



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dunia perfilman kartun saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat, memasuki dunia komputer atau digital, film animasi pun mengalami banyak perkembangan pesat di dunia komputer. Umumnya film animasi yang memanfaatkan teknologi computer ini dapat dikategorikan sebagai jenis film animasi komputer atau digital animation, meskipun sebagian kerja dilakukan dengan manual seperti menggambar animasi membuat model dan lain-lain. Film animasi 3D hamper seluruh bagian proses produksi dikerjakan dengan komputer¹, seperti membuat model, memberikan material tubuh, menggerakkan / menganimasikan objek, dan membuat setting lingkungannya, rendering, dan lain-lain. Contoh film animasi digital 3D : “Toy Story”, “Bugs Life”, “Finding Nemo”, “The Incredibles”, “Chicken Litle”, serial “Jimmy Neutron” dan lain-lain.

Perkembangan dunia animasi tersebut harus segera disikapi oleh para produser film animasi, maka karakter Abdan akan dirubah yang mulanya hanya berbentuk animasi 2 dimensi menjadi 3 dimensi yakni dengan dibantu dengan software 3 dimensi berupa 3D Studio Max8. Dengan adanya Abdan versi 3

¹ Zaharuddin G. Djalle, Edi Purwantoro dan Demi Dasmara, *3D Animation Movie using 3dsmax*, (Bandung, Informatika Bandung, 2007), hal. 22

dimensi ini maka diharapkan penonton akan dimanjakan dengan gerakan-gerakan animasi yang dinamis dan lebih menyerupai manusia dan tentu saja lebih menarik untuk dilihat.

Beberapa hal yang melandasi disusunnya skripsi ini diantaranya adalah adanya Kelemahan dalam pembuatan film animasi 2 dimensi diantaranya :
Membutuhkan gambar yang banyak untuk membuat sebuah film berdurasi pendek, Pergerakan kamera tidak begitu nyata, terkesan kaku, untuk pengambilan angle kamera tidak bebas karena dibutuhkan penggambaran ulang untuk merubah angle, Animasi karakter kurang hidup atau kurang gregetnya, terlihat dari pergerakan karakter, ekspresi muka yang disebut dalam dunia animasi dengan *facial expression*.

Prospek animasi 3 dimensi juga mulai memiliki daya tarik tersendiri dalam dunia pertelevisian dibanding dengan film 2 dimensi lainnya. Terbukti ada beberapa film animasi 3 dimensi yang diputar di beberapa televisi swasta di Indonesia, seperti film : Backyardigans, Jimmy Neutron, dan Zoid

Saat ini telah banyak karakter yang dirubah dari bentuk 2 dimensi menjadi 3 dimensi diantaranya : Spiderman, Superman, Fantastic 4, dll, dengan adanya Abdan 3 dimensi ini juga diharapkan akan menambah daya saing Abdan dalam perfilman animasi di Indonesia dan dunia. Maka dalam hal ini tertarik untuk megubah karakter abdan dari 2 dimensi menjadi 3dimensi. Dalam pembuatan karakter ini digunakan software 3 dsmax8, selain karena software ini lebih familiar dan gampang dipelajari serta Terlepas dari harganya yang lumayan mahal, 3dsmax8 juga memiliki kelebihan dibanding software 3d lainnya

diantaranya : 3dsmax lebih mudah pengoperasiannya karena berbasis modeling tools, Scanline render (cepat), Import image sourcena banyak, user interface dan tool-toolnya lebih nyaman.

1.2. Rumusan Masalah

Setelah melakukan berbagai macam pertimbangan pada latar belakang masalah diatas, maka dapat diangkat rumusan masalah yang membahas bagaimana *membuat karakter 3 dimensi Abdan dengan animasi karakter berupa facial expression, gerakan tubuh yang lebih dinamis pada karakter Abdan menggunakan software 3dsmax 8.*

1.3. Batasan Masalah

Beberapa permasalahan dalam rumusan masalah di atas, maka dibuat beberapa batasan masalah dalam penyusunan skripsi ini ke dalam beberapa tahap :

- a. Pra Produksi : Berisikan tentang persiapan sebelum produksi yaitu membuat sketsa karakter atau object guide.
- b. Produksi : Berisikan tentang permodelan, pemberian tekstur, pemberian tulang (rigging) , dan penganimasian.
- c. Pasca Produksi : Berisikan tentang Penggabungan file (Compositing), pengeditan video, rendering video, dan video compositing codec.

