

BAB I

PENDAHULUAN

A Latar Belakang

Animasi belakangan ini semakin marak digunakan baik dalam dunia film, iklan maupun bersatu dengan liveshow. Seiring dengan berkembangnya waktu berkembang pula teknik animasi yang pada awalnya hanya berupa animasi sederhana yang dilakukan hanya dengan membalik-balik lembar kertas yang berisi gambar diam berurutan (sequence), sehingga gambar yang diam tadi seperti hidup dan bergerak, namun sekarang animasi telah berkembang dan mempunyai banyak cabang-cabang dari film animasi itu sendiri, namun diantara beberapa cabang film animasi itu sendiri jika digolongkan berdasarkan materi atau bahan dasar dari obyek animasi yang dipakai secara umum maka jenis teknik film animasi dapat digolongkan dalam 2 golongan, film animasi 2 dimensi (flat animation) dan film animasi 3 dimensi (object animation).

Masing-masing dari teknik animasi diatas mempunyai kelebihan dan kekurangan, baik dalam pembuatan film animasi ataupun hasil akhir dari animasi itu sendiri, film animasi 2 dimensi biasanya lebih mudah dikerjakan karena hanya dibutuhkan dasar kemampuan menggambar dan penguasaan software animasi, dan tidak membutuhkan hardware dengan spesifikasi tinggi, namun hasil akhir sangat tergantung pada keahlian kita, baik keahlian menggambar(drawing), mewarnai obyek(coloring) dan pengaturan timeline. Sedang pada film animasi 3 dimensi hasil

akhir dari animasi ini biasanya lebih hidup dan nyata, akan tetapi pembuatan animasi jenis ini sang animator harus mempunyai keahlian lebih dari pada animator film animasi 2 dimensi dan sang animator juga harus menguasai dasar dan teknik dari animasi 2 dimensi terlebih dahulu, biasanya dalam pembuatan animasi ini membutuhkan hardware dengan spesifikasi tinggi.

Dengan adanya kekurangan dan kelebihan pada kedua teknik animasi diatas maka dicoba membuat sebuah film animasi dengan menggunakan kelebihan dari masing-masing teknik animasi diatas dengan meminimalisasi kekurangan pada masing-masing teknik animasi.

B Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas maka dapat ditarik rumusan masalah yaitu bagaimana memakai kelebihan dari 3 dimensi modeling untuk mengatasi kekurangan pada animasi 2 dimensi dengan tetap memanfaatkan kelebihan dari animasi 2 dimensi dan 3 dimensi.

C Batasan Masalah

Penulis membatasi pengerjaan dalam pembuatan animasi, batasan masalah meliputi :

1. Perancangan karakter.
2. Pemodelan karakter dan obyek dalam bentuk 3D.
3. Export obyek 3D dalam bentuk gambar(stil image).

4. pengerjaan animasi seperti layaknya animasi 2 dimensi (tanpa melalui proses drawing, coloring, scanning dan tracing dan termasuk dubbing dan pemberian sound effect).

Dalam pembuatan animasi ini menggunakan software 3DsMax 8.0, Adobe Photoshop 7.0, Macromedia Flash MX , Adobe After Effect 5.5, Audacity 1.2.6, Ulead VideoStudio10.

D Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan dari perancangan dan pembuatan film animasi adalah:

- Menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh selama mengikuti proses perkuliahan di STMIK AMIKOM.
- Memperoleh pengalaman dalam perancangan dan pembuatan film animasi, baik 2D maupun 3D.
- Mengembangkan ilmu yang telah diperoleh dengan teknik yang paling mudah untuk diterapkan.
- Kepuasan diri karena telah berhasil membuat dan mengembangkan teknik animasi yang sudah ada.
- Untuk mendapatkan gelar Sarjana (S1) dari STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

E Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan maka pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan dalam penyusunan dan pembuatan animasi ini. Karena tanpa kelengkapan data dalam proses pengerjaan animasi nantinya akan mengalami hambatan karena data merupakan komponen utama yang paling penting. Untuk mendapatkan data tersebut penulis harus melakukan beberapa tahapan penelitian, yaitu sebagai berikut :

1 Metode Observasi (*Observation*)

Penulis mengamati secara langsung maupun tidak langsung bagaimana sistem dan tata cara pembuatan animasi, baik 2D ataupun 3D dan kemudian menarik kesimpulan dari apa yang telah teramati.

2 Metode Wawancara/Tanya jawab (*Interview*)

Dengan metode ini penulis dapat memperoleh informasi tambahan dari rekan-rekan atau teman-teman yang dianggap bisa membantu dalam bidang yang sedang dikerjakan.

3 Metode Kepustakaan (*Library*)

Metode ini dimaksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku dan media internet sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

F Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan akan memuat uraian secara garis besar isi laporan kerja praktek per bab, yaitu sebagai berikut :

Bab I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data , sistematika penulisan dan jadwal pelaksanaan kegiatan.

Bab II : DASAR TEORI

Dalam bab ini berisi tentang konsep dasar animasi, sejarah animasi, Asal mula teknik animasi, jenis teknik animasi, Penggunaan film animasi serta Jenis-jenis animasi

Bab III : PRA PRODUKSI

Pada bab ini menggambarkan tentang bagaimana merancang konsep dan karakter yang nantinya akan dipakai pada tahap selanjutnya dalam pembuatan animasi.

Bab IV : PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas bagaimana cara atau teknik pembuatan film animasi yang sedang penulis kerjakan. Serta bagaimana memanfaatkan 3d Modeling untuk mempermudah pengerjaan film animasi yang pada dasarnya harus menggunakan teknik animasi 2D

Bab IV : PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapatkan dari penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

berisi tentang kajian pustaka yang digunakan

LAMPIRAN

berisi lampiran – lampiran yang diperlukan

