

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat pada era ini sangat berdampak pada industri perfilman di dunia yang ikut berkembang dengan pesat dengan bermuncunya genre-genre film baru ataupun komodifikasi dari genre-genre yang sudah ada. Salah satunya yang sangat berkembang pesat adalah genre film animasi 3 dimensi, beberapa studio animasi besar di dunia seperti *Walt Disney Animation Studios*, *Pixar*, dan *Dreamworks*.

Di Indonesia sendiri, perkembangan industri perfilman animasi 3 dimensi masih tergolong belum berkembang pesat padahal banyak tenaga ahli yang mulai bermunculan dan kreatif pada bidang animasi. Walaupun film-film animasi lokal sudah ditayangkan di sejumlah stasiun televisi Indonesia, seperti "Keluarga Somat", "Adit & Sopo Jarwo", dan "Si Entong". Film-film animasi lokal pun juga mendapatkan penghargaan internasional. Sebut saja "The Escape" dan "Battle of Surabaya". Ada juga film animasi Indonesia yang terkenal, yaitu "Lakon Pada Suatu Ketika". Film tersebut diunggah di Youtube dan disebut-sebut sebagai Transformer ala Indonesia. Meskipun demikian, nilai ekspor produk animasi masih relatif kecil. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2015 pertumbuhan empat subsektor industri kreatif yaitu desain komunikasi visual 10,28%, musik 7,26%, arsitektur 6,62%, dan animasi video 6,68%. Empat subsektor tersebut sangatlah potensial dilihat dari pertumbuhannya sangat pesat.

Animasi 3 dimensi sangat berpotensi untuk menjadi suatu segmen baru dari industri film keseluruhan dan dapat menjadi media pendukung untuk menyampaikan pesan tertentu, misalnya untuk iklan, pembelajaran, dan hiburan.

Riset dan kajian, peneliti melihat adanya peluang perancangan serta produksi film animasi merupakan suatu hal yang sangat krusial untuk memberikan kontribusi pada perkembangan industri film animasi di Indonesia. Maka dari itu, untuk semakin mendukung keberadaan animasi di Indonesia, peneliti mencoba membuat karya tulis dan animasi 3D agar dapat ikut berkontribusi pada perkembangan film animasi di Indonesia yaitu "Perancangan Film Animasi 3D "Race".

Sebagai bentuk kontribusi yang ingin peneliti berikan pada perkembangan film animasi 3 dimensi di Indonesia ialah menerapkan teknik kamera Depth of Field, Rigging khususnya pada kendaraan mobil, dan modeling dengan menggunakan teknik Polygonal modeling.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana cara merancang film animasi 3 dimensi "Race"?
2. Bagaimana cara menerapkan Depth of Field pada film animasi 3 dimensi ?
3. Bagaimana cara rigging pada kendaraan mobil ?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan tidak terlalu luas dan lebih terarah, maka peneliti membatasi penelitian terhadap hal-hal sebagai berikut :

1. Software yang digunakan untuk membuat video animasi 3D dengan AutoDesk Maya 3D 2013, Adobe Photoshop, dan Adobe Premier CS 6.
2. mengimplementasikan Depth of Field dalam pembuatan film animasi 3 dimensi ini.
3. Rigging pada karakter dengan menggunakan teknik connect to parent.
4. Sasaran penonton semua umur di media website www.youtube.com

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

1. Bagi peneliti

Bagi peneliti, karya animasi 3 dimensi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan strata satu pada Program Studi Sistem Informasi Stmik Amikom Yogyakarta.

2. Bagi dunia Pendidikan

Pada dunia pendidikan khususnya di Stmik Amikom Yogyakarta, peneliti berharap agar karya ini dapat dijadikan sebagai

salah satu referensi bagi mahasiswa yang berminat pada bidang perancangan film animasi 3 dimensi.

1.4.2 Tujuan Penelitian

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 Sistem Informasi pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan semua ilmu yang telah di peroleh selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek multimedia, khususnya animasi 3D.
4. Di harapkan karya film animasi 3D ini dapat bisa menjadi referensi dan inspirasi para mahasiswa yang melakukan penelitian tentang animasi 3D.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan film animasi 3 dimensi ini agar dalam pembuatan laporan skripsi dapat berjalan dengan lancar maka menerapkan beberapa metode penelitian sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti untuk membantu dalam penyusunan naskah skripsi ini adalah :

1. Metode Observasi

Observasi yang dilakukan peneliti adalah mengamati dan mempelajari video dan gambar yang berhubungan tentang tema yang akan dibuat.

2. Metode Studi Pustaka

Mempelajari referensi dari beberapa jurnal maupun buku yang membahas tentang perancangan film animasi 3 dimensi.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode analisis teknik yang digunakan, analisis kebutuhan informasi yang meliputi kebutuhan informasi, hardware, software dan analisis kelayakan informasi yang meliputi kelayakan teknologi, operasional dan hukum.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode Perancangan pada penelitian ini perancangan film animasi 3 dimensi mencakup pra produksi yaitu ide cerita, tema, concept art, lalu dikembangkan hingga ke tahap storyboard.

1.5.4 Metode Pengembangan

1. Proses Produksi

Merupakan proses produksi dalam sebuah pengerjaan film animasi yang meliputi modeling, texturing, rigging, animation, dan rendering.

2. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah tahap pengkomposisian *scene* hasil *render* menjadi satu dan *editing* dengan penambahan efek visual dan suara.

1.5.5 Metode Testing

Metode testing yang digunakan pada penelitian ini adalah *Acceptance test* dimana dilakukan pengujian dengan menayangkan film animasi kepada 10 responden untuk mengetahui apakah hasil dari film ini layak untuk di publikasikan.

1.5.6 Metode Implementasi

Implementasi dari film animasi 3D ini akan diunduh di www.youtube.com agar dapat dinikmati oleh pemirsa YouTube.

1.6 Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian yang disusun mencakup ringkasan mengenai isi masing-masing bab.

1.6.1 BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan di bahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian skripsi.

1.6.2 BAB II LANDASAN TEORI

Menguraikan dan membahas teori-teori yang berhubungan dengan konsep pembuatan animasi prosedural 3D serta perangkat lunak yang akan di gunakan.

1.6.3 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan menganalisis tentang apa yang akan di kembangkan dari proses dasar pembuatan animasi dan apa saja yang akan di butuhkan dalam pembuatan animasi 3d.

1.6.4 BAB IV IMPLEMNETASI DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan uraian tentang pembahasan hasil analisis dan pembuatan setup animasi , serta berisi tentang kelebihan dan kekurangan.

1.6.5 BAB V KESIMPULAN

Berisikan kesimpulan dan saran dari perumusan masalah yang disampaikan.

1.6.6 DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar referensi dari buku,jurnal,dan website internet.

