

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman modern sekarang ini, dunia tengah dilanda perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah internet. Seiring dengan perkembangan jaman teknologi internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain.

Bermain *video game* merupakan salah satu hiburan yang sudah sering kita dengar, baik bermain *game* di *smartphone* ataupun laptop/komputer. Menurut lembaga riset pemasaran asal Amsterdam, Newzoo, pada 2017 ada 43,7 juta *gamer* (56% di antaranya laki-laki) dinegeri ini. Jumlah pemain *video game* di Indonesia merupakan yang terbanyak di Asia Tenggara [1]. Bermain *game* bukanlah suatu hal yang buruk, karena merupakan hiburan yang dapat menghilangkan stres. Namun, jika kecanduan bermain sampai lupa waktu, dapat mengganggu aktifitas sehari-hari dan merusak kesehatan yang bahkan bisa menyebabkan kematian karena kelelahan. Disini, penulis terdorong untuk membuat film yang mengingatkan betapa berbahayanya apabila terlalu sering bermain game hingga lupa waktu dan melupakan kesehatan diri sendiri. Film ini nantinya akan dibuat dengan hasil film 3D menggunakan Software Autodesk Maya dengan judul "Value Time". Maka

dari itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Perancangan dan Pembuatan Film Animasi 3D dengan Judul “Value Time” Menggunakan Software Autodesk Maya”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat ditarik sebuah rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana membuat film animasi 3D “Value Time” yang menceritakan bahaya dari bermain “game” terlalu lama?

1.3 Batasan Masalah

Pembuatan film animasi 3D ini dibatasi oleh beberapa hal guna membatasi masalah, hal tersebut adalah:

1. Film animasi ini dibuat untuk seluruh kalangan masyarakat dan bersifat “One Shot Movie” bukan “Series Movie” yang berarti tidak akan ada kelanjutan atau sambungan dari film animasi ini.
2. Film animasi yang disajikan adalah film animasi 3D yang hanya diiringi *backsound* musik. Film animasi 3d ini meliputi tahap Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.
3. Teknik yang digunakan adalah teknik *polygon* dalam *modelling* obyek 3D dan teknik animasi karakter untuk menganimasikan karakter 3D yang sudah dibuat.
4. Software yang digunakan adalah Autodesk Maya, dan Adobe Premiere pro.

5. Media Publikasi yang digunakan yaitu Youtube.
6. Format video yang dihasilkan yaitu MP4.
7. Karakter utama menggunakan karakter 3D yang sudah ada.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan judul yang dibuat "Perancangan dan Pembuatan Film Animasi 3D dengan judul "Value Time" Menggunakan Software Autodesk Maya". Terdapat maksud dan tujuan penelitian, yaitu:

1. Mengingatkan kepada masyarakat tentang bahaya bermain game hingga lupa waktu.
2. Memberikan referensi kepada pembaca untuk membuat Skripsi yang berhubungan dengan multimedia khususnya dalam pembuatan film animasi 3D menggunakan *software* Autodesk Maya.
3. Mengetahui tata cara dan teknik dalam membuat film animasi 3D beserta prinsip-prinsip animasi.

1.5 Metode penelitian

Metodologi yang penulis gunakan dalam merealisasikan tujuan dan pemecahan masalah diatas adalah dengan menggunakan langkah-langkah berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Pencarian dan pengamatan pada film-film animasi 3D yang bisa dijadikan referensi dalam pembuatan film animasi 3D "Value Time".

2. Metode Kepustakaan

Penelitian ini mengacu pada studi pustaka, internet, maupun referensi lain dari berbagai sumber yang valid dan terpercaya.

1.5.2 Metode Analisis

Dalam metode ini, penulis mengadakan pemeriksaan kebenaran data. Analisis dalam penelitian ini adalah analisis SWOT yang meliputi : *Strength* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan) , *Opportunity* (peluang) , *threat* (ancaman).

1.5.3 Metode Perancangan

1. Pra produksi

Tahap pra produksi merupakan tahap perencanaan yang meliputi tema, ide, *logline*, sinopsis, diagram adegan, dan *storyboard*.

2. Produksi

Tahap produksi merupakan tahap implementasi pra produksi. Film dibuat dengan mengacu pada konsep yang telah dipersiapkan sebelumnya.

3. Pasca produksi

Merupakan Bagian terakhir dari rangkaian proses pembuatan. Film akan diedit dan disempurnakan sehingga menjadi karya yang utuh.

4. Metode testing

Metode yang digunakan untuk menguji video yang telah dibuat untuk diamati sehingga hasil akhir video sesuai dengan rancangan seperti yang diharapkan.

1.6

Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pemahaman terhadap skripsi ini, maka pembahasan dibagi dalam beberapa bab sesuai dengan masing-masing pokok permasalahan, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini yang meliputi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan tentang teori-teori yang digunakan oleh penulis sebagai dasar penelitian dan gambaran tentang perangkat lunak yang digunakan penulis untuk menyusun film animasi 3D.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini berisikan tentang perancangan dalam pembuatan film animasi yang meliputi pencarian ide, desain karakter atau properti model 3D, *scriptwriting*, penulisan naskah, hingga *storyboard* dan analisis yang digunakan yaitu SWOT.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan membahas tentang proses dan hasil pembuatan film animasi 3D.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini berisi kesimpulan yang didapat sesuai dengan rumusan masalah, serta permintaan kritik dan saran.