

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era perkembangan zaman seperti sekarang ini banyak sekali karya-karya yang diciptakan berdasarkan pandangan masa depan dan masa lalu. Karya-karya yang diciptakan sangatlah berguna untuk menunjang kehidupan dimasa depan baik sebagai alat maupun sebagai wadah inspirasi terutama karya-karya yang dihasilkan dari tangan anak bangsa sendiri terutama dalam hal multimedia, salah satunya yaitu film animasi. Perkembangan film animasi ini sendiri dikalangan dunia hiburan sangatlah pesat apalagi dikalangan anak-anak dan remaja, bahkan dewasa pun tak terkecuali mengikuti perkembangan dunia animasi. Hal ini terbukti dengan banyaknya orang-orang dewasa yang masih mengenal serial film kartun seperti Doraemon, Dragon Ball, Upin dan Ipin dan salah satu film yang saat ini booming dikalangan remaja maupun dewasa yaitu serial animasi One Piece. Dalam perkembangannya yang pesat video animasi ini juga mempengaruhi perkembangan dibidang lainnya salah satunya adalah real video, banyak sekali perusahaan-perusahaan yang bergerak dibidang real video ini beralih menjadi penghasil video animasi. Hal ini disebabkan penjualan dan penghasilan real video menurun dibandingkan dengan penghasilan film animasi dipasar industri perfilman.

Animasi juga terdapat dua jenis yaitu animasi 2Dimensi dan 3Dimensi, pada dasarnya sistematis dalam pembuatan animasi 2Dimensi dan 3Dimensi ini hampir sama dari pembentukan karakter, tokoh dan alurnya. Namun yang membedakan

antara animasi 2Dimensi dan 3Dimensi ini adalah volumenya, jika pada animasi 2Dimensi tidak memiliki volume dan hanya ada dua titik sumbu yaitu sumbu X dan Y, Animasi 2Dimensi sering disebut juga dengan film kartun. Sedangkan animasi 3Dimensi yang memiliki tiga titik sumbu yaitu X, Y dan Z. Akan tetapi ada yang menggabungkan dua jenis animasi ini agar terlihat menarik sehingga dapat merangsang mata para penikmat dunia perfilman animasi untuk menonton.

Dari keunggulan teknologi 3Dimensi inilah yang menyebabkan penulis mengambil teknologi 3Dimensi ini untuk pengembangan pembuatan film animasi ini. Dengan adanya 3 sumbu X, Y dan Z dan membentuk volume maka pembuatan film ini bisa mengambil alternatif angle kamera yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan film sehingga nanti akan terlihat bentuk arsitektur real dengan angle kamera yang berbeda-beda. Selain itu juga dengan adanya volume dalam teknologi 3Dimensi juga mampu menghasilkan suatu bentuk arsitektur objek yang real sesuai dengan keadaan aslinya dengan tambahan beberapa software Plug-In bantuan seperti V-Ray System.

Oleh karena perkembangan dunia perfilman inilah yang mendorong penulis untuk membuat suatu proyek yaitu Analisis dan Pembuatan Film 3D La Mbuda dan La Mpako Menggunakan V-Ray System. V-Ray Ssystem ini merupakan salah satu software tambahan yang dibutuhkan oleh para animator yang terdapat pada Render Engine yang sering digunakan untuk memperjelas Arsitektur benda, Camera 3D, Shading dan Lighting pada hasil karya 3Dimensi.

Film yang akan penulis angkat merupakan cerita fiktif yang dibuat oleh penulis sendiri dengan Tokoh utama La Mbuda dan La Mpako dengan menonjolkan sisi persahabatan dari kedua karakter ini dan juga menampilkan sedikit sisi budaya yang ada di daerah asal penulis yaitu Bima, Nusa Tenggara Barat.

1.2 Rumusan Masalah

Dari banyaknya uraian latar belakang diatas dapat diketahui bahwasannya pokok permasalahannya yaitu *"Bagaimana cara Menganalisa dan Membuat Film 3D La Mbuda dan La Mpako dengan Menggunakan V-Ray System?"*

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dapat diambil dari uraian diatas adalah :

1. Film Berdurasi \pm 5 Menit.
2. Mengangkat Budaya daerah Bima-Nusa Tenggara Barat.
3. Film menggunakan Full Bahasa Bima dengan Subtitle.
4. Film dibuat untuk Semua Umur.
5. Menganalisa cara pembuatan Film 3Dimensi.
6. Perangkat Lunak yang digunakan diantaranya yaitu *3DSmax 2012, Adobe After Effect CS6, Adobe Premiere Pro CS6, Adobe Audition CS6, Adobe Photoshop CS6, Record Iphone dan Celtx.*

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Strata I pada program study Teknik Informatika di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYKARTA.

2. Menganalisa Cara Pembuatan Film animasi khususnya 3Dimensi.
3. Memperkenalkan Budaya Bima dalam Film Animasi La Mbuda dan La Mpako.

1.5 Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat dari penelitian ini diantaranya:

1.5.1 Bagi Penulis

1. Mendapatkan gelar S.Kom
2. Merealisasikan dan memperdalam ilmu yang telah didapatkan selama menempuh study di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Sebagai Portofolio.

1.5.2 Bagi Daerah Bima

Budaya dan Bahasa Bima dapat dikenal dan dipahami oleh masyarakat luas.

1.5.3 Bagi Umum

1. Salah satu referensi membedakan antara film animasi 3Dimensi dan 2Dimensi.
2. Pembaca dapat mengetahui garis besar dalam pembuatan animasi 3Dimensi

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang sah dan akurat sangat penting dalam penyelesaian penyusunan Skripsi ini. Adapun metode pengumpulannya yaitu :

1. Studi Literatur

Pada tahap ini penulis mengumpulkan berbagai macam literatur referensi baik offline maupun online yang sesuai dengan judul proyek penelitian yang diambil oleh penulis.

2. Metode Kepustakaan

Merupakan metode yang digunakan untuk mendapat informasi atau konsep-konsep teoritis menggunakan buku atau tutorial yang berkaitan dengan proses produksi.

3. Dokumentasi

Pada tahap ini penulis membuat laporan dokumentasi La Mbuda dan La Mpako, studi literatur sampai dengan implementasi serta penarikan kesimpulan dan saran.

1.6.2 Analis Film

Pada tahapan ini penulis menganalisis data dan informasi dari semua literatur yang telah dipersiapkan dan dikumpulkan dalam merancang sebuah film 3Dimensi baik data dan informasi yang didapatkan melalui media Online dan Offline serta dokumentasi yang didapatkan dalam perancangan film animasi 3Dimensi. Terutama menganalisis cerita dan karakter serta tokoh utama dalam film animasi ini yaitu La Mbuda dan La Mpako.

1.6.3 Perancangan Film

1. Pra Produksi

Tahapan ini merupakan tahapan awal pembuatan film 3Dimensi, dan ditahapan ini penulis membentuk sebuah ide dan konsep, pembuatan sinopsis, naskah skenario dan storyboard.

2. Produksi

Merupakan tahapan dimana penulis mengimplementasikan rancangan dari tahap pra produksi seperti mengimplementasikan model (bentuk) tokoh utama dalam bentuk 3Dimensi dan kemudian memberikan efek animasi didalamnya kemudian membuatnya menjadi sebuah hasil gambar.

3. Pasca Produksi

Tahapan ini merupakan tahapan akhir dalam pembuatan Film 3Dimensi karena dalam proses ini akan menggabungkan beberapa elemen yang telah dihasilkan dari produksi film, seperti menggabungkan komposisi-komposisi yang telah dihasilkan dari tahapan produksi sehingga menghasilkan sebuah film animasi 3Dimensi.

1.6.4 Pembahasan

Penulis akan menganalisis apakah info dan budaya yang disampaikan dalam film La Mbuda dan La Mpako yang akan dibuat nanti sama dengan budaya masyarakat BIMA, selain itu juga penulis akan menambahkan penerapan Render Engine V-Ray System.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metode Penelitian serta Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang Pengertian Film, Konsep Dasar Animasi, Prinsip Dasar Animasi, Jenis- Jenis Animasi, Jenis Animasi 3Dimensi, Proses Produksi Film Animasi dan Teori Analisis.

BAB III ANALISIS dan PERANCANGAN

Pada bab yang ketiga ini menguraikan perancangan film kemudian menggambarkan bentuk dan kepribadian dari setiap karakter yang akan dimasukan kedalam proyek pembuatan film animasi 3Dimensi ini serta menganalisis kebutuhan dan kelayakan dari film animasi 3Dimensi.

BAB IV IMPLEMENTASI dan PEMBAHASAN

Pada tahapan yang ini berisikan tentang pembuatan dari hasil rancangan film animasi yang telah dibuat pada bab sebelumnya, tahapan dalam pembuatan film animasi, serta proses editing, compositing, rendering sampai tahap uji coba animasi.

BAB V PENUTUP

Pada bab yang terakhir ini berikan kesimpulan dan saran.