

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan laju perkembangan teknologi yang semakin pesat, semakin meningkat pula kemudahan-kemudahan dan fasilitas-fasilitas yang mendukung manusia dalam upaya untuk menyelesaikan pekerjaannya. Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang sebagian besar mewarnai kehidupan manusia saat ini. Dunia kesehatan, pendidikan, perkantoran, industri, telekomunikasi, bisnis, pariwisata, hiburan, militer, dan sebagainya hampir semua telah menerapkan teknologi komputer.

Hal ini merupakan sebuah konsekuensi yang logis dari penerapan teknologi komputer guna menunjang daya saing bagi suatu perusahaan atau suatu organisasi. Salah satunya ialah teknologi komputer multimedia. Multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer melalui penggabungan media teks, gambar, audio, serta animasi yang terintegrasi.

Teknologi software multimedia merupakan gabungan dari teks, audio, gambar, animasi, dan visual dalam suatu program aplikasi. Sehingga dari aplikasi ini dapat dihasilkan suatu tampilan yang menarik. Kecanggihan aplikasi ini yang dapat dengan cepat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang untuk dimanfaatkan dalam hal-hal yang positif sesuai dengan kepentingan masing-masing.

Salah satunya adalah dalam dunia hiburan, dunia hiburan saat ini tidak lepas dari pemakaian teknologi komputer. Dunia perfilman adalah salah satu bagian dalam dunia hiburan yang banyak menggunakan komputer. Perkembangan hardware dan software pada dunia komputer sangat mempengaruhi industri perfilman, terutama industri film kartun. Dahulu pembuatan film animasi masih sangat sederhana, yaitu dengan cara manual, di foto frame per frame baru diproses di mesin editing. Proses tersebut akan memakan waktu yang lama dan memakan biaya yang besar. Untuk itu hanya perusahaan besarlah yang mampu untuk memproduksi film animasi. Namun sekarang dengan hadirnya komputer, perusahaan kecil atau secara personalpun dapat mengerjakan pembuatan film kartun. Pembuatan animasi kartun ini jika ditekuni akan menciptakan peluang-peluang kerja baru bagi kita.

Berkaitan dengan hal itulah penulis terdorong ingin menganalisis bagaimana membuat film kartun 3D untuk menyelesaikan studi di Amikom ini. Maka dalam penelitian dan pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul “Analisis dan Perancangan film kartun 3D The Brave”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan judul yang penulis ambil, dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu bagaimana menganalisa dan merancang dalam pembuatan film kartun 3D “The Brave”.

C. Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi komputer khususnya teknologi multimedia sangat luas cakupannya, sesuai fungsi penerapannya pada masing-masing bidang terutama pada perangkat lunak. Oleh karena itu untuk memfokuskan pembahasan, penulis membatasi ruang lingkup yaitu bagaimana menganalisa dan merancang film kartun 3D mulai dari tahap pra produksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi.

Dalam perancangannya, pembuatan film kartun 3D "The Brave" ini penulis menggunakan software-software sebagai berikut :

1. 3D Studio Max 9
2. Posser 6.0
3. Adobe Audition 1.0
4. Adobe After Effect CS3

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mampu membuat Film Animasi 3D.
2. Memperoleh wawasan secara nyata dari penelitian yang dilakukan.
3. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan, dan merealisasikan dalam aplikasi nyata serta praktek guna mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu kelingkungan dunia nyata.

4. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya pembuatan film kartun 3D.
5. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

E. Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian terutama dalam memperoleh dan mengumpulkan data-data sebagai sumber untuk penyusunan skripsi ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

a. Metode Study Literatur

Mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan animasi kartun.

b. Metode Wawancara (Interview)

Mengadakan wawancara terhadap pihak-pihak yang berkaitan dengan penelitian ini.

c. Metode Kepustakaan

Dengan membaca buku-buku referensi yang ada yang dapat membantu dalam pelaksanaan penelitian.

F. Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan disajikan dalam 6 bab yang uraiannya masing-masing adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis membahas tentang :

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Tujuan Penelitian
- E. Metode Pengumpulan Data
- F. Sistematika Penulisan

BAB II DASAR TEORI

Dalam bab ini diuraikan masalah mengenai Animasi, proses pembuatan film animasi kartun, dan perangkat lunak (software) yang digunakan dalam pembuatan film animasi kartun 3D.

BAB III PRA PRODUKSI

Bab ini menguraikan tahapan-tahapan dalam pembuatan film kartun dan analisis biaya manfaat dalam memproduksi sebuah film kartun 3D.

BAB IV PRODUKSI

Pada bab ini akan diuraikan tentang bagaimana cara untuk memulai membuat karakter dengan menggunakan Poser, dan modeling dengan menggunakan 3Ds Max. Diantaranya akan dijelaskan mengenai

modeling dari sketsa 3D, pemberian texture pada karakter, pengontrol pada karakter (rigging), penganimasian dan rendering.

BAB V PASCA PRODUKSI

Bab yang akan menguraikan bagaimana mempercantik hasil dari film animasi kita, dan juga bagaimana kita mengedit film animasi. Diantaranya adalah penggabungan file (compositing) dan editing video, rendering dan penentuan video compositing codec.

BAB VI PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan Skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

