

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat memberikan kemajuan di berbagai bidang, salah satunya animasi. Sehingga seiring dengan perkembangan teknologi dan perangkat lunak animasi yang semakin canggih, film animasi 3D telah menjadi salah satu bentuk seni yang paling menarik dan berpengaruh dalam industri hiburan. Animasi merupakan salah satu bentuk dari media hiburan saat ini hampir semua kalangan menyukainya mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Animasi tidak lagi terbatas pada hiburan; sekarang digunakan di berbagai media, termasuk penelitian, presentasi, dan materi promosi. Dengan adanya teknologi yang maju ini, salah satu film animasi 3D yang berhasil dibuat bertema "Petualangan Waktu dengan Mesin Waktu Saku" [1].

Film animasi 3D merupakan perkembangan dari animasi 2D yang dikembangkan melalui teknologi komputer yang semakin pesat. Film animasi 3D telah menjadi salah satu bentuk hiburan yang paling populer di dunia. Keunikan dan daya tarik dari film animasi 3D terletak pada kemampuannya untuk menciptakan dunia imajinatif yang penuh dengan karakter dan cerita yang menarik. Salah satu aspek penting dalam pembuatan film animasi 3D adalah perancangan dan pembuatan film tersebut. Proses ini melibatkan sejumlah langkah kreatif yang mencakup pengembangan cerita, desain karakter, pengaturan adegan, animasi, *rendering*, dan penyuntingan. Ketika semua elemen ini disatukan dengan baik, hasilnya adalah karya seni yang memukau dan menghibur penonton [2].

Perancangan dan pembuatan film pendek animasi 3D yang berjudul "Petualangan Waktu dengan Mesin Waktu Saku." Film ini akan menggabungkan elemen petualangan dan fiksi ilmiah dengan memanfaatkan konsep mesin waktu. Mesin waktu telah menjadi topik yang menarik dalam cerita-cerita fiksi selama beberapa tahun, dan kini merupakan subjek yang menarik dalam dunia animasi. Film ini akan berfokus pada petualangan karakter utama yang menggunakan mesin

waktu saku untuk menjelajahi berbagai periode waktu, mengejar berbagai petualangan. Film animasi 3D ini, memiliki beberapa tujuan penting. Pertama, tujuannya adalah untuk mengeksplorasi potensi kreatif dalam desain cerita, desain karakter, dan pengembangan adegan dalam konteks animasi 3D. Kedua, pertimbangkan proses teknis animasi, termasuk animasi karakter, efek visual, dan *rendering*. Selain itu, pembuatan film animasi 3D ini juga bertujuan untuk menghibur dan menginspirasi penonton dengan cerita yang menarik dan visual yang memukau. Film animasi dapat menjadi cara yang ampuh untuk menyampaikan pesan moral, menunjukkan nilai-nilai, dan memberikan pengalaman emosional yang mendalam kepada penonton. Sebab, film animasi seharusnya dapat menjadi wahana edukasi masyarakat selain memberikan hiburan karena adanya pesan-pesan moral yang terdapat pada konten audio dan visualnya[3].

Pemilihan animasi 3D untuk film "Petualangan Waktu dengan Mesin Waktu Saku" didasarkan pada beberapa alasan yang kuat. Pertama, animasi 3D memungkinkan penciptaan dunia yang sangat realistis dan detail, sesuai dengan tema petualangan lintas zaman dalam cerita. Fleksibilitas dalam desain karakter juga memungkinkan ekspresi emosional yang mendalam, meningkatkan daya tarik naratif secara keseluruhan. Selain itu, animasi 3D memberikan ruang untuk inovasi visual dan teknologi, seperti penggunaan efek visual yang kompleks dan teknik animasi yang canggih, yang menambah dimensi artistik dan kekayaan visual dalam cerita. Dengan demikian, perancangan dan pembuatan film animasi 3D "Petualangan Waktu dengan Mesin Waktu Saku,". Diharapkan penelitian ini akan memberikan wawasan yang berharga tentang proses kreatif dan teknis dalam pembuatan film animasi 3D serta kontribusi yang dapat diberikan oleh film animasi dalam menghibur, mendidik, dan menginspirasi penonton.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalahnya adalah bagaimana meningkatkan kualitas perancangan dan pembuatan film pendek animasi 3D "Petualangan Waktu dengan Mesin Waktu Saku"?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi oleh beberapa hal, diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada perancangan dan pembuatan film pendek animasi 3D.
2. Durasi animasi 2 - 3 menit.
3. Penulis menggunakan software Blender untuk pembuatan film pendek animasi 3D.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian pembuatan animasi ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang sebuah film pendek animasi 3D tentang "Petualangan Waktu dengan Mesin Waktu Saku".
2. Perancangan naskah cerita, desain karakter, animasi, efek visual, dan teknis lainnya yang terlibat dalam pembuatan film pendek animasi 3D "Petualangan Waktu dengan Mesin Waktu Saku".
3. Untuk memenuhi tugas akhir kuliah.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagi Penulis:
 - a. Sebagai syarat kelulusan program Sarjana (S1) Informatika UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
 - b. Mampu menciptakan suatu karya animasi 3D.
 - c. Sebagai bentuk pengalaman membuat film pendek animasi 3D.
2. Bagi Masyarakat:
 - a. Memberikan hiburan dan pengalaman positif kepada masyarakat atau penonton.
 - b. Menjadi sumber inspirasi bagi masyarakat atau penonton

yang tertarik untuk mengejar karir di bidang animasi 3D dan produksi film.

3. Bagi Akademik:

- a. Menjadi sumber referensi yang berharga bagi peneliti, dosen, dan mahasiswa yang berminat dalam topik yang sama.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang berupa penjelasan mengenai referensi yang berkaitan dengan film pendek animasi 3D tentang "Petualangan Waktu dengan Mesin Waktu Saku".

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, rancangan, alur penelitian, alat dan bahan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil proses perancangan dan pembuatan video animasi dalam bentuk 3D yang akan divisualisasikan dalam bentuk film animasi dan implementasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.