

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan industri kreatif kini mengalami kemajuan yang sangat pesat, terlihat dari produk yang sudah banyak dikeluarkan terutama di bidang multimedia khususnya animasi. Animasi sendiri adalah bukti teknik yang menyatukan hal kemudahan gerak dari objek yang tidak bergerak. Banyak sekali orang-orang kreatif khususnya di bidang multimedia membuat beragam animasi yang salah satunya yaitu film animasi, karena dari film tersebut dapat menjadi suatu hiburan ataupun sebagai media penyampaian pesan.

Dalam perjalanannya, film kartun animasi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Dunia 3D mulai meramaikan industri film sejak akhir 90-an, seperti dirilisnya film *Toy Story* (1995) dan *Antz* (1998). Memasuki tahun 2000 hingga saat ini film animasi 3D semakin banyak diproduksi, seperti *Up*, *Final Fantasy*, *Avatar*, sampai *Upin Ipin*. Di Indonesia sendiri industri film 3D sudah mulai berkembang, seperti film *Homeland* (2004), *Meraih Mimpi* (2009), dan yang terbaru ada *Adit & Sopo Jarwo* yang kini menghiasi layar pertelevisian kita di sore hari. Perkembangan yang cepat ini tidak terlepas dari para sumber daya manusia yang dituntut untuk terus berinovasi di dalam bidang perfilman, keinginan para produsen film untuk visualisasi yang berbeda dengan film yang menggunakan metode *live shot* inilah yang membuat para pembuat film lebih merasa tertantang untuk membuat film dengan animasi 3D, karena di dalam dunia

3D para produsen film lebih dapat menghasilkan sesuatu yang mustahil dilakukan dengan metode *live shot*.

Namun dari banyaknya film animasi yang beredar saat ini, masih sangat jarang sekali film animasi yang bertemakan tentang alam dan lingkungan. Walaupun memang ada film animasi yang menyinggung kondisi alam seperti film "*Wall-E (2008)*", film yang menceritakan tentang sebuah robot pembersih sampah yang menjaga satu-satunya pohon yang tersisa di bumi, dengan berlatar kondisi bumi yang sudah rusak begitu parah karena tertimbun sampah dan tak ada lagi manusia yang tinggal di bumi. Seperti kita ketahui bahwa bumi dari tahun ke tahun mengalami kondisi yang semakin parah, banyaknya pembangunan dan kemajuan teknologi di segala sektor tetapi masih sedikit yang peduli terhadap kondisi alam dan lingkungannya, semua ini mulai terasa dampak negatifnya dari beberapa tahun belakangan seperti cuaca yang tidak menentu, polusi, pencemaran lingkungan, dan banyaknya bencana alam yang terjadi.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis tertarik untuk membuat film animasi yang bertemakan tentang pentingnya peranan kita terhadap lingkungan dan kelangsungan hidup di bumi ini. Dengan visualisasi 3 dimensi dan dibumbui dengan kisah percintaan di dalamnya, diharapkan film animasi yang berjudul "*Another Desire*" ini bisa lebih menarik minat penonton untuk menontonnya dan penonton juga dapat dengan mudah memahami pesan yang terkandung di dalam film ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana Merancang Film Animasi 3D yang Berjudul Another Desire?

1.3 Batasan Masalah

Adapun dalam perancangan film animasi ini agar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka batasan masalahnya bisa disimpulkan sebagai berikut:

1. Film pendek animasi 3D yang dibuat berdurasi 10 menit.
2. Teknik pembuatannya menggunakan teknik animasi karakter.
3. Tahap-tahap pengerjaan film ini meliputi proses Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.
4. Metode pemodelan yang digunakan yaitu *Polygonal* dan *Subdivision Surface* (atau yang biasa disebut pada Cinema 4D sebagai *HyperNURBS modeling*).
5. File film yang sudah jadi nantinya berformat .mp4 untuk di-upload ke situs-situs di internet seperti YouTube.
6. Software pendukung yang digunakan adalah *Celtx*, *CorelDRAW X6*, *Cinema 4D R14*, *Adobe Audition CS5.5*, dan *Adobe Premiere Pro CS5.5*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Merancang film animasi 3D yang berjudul “Another Desire”.
2. Sebagai syarat kelulusan program Strata 1 di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi serta menambah wawasan bagi segenap aktifitas akademika STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya yang berkaitan dengan film animasi 3 dimensi.

1.5 Manfaat Penelitian

Penyusunan skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk pihak-pihak berikut :

1. Bagi Penulis

Selain sebagai syarat menyelesaikan program Strata 1 juga untuk menerapkan ilmu yang sudah didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dibidang multimedia animasi 3D.

2. Bagi Kalangan Pembaca

Berdasarkan penyusunan skripsi ini, diharapkan dapat memberikan edukasi dan dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta yang ingin mengetahui bagaimana membuat animasi tiga dimensi (3D).

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan di dalam laporan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Dalam studi ini, mengacu pada studi pustaka maupun referensi lain yang diperoleh dari berbagai sumber, baik dari sumber buku atau *e-book* maupun dari sumber media internet sebagai acuan dalam pembuatan film animasi 3D "*Another Desire*".

2. Metode Pengembangan

Metode yang dilakukan dalam pengembangan ini melalui tahap-tahap sebagai berikut:

- a. Tahap Pra-Produksi meliputi pembuatan cerita, skenario/*script*, *diagram scene*, dan pembuatan sketsa model (karakter) dan properti, dan *storyboard*.
- b. Tahap Produksi meliputi *modeling*, *texturing/coloring*, *rigging*, *weighting*, *lighting*, dan *animation*.
- c. Tahap Pasca Produksi meliputi *editing*, menambahkan audio, *rendering*, dan mengunggah ke situs-situs di internet yang menyediakan layanan video online.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam penyusunan laporan penelitian ini, maka peneliti menggunakan sistematika penulisan secara sederhana yang terdiri dari:

Bab I: Pendahuluan

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II: Landasan Teori

Bab ini menguraikan dasar teori dan konsep-konsep dasar multimedia, jenis-jenis teknik film animasi, prinsip animasi, tahapan pembuatan film animasi serta *software* yang akan digunakan untuk pembuatan film animasi "*Another Desire*".

Bab III: Analisis dan Perancangan

Pada bab ini berisi tentang perancangan film yang meliputi penentuan ide cerita, tema, proses pembuatan film, perancangan *storyboard*, *screenplay*, sketsa karakter, dan analisis kebutuhan.

Bab IV: Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini akan menguraikan tentang proses pembuatan film animasi dari rancangan awal yang telah dibuat, tahapan pembuatan film animasi 3D yang dibuat, hingga tahap penyelesaian film animasi 3D dan uji coba dari animasi.

Bab V: Penutup

Bab ini akan berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan penelitian selama perancangan sampai pembuatan film animasi.