

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film animasi, secara singkat dapat dikatakan, film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar sehingga menjadi gambar yang bergerak. Animasi terbagi dalam beberapa jenis, salah satunya animasi 3 dimensi (3D), yaitu memiliki sifat kedalaman/ruang pada objeknya. Animasi dibangun berdasarkan manfaatnya sebagai perantara atau media yang digunakan untuk berbagai kebutuhan seperti media hiburan (Film, Video Klip, Games, dan lain-lain), media presentasi, media iklan/promosi.

Film animasi sangatlah bermanfaat dalam menyampaikan pesan, dengan tampilan yang menarik, serta akan lebih efektif dan efisien dari segi materi dalam proses pembuatannya di bandingkan dengan pembuatan *live shoot* yang harus mencari tokoh pemeran dalam pembuatan film tersebut.

Ada 12 prinsip dasar animasi pertama kali diperkenalkan oleh animator kawakan dari Walt Disney Studios, yaitu Frank Thomas dan Ollie Johnston. Jika dilihat dari film animasi yang sudah ada saat ini, terutama film animasi hasil karya para pemula, masih banyak terdapat beberapa kekurangan dan terkadang melupakan 12 prinsip dasar animasi, sehingga itu akan berdampak pada kualitas dari film tersebut atau film yang dihasilkan malah masih dibilang belum layak untuk diedarkan ke masyarakat luas.

Berdasarkan masalah diatas penulis tertarik untuk menunjukan sebuah model Film Animasi dengan menerapkan 12 prinsip dasar animasi, sehingga film

tersebut akan menjadi lebih berkualitas dan layak, yang dipaparkan dalam bentuk skripsi dengan judul " Pembuatan Film Pendek Animasi 3 Dimensi "The Little Hero" Menggunakan Blender 3D ".

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan permasalahan yang akan diteliti antara lain yaitu :

1. Bagaimana merancang film animasi dengan menerapkan 12 prinsip dasar animasi ?
2. Bagaimana menilai kelayakan animasi setelah menerapkan 12 prinsip dasar animasi ?

1.3 Batasan Masalah

Dari permasalahan diatas maka penulis membuat penelitian ini dengan pembatasan masalah, agar ruang lingkup permasalahan tidak terlalu besar serta untuk menghindari hal-hal yang kiranya tidak termasuk dalam penelitian ini. Adapun pokok permasalahannya hanya di fokuskan pada :

1. Pra Produksi, meliputi pencarian ide, perancangan karakter, dan pembuatan *storyboard*.
2. Produksi, meliputi *Modeling, Texturing, Rigging, Animation, Compositing, Rendering*.
3. Pasca produksi, meliputi *compositing* dan *visual effect* , *editing animation, backsound*, sinkronisasi antara gerakan dan *visual* dengan *audio*, preview serta finishing berupa rendering dalam format video .AVI.

4. Pengujian kelayakan pada animasi ini hanya sebatas pada penerapan 12 prinsip dasar animasi.
5. Film yang akan dibuat dalam bentuk film animasi menggunakan *software Blender 3D*.
6. Film pendek animasi ini merupakan sebuah contoh pemodelan animasi 3d yang menerapkan 12 prinsip dasar animasi agar animasi lebih layak dan hidup, yang berdurasi kurang lebih 3 menit.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

- a. Membuat film pendek animasi 3 dimensi "The Little Hero" Menggunakan Blender 3d.
- b. Menerapkan 12 prinsip dasar animasi, sehingga sebuah animasi akan lebih layak dan hidup.
- c. Sebagai syarat untuk menyelesaikan studi di STMIK AMIKOM

YOGYAKARTA

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Karya film ini diharapkan bisa menjadi referensi, inspirasi, dan motivasi bagi para pembaca dalam membuat film animasi.
- 2) Mampu memproduksi film animasi 3d secara personal sesuai dengan selera dan kemampuan sendiri.
- 3) Menambah wawasan dan pengetahuan tentang animasi.
- 4) Akan lebih paham tentang 12 prinsip dasar animasi.

- 5) Bisa menjadi sarana untuk mengantarkan ke dunia nyata (pekerjaan) berdasarkan bidang ini, yakni sebagai spesialis *Modeling* atau Animator 3 Dimensi
- 6) Sebagai sarana hiburan, pembaca dapat mengamati proses pembuatan sebagai wacana untuk menambah wawasan baru.
- 7) Bisa menjadi tolok ukur kemampuan dalam bidang Multimedia, dalam hal ini kemampuan dalam bidang pembuatan film animasi 3d.
- 8) Dapat menjadi suatu media promosi untuk STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan skripsi ini diperlukan adanya pengumpulan data yang benar, akurat dan lengkap. Dengan adanya kelengkapan data ini maka didalam penyusunan skripsi akan mengurangi munculnya hambatan-hambatan, sehingga kelancaran dalam penyusunan skripsi akan tercapai.

Adapun beberapa metode yang penulis gunakan dalam melakukan pengumpulan data, yaitu :

- a. **Metode Wawancara**, merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan responden, dalam hal ini seorang praktisi animasi atau salah satu CEO studio animasi di Yogyakarta agar data yang diperoleh lebih akurat dan sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembuatan film pendek animasi ini.

- b. **Metode *Library***, yaitu proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat di peroleh di perpustakaan maupun file-file dari Internet.
- c. **Metode *Quisioner***, Penulis akan memberikan *questioner* ini kepada animator-animator lokal. Dengan *questioner* ini penulis ingin membuktikan bahwa, animasi The Little Hero ini layak untuk di publish ke masyarakat. Pada *questioner* ini akan melakukan bentuk pertanyaan tertutup, Dichotomus choice dan Multiple choice.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode Perancangan pada skripsi ini menggunakan model Pra Produksi yang didalamnya terdapat beberapa langkah persiapan sebelum produksi, seperti: pencarian ide, perancangan karakter, dan pembuatan *storyboard*.

1.6.3 Metode Pengembangan

Dalam pembuatan film pendek animasi 3 dimensi "The Little Hero" ini, penulis memiliki beberapa tahapan pengembangan :

1. Tahap Produksi, meliputi *Modeling, Texturing, Rigging, Animation*, pemberian efek *visual, Rendering*. Dan masuk ke tahap selanjutnya.
2. Tahap Pasca Produksi, meliputi *compositing* dan *visual effect* , *editing animation, backsound*, sinkronisasi antara gerakan dan visual dengan audio, preview serta finishing berupa rendering dalam format video .AVI.

1.6.4 Metode *Testing*

Penulis menggunakan kuesioner untuk menguji kelayakan dari animasi "The Little Hero" yang telah menerapkan 12 prinsip dasar animasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran umum mengenai keseluruhan penulisan ilmiah, dapat dilihat melalui sistematika penulisan yang meliputi lima bab dijelaskan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini memaparkan pra produksi, yang membahas masalah mulai dari pencarian ide, perancangan karakter, dan pembuatan *storyboard* Film Animasi 3D "The Little Hero".

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan proses produksi dan pasca produksi, meliputi *Modeling, Texturing, Rigging, Animation, Lighting, editing*

animation, backsound, sinkronisasi antara gerakan dan *visual* dengan *audio*, preview serta finishing berupa rendering dalam format video .AVI.

BAB V : PENUTUP

Berisikan kesimpulan, saran, dan daftar pustaka.

1.8 Rencana Jadwal Penelitian

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

NO	KEGIATAN	Agustus				September				Oktober				November				Desember			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Identifikasi Masalah																				
2	Cerita dan Storyboard																				
3	Modeling																				
4	Texturing																				
5	Rigging																				
6	Animation																				
7	Lighting dan Rendering																				
8	Compositing																				
9	Sound fx dan Musik																				
10	Rendering Video																				
11	Penulisan Skripsi																				