

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi adalah sebuah karya seni yang sangat populer saat ini, terutama di Indonesia. Ada 2 macam jenis animasi yang terkenal yaitu animasi 2D dan animasi 3D. salah satu terbukti dengan banyaknya stasiun televisi yang menayangkan hiburan berupa film animasi khususnya 3D, namun sangat disayangkan film animasi yang ditampilkan khususnya adalah hasil karya orang luar negeri, seperti contoh Jepang, Amerika Serikat, Canada, bahkan dari Negara tetangga yaitu Malaysia.

Secara garis besar industry film animasi di Indonesia sendiri saat ini masih belum bisa dikatakan baik dan jauh dari yang diharapkan. Hal ini menjadikan Negara kita belum mampu bersaing ke dunia internasional dalam hal perfilman animasi. dulu Para animator lokal umumnya beranggapan bahwa industry film animasi kartun 3D ini memiliki prospek yang kurang baik dan menjanjikan di Indonesia. padahal film animasi dapat dijadikan komoditas ekonomi yang mampu meningkatkan devisa Negara. Seperti contoh Negara Jepang yang mendapatkan keuntungan sangat besar dari mengekspor film kartun buatan mereka.

Namun kini film animasi di Indonesia sudah semakin berkembang dengan adanya sumber daya manusia yang semakin hari semakin menunjukkan bakat dan kreatifitas masing-masing. Dalam dunia animasi 3dimensi di Indonesia sendiri sudah banyak diproduksi dan bermacam - macam ceritanya. Namun beberapa film animasi di Indonesia mempunyai kelemahan pada segi modeling, dikarenakan kurangnya pemahaman tentang teknik modeling itu sendiri dan output dari modeling yang berupa texture normal map juga sering terlupakan sehingga menghasilkan karakter animasi yang kurang baik ketika difilmkan.

Untuk mengurangi permasalahan tersebut, maka penulis mengambil judul .
" Perancangan Karakter Dan Animasi 3D " The Monkey Adventure " Dengan Teknik Highpoly Modeling" .

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas dapat diambil titik permasalahan sehingga diidentifikasi sebuah masalah yaitu " Bagaimana Membuat film animasi 3D menggunakan metode teknik high poly?"

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan permasalahan dan untuk pembahasan maka penulis membatasi ruang lingkup,yaitu :

1. Film animasi yang dibuat dalam bentuk Animasi 3D (tiga dimensi)
2. Teknik pembuatan karakter yang digunakan adalah *high polygon*

3. Film animasi dibuat dalam durasi kurang lebih 4 menit
4. Software yang digunakan dalam merancang film kartun 3D adalah sebagai berikut :
 - a. Autodesk Maya 2013 64bit
 - b. Pixologic Zbrush 4.0/ 4R5
 - c. Converter video
 - d. Adobe photoshop CS3
 - e. Adobe Premier Pro
 - f. Adobe After effect
 - g. Cool Edit pro 2.1

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penulisan skripsi ini adalah :

- a. Mengetahui cara pembuatan karakter dan proses animasi dengan teknik *high poly*.
- b. Dapat Mengimplementasikan ilmu yang diperoleh dalam menggunakan software adobe photoshop, adobe premier dan after effect dan autodesk maya .

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah :

Bagi Penulis :

- a. Sebagai syarat kelulusan program Strata I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer " AMIKOM " Yogyakarta.
- b. Dapat mengerti kesulitan- kesulitan dalam pembuatan animasi 3D,terutama dalam hal pengerjaan detail karakter.
- c. Sebagai tolak ukur sejauh mana ilmu yang didapat diperkuliahan dan dapat diterapkan kedalam lingkungan permasalahan yang sebenarnya.
- d. Bagi pembaca diharapkan tulisan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran maupun penulisan yang lebih lanjut.

Bagi Animator :

- a. Sebagai sarana hiburan, pembaca dapat mengetahui proses pembuatan dari film animasi itu sendiri.
- b. Sebagai motivasi pembaca guna meningkatkan produktifitas dan perkembangan di ranah animator lokal di Indonesia.
- c. Sebagai sosialisai teknologi, khususnya dibidang multimedia dan produktivitas film animasi.

1.6 Metode Penelitian

Penulisan mendapatkan data melalui berbagai macam metode , yaitu :

1. Metode Kepustakaan

Yaitu proses pengumpulan data melalui buku-buku yang relevan, tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat diperoleh di perpustakaan.

2. Metode Study Literatur

Yaitu metode memperoleh data melalui pemanfaatan fasilitas internet, dengan menjelajahi situs yang berhubungan dengan pembuatan film animasi 3D, seperti www.youtube.com dan situs lainnya

1.7 Sistematika Penulisan

Disini penulis akan membagi menjadi beberapa Bab dengan pokok permasalahan masing-masing.

Bab I Pendahuluan

Dalam bab ini menguraikan latar Belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan metode penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan teori

Dalam bab ini akan diuraikan teori tentang animasi 3D. selain itu akan diuraikan juga tentang langkah langkah pembuatan animasi kartun 3D seperti pra produksi, produksi, pasca produksi dan perangkat lunak apa saja yang digunakan secara singkat.

Bab III Analisis dan Perancangan

Disini membahas masalah mengenai tinjauan umum, perancangan animasi mulai dari tema, desain karakter, synopsis, storyboard serta analisis kebutuhan perancangan pembuatan film animasi "The Monkey Adventure"

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini akan menjelaskan tentang pembahasan umum, penerapan teknik high poly modeling untuk membuat karakter, produksi, pasca produksi editing video serta dubbing dan finishing .

Bab V Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta saran yang mungkin diperlukan oleh peneliti untuk kesempatan yang akan datang .