

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi diambil dari kata *animation*, berasal dari kata dasar *to animate*, dan apabila diterjemahkan dengan kamus umum inggris-indonesia memiliki arti menghidupkan (Wojowasito, 1997), yang dimaksud menghidupkan disini adalah menggerakkan segala benda baik itu benda mati atau hidup sehingga terkesan hidup. Hingga saat ini animasi memiliki arti yang cukup banyak tergantung bagi setiap orang yang memandangnya, sehingga memiliki pengertian segala sesuatu yang mempunyai elemen gerak disebut animasi.

Perkembangan dunia animasi dewasa ini berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komputer. Bahkan hampir semua film layar lebar menggunakan animasi dalam beberapa adegan filmnya. Penggunaan animasi dapat di implementasikan untuk adegan sulit yang tidak mungkin dilakukan dan membutuhkan resiko dan biaya yang mahal. Hal ini bertujuan untuk memberikan efek realistis dan tentunya untuk memangkas biaya produksi film. Film-film animasi pun sekarang sudah banyak baik yang 2D maupun 3D. Perkembangan animasi dari tahun ketahun membuat film animasi semacam *Toy Story*, *Shrek*, *Finding Nemo*, *Madagascar*, *Kung Fu Panda*, dll, mampu disejajarkan dengan film-film non animasi. Membuktikan bahwa film animasi bukan hanya

menjadi konsumsi anak-anak, tetapi untuk semua kalangan bisa menikmatinya.

Dengan semakin berkembangnya *software* komputer pengolah 3D dan animasi membuat kreator film semakin tertantang untuk membuat film animasi tingkat tinggi yang bisa diminati banyak kalangan. Disisi lain konsumen film semakin pintar, penilaian mereka tentang film animasi bukanlah hanya dari jalan cerita yang menarik atau karakter-karakter yang ada pada film, tapi tuntutan kerealistisan penggambaran karakter dan *environment*nya pun menjadi tolak ukur mereka untuk menilai bagus tidaknya suatu film animasi. Hal ini juga menjadi sebuah tantangan bagi para kreator ketika akan membuat film animasi terutama untuk film animasi 3 Dimensi. Maka dalam penelitian dan pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul **Perancangan Film Kartun 3 Dimensi “The Legend of Dantori” Dengan Particle System Untuk Memberikan Efek Realistik Pada Animasi**. Disini penulis membuat animasi dengan mengoptimalkan fasilitas *Particle System* pada *software* 3D Studio Max 2009, agar animasi yang dibuat terlihat lebih realistis.

## 1.2 Perumusan Masalah

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

Bagaimana membuat film animasi 3D menggunakan 3D Studio Max dengan fasilitas *Particle System* untuk memberikan efek realistis pada animasi ?

### 1.3 Batasan Masalah

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

1. Film ini berupa animasi 3 dimensi yang dibuat dengan *software* 3D Studio Max 2009 dan *software* Adobe Premiere Pro CS 3 untuk pengkomposisian dan *editing*.
2. Tidak membahas *software* lain selain 3D Studio Max 2009 dan *software* Adobe Premiere Pro CS 3.
3. Film pendek ini berdurasi sekitar  $\pm 5$  menit.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Teknik Informatika pada STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Dapat membuat film animasi 3D yang dapat dinikmati oleh semua kalangan, tentunya juga dengan menggunakan fasilitas *particle system* untuk beberapa penganimasiannya.
3. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah di dapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM.
4. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek multimedia, khususnya animasi film 3D.

5. Dapat dijadikan bahan referensi, khususnya bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses film animasi 3D. Sehingga bisa memberikan wawasan yang luas dalam bidang animasi film 3D.
6. Sebagai salah satu CV untuk melamar pekerjaan atau untuk bekerja sama dalam proyek pembuatan film animasi.

## **1.5 Metode Penelitian**

Pengumpulan data yang benar, akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan data tersebut penulis harus melakukan beberapa tahapan penelitian, yaitu sebagai berikut :

### **1.5.1. Metode Study Literatur**

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literature yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas Internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia animasi 3D.

### **1.5.2. Metode Kepustakaan ( *Library* )**

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

### **1.5.3. Metode Wawancara ( *Interview* )**

Metode pengumpulan data dengan cara penulis melakukan tanya jawab serta penjelasan dan pengarahan secara langsung dari

pihak yang berpengalaman, khususnya dalam bidang animasi film 3D.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, penulis menggunakan sistematika sebagai berikut:

#### BAB I Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

#### BAB II Dasar Teori

Pada bab ini menjelaskan tentang pengertian multimedia, pengertian animasi, sejarah animasi, beberapa jenis teknik film animasi, bentuk film animasi, penggunaan film animasi, prinsip-prinsip film animasi, *shot*, tahapan pembuatan film animasi 3D dan perangkat lunak yang digunakan.

#### BAB III Analisis dan Perancangan

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis yang digunakan, pembuatan alur cerita, *character design*, ide cerita, tema, dan storyboard pada pembuatan Film Kartun 3 Dimensi “The Legend of Dantori”.

#### BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan Film Kartun 3 Dimensi “The Legend of Dantori”.

#### BAB V Penutup

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