Sedangkan software yang digunakan adalah :

- a. 3dsmax 8 : Software modelling, texturing, rigging, skinning, rendering, compositing, editing.

- b. Adobe Photoshop CS2 : software untuk editing gambar, akan digunakan saat texturing and mapping benda.
- c. Adobe premiere pro 2 : software untuk editing video, akan digunakan untuk menggabungkan (compositing) video) hasil rendering dari 3dsmax8.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari perancangan karakter 3 dimensi Abdan ini agar animasi Abdan lebih menarik dan lebih dinamis atau tidak kaku sehingga akan menambah daya saing Abdan dalam perfilman tanah air.

Saya membagi maksud dan tujuan penulisan skripsi ini menjadi beberapa bagian, yaitu :

1. Bagi Penulis

- a. Mengapresiasikan minat penulis terhadap seni khususnya animasi 3 dimensi dengan mengandalkan ilmu yang telah didapat selama studi di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA maupun diluar kampus.
- b. Menambah pengalaman dalam pembuatan karakter 3 dimensi
- c. Syarat dalam pencapaian gelar sarjana STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

2. Bagi Pembaca :

- a. Sebagai tambahan referensi dalam pembuatan karakter dengan 3 dimensi
- b. Acuan dalam pembuatan karya tulis selanjutnya dalam dunia animasi 3 dimensi khususnya yang menggunakan 3dsmax

1.5. Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan skripsi ini antara lain :

a. Metode Langsung (*Observation Report*)

Mengadakan pengamatan pada objek untuk memperoleh informasi yang dapat dijadikan bahan penulisan. Dalam hal ini penulis mengamati secara langsung bagaimana membuat film animasi yang baik dan yang benar.

b. Metode Kepustakaan (*Literature Report*)

Penulis mendapatkan data-data dari membaca buku-buku, dan tutorial yang terdapat di internet yang dapat membantu dalam pembuatan karakter 3 dimensi.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika penulisan laporan akan memudahkan pembaca dalam mengikuti tahap demi tahap susunan buku ini dan agar pembaca memiliki gambaran ringkas tentang keseluruhan buku yang akan dibacanya.

Sistematika skripsi ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang tinjauan umum yang meliputi : latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan jadwal rencana kegiatan.

BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini akan diuraikan berbagai hal mendasar guna mempermudah pembaca memahami isi skripsi secara keseluruhan, diantaranya seperti pengertian dari animasi, sejarah animasi, definisi karakter, teknik produksi animasi 3d, sistem perangkat lunak yang digunakan.

BAB III GAMBARAN UMUM

Bab ini Berisikan tentang pendefinisian seorang Abdan, yaitu berupa profil abdan, desain karakter Abdan, standar warna karakter Abdan, standar ukuran karakter Abdan.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas mengenai proses pra produksi, produksi, pasca produksi dan perbandingan hasil antara film abdan 2 dimensi dengan 3 dimensi.

Pada tahapan *Pra produksi* ini akan dijelaskan mengenai tahapan-tahapan dalam pembuatan karakter animasi sketsa desain karakter yaitu berupa pola concept art atau object guide, yang nanti akan digunakan sebagai pola dalam merubah dari 2 dimensi ke 3 dimensi

Produksi : Pada bab ini akan diuraikan bagaimana cara untuk memulai membuat karater **Abdan** dari sketsa ke 3D, sehingga tidak kehilangan alur (workflow) yang akan membuat animasi kita kacau, diantaranya akan dijelaskan mengenai modeling dari sketsa ke 3D, pemberian texture pada karakter, pemberian tulang (biped) pada karakter, penganimasian, dan rendering.

Pasca produksi : Pada bab ini akan diuraikan bagaimana mempercantik hasil dari film animasi kita, dan juga bagaimana kita mengedit film animasi kita, diantaranya adalah penggabungan file (Compositing) dan editing video, rendering dan penentuan video compositing codec.

Lalu ditutup dengan Perbandingan versi 2 dimensi dengan 3 dimensi berisikan tabel preview perbandingan antara film Abdan versi 2 dimensi dengan Abdan 3 dimensi.

BAB V KESIMPULAN

Pada bab ini akan di bahas mengenai hasil yang telah kita dapatkan setelah pembuatan karakter animasi ini, beserta saran-saran.

