

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi adalah suatu teknik yang banyak sekali digunakan dalam dunia film dewasa ini, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dalam suatu film maupun bersatu dalam film live. Dunia film sebenarnya berakar dari fotografi, sedangkan animasi berakar dari dunia gambar, yaitu ilustrasi design grafis (desain komunikasi visual). Dapat dikatakan bahwa animasi merupakan suatu media yang lahir dari dua konversi atau disiplin, yaitu film dan gambar. Untuk dapat mengerti dan memakai teknik animasi, dua konversi tersebut harus dipahami dan dimengerti. Film biasanya dipakai untuk merekam suatu keadaan atau mengemukakan sesuatu. Film digunakan untuk memenuhi suatu kebutuhan umum yaitu mengkomunikasikan suatu gagasan, pesan atau kenyataan. Karena keunikan dimensinya dan karena sifat hiburannya, film telah diterima sebagai salah satu media audio visual yang paling populer dan paling digemari. Karena itu juga dianggap sebagai media yang paling efektif (Syahfitri Yunita. Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer. 2011).

Perkembangan dunia animasi dewasa ini berkembang sangat cepat seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komputer. Bahkan saat ini banyak film-film layar lebar menggunakan animasi dalam beberapa adegan filmnya. Penggunaan animasi dapat diimplementasikan untuk adegan sulit yang tidak mungkin dilakukan dan membutuhkan resiko dan biaya yang mahal. Hal ini bertujuan untuk memberikan effect realistik dan tentunya untuk memangkas biaya produksi film. Film-film animasi pun sekarang sudah banyak, baik itu berupa animasi 2D maupun animasi 3D. Perkembangan animasi dari tahun ketahun membuat film animasi semacam Toy Story, How Train your Dragon, Kungfu Panda, Madagascar, dan lain - lainnya mampu disejajarkan dengan film-film non animasi. Membuktikan bahwa film animasi bukan hanya menjadi konsumsi anak-

anak, tetapi juga untuk semua kalangan bisa menikmatinya (Brave A, Sugiarmo, ST. MT. Perancangan Short Film Animasi Berbasis 3d Pada Legenda Toar Lumimuut. 2015).

Mengingat perkembangan teknologi komputer grafis yang semakin canggih dan memudahkan dalam perancangan maupun pembuatan film animasi, dengan ini maka saya membuat film trailer animasi berjudul "*Revenge War*". film ini merupakan trailer yang dan bercerita tentang Sebuah Pesawat tanpa awak menghancurkan gedung tempat kediaman musuhnya. proses Shattering di sini menjadi tahap utama dalam proses pembuatan film trailer ini.

1.2. Rumusan Masalah

Melihat latar belakang masalah tersebut, serta membaca dokumentasi dan referensi seputar perancangan film animasi 3 dimensi melalui media digital maupun non digital, maka penulis mencoba menerapkannya dan mencoba membuat rumusan masalah yaitu bagaimana proses pemetaan dan penambahan efek modeling film 3 dimensi menggunakan teknik shattering dan digunakan dalam software *Autodesk 3ds Max* dan *Autodesk Maya*?

1.3. Batasan masalah

Batasan masalah dalam pembuatan skripsi ini adalah agar masalah tidak menyebar meluas dan menyimpang dari pokok bahasan, maka penulis membuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Film yang dibuat merupakan film trailer animasi 3 dimensi.
2. Teknik yang digunakan adalah teknik *Shattering* berdasar dari *Poly Modeling*.
3. Pasca produksi berupa *pengisian suara*, pemberian *sound efek*, *background*, sinkronisasi antara gerakan *visual* dengan *audio*, hingga *finishing* berupa *rendering*.
4. Film trailer ini berdurasi 1 menit.
5. Software yang digunakan adalah *Autodesk Maya*, *Autodesk 3ds Max*, *Adobe Premier Pro*, *Adobe After Effect*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mampu merancang dan menghasilkan sebuah film trailer 3 dimensi dengan penerapan teknik shattering.
2. Mengembangkan keterampilan yang ditekuni saat ini yaitu dalam bidang multimedia.
3. Dapat dijadikan sebagai pilihan tambahan teknik dalam pembuatan animasi 3 dimensi.
4. Memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program S1 Jurusan Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis
 - a. Menjadi tolak ukur kemampuan dalam bidang multimedia, dalam hal ini kemampuan dalam bidang animasi 3 dimensi.
 - b. Membuat karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang keilmuan IT.
2. Bagi UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
 - a. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan skripsi.
 - b. Memperkaya referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan skripsi bagi mahasiswa yang sedang mengambil skripsi.

1.6. Metodologi Penelitian

1. Metodologi Kepustakaan

Pengumpulan data yang diperoleh dengan cara pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat diperoleh di perpustakaan maupun file-file dari internet.

2. Metode Observasi

Metode Observasi yaitu peninjauan dan pengamatan langsung proses pembuatan film animasi 3 dimensi dari berbagai video di internet agar lebih jelas mengenai perancangan film 3 dimensi secara detail.

3. Metode Wawancara

Pengumpulan data dengan cara wawancara terhadap pihak-pihak yang mengetahui lebih dalam tentang pembuatan film animasi 3 dimensi.

1.7. Sistematika penulisan

1. BAB I :Pendahuluan

Penjelasan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian, hingga jadwal rancangan kegiatan.

2. BAB II : Landasan Teori

Berisi tentang definisi dan informasi yang berhubungan dengan perancangan sebuah film animasi 3 dimensi, serta prinsip pembuatan dan software yang digunakan dalam pembuatan film animasi 3 dimensi.

3. BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem

Pra Produksi, Pada bab ini berisi pokok atau inti cerita dimana didalamnya terdapat ide, tema, sinopsis, karakter, naskah, latar cerita storyboard. Pada bab ini yang berisi analisis kebutuhan hardware dan software.

4. BAB IV : Implementasi Dan Pembahasan

Menjelaskan tentang pembahasan umum, penerapan teknik modeling, produksi, pasca produksi, editing video dan audio serta finishing.

5. BAB V : Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan daftar pustak