

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Setiap tahun perkembangan industri perfilman semakin meningkat. Menghasilkan inovasi – inovasi baru yang terus memeriahkan industri perfilman yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih baik . Kegunaan komputer dibutuhkan dalam kegiatan produksi dalam Industri kreatif. Mulai dari ide perancangan hingga proses produksi dan yang paling kompleks semua tidak terlepas dari peranan komputer. Berkembangnya industri perfilman memunculkan inovasi film dalam bentuk animasi yang dibuat dengan teknologi komputer.

Perkembangan animasi dari tahun ketahun membuat film animasi semacam How Train Your Dragon, Kungfu Panda dan yang 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. Di Indonesia sendiri perkembangan film animasi mulai berkembang pesat seiring mulai munculnya serial - serial televisi anak yang menggunakan animasi.

Pada saat ini animasi yang sering digunakan adalah animasi 3D , animasi 3D ini memiliki 3 buah koordinat yang dapat menghasilkan sudut pandang objek terlihat lebih nyata. Animasi 3 Dimensi sendiri memiliki kelebihan dan kekurangan jika dibandingkan dengan animasi 2 Dimensi. Dari segi harga

ataupun tingkat kesulitan animasi 3 Dimensi relatif lebih mahal dan lebih rumit dalam proses pembuatannya.

Meskipun begitu animasi 3 Dimensi mempunyai kelebihan yang tidak dimiliki oleh animasi 2 Dimensi. Yaitu 3 koordinat x, y, dan z pada animasi 3 dimensi yang memungkinkan kamera pada animasi 3 Dimensi bergerak mengelilingi objek, dan hal ini membuat permainan kamera pada animasi 3 dimensi menjadi lebih banyak. Selain itu, animasi 3 dimensi juga memiliki sistem *lighting* yang secara otomatis dapat menentukan gelap terang suatu pencahayaan pada objek animasi.

Maka dari itu penulis mencoba memberikan warna baru dalam industri per-film-an khususnya dunia film *indie* di Indonesia. Penulis mencoba membuat film pendek animasi 3 dimensi berjudul "Auction" dengan menggunakan Autodesk Maya 2013, serta beberapa software pendukung seperti Adobe After Effect, Adobe Photoshop, dan Pixologic ZBrush.

Film ini akan menampilkan adegan dimana karakter berada di sebuah planet untuk melaksanakan misi. Pada pengambilan gambar adegan, penulis akan memanfaatkan kemampuan animasi pada animasi 3d untuk mengambil adegan tanah bergerak pada sebuah planet. Berdasarkan latar belakang diatas penulis mencoba membuat skripsi dengan judul "Perancangan dan pembuatan film 3 Dimensi "Auction" dengan menggunakan Autodesk Maya 2013".

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya maka penulis dapat membuat rumusan masalah yaitu *"Bagaimana merancang dan membuat film 3 Dimensi "Auction" dengan menggunakan Autodesk Maya 2013?"*

## 1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dimaksudkan untuk memberikan arah yang jelas bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode dalam penelitian yang dilakukan. Berdasarkan asumsi tersebut maka penulis menentukan batasan masalah penelitian dalam perancangan dan pembuatan film animasi 3 dimensi "Auction" menggunakan Autodesk Maya 2013 yaitu sebagai berikut:

1. Animasi yang dibuat merupakan animasi 3 dimensi.
2. Software yang digunakan dalam pembuatan animasi yaitu Autodesk Maya 2013, Adobe Photoshop CS6, Pixologic Zbrush, dan Adobe After Effect CS6.
3. Durasi film 2 sampai 3 menit.
4. Karakter dalam film berjumlah 1 orang.
5. *Setting* tempat pada film animasi menggambarkan *environmen* sebuah planet.

## 1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan membuat film 3 Dimensi "Auction" dengan menggunakan Autodesk Maya 2013.

2. Menerapkan dan mempraktekan pengetahuan ilmu yang sudah dipelajari selama ini.
3. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek multimedia, khususnya animasi 3D.
4. Sebagai pemenuhan bobot 6 sks guna memenuhi syarat kelulusan jenjang pendidikan strata I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

### **1.5. Manfaat**

Adapun manfaat yang dapat diambil dari skripsi ini antara lain:

1. Sebagai syarat kelulusan program SI Sistem Informasi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
2. Sebagai media hiburan yang menarik.
3. Mengembangkan diri dan memberikan pengetahuan baru sesuai dengan kemampuan sendiri tentang pembuatan animasi yang inovatif.
4. Diharapkan dengan adanya film pendek ini memberikan gambaran akan pentingnya sebuah tanggung jawab pada sebuah pekerjaan.

### **1.6. Metode Penelitian**

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

1. Metode Literatur:

Yaitu pengambilan data dengan memanfaatkan fasilitas internet.

2. Metode Observasi:

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengamati proses pembuatan film – film animasi guna mendapatkan ide cerita serta karakter dari setiap tokoh dari film pendek yang akan dibuat.

### 3. Metode Kepustakaan:

Pengumpulan data mendapatkan konsep – konsep teoritis menggunakan buku – buku sebagai referensi untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

#### **1.6.2 Metode Analisis**

Metode analisis yang dipakai yaitu menggunakan analisis SWOT, dan analisis kebutuhan non fungsional. Didalam analisis SWOT akan membahas tentang Strengths (kekuatan / kelebihan), Weakness (kelenahan), Oportunity (peluang), dan Threats (ancaman) dari film animasi ini. Dalam analisi kebutuhan non fungsional membahas tentang kebutuhan software, hardware, dan brainware yang digunakan dalam penelitian ini.

#### **1.6.3 Metode Perancangan**

Perancangan merupakan tahapan pertama dalam pembuatan film animasi ini, yaitu pra-produksi. Pada tahapan ini dilakukan persiapan yang dibutuhkan untuk membuat film animasi. Meliputi menentukan ide cerita, hingga pembuatan storyboard.

#### **1.6.4 Metode Evaluasi**

Tahap evaluasi dilakukan setelah film animasi selesai diproduksi. Tahap evaluasi dilakukan untuk memahami kendala yang terjadi dalam proses pembuatan film.

### **1.7. Sistematika Penulisan**

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini terbagi atas 5 (lima) bab, yaitu:

#### **BAB I: PENDAHULUAN**

Menjelaskan tentang latar belakang masalah perkembangan industri animasi 3 dimensi dan teknologinya, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

#### **BAB II: LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan diuraikan teori tentang konsep dasar animasi, teori tentang film dan video serta perangkat lunak yang digunakan.

#### **BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Menerangkan tentang konsep film, identifikasi masalah, merancang isi yang meliputi analisi kebutuhan sistem dan analisis biaya-manfaat.

#### **BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Merupakan implementasi dan pembahasan film yang dibuat, berisikan uraian tentang jalannya uji coba bertahap film yang dikembangkan.

#### **BAB V: PENUTUP**

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang di dalamnya terdapat kesimpulan penelitian serta saran yang diberikan oleh peneliti.