

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi khususnya di bidang multimedia saat ini telah berkembang dengan pesat. Salah satunya yaitu penggunaan teknologi multimedia pada pembuatan animasi. Animasi sendiri mempunyai banyak jenis salah satunya animasi 3D. Animasi 3D adalah animasi yang berbentuk nyata tetapi tidak nyata, yaitu bukan sebuah objek 3D yang bisa disentuh dan dirasakan wujud fisiknya. Saat ini perindustrian dibidang animasi 3D sekarang sedang berkembang adalah film kartun dan *video game*.

Developer game di Indonesia semakin berkembang dengan adanya sumber daya manusia yang semakin hari semakin menunjukkan bakat serta kreatifitas dalam dunia animasi 3 dimensi. Di Indonesia sudah banyak *developer* game memproduksi game dalam bentuk 3 dimensi salah satunya start up Rexaise Game Studio yang sedang mengembangkan game "*The Legend of Pajang Kingdom*". Dimana game yang sedang dikembangkan bergenre *Role Playing Game* (RPG) adalah salah satu jenis game dengan memasukan unsur – unsur penceritaan yang kompleks serta seni peran yang membuat seseorang merasa menjadi tokoh yang diperankan.

Dalam media yang saya buat akan memvisualisasikan cerita yang ada di dalam game "*The Legend of Pajang Kingdom*" karena cerita yang disajikan banyak memiliki unsur imajinatif maka dibuatlah animasi 3D sebagai media untuk *intro game*, menceritakan tentang seorang pemuda bernama Kiba berlari dari desanya

menuju suatu kerajaan untuk menemui ayahnya, dia menemukan hambatan dalam perjalanannya menuju kerajaan itu.

Berdasarkan dari latar belakang tersebut maka penulis mengangkat judul "Perancangan Film Animasi 3D Untuk Intro Game "The Legend Of Pajang Kingdom" Menggunakan Autodesk Maya" supaya game yang akan diproduksi lebih menarik dan menghibur ketika dirilis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dijadikan dasar dalam penelitian ini yaitu: "*Bagaimana merancang film animasi 3D untuk intro game "The Legend of Pajang Kingdom" menggunakan Autodesk Maya?"*."

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka penulis membatasinya. Adapun batasan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Jenis film yang akan dibentuk merupakan jenis animasi 3 dimensi.
2. Animasi ini hanya menampilkan satu sesi dari cerita game *The Legend of Pajang Kingdom*.
3. Durasi hasil akhir animasi yang akan dibuat 2 menit.
4. Model yang dibuat berbentuk manusia, binatang, rumah, pohon, gerbang kerajaan dan *background*.
5. Analisis yang digunakan hanya analisis kebutuhan.

6. Testing menggunakan evaluasi oleh GameLan Jogja Game Developer Community.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Untuk memberikan informasi kepada para pengguna tentang awal cerita yang ada dalam game ini.
2. Mengembangkan dan menerapkan teori dari praktikum yang sudah diperoleh.
3. Bagi penulis sendiri sebagai syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Strata 1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi Penulis, diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan tentang perancangan serta pembuatan film animasi 3D untuk intro game, dan juga menambah portofolio untuk memasuki dunia kerja.
2. Bagi Penonton, diharapkan dapat memberikan hiburan serta meningkatkan ketertarikan terhadap game *The Legend of Pajang Kingdom* dari animasi tersebut.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan skripsi ini penulis memerlukan data yang lengkap dan benar. Penulis mengharapkan dengan adanya data yang lengkap dapat membantu dalam penyusunan skripsi ini dan dapat dijadikan sebagai referensi untuk pembuatan skripsi agar tercapai dengan hasil yang diinginkan.

Beberapa metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data, antara lain :

1. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan mengadakan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang diteliti, mempelajari dan mencatat data yang dibutuhkan dalam penelitian.

2. Metode Wawancara

Pengambilan data dengan metode wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi yang berhubungan dengan pembuatan animasi 3 dimensi dengan mewawancarai obyek yang diteliti, mempelajari dan mencatat data yang dibutuhkan dalam penelitian.

3. Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan menggunakan studi pustaka ini dimaksudkan untuk mendapatkan data yang diperlukan dengan mengacu pada buku atau media yang ada, yang berisi informasi tentang video animasi 3 Dimensi serta hal – hal yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas penulis dalam skripsi ini.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang dipakai yaitu menggunakan analisis kebutuhan. Yang terdiri dari analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional. Didalam analisis kebutuhan fungsional berisi tentang jenis kebutuhan yang berisi tentang proses yang akan dilakukan oleh sistem. Sedangkan analisis kebutuhan non fungsional berisi tentang alat yang digunakan guna menunjang pembuatan video animasi ini.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode ini merupakan metode yang pertama kali dilakukan dalam pembuatan film animasi yaitu tahap pra produksi. Tahap pra produksi dilakukan untuk mempersiapkan pembuatan film animasi seperti mencari data – data yang terkait dari sumber – sumber yang dibutuhkan. Serta data yang diperlukan dalam pembuatan film animasi, kemudian akan masuk pada ide cerita, tema dari cerita tersebut, alur cerita dan sinopsis.

1.6.4 Metode Pengembangan

Pada metode pengembangan dibagi menjadi dua tahapan yaitu, produksi dan tahap paska produksi. Tahap produksi terdiri dari pembuatan film animasi tersebut, kemudian melakukan review sementara, jika hasil yang didapat dirasa masih kurang maka langsung dilakukan perbaikan. Setelah itu tahap paska produksi dilakukan untuk menggabungkan video dengan suara dari *voiceover* beserta efek musiknya. Pemberian efek suara dan musik ini berguna agar video tersebut lebih menarik.

1.6.5 Metode Pengujian

Metode pengujian yang digunakan adalah diuji oleh kalangan yang ahli dalam hal tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab dan masing-masing memiliki sub-bab yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Untuk memberikan gambaran skripsi secara keseluruhan dan kemudahan dalam menelaah dan memahaminya, penulis memberikan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang gambaran umum mengenai penulisan skripsi ini. Dimana terdiri dari: latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menjelaskan tentang teori-teori yang mendukung dalam proses penyusunan skripsi ini. Berisi mengenai tinjauan pustaka, pengertian video trailer, tujuan penggunaan film animasi 3D sebagai intro game, manfaat penggunaan film animasi 3D sebagai intro game.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan menjelaskan secara umum mengenai penentuan ide cerita, tema, menulis *logline*, *synopsis*, *diagram scene*, *character development*, analisis kebutuhan sistem dan perancangan pembuatan film animasi 3D berdasarkan rumusan masalah yang ada.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menguraikan tentang proses pembuatan film animasi 3D dari rancangan yang telah dibuat, mulai dari pembuatan *model character*, pembuatan setting *background*, penganimasian, *editing video*, serta *final editing*.

BAB V PENUTUP

Bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan dari penelitian dan saran yang ditulis oleh penulis.

DAFTAR PUSTAKA

