

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu dan teknologi semakin pesat dan memiliki manfaat yang nyata di masyarakat. Hal tersebut mempengaruhi banyak aspek kehidupan masyarakat salah satunya adalah hiburan. Contoh dari kemajuan teknologi pada bidang hiburan adalah multimedia yang diterapkan pada film animasi.

Secara harfiah animasi yaitu membawa sebuah objek menjadi hidup atau bergerak. Menurut Suyanto (2003:287) dalam bukunya, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar atau animasi adalah tampilan cepat dari urutan gambar 2-D atau karya seni 3-D atau posisi model untuk menciptakan sebuah ilusi gerakan. [1]

Dalam perjalanannya, film kartun animasi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Dunia 3D mulai meramaikan industri film sejak akhir 90-an, seperti dirilisnya film *Toy Story* dan *Antz*. Setelah itu masuk tahun 2000 hingga saat ini film animasi 3D semakin banyak diproduksi, seperti *Up*, *Final Fantasy*, *Avatar*, *How to Train Your Dragon*, *Big Hero 6*, sampai *Upin Ipin*. Di Indonesia sendiri industri film 3D sudah mulai berkembang, seperti film *Homeland* (2004), *Meraih Mimpi* (2009), dan *Battle of Surabaya* (2015) yang sudah mendapatkan beberapa penghargaan di kancah internasional. Namun dari banyaknya film animasi yang beredar saat ini belum banyak film yang bertemakan tentang kepedulian terhadap alam dan lingkungan sekitar. Karena selain sebagai sebuah

hiburan, film animasi juga diharapkan untuk dapat berperan sebagai media edukasi masyarakat melalui penyampaian pesan-pesan moral yang terkandung didalamnya.

Berangkat dari kenyataan tersebut, penulis memiliki gagasan untuk merancang film animasi 3D "The Story of Orio" yang menarik dan memiliki nilai moral di dalamnya. Penulis memilih jenis film animasi 3D karena film jenis ini sangat digemari dan sangat tepat sebagai media hiburan yang mendidik. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penulis akan melakukan penelitian dengan judul "**Perancangan dan Pembuatan Film Pendek Animasi 3D The Story of Orio**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan yaitu bagaimana merancang dan membuat film pendek animasi 3D yang berjudul "The Story of Orio"?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Film pendek ini berupa animasi 3D (tiga dimensi).
2. Proses produksi film pendek ini fokus pada *modelling* karakter-karakternya
3. Berdurasi 4 menit.
4. Dikemas dengan format file video FLV dengan kualitas 720p resolusi 1280x720p Widescreen.

5. Perangkat lunak yang digunakan adalah Windows 7, Autodesk Maya 2016, Celtx, Adobe After Effect, dan Adobe Premier Pro.
6. Film pendek ini akan di unggah ke YouTube dan tak menutup kemungkinan dapat di unggah di media lain.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari pelaksanaan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Program Sarjana (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Agar memperoleh gambaran secara nyata bagaimana cara merancang cerita sebuah film dan mengaplikasikannya dalam bentuk animasi 3 dimensi dengan menggunakan Autodesk Maya 2016.
3. Dapat mengetahui tahapan-tahapan dalam merancang animasi 3 dimensi.
4. Dapat dijadikan sebagai bahan referensi, khususnya bagi mahasiswa STMIK "AMIKOM" Yogyakarta yang ingin mengembangkan dan mengetahui proses perancangan film animasi 3 dimensi dengan software Autodesk 3D Studio Max.
5. Dapat memberikan wawasan yang luas dalam bidang modelling dan animasi 3 dimensi bagi para pembaca.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

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

1. Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara penulis melakukan pengamatan terhadap beberapa film pendek animasi 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 Animasi 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.

1.5.2 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

1.5.3 Metode Evaluasi

Pada tahap evaluasi film animasi 3D diuji apakah Film Pendek Animasi 3D *The Story of Orio* sudah dapat menyampaikan pesan sesuai dengan apa yang diharapkan kepada audience.

1.6 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 pembuatan film pendek animasi 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 dan pembuatan Film Pendek Animasi 3D The Story of Orio.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan tentang hasil dan pengujian Film Pendek Animasi 3D The Story of Orio serta pembahasannya

BAB V PENUTUP

Bab terakhir memuat kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber atau referensi yang digunakan penulis untuk keperluan penelitian.