

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi pada era sekarang ini tidak hanya membutuhkan tampilan yang berbasis teks tapi sudah memungkinkan penggunaan tampilan atau user interface yang user friendly dan full multimedia.

Perkembangan hardware sekarang ini memungkinkan pengolahan grafis yang mampu menampilkan tampilan yang realistic dan mampu mencapai pengolahan data mencapai gigabyte.

Tak lepas dari kemajuan itu kebutuhan manusia dalam dunia hiburan tidak lepas dari pengaruh kemajuan dunia teknologi informasi, misalnya masalah yang akan dibahas pada tugas akhir ini yaitu tentang film kartun atau film animasi 3d (tiga dimensi).

Dalam pembuatan film kartun ini sangat banyak dibutuhkan kemampuan seorang artist atau pekerja seni dalam menyelaraskan dengan kemajuan perangkat seni yang menggunakan teknologi informasi atau computer, untuk membuat sebuah film 3d (tiga dimensi) persyaratan keahlian dalam menggunakan perangkat lunak 3d sangat mutlak, untuk itulah tugas akhir ini semoga menjadi salah satu solusi untuk bisa memenuhi kebutuhan menciptakan seorang atau kelompok yang berupa sumber daya manusia untuk bisa menguasai perangkat lunak 3d (tiga dimensi) ini.

Dalam tugas akhir ini perangkat lunak yang digunakan adalah software keluaran autodesk yaitu maya 2008 mengapa perangkat lunak ini yang penulis

ambil karena pada saat ini banyak film dan game yang menjadi best seller tool-tool yang komplit dan kemampuan manajemen filenya.

Diantara film yang menggunakan software ini adalah Beowulf™, adapun game yang dibuat dengan software ini adalah Halo™.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam merumuskan masalah dan masalah yang dihadapi oleh penulis yang menjadi kendala dalam penggunaan software ini adalah dari kemampuan software itu sendiri, dalam pengertian kompleksnya kemampuan software ini dari mulai modeling, animation, rigid body, cloth, rendering, live, sehingga untuk merumuskan masalah ini penulis melakukan survey dan kepustakaan sehingga memilih character setup sebagai masalah yang ingin penulis kupas, dengan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pembuatan character setup yang mudah cepat dan efisien dalam waktu pengerjaan.
2. Sejauh mana efisiensi itu bisa diterapkan pada objek karakter manusia untuk pembuatan film animasi tiga dimensi.

1.3 Batasan Masalah

Yang menjadi batasan dan pokok utama bahasan pada tugas akhir ini adalah character setup pada perangkat lunak Maya 2008.

1. Teknik Character Setup
2. Smoot Skinning
3. Kinematik hasil dari character setup

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program studi D3 sekolah tinggi manajemen informatika dan computer. Sedangkan tujuan penyusunan Tugas akhir ini yaitu:

1. Menerapkan ilmu dan teori-teori yang selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualitas dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
2. Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang dikuasai.

1.5 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Kepustakaan

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

2. Studi Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan animasi 3D.

1.6 Sistematika Pembahasan

Dalam laporan Tugas Akhir ini terdiri dari 5 (lima) bab, dimana masing-masing bab mempunyai kaitan satu sama lain, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Memberikan latar belakang tentang permasalahan, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, dan sistematika pembahasan Tugas Akhir ini secara umum.

BAB II LANDASAN DAN DASAR TEORI

Memberikan dasar teori yang menunjang penyelesaian masalah dalam proyek tugas akhir ini.

BAB III PERANCANGAN DAN DESAIN PRODUKSI

Berisi tentang proses pra produksi yang menentukan apakah layak atau tidaknya sebuah produksi pembuatan film animasi.

BAB IV PEMBAHASAN

Berisi tentang tahapan produksi dan perancangan menyeluruh dari character setup, skeleton dan kinematik, dan smooth skin.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran setelah melakukan proses character setup ini.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi-referensi yang telah dipakai oleh penulis sebagai acuan atau penunjang yang mendukung penyelesaian tugas akhir ini baik secara praktis dan teoritis.

1.7 Tabel Rencana Kegiatan

Rencana kegiatan tugas akhir ini di jadwalkan selama 4 (empat) bulan, di mulai pada bulan Oktober 2008 sampai dengan bulan Januari 2009 dengan jadwal selengkapnya sebagai berikut:

No.	Kegiatan	Bulan															
		Okt		Nov				Des				Jan					
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	Persiapan																
2.	Pengumpulan Data																
3.	Proposal																
4.	Analisa Data																
5.	Desain dan Penulisan Data																
6.	Pembuatan Laporan																

Ket: Ujian
 Pengerjaan

Gambar 1.1 rencana kegiatan