

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film pada saat ini mengalami perkembangan, kaya dengan efek dan mudah didapatkan sebagai media hiburan. Media pembelajaran berupa film merupakan suatu media audio visual yang dapat mempresentasikan sebuah cerita secara utuh dan terstruktur [1]. Perkembangan teknologi dewasa ini, film animasi mampu menyediakan tampilan-tampilan visual yang lebih kuat dari berbagai fenomena dan informasi-informasi abstrak yang sangat berperan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar [2]. Komunikasi menggunakan media audio visual sangatlah berguna dan efektif untuk menjangkau masyarakat [3]. Film juga memiliki banyak genre, salah satunya film animasi, yaitu film yang menggunakan karakter kartun sebagai tokohnya. Pemanfaatan film animasi berkembang pesat dalam banyak bidang, salah satunya sebagai media hiburan yang bercerita tentang nilai kehidupan (*slice of life*). Karakteristik paling jelas dari film adalah teknologi, aspek mekanik dan elektronik yang menentukan fungsi, bentuk, dan ciri-ciri fisik lainnya [4].

Pemanfaatan film animasi dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar [5]. Animasi 3D sudah menjadi kebutuhan penting di dunia. Salah satunya adalah dunia hiburan. Beliau pun menyatakan bahwa salah satu industri terbesar di dunia hiburan

adalah industri film animasi [6]. Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa animasi dapat meningkatkan kualitas dalam kegiatan pembelajaran, hiburan dan lain-lain. Dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Bahkan akhir-akhir ini lebih banyak bermunculan film animasi 3 dimensi dibandingkan dengan animasi 2 dimensi.

Berkembangnya teknologi merupakan awal dari perkembangan perfilman, perkembangan yang diawali dengan munculnya software atau perangkat lunak. Software animasi yang digunakan sebagai fungsi untuk menjadikan animasi 2D dan 3D. Animasi 3D merupakan animasi yang berwujud tiga dimensi meskipun bukan dalam bentuk 3D yang sebenarnya, yaitu bukan fisiknya, namun dalam wujud 3D dalam layar kaca 2D (layar tv, bioskop, komputer, proyektor, dan media sejenisnya). Tidak seperti animasi 2D yang memiliki dimensi panjang (X) dan lebar (Y), animasi 3D memiliki kelebihan yaitu dimensi kedalaman (Z) [7]. Maka dapat disimpulkan bahwa jenis animasi 3D ini penggabungan antara jenis animasi terdahulu. Animasi berawal dari 2D yang telah berkembang menjadi 3D sehingga modeling karakter terlihat lebih menyerupai manusia yang asli.

Oleh karena itu disini penulis mencoba untuk memproduksi sebuah film pendek animasi berbasis 3D. Film ini dibuat dengan tiga tahap produksi. Pertama, dimulai dengan tahap pra produksi yang dimulai dengan ide cerita, tema, sinopsis, karakter dan *storyboard*. Kedua, dilanjutkan dengan tahap produksi yaitu pembuatan karakter dimulai dengan modeling

karakter, *rigging* karakter, *background*, *animating*, *texturing* dan *coloring*. Ketiga, yaitu tahap akhir adalah pasca produksi yang berisi *compositing*, *editing* dan *rendering*. Film *Out of The Box* adalah film tentang seekor ulat yang hidup di sebuah kotak dan ia selalu merasa aman dan nyaman berada di dalam kotak itu. Dia tidak ingin keluar kotak karena merasa takut tidak bisa bertahan di luar kotak. Tetapi pada akhirnya dia pun berubah menjadi kupu-kupu, keluar dari kotak dan merasa lebih bahagia serta lebih merasakan kehidupan di dunia yang nyata yang lebih bebas tanpa adanya kotak. Film ini dibuat untuk menyampaikan kepada semua orang agar tidak perlu takut untuk mengambil resiko dan bisa keluar dari zona nyaman untuk menghadapi dunia yang sesungguhnya. *Out of The Box* atau berpikir di luar kotak merupakan cara berpikir di luar batasan masalah yang ada ataupun cara berpikir dengan menggunakan perspektif yang baru. Dalam definisi yang lebih luas, berpikir di luar kotak dideskripsikan sebagai suatu cara pikir baru di luar kebiasaan dari cara berpikir yang sebelumnya, cara berpikir yang berbeda dari orang-orang pada umumnya, cara berpikir kreatif, di luar kemampuan diri dan kelompok maupun cara berpikir yang mungkin tidak pernah terpikirkan oleh siapapun sebelumnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka dapat diambil suatu rumusan masalah mengenai bagaimana membuat film pendek animasi berbasis 3D dengan judul “*Out of The Box*” yang menarik sehingga dapat

menyampaikan informasi dan pesan yang tepat kepada penonton dengan penyajian makna secara tersirat.

1.3 Batasan Masalah

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

1. Proses film animasi ini menggunakan Autodesk Blender.
2. Perangkat yang digunakan dalam pembuatan film animasi ini adalah Blender, After Effect dan Adobe Premiere.
3. Tipe file MP4.
4. Tidak ada dubbing karakter.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah membuat sebuah film pendek animasi berbasis 3D dengan judul "Out of The Box" dan mengimplementasikannya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Untuk peneliti, penelitian ini dapat menambah ilmu dan pengalaman dalam pembuatan animasi 3D dan bermanfaat di masa mendatang dalam perkembangan di bidang teknologi.

2. Untuk pembaca, bisa dijadikan bahan penelitian lanjutan atau referensi pada pembuatan animasi 3D.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian dalam skripsi ini menggunakan metode deskriptif. Peneliti mengumpulkan data dan informasi yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi. Penelitian dijabarkan dengan memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian, sebagai berikut.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1.6.1.1 Metode Observasi

Pada metode ini, peneliti melakukan observasi dengan melakukan pengamatan terhadap beberapa film-film animasi 3D di media browsing.

1.6.1.2 Metode Studi Pustaka

Metode ini merupakan proses pengumpulan bahan-bahan dengan referensi dari buku-buku, artikel, jurnal dan makalah maupun media browsing atau internet yang berhubungan dengan pembuatan film animasi 3D.

1.6.2 Metode Perancangan

Perancangan film untuk pembuatan film pendek animasi 3D menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Paska Produksi

1.6.3 Metode Analisis

Metode analisis yang dipakai menggunakan analisis SWOT, analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional. Dalam analisis SWOT akan membandingkan antara unsur kelebihan, kekurangan, peluang dan ancaman. Sehingga animasi ini dapat digunakan dengan optimal.

1.6.4 Metode Evaluasi

Pada tahap evaluasi film kartun 3D diuji apakah film kartun 3D "Out of The Box" sudah dapat menyampaikan pesan kepada audience. Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner yang dipakai pada penelitian ini kuisisioner tertutup yaitu kuisisioner yang menyediakan pilihan jawaban untuk dipilih oleh objek penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini menggunakan sistematika yang disusun ke dalam beberapa bab, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai beberapa sub bab yang terdiri dari: latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas landasan teori yang berupa: konsep dasar dan perangkat lunak/software yang digunakan dalam pembuatan film animasi 3D.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang analisis yang diperlukan dalam perancangan film kartun 3D "Out of The Box".

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan bagaimana mengimplementasikan aplikasi yang dibangun dan hasil serta pengujian film yang sudah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir yang berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat semua pustaka yang dijadikan acuan dalam penulisan skripsi yaitu semua sumber yang dikutip.