

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat seperti saat ini memberikan peranan yang sangat penting terhadap industri media informasi dan hiburan baik itu media cetak seperti majalah, Koran ataupun media elektronik seperti televisi dan sarana multimedia lainnya seperti komputer.

Komputer pada awal di ciptakan hanya sekedar di gunakan untuk membantu dan mempermudah pekerjaan manusia. Namun saat ini dengan adanya perkembangan teknologi komputer digunakan tidak hanya untuk membantu tugas-tugas kantor saja akan tetapi dapat digunakan sebagai sarana pendidikan, hiburan dapat berupa game, multimedia, film bahkan dengan komputer dapat terhubung ke dunia luar.

Dengan berbagai macam kemampuan tersebut komputer juga lebih handal dalam membantu manusia untuk menciptakan sesuatu bentuk hiburan seperti pembuatan Game, pengolah audio, pengolah video, pembuatan berbagai macam film animasi 2 dimensi atau pun 3 dimensi.

Perkembangan film kartun saat ini tidak kalah cepat dari perkembnagn komputer itu sendiri sebagai alat bantu. Dimana pada awal kemunculan film kartun berupa tampilan gambar 2 dimensi yang di gambar berulang-ulang dan di buat seola-olah hidup dan dapat bergerak. Tetapi sekarang banyak bermunculan film-film animasi yang berpijak pada gambar atau model animasi 3 dimensi yang lebih unggul dan lebih terlihat realistis. Namun bukan berarti 2 dimensi di tinggalkan, 2 dimensi dan 3 dimensi dapat di padu padankan sehingga menampilkan suatu hasil karya yang spektakuler dan di kagumi banyak orang.

Banyak sekali penggemar film animasi, terlepas dari apa di buatnya 2D atau 3D, masih sama-sama di minati banyak orang. Pengagum dan penggemar film animasi tidak hanya dari kalangan anak-anak tetapi juga orang dewasa banya yang mengagumi film animasi. Animasi tidak hanya di peruntukkan bagi sebuah karya film saja tetapi dapat juga di gunakan untuk promosi iklan seperti banyak bermunculan iklan-iklan yang menggunakan animasi kartun 2D dan 3D. Untuk pembuatan animasi 3 dimensi dibandingkan dengan pembuatan animasi 2 dimensi, Lebih membutuhkan budget yang besar, spesifikasi komputer yan tinggi, animator-animator yang kreatif.

Pembuatan animasi 3 Dimensi sangatlah kompleks, dari mulai persiapan pra produksi yang melibatkan banyak pihak dalam team hingga tahapan produksi dan pasca produksi animasi. Ada bagian yang mempersiapkan naskah, storyboard, dan lain-lain pada pra produksi. Ada juga bagian yang mempersiapkan properti animasi, karakter, modeling dan sebagai animator. Pada tahapan pasca produksi untuk lebih menyempurnakan hasil dari film animasi dan tahapan editing.

Dengan adanya perkembangan teknologi yang teramat pesat dan budget yang di butuhkan sangat besar namun dengan hasil yang sempurna dan spektakuler. Dan juga kompleksnya bagian-bagian yag terlibat dalam perancangan film animasi, dengan itu penulis berkeinginan untuk mengemukakan cara-cara dan teknik Perancangan Modelling Animasi Robot gundam Dengan 3D Studio Max yang sederhana sebagai pengetahuan bagi penggemar aniamsi dimanapun berada. Maka dalam pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul “ PERANCANGAN MODELLING ANIMASI ROBOT GUNDAM DENGAN 3D STUDIO MAX”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas maka penulis merumuskan permasalahan bagaimana proses perancangan modelling Animasi

Robot Gundam dengan 3D Studio Max dari pembuatan karakter dan juga cara-cara menganimasikannya secara sederhana dan mudah.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup penggunaan dan pemanfaatan teknologi multimedia saat ini sangat luas sesuai dengan fungsi dan penerapan pada bidang-bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan penelitian dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu bagaimana merancang modelling Animasi Robot Gundam dengan 3D Studio Max dari pembuatan karakter Robot hingga menganimasikannya dengan sederhana. Perancangan ini penulis menggunakan perangkat lunak Autodesk 3D StudioMax dan beberapa perangkat lunak pendukung di antaranya, Adobe After Effect, Adobe Audition dan lainnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari perancangan modelling Animasi Robot Gundam dengan 3D Studio Max yaitu sebagai berikut:

- Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Program Sarjana (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- Sebagai media pengembangan dan penerapan ilmu pengetahuan yang telah didapat selama masa studi di STMIK “AMIKOM Yogyakarta.
- Agar memperoleh gambaran secara nyata bagaimana cara merancang modelling Animasi Robot Gundam dengan 3D Studio Max yang sederhana.
- Dapat mengetahui tahapan-tahapan dalam merancang animasi 3 dimensi.
- Dapat di jadikan sebagai bahan referensi, khususnya bagi mahasiswa STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang ingin mengembangkan dan mengetahui proses perancangan modelling Animasi Robot Gundam dengan 3D Studio Max secara sederhana.

- Dapat memberikan wawasan yang luas dalam bidang animasi 3 dimensi bagi para pembaca.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha penulis dalam memperoleh dan mengumpulkan data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang di hadapi, maka di perlukannya suatu metode yang tepat untuk dapat mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung pada objek yang akan di teliti dan melakukan pencatatan data yang di perlukan secara cermat dan sistematis.

2. Studi Pustaka

Pengumpulan data yang menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang di perlukan.

3. Studi Literatur

Metode ini adalah metode penelitian dan pengumpulan data yang menggunakan literatur yang dapat di gunakan dengan memanfaatkan media Internet.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini di susun berdasarkan format sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang di bahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang di bahas berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini dijelaskan tentang sejarah multimedia, definisi multimedia, pentingnya multimedia, perkembangan multimedia, pengenalan animasi, sejarah animasi, pengertian animasi, macam-macam animasi, prinsip-prinsip animasi, modelling 3D Studio Max dan perangkat lunak yang di gunakan.

BAB III ANALISISI DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang tahapan-tahapan apa saja yang dapat dilakukan dalam perancangan dan pembuatan pada tahapan pra produksi dan permodelan karakter.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang menganimasikan model 3 Dimensi dan editing Film kartun pada tahap akhir. Teknik apa saja yang di gunakan dalam perancangan animasi film kartun.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dari perancangan dan animasi serta saran yang di perlukan untuk tahapan pengembangan.