

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi 3D, sebuah kata yang kini sudah semakin populer dan dikenal oleh banyak orang. Hampir semua aktivitas dan gaya hidup manusia urban menggunakan animasi 3D, mulai dari film, tayang televisi (Broadcasting), iklan tv, game visualisasi produk dan arsitektur, telekomunikasi, presentasi multimedia, video profil, video launching, 3D printing, hingga content web. Tampilan 3D yang fantastis, lucu, menghibur, dan memikat hati membuat setiap orang terpesona melihatnya.^[1]

Saat ini beberapa studio di hollywood seperti walt disney animation studios dan pixar, berperan penting dalam kemajuan pembuatan film animasi 3D ini dengan menampilkan gambar dan pencahayaan yang menakjubkan. Sebagai contoh film-film yang sukses di Bioskop seluruh dunia seperti Toy Story, Brave, Frozen, Kungfu Panda, Minions, dan lain-lainnya.

Dan di Indonesia sebenarnya sudah banyak film yang dibuat oleh anak bangsa yang sukses didalam maupun luar negeri, beberapa film animasi tersebut seperti Battle of Surabaya, Keluarga Somat dan Adit & sopo jarwo merupakan karya anak bangsa yang patut kita banggakan.

Untuk membuat film animasi 3D yang menarik untuk ditonton dan sebagai sebuah referensi dalam hal meningkatkan kreatifitas perfilman di indonesia sehingga tidak tergantung dengan film animasi 3D luar negeri, maka dari itu

Penelitian dan Pembuatan Tugas Akhir ini penulis mengambil judul Pembuatan Film Animasi 3D "Battle of Badminton" MENGGUNAKAN AUTODESK MAYA 2014

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat di uraikan rumusan masalah yang akan menjadi pokok bahasan penelitian yaitu:

Bagaimana membuat film animasi 3D yang menarik untuk ditonton dan mudah dalam hal pembuatannya?

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah yang di lampirkan dalam tugas akhir ini yaitu:

1. Film ini berupa animasi 3D yang dibuat menggunakan software Autodesk Maya 2014
2. Software pendukung proses pembuatan animasi adalah Adobe Photoshop, Adobe After effect, Adobe Premiere Pro, Adobe Audition.
3. Film ini menceritakan tentang semangat bertanding dalam bermain Bulu tangkis untuk berjuang mendapatkan juara.
4. Durasi waktu film pendek ini \pm 4 menit.
5. Teknik yang di bahas dalam film ini yaitu penerapan rendering menggunakan mesin render mental ray.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan Tugas Akhir ini yaitu :

A. Bagi penulis:

1. Mampu mengimajinasikan dan membuat film animasi 3D secara personal.
2. Menggali dan mendalami ilmu animasi 3D yang sudah dikuasai.
3. Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai bidang yang dikuasai.
4. Menerapkan disiplin ilmu yang didapatkan di bangku kuliah, sehingga dapat di terapkan di lapangan.
5. Sebagai syarat kelulusan jenjang pendidikan Diploma 3 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

B. Bagi pembaca:

1. Sebagai sarana hiburan, pembaca dapat mengamati proses pembuatan sebagai wacana untuk menambah wawasan baru.
2. Sosialisasi teknologi, khususnya di bidang multimedia dan film kartun 3D yang di tunjukan pada bidang usaha.
3. Sebagai bahan pengembangan penelitian selanjutnya.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang di harapkan dalam penyusunan skripsi ini untuk pihak-pihak berikut:

1. Bagi penulis

Dengan penyusunan Tugas Akhir ini berarti penulis menerapkan ilmu yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta, khususnya dalam bidang multimedia dan juga memanfaatkan ilmu yang sudah didapat dalam menggunakan Adobe Premiere Pro, Adobe Photoshop, Adobe Audition, Adobe After Effect, Autodesk Maya.

2. Bagi kalangan pembaca

Berdasarkan penyusunan Tugas Akhir ini, diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta yang ingin mengetahui bagaimana membuat film animasi 3 dimensi.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi tentang permasalahan adalah :

1. Metode Pengumpulan data:

a. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan dan pemantauan secara langsung di lapangan mengenai pertandingan bulu tangkis di GOR Kamandanoe

Tujuannya untuk memperoleh informasi yang sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.

b. Wawancara

Dilakukan dengan wawancara kepada artist 3D yang dianggap mumpuni yaitu Purnomo sebagai Animator dari PT. Mataram Surya Visi.

c. Kepustakaan

Proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses pembuatan animasi yang dapat di peroleh di perpustakaan Amikom maupun file-file dari Internet.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar lebih mudah dimengerti dalam penyajian laporan penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan

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

BAB II: Landasan Teori

Bab ini menjelaskan tinjauan pustaka, konsep dasar film animasi, dan tahap pembuatan film animasi.

BAB III: Perancangan

Pada bab ini menjelaskan tentang perancangan film, menggambarkan bentuk dan kepribadian tiap karakter serta menganalisis kebutuhan dari film animasi 3 dimensi.

BAB IV: Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan tentang proses dan hasil pembuatan film 3D "Battle Of Badminton".

BAB V: Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan Tugas Akhir ini.

Daftar Pustaka