

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia film kartun dari tahun ke tahun mengalami perubahan dan kemajuan yang sangat pesat, hal ini memerlukan waktu puluhan tahun dalam proses penciptaannya. Film kartun mulai di kenal luas sejak populernya media televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak hasil rekaman kegiatan dari makhluk hidup, baik manusia, hewan, maupun tumbuhan.

Film kartun 3D merupakan animasi yang berwujud 3 dimensi, meskipun bukan dalam bentuk 3D yang sebenarnya, yaitu bukan sebuah objek 3D yang dapat kita sentuh dan rasakan wujud fisiknya, namun hanya dalam layar kaca (media layar TV, bioskop, komputer, proyektor, dan media lain sejenisnya). Tidak hanya seperti animasi 2D yang hanya memiliki dimensi panjang (x) dan lebar (y), animasi 3D selain memiliki kedua dimensi tersebut juga memiliki dimensi kedalaman (z).

Di Indonesia film-film yang dikemas dalam tayangan 3 Dimensi sudah mulai populer, namun Banyaknya film animasi yang beredar masih jarang film animasi yang mengangkat tema berbagi pada hari raya idul adha, walaupun ada itupun masih dalam bentuk animasi 2 Dimensi. Onion adalah film yang dikemas dalam bentuk animasi 3 Dimensi, dalam film ini penulis berniat memasukkan unsur-unsur nilai sosial dan rasa cinta terhadap sesama manusia dengan

mengajarkan kita sebagai orang yang mampu dan mempunyai harta lebih untuk berbagi kepada orang yang tidak mampu. Dengan demikian orang yang menonton film animasi ini secara tidak sadar mengetahui betapa pentingnya berbagi sesama orang muslim.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti membuat film animasi yang bertemakan indahnyaberkurban pada hari raya idul adha, film animasi ini buat menggunakan software cinema 4D dengan karakter berbentuk seperti bawang yang tidak hanya sekedar hiburan saja, tetapi dapat memberikan makna dan contoh yang baik kepada yang