

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

Pada saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang teknologi semakin maju dengan pesat. Terutama pada kemajuan teknologi komputer canggih yang diharapkan dapat membantu kegiatan manusia dari hal yang mendasar sampai hal yang kompleks semua tidak terlepas dari peranan teknologi komputer. Bahkan dalam dunia perfilman pun semakin maju dengan dukungan teknologi komputer, mulai dari spesifikasi *hardware* yang mumpuni juga dukungan *software* yang semakin canggih. Sehingga dapat membantu untuk meningkatkan sebuah karya, kreatifitas, kemampuannya dengan kualitas yang lebih baik. Animasi saat ini menjadi salah satu produk *Information Technology* ( IT ) yang semakin banyak diminati oleh banyak orang, baik sebagai tontonan, hiburan, maupun sebagai alat untuk membuat iklan<sup>1</sup>. Selain bernilai seni tinggi animasi mampu menarik banyak perhatian yang luar biasa. Bahkan peminatnya pun mulai dari anak-anak sampai orang dewasa pun sangat antusias dengan karya animasi.

Indonesia saat ini mulai menunjukkan kreatifitas dalam bidang multimedia yang salah satunya film animasi. Sebelumnya pemasaran animasi di indonesia memang kurang menggairahkan<sup>2</sup>. Namun dapat kita ketahui dengan munculnya film animasi luar negeri seperti *upin-ipin*, *shaun the sheep*, dan yang spektakuler lagi kungfu panda ini mampu menarik banyak penikmat film animasi yang luar biasa. Sehingga para animator di Indonesia mulai termotivasi untuk membuat

---

<sup>1</sup> M. Suyanto , Strategi perancangan iklan televisi perusahaan top dunia (Yogyakarta, Andi offset, 2005) hal 172

<sup>2</sup> Ranang A.S , Basnendar H., Asmoro N.P, Animasi Kartun (Jakarta, Indeks, 2010) hal 35

film animasi karya anak bangsa. Bahkan pemerintah Indonesia juga mulai mendukung untuk perkembangan perfilman di Indonesia sendiri untuk lebih meningkatkan industri kreatif di negeri ini. Selain untuk memajukan karya anak bangsa, animasi juga diharapkan mampu menyerap banyak tenaga kerja yang banyak. Sehingga nantinya dapat meningkatkan sebuah ekonomi kreatif rakyat Indonesia.

Animasi 3 dimensi saat ini menjadi salah satu karya seni yang banyak diminati. Namun untuk membuat sebuah karya animasi berbasis 3 dimensi tentunya membutuhkan biaya produksi yang mahal. Mulai dari keperluan *hardware*, *software*, animator, dan biaya pendukung lainnya. Contohnya dalam pembuatan film animasi kungfu panda. Maka dalam penelitian dan pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul **Pembuatan Film Animasi Garuda Berbasis 3 Dimensi Menggunakan Software Blender 2.70**. Pembuatan film animasi ini menggunakan *software* yang dapat digunakan secara gratis. Sehingga diharapkan dapat mengurangi biaya produksi yang tinggi. Dan *software* yang digunakan dalam pembuatan film animasi 3 dimensi ini menggunakan *software* Blender 2.70 dikombinasikan dengan *software* lain sebagai pendukung seperti Gimp, dan *Inkscape*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya maka penulis dapat membuat rumusan masalah yaitu :

- a.) Bagaimana membuat film animasi berbasis 3 dimensi menggunakan *software open source* Blender 2.70 ?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah ada, maka batasan masalah pada laporan skripsi ini adalah sebagai berikut :

- a.) Proses pembuatan film animasi “Garuda” menggunakan *software* Blender 2.70 dengan *software* pendukung seperti Gimp, Inkscape, dan Adobe premiere.
- b.) Tidak membahas *software* lain selain Blender dan *software* pendukung.
- c.) Durasi film pendek animasi hanya sekitar 2 menit.
- d.) Penerapan modeling karakter 3 dimensi menggunakan desain karakter dari sketsa gambar.
- e.) Pembuatan *modeling* animasi “Garuda” menggunakan metode *subdivision surface*.
- f.) Dalam pengaturan pencahayaan menggunakan sistem *tree point*.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang ingin dicapai penulis dalam penyusunan laporan skripsi ini adalah sebagai berikut :

- a.) Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Srata 1 Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

- b.) Dapat merancang dan membuat film animasi berbasis 3 dimensi dengan memanfaatkan *software* open source Blender 2.70
- c.) Dapat menambah pengalaman secara langsung melalui pembuatan film animasi berbasis 3 dimensi.
- d.) Dapat menerapkan dan mempraktekkan ilmu pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- e.) Sebagai salah satu *Curriculum Vitae* ( CV ) untuk melamar pekerjaan di perusahaan.
- f.) Dapat menjadi bukti kemampuan dalam berkreasi di bidang multimedia yang khususnya film animasi 3 dimensi.
- g.) Dapat menjadi referensi bagi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan film animasi berbasis 3 dimensi. Sehingga dapat menambah atau memberikan wawasan yang baru dan luas dalam bidang multimedia khususnya animasi 3 dimensi.
- h.) Setelah lulus dapat turut memajukan industri kreatif di tanah air dan membantu meningkatkan keratifitas generasi muda indonesia.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Bagi Penulis**

Dengan penyusunan laporan skripsi ini berarti penulis menerapkan dan mengembangkan ilmu yang di dapat selama mengikuti pendidikan di kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta, khususnya dalam bidang multimedia yaitu

penerapan teknik animasi dalam suatu produk IT. Dan selain itu juga dapat memanfaatkan ilmu yang di dapat dalam menggunakan Blender 2.70, Gimp, Inkscape, Adobe premiere, dan Adobe audition.

### **1.5.2 Bagi Kalangan Pembaca**

Berdasarkan penyusunan laporan skripsi ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan dapat dijadikan sebagai referensi bagi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta yang ingin mengetahui dan mempelajari bagaimana membuat film animasi berbasis 3 dimensi dengan memanfaatkan software open source. Sehingga dapat menjadi panduan untuk pembaca yang ingin mulai mempelajari proses pembuatan film animasi berbasis 3 dimensi.

## **1.6 Metode Penelitian**

Metode yang di laksanakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1.6.1.1 Studi Literatur**

Pada tahap ini dilakukan penelusuran terhadap berbagai macam literatur seperti buku, referensi referensi baik dari perpustakaan, internet, dan lain sebagainya yang terkait dengan judul penelitian.

#### **1.6.1.2 Dokumentasi**

Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan penelitian mulai dari studi literatur sampai dengan implementasi, kesimpulan, dan saran.

### **1.6.2 Metode Perancangan Film Animasi**

Pada tahap ini animasi belum dibuat, tetapi mulai di persiapkan bahan bahan yang dibutuhkan sudah direncanakan. Mulai dari penentuan ide cerita, jalan cerita, tema cerita, yang lalu akan dikembangkan menjadi sebuah synopsis, synopsis dikembangkan menjadi story line, dan kemudian di perlebar menjadi scenario hingga tahap pembuatan story board.

### **1.6.3 Metode Produksi film**

Pada tahap ini pembuatan film animasi berlangsung, mulai dari membuat desain karakter, modeling, pewarnaan, background, rigging, menggerakkan, dan rendering.

### **1.6.4 Metode Pasca Produksi**

Pada tahap ini adalah bagian akhir dari rangkaian pembuatan film animasi. Dan disini karya animasi yang telah dibuat di poles dan di edit, sehingga menjadi sebuah karya utuh yang enak di lihat dan di saksikan oleh penonton film animasi tersebut.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Dalam pembuatan skripsi ini penulis akan membuat sistematika yang terbagi menjadi beberapa Bab pokok pembahasan yaitu :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini penulis menguraikan tentang Latar Belakang Penelitian, Perumusan Masalah serta Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini berisi tentang dasar teori film animasi, masalah pengamatan sistem secara umum, yaitu sistem perangkat keras dan sistem perangkat lunak yang digunakan untuk pembuatan film animasi, serta analisis biaya dan manfaat.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini berisi tentang metode metode yang digunakan dalam pembuatan film animasi 3 dimensi, alat dan bahan, serta alur penelitian.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi tentang Rancangan Sistem, Perancangan Perangkat Keras, Perancangan Perangkat Lunak, Alur Produksi, Pembuatan Produk, Hasil Akhir Produk, Hasil Pengujian dan Pembahasan.

### **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran yang didapatkan dari film animasi yang dibuat pada skripsi ini serta daftar pustaka.