

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini dunia animasi telah mengalami perkembangan yang sangat pesat dari animasi yang 2D maupun 3D. Berbagai macam studio pembuatan film animasi saling berlomba untuk membuat film animasi yang lebih menarik dan terus mengembangkan kualitas dan grafis animasi mereka. Dengan adanya kemajuan teknik animasi saat ini para peminat film animasi dapat menikmati beberapa animasi dengan grafis yang lebih berkualitas dan lebih nyata sehingga memberikan kepuasan bagi penikmat film.

Berbicara tentang animasi 3D ada sebuah teknik yang disebut motion tracking. Animasi 3D dengan teknik motion tracking adalah teknik menggabungkan Animasi 3D dengan dunia nyata. Beberapa film animasi terkenal yang menggunakan teknik ini antara lain : Transformer, Harry Potter, Avatar dan masih banyak lagi.

Maka dari itulah penulis mengambil skripsi dengan judul **"Pembuatan Animasi 3D Xtech Dengan Teknik Motion Tracking"** ini agar bagaimana cara menggabungkan animasi 3D dengan dunia nyata sehingga animasi 3D tersebut terlihat menyatu di dunia nyata.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, penulis merumuskan rumusan masalah yaitu:

Bagaimana cara menggabungkan animasi 3D dengan dunia nyata sehingga karakter animasi 3D terlihat menyatu di dunia nyata?

### **1.3 Batasan Masalah**

Untuk ruang lingkup penelitian, penulis membatasi penelitian pada cara menggabungkan karakter animasi 3D dengan dunia nyata agar karakter animasi 3D tersebut terlihat seperti berada di dunia nyata.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat animasi 3D Xtech dengan teknik motion tracking.
2. Memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program Strata I Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Menambah wawasan dalam dunia animasi 3D khususnya dalam teknik motion tracking.
2. Dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan diri sendiri dalam bidang animasi sehingga dapat menjadi pembelajaran untuk menjadi lebih baik lagi terutama dalam bidang animasi 3D.

3. Menerapkan ilmu-ilmu dan teori yang telah di dapat selama belajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta ke dalam penerapan yang nyata.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam penumplan data sebagai laporan sekripsi ini, penulis menggunakan beberapa metode antara lain :

1. Metode Pengumpulan Data
  - a. Metode ini digunakan untuk melakukan penelusuran refrensi-refrensi, baik dari buku-buku yang ada di perpustakaan maupun dari internet yang berhubungan dengan judul penelitian ini.
  - b. Dokumentasi  
Pada tahap ini dilakukan penulisan laporan yang berkaitan dengan studi literature sampai implementasi.
2. Metode Perancangan Film  
Pada tahap ini dilakukan persiapan-persiapan untuk membuat film aimasi mulai dari memikirkan jalan cerita sampai membuat storyboard.
3. Metode Produksi Film  
Dalam tahap ini pembuatan film animasi dikerjakan, mulai dari pembuatan karakter dan objek lainnya, pemberian warna atau tekstur, pemberian tulang pada karakter hingga tahap render.
4. Metode Pasca Produksi

Disini dilakukan tahap editing dan compositing sebagai tahap akhir pembuatan film animasi . Editing dan compositing dilakukan untuk menyaukan adegan-adegan dari hasil render, sound dan effect hingga di jadikan file movie dan tahap pembuatan film selesai.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab. Adapun garis besar sistematikanya sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini akan mengulas tentang Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, metode penelitian dan Sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Menguraikan tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian pembuatan film animasi.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini menguraikan tentang perancangan animasi secara umum serta proses pembuatan dalam animasi 3D.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini akan di jelaskan tentang tahapan-tahapan dalam pembuatan animasi 3D.

**BAB V PENUTUP**

Menguraikan kesimpulan dan saran-saran yang di sampaikan penulis, dan juga berisi daftar pustaka yang di jadikan refrensi dalam pembuatan skripsi ini.

