

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hadirnya teknologi telah banyak merubah gaya hidup manusia modern dalam berbagai bidang, baik dalam bidang industri, kedokteran bahkan dalam bidang teknologi informasi. Informasi, sekarang tidak hanya disampaikan secara tertulis melalui media cetak tetapi juga melalui media audio memakai radio dan media audio visual memakai televisi.

Televisi, sebagai media penyampaian informasi secara audio visual, telah mempengaruhi orang-orang dalam memberikan dan menerima informasi, karena informasi yang didapatkan tidak lagi hanya berupa tulisan seperti dalam media cetak atau berupa suara dalam radio, tetapi gabungan dari semua unsur tersebut, baik tulisan, gambar dan suara.

Dari sanalah muncul animasi kartun. Pada awalnya animasi kartun muncul pada era film bisu tahun 1920-an, yaitu *Felix the Cat*. Animasi *Felix the Cat* ini menjadi begitu populer sehingga direproduksi dalam bentuk mug, jam dan berbagai *merchandise* lainnya. Animasi kartun pertama yang disinkronisasikan dengan suara dibuat oleh Walt Disney yaitu *Mickey Mouse*.

Semenjak itu dunia animasi terus berkembang, terutama dengan adanya bantuan komputer untuk membuat animasi. Dengan komputer, para artis animasi tidak perlu lagi menyusun bakal animasi di atas *cel*. *Cel* tersebut telah disimulasikan dengan penggunaan layer yang ada di dalam program atau software animasi.

Perkembangan animasi komputer tidak hanya sampai di sana. Animasi yang biasanya dihasilkan dari penggabungan layer-layer yang pada dasarnya adalah gambar atau image yang telah dibuat oleh artis animasi kini dapat sepenuhnya diproduksi oleh komputer dengan membuat model tiga dimensi di dalam komputer. Ketika perspektif dalam animasi dua dimensi diciptakan secara artistik, maka dalam animasi tiga dimensi, objek dibentuk di sebuah representasi tiga dimensi internal di dalam sebuah komputer dan kemudian diberi cahaya dan diambil gambarnya seperti di kehidupan nyata.

Dengan membuat model tiga dimensi di dalam komputer artis animasi dapat membuat animasi yang terlihat lebih nyata daripada animasi tradisional dua dimensi. Dengan teknik-teknik material dan percahayaan yang kompleks objek tiga dimensi di dalam komputer dapat dirender menghasilkan gambar yang amat nyata seperti aslinya.

B. Perumusan Masalah

Rumusan masalah pada studi ini adalah *bagaimana cara membuat animasi dua dimensi non-fotorealistik menggunakan software animasi tiga dimensi dengan teknik cel-shading.*

C. Batasan Masalah

Dalam kesempatan ini, penulis akan membahas pembuatan animasi tiga dimensi untuk menghasilkan animasi yang tampak seperti hasil

animasi tradisional dua dimensi. Penulis akan memaparkan langkah-langkah pembuatan animasi *cel-shading* “GAIA” dari proses pra-produksi seperti pembuatan cerita, naskah, storyboard sampai pada proses pembuatan mencakup modeling, mapping, pencahayaan, dan animasi. Serta tidak lupa proses pengisian suara, editing dan pengompresian animasi yang telah dibuat ke dalam format video digital.

Adapun perangkat lunak yang penulis gunakan dalam pembuatan animasi *cel-shading* “GAIA” adalah:

1. **Autodesk 3ds Max 8**, adalah aplikasi grafik tiga dimensi yang dikembangkan oleh Autodesk Media and Entertainment. Pada Oktober 2007, 3ds Max sudah mencapai versi kesepuluh. Penulis menggunakan 3ds Max karena 3ds Max adalah salah satu program modeling dan animasi yang dipakai secara luas. Sebagian besar proses produksi animasi *cel-shading* “GAIA” menggunakan 3ds Max,
2. **Adobe Photoshop CS2**, adalah editor grafis yang dikembangkan oleh Adobe System. Penulis menggunakan Adobe Photoshop karena Photoshop adalah market leader untuk program manipulasi bitmap. Penulis menggunakan Photoshop diantaranya untuk menggambar material yang akan digunakan sebagai skin atau “kulit” dari objek tiga dimensi yang dibuat di Autodesk 3ds Max,
3. **Macromedia Flash 8**, merupakan aplikasi untuk membuat animasi, game dan aplikasi. Sejak Desember 2005 Flash menjadi

milik Adobe System ketika mereka mengakuisisi Macromedia dan produk-produknya. Penulis menggunakan Macromedia Flash 8 untuk menyatukan gambar sekuensial yang dihasilkan dari Autodesk 3ds Max 8 dan mengisi suara menjadi format video digital,

