

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini perkembangan industri kreatif dan teknologi komputer sudah banyak mengalami kemajuan yang pesat dan saling mendukung dalam menciptakan suatu karya. Peranan komputer sangat dibutuhkan dalam kegiatan produksi industri kreatif, mulai dari perancangan ide hingga pada proses pembuatan. Perkembangan komputer ini juga mendorong berkembangnya film animasi setiap tahunnya. Perkembangan industri animasi semakin meningkat menghasilkan inovasi-inovasi yang baru. Contoh industri kreatif yang membutuhkan animasi ini meliputi *advertising, movie* dan *comic*.

Dunia animasi 3D sekarang ini sudah berkembang sudah cukup jauh terutama dalam hal cerita animasi, dengan semakin banyak cerita yang diangkat sebagai cerita animasi 3D. Perkembangan animasi 3D diimbangi dengan banyaknya software animasi 3D, diantaranya adalah software blender 3D. maka dari itu penulis ingin membuat cerita animasi 3D berjudul "Shadow" cerita ini menceritakan tentang sebuah pohon kecil yang hidup diperkotaan, pohon kecil tersebut berusaha agar dia mendapatkan sebuah cahaya matahari untuk berfotosintesis agar pohon tersebut dapat berkembang dan menjadi pohon besar. Tempat pohon kecil tersebut sudah tertutup oleh gedung perkotaan, dalam perjuangan pohon kecil yang hampr menyerah, pohon tersebut mendapatkan pertolongan dari seekor burung. Konsep yang digunakan

penulis disini menggunakan karakter burung dan sebuah pohon, karakter dalam animasi 3D ini akan bergerak seolah olah bergerak seperti pergerakan manusia.

Dalam kehidupan nyata konsep animasi 3D ini tidak bisa dilakukan menggunakan metode *live shoot* maka dari itu penulis mencoba membuat konsep cerita ini menjadi konsep animasi 3D. Dari uraian latar belakang masalah diatas penulis mengambil judul Perancangan Film Animasi 3D berjudul "Shadow"

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis membuat rumusan masalah "Bagaimana merancang animasi 3D *Shadow* menggunakan software blender 3D ?"

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penulis membatasi masalah pada penelitian ini, sebagai berikut :

1. Cerita diangkat dari penulis sendiri yaitu Film animasi berjudul "Shadow"
2. Animasi 3D ini berupa short movie, range durasi short movie 2 - 5 menit.
3. Animasi 3D ini akan ditayangkan di youtube.
4. Pengujian animasi 3D meliputi pengujian faktor cerita dan pengujian faktor animasi.
5. Pengujian animasi 3D kepada masyarakat umum dan akademisi.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan memberikan manfaat bagi para pengguna blender sebagai salah satu referensi pembuatan animasi 3D dengan menggunakan software blender 3D. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan berbagai gagasan/ ide kreatif dalam pembuatan animasi 3D dengan menggunakan software blender 3D.
2. Memberikan gambaran mengenai proses perancangan animasi 3D dengan menerapkan teknik *low poly modeling* yang menggunakan salah satu *software* animasi 3D yaitu blender 2.72 b.

1.5. Metode Penelitian

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1. Metode Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan membaca dan memahami literatur, buku, jurnal, dan situs- situs di internet yang bertujuan untuk menyusun dasar teori dalam penelitian skripsi ini sebagai referensi.

1.5.1.2. Metode Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data maupun informasi melalui beberapa sumber terpercaya dengan cara menelaah maupun mempelajari dari buku, dan website.

1.5.2. Metode Perancangan

Metode perancangan film animasi pada penelitian ini, penulis menggunakan metode 3D Animation Production Pipeline, yaitu dengan melalui tahapan Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.

1.5.3. Metode Analisa

Metode ini bertujuan memperoleh pemahaman tentang teknik *low poly modeling* dan kebutuhan dalam penelitian.

1.5.4. Evaluasi

Setelah tahapan-tahapan selesai dilakukan maka dilakukan proses evaluasi animasi 3D.

1.6. Sistematika Penelitian

Dalam menyajikan hasil penelitian, penulis akan memaparkan dalam lima bab penulisan dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini mencakup tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, maksud dan tujuan penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Pada bab ini berisikan tentang teori-teori yang menunjang dalam perancangan dalam pembuatan film animasi 3D.

BAB III : Analisis dan Perancangan

Dalam bab ini menjelaskan tentang analisis kebutuhan produksi, proses praproduksi pada perancangan film animasi 3D "Shadow" yaitu naskah, *storyboard*, dan *concept art*.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini membahas tentang pembuatan film animasi 3D tahap pra produksi dan pasca produksi dengan *software* blender 2.72 b.

BAB V : Penutup

Bab ini meliputi kesimpulan dan saran yang didapat dari perancangan film animasi 3D menggunakan *software* blender 2.72 b.

