

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini kebanyakan masyarakat Indonesia beranggapan bahwa yang membuat animasi 3D dari modeling hingga kompositing adalah animator. Sebetulnya animator hanya bertugas untuk menggerakkan model 3D. Dalam pembuatan animasi 3D terdapat beberapa tahap, diantaranya yaitu pembuatan model 3D (*modeling*), kemudian diberikan tulang (*rigging*), setelah pemberian tulang kemudian masuk ke tahap *animation*, pemberian *visual effects, lighting, rendering*, dan *compositing*.

Dalam studio animasi terdapat beberapa divisi yang sesuai dengan tahapan-tahapan. Pembagian divisi tersebut bertujuan agar setiap proses pembuatan 3D animasi dapat dikerjakan dengan sangat baik. Setiap divisi khusus menangani dalam satu bidang keahlian. Karena apabila tidak ada pembagian divisi maka akan sulit untuk menangani semua secara mendalam. Oleh karena itu semua tahapan dalam pembuatan animasi 3D sama pentingnya.

Dalam pembuatan 3D animasi banyak teknik yang dapat digunakan diantaranya Constraint yaitu untuk membatasi posisi, orientasi, atau skala suatu objek ke objek lainnya. Constraint dibutuhkan animator untuk menghubungkan controller dengan controller lainnya agar bisa digerakkan sesuai dengan yang diinginkan.

Berdasarkan uraian diatas, skripsi ini membahas bagaimana penerapan Constraint pada animasi 3D "Racing Dream". Animasi ini bertema tentang balapan mobil.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis merumuskan masalah menjadi "Bagaimana merancang gerakan animasi 3D film "Racing Dream" dengan menggunakan constraint".

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada studi ini mencakup proses pemberian batasan tertentu pada objek dan mengotomatisasi proses animasi.

Dalam pembuatan film animasi 3D "Racing Dream", *software* yang akan digunakan adalah Autodesk Maya 2012.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Dalam menjalani penelitian ini tentu terdapat tujuan – tujuan yang dimaksudkan sehingga penelitian ini dapat memiliki hasil akhir yang jelas, berikut adalah tujuan dari penelitian :

1. Merancang animasi balapan menggunakan constraint pada film 3d "Racing Dream"
2. Menerapkan ilmu teoritis yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Sebagai sarana hiburan, dan pembaca dapat mengamati proses pembuatan animasi 3D sebagai wacana untuk menambah wawasan baru.

4. Sebagai syarat kelulusan program sarjana serta untuk memperoleh gelar S1 di SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER “AMIKOM” Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari permasalahan yang ada dari buku-buku dan internet yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

1.5.2 Metode Analisis

Metode ini dilakukan dengan cara melihat dan mempelajari video dan gambar-gambar yang berhubungan dengan pembuatan constraint.

1.5.3 Metode Pengembangan

Metode pengembangan akan dilakukan dalam proses Paska-Produksi, dimana nantinya merancang sebuah gerakan menggunakan teknik constraint.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Penyusunan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan, sehingga diharapkan akan lebih mudah untuk mengerti dan mendapat manfaat dari tulisan ini. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan diuraikan mengenai konsep dasar, tahap-tahap dalam pembuatan film animasi, proses pembuatan animasi, dan software yang digunakan dalam pembuatan film animasi 3D.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang gambaran umum merancang film animasi 3D "Racing Dream" dan proses pengembangan teknik constraint, membuat ide cerita, tema, penulisan naskah, pembuatan film dan storyboard.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan diuraikan tahap-tahap bagaimana cara pembuatan film animasi 3D serta langkah-langkah pembuatannya.

BAB V PENUTUP

Kesimpulan dan saran pada pembuatan film animasi 3D "Racing Dream" akan di jelaskan pada bab ini.