

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Film adalah serangkaian gambar diam yang saat ditampilkan seolah bergerak. Gambar film dihasilkan dengan rekaman dengan kamera atau animasi. Merangkai gambar membutuhkan perkiraan yang baik sehingga dapat bergerak dengan bagus. Pembuatan film melalui tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pra produksi adalah segala kegiatan yang berhubungan dengan persiapan sebelum melakukan produksi. Produksi merupakan tahap implementasi pra-produksi dimana semua anggota tim pengembang multimedia bekerja. Pasca produksi ialah tahap penyelesaian produksi multimedia menjadi hasil akhir. Pembuatan film dengan durasi lama biasanya memerlukan banyak orang dan waktu yang lama.

Kartun merupakan gambar dengan penampilan lucu yang mempresentasikan suatu peristiwa. Gambar berpenampilan lucu bertujuan untuk menghibur penonton. Kartun juga dapat digunakan untuk menyindir. Presentasi peristiwa dalam kartun terkadang mempunyai pesan moral sebagai pelajaran hidup. Kartun terdapat di berbagai macam media. Kartun dalam film dikenal sebagai animasi. Penampilan dalam animasi sering lebih keren dibanding dengan kartun. Persamaan film dengan animasi ialah ada objek yang terlihat hidup atau bergerak. Animasi bisa dibuat dengan menggunakan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Animasi ditampilkan cepat dengan urutan gambar 2D atau karya seni 3D atau gabungan 2D dan 3D sehingga tercipta sebuah ilusi gerak.

3D atau 3 dimensi yaitu adanya dimensi yang mempunyai ketebalan dan ruang pada gambar, sehingga menjadikan gambar jauh lebih nyata dari pada gambar 2D. 3D ialah hasil pengembangan dari 2D. Konsep 3D bisa diterapkan pada film kartun atau animasi. Bidang 3D dinyatakan dengan sumbu X, Y, dan Z. Dalam animasi dan efek visual, tradisinya menggunakan Y sebagai *up* atau sumbu yang menyatakan tinggi, dengan X dan Z sebagai "tanah". Namun, beberapa industri lain ada yang menggunakan Z sebagai sumbu atas sehingga X dan Y menjadi sumbu tanah.

Go Green adalah upaya penyelamatan bumi yang saat ini sudah mengalami kerusakan dengan tindakan nyata serta menghilangkan kegiatan-kegiatan buruk yang merusak alam. Seiring dengan bertambahnya populasi manusia dan perkembangan teknologi membuat kondisi bumi tidak seperti dahulu. Sering terjadi dengan banjir, erosi, kekeringan, perubahan iklim, dst merupakan pertanda telah rusak. Bumi rusak akibat ulah manusia yang melakukan tindakan-tindakan buruk kepada alam disekitarnya. Contoh kegiatan-kegiatan merusak alam: membuang sampah sembarangan, pemakaian air berlebihan, penebangan liar, pembakaran hutan, membuang limbah sembarangan, pembangunan yang tidak terencana, dsb. Manusia sebagai penyebab mempunyai tanggung jawab untuk menyelamatkan bumi. Tindakan menyelamatkan bumi bisa dilakukan dengan hal-hal kecil seperti : menanam pohon, hemat air, mengurangi penggunaan AC, dsb. Manfaat jika go green terlaksana: mencegah banjir, mengurangi polusi udara, menambah tempat hidup satwa, dll. Setiap orang diharapkan mampu melakukan

go green, minimal jangan merusak alam. Namun masih ada orang yang belum sadar, bahkan dengan sengaja merusak alam.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang film kartun 3D “Go Green”?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan, yaitu :

1. Proses *modelling, texturing, rigging, animation, environment effects, lighting,* dan *rendering* menggunakan Autodesk Maya 2016.
2. Proses *editing, compositing, visual effect, adding sound, adding audio,* dan *final rendering* menggunakan Adobe After Effects CS6.
3. Berdurasi 1 menit 44 detik.
4. Tipe file MP4.
5. Ukuran lebar = 720 dan tinggi = 480.
6. Frame rate 24.
7. Ukuran 27,6 MB.
8. Tidak ada *dubbing* karakter.
9. Sistem operasi menggunakan Windows 7 Ultimate.
10. Film ini akan dipublikasi di YouTube dan disebarakan melalui Facebook.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pelaksanaan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Program Sarjana (S1) pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Memperoleh cara membuat cerita sebuah film 3 dimensi dengan menggunakan software Autodesk Maya 2016.
3. Dapat dijadikan sebagai bahan referensi, khususnya bagi mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta yang ingin mengetahui proses perancangan film kartun 3 dimensi dengan *software* Autodesk Maya 2016.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian adalah :

1. Dengan adanya film ini menghibur dan memberikan pesan moral kepada penonton.
2. Penulisan ini dapat menambah kepustakaan bidang edukasi menggunakan Autodesk Maya 2016.

### **1.6 Metodologi Penelitian**

#### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Metode Observasi**

Observasi dengan melakukan pengamatan terhadap beberapa film kartun 3D di YouTube terutama referensi film pendek dari luar negeri.

##### **2. Metode Studi Pustaka**

Studi kepustakaan adalah proses pengumpulan bahan-bahan referensi baik dari buku, artikel, paper, jurnal, dan makalah, mengenai film kartun 3D serta beberapa referensi lainnya yang berkaitan dengan skripsi ini untuk menunjang tujuan penelitian.

### **3. Metode *Browsing***

Metode *browsing* adalah teknik pengumpulan bahan-bahan referensi yang bersumber dari internet dengan cara mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan penelitian ini.

#### **1.6.2 Metode Perancangan**

Perancangan film pendek animasi 3D dapat menggunakan standar produksi animasi yang didalamnya terdapat beberapa langkah seperti :

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

#### **1.6.3 Metode Evaluasi**

Pada tahap evaluasi film kartun 3D diuji apakah film kartun 3D “Go Green” sudah dapat menyampaikan pesan sesuai dengan apa yang diharapkan kepada audience.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Penulisan dari skripsi ini disusun secara sistematis ke dalam beberapa bab sebagai berikut:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini akan membahas tentang landasan teori yang digunakan dalam penulisan skripsi, konsep dasar perancangan film kartun 3D dan software-software yang digunakan dalam pembuatan film pendek ini.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjabarkan tentang analisis yang diperlukan dalam melakukan sebuah perancangan film kartun 3D "Go Green".

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan menjelaskan tentang hasil dan pengujian film kartun 3D "Go Green" serta pembahasannya.

## **BAB V PENUTUP**

Bab terakhir memuat kesimpulan dan saran.