

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Animasi saat ini merupakan pengembangan dari teknik-teknik yang sebelumnya sudah pernah dipakai.<sup>1</sup> Peter Roget pertama kali memperkenalkan tentang perpindahan objek pada tahun 1824. Thomas Edison juga membuat beberapa literatur tentang gambar yang bergerak. Dua tahun kemudian dia membuat animasi dalam format film untuk pertama kalinya dengan durasi 13 detik. Kemudian pada tahun 1928 Walt Disney memulai film animasi pertamanya dengan karakter yang cukup populer hingga saat ini yaitu Mickey Mouse.

Perkembangan film animasi 3D di Indonesia sendiri juga sudah sangat pesat. Hingga saat ini banyak bermunculan studio animasi di Indonesia. Sudah banyak sekali film animasi 3D karya anak bangsa yang berhasil tayang di televisi lokal hingga ke layar lebar.

Pembuatan sebuah film animasi memiliki proses yang cukup panjang. Namun lamanya sebuah proses pembuatan film lebih didasarkan pada teknik yang digunakan.

Oleh karena itu penulis memanfaatkan foto *High Dynamic Range* sebagai *environment background* pada film pendek yang diberi judul OASIS dengan

---

<sup>1</sup> Sibero. Ivan C. 2008. *Membuat Film Animasi Sederhana*. Yogyakarta. MediaKom, hal 5

tujuan untuk menghemat waktu pengerjaan karena tidak membutuhkan *modelling* untuk pembuatan *environment background*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya maka penulis membuat rumusan masalah: Bagaimana proses pembuatan foto *High Dynamic Range* sehingga dapat digunakan sebagai *environment background* pada film animasi 3D berjudul OASIS.

## 1.3 Batasan Masalah

Luasnya materi yang akan dibahas, penulis memberikan batasan masalah untuk proses pembuatan film animasi 3D yang berjudul Oasis yaitu tentang tahapan persiapan, proses *take* dan *editing* foto *High Dynamic Range*, *modelling* karakter, *modelling* elemen tambahan, *composition*, *animation* karakter, *moving virtual camera* dan *rendering* 3D.

Sebagai *software* pendukung dalam pembuatan karakter 3D penulis menggunakan Blender 2.66 sebagai media animasi dan Adobe Photoshop CS6 sebagai media pembuatan *environment background* film.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah:

### 1.4.1 Penulis

- Sebagai media pengembangan dan penerapan ilmu yang didapat selama masa belajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta, workshop animasi 3D yang diadakan di dalam maupun di luar kampus serta ilmu yang penulis dapatkan tentang fotografi dari komunitas POTRAIT AMIKOM Photography Club.
- Sebagai tambahan portofolio.

### 1.4.2 Masyarakat Umum

- Memberikan manfaat bagi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta yang lain sebagai referensi.
- Memberikan hiburan bagi penonton.

### 1.4.3 Animator

- Meningkatkan kualitas animator di Indonesia.
- Memberikan alternatif dalam pembuatan *environment background* film animasi 3D dengan memanfaatkan foto *High Dynamic Range*.

## 1.5 Metode Penelitian

Adanya bahasan baru diharapkan dapat menarik minat dan perkembangan animasi 3D. Sumber-sumber pendukung keakuratan informasi diperoleh dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data, sebagai berikut:



### 1.5.1 Metode Studi Kepustakaan

Metode yang digunakan penulis untuk mendapatkan konsep teori dengan menggunakan buku tentang animasi 3D, foto panorama dan *High Dynamic Range Photo Effect* sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

### 1.5.2 Metode Observasi

Metode yang digunakan penulis untuk memperoleh data dengan melihat banyak film animasi 3D sebagai referensi.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Penulis menjelaskan tentang sistematika penulisan sebagai petunjuk singkat sistem penyajian skripsi yang penulis buat. Laporan disusun secara sistematis ke dalam 5 bab dan masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut:

### BAB I : PENDAHULUAN

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

### BAB II : DASAR TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori pembuatan foto *High Dynamic Range* sebagai *environment background*, teori perkembangan dunia film animasi, teori teknik perekaman gambar, teori proses tahapan

produksi film mulai dari pra produksi, proses produksi dan *pasca* produksi serta mengenai sistem perangkat lunak yang digunakan dalam menyelesaikan penelitian ini yaitu Blender 2.66 dan Adobe Photoshop CS6.

### BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis kebutuhan sistem berupa perangkat keras dan perangkat lunak. Analisis pra produksi film yaitu mulai dari pembuatan *story*/sinopsis cerita, pemilihan pemain dan menentukan karakter, menentukan lokasi *take* foto untuk *environment background*, menentukan elemen tambahan yang dibutuhkan dalam pembuatan film dan perancangan *storyboard*.

### BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas secara rinci tentang proses produksi sampai *pasca* produksi film animasi 3D Oasis yaitu mulai dari tahapan *take* foto panorama di Gumuk Pasir Parang Kusumo Yogyakarta, tahapan *editing* foto panorama, tahapan *editing* foto *High Dynamic Range*, tahapan *modelling* karakter dan elemen tambahan, *composition*, *animation* karakter, *moving virtual camera* dan *rendering* 3D.

### BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari penulis tentang pembuatan film animasi 3D Oasis.

## DAFTAR PUSTAKA

Bab ini memuat tentang semua pustaka yang penulis jadikan sebagai acuan dalam penyusunan skripsi ini.