4. **Audacity 1.3 Beta**, adalah sebuah aplikasi editor suara digital gratis. Audacity diciptakan oleh Dominic Mazzoni dari Google. Penulis memilih Audacity karena selain gratis software pengolah suara ini juga tidak kalah dengan software pengolah suara sejenisnya misal Adobe Audition. Penulis menggunakan Audacity 1.3 Beta untuk merekam dan mengedit suara untuk animasi cel-shading “GAIA”,

D. Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai penulis dalam pembuatan skripsi ini adalah:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta,
2. Memberikan pengetahuan dasar tentang pembuatan animasi khususnya animasi tiga dimensi dengan teknik cel-shading,
3. Memberikan pengalaman bagi penulis untuk membuat animasi tiga dimensi khususnya dengan teknik rendering cel-shading,

4. Menambah wawasan terhadap dunia animasi,
5. Memberikan motivasi bagi para pembaca untuk menghasilkan karya animasi.

E. Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode untuk mendapatkan data dan informasi yang diperlukan. Yaitu :

1. Metode Pustaka

Penulis membaca dan mempelajari permasalahan yang ada baik dari buku-buku yang berhubungan dengan multimedia secara umum maupun buku-buku tentang animasi tiga dimensi secara khusus.

2. Metode Observasi langsung

Penulis melakukan pengamatan langsung ke lokasi pembuatan film animasi. Penulis terutama menggunakan metode ini untuk memperoleh data tentang alur pembuatan animasi dan organisasi tim animasi.

3. Metode Art Design

Proses pembuatan animasi itu sendiri, dari proses pra-produksi yaitu pembuatan cerita, naskah, storyboard sampai ke tahap produksi yaitu modeling, mapping, pencahayaan, rendering dan editing.

4. Metode Wawancara

Penulis melakukan korespondensi dengan orang-orang yang ahli dalam bidang animasi melalui internet dengan fasilitas messenger atau forum.

F. Sistematika Penulisan

Agar penulisan laporan ini berjalan dengan baik dan terarah, maka secara garis besar penulisan laporan ini disusun dalam beberapa bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memberikan dan menguraikan gambaran tentang sebab disusunnya laporan skripsi ini, seperti Latar Belakang Masalah, Pokok Permasalahan, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan serta Sistematika Penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini menerangkan teori yang melandasi sejarah animasi secara umum dan animasi tiga dimensi secara khusus. Bab ini juga menerangkan teknik-teknik yang banyak digunakan animator dalam membuat karya mereka.

BAB III PRA PRODUKSI

Bab ini menguraikan tentang proses pra-produksi pembuatan sebuah animasi, baik pembuatan animasi secara umum maupun pembuatan animasi tiga dimensi yang

dibuat oleh penulis. Bab ini meliputi pembuatan cerita, naskah dan storyboard yang akan digunakan untuk memandu dalam pembuatan animasi.

BAB IV PRODUKSI

Bab ini menguraikan pembuatan animasi tiga dimensi yang dibuat oleh penulis berdasarkan rancangan yang telah dibuat dalam proses pra-produksi sebelumnya. Bab ini meliputi modeling karakter, modeling objek, modeling stage atau level, mapping, animasi, rendering, dan pengeditan agar menjadi animasi yang seutuhnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini meliputi kesimpulan-kesimpulan yang didapat dari semua program dan kegiatan-kegiatan dalam pembuatan skripsi ini.

G. Jadwal Kegiatan

	Sep	Okt	Nov	Des
Perancangan cerita, naskah, storyboard dan desain				
Modeling, material animasi				
Penyusunan				
Pengisian suara				
Editing				