------|--|--|--|----------|--|--|--|-------|--|--|--|--|
| | Januari | | | | Februari | | | | Maret | | | | |
| Persiapan | | | | | | | | | | | | | |
| Pra Produksi | | | | | | | | | | | | | |
| Produksi | | | | | | | | | | | | | |
| Pasca produksi | | | | | | | | | | | | | |
| Pembuatan laporan | | | | | | | | | | | | | |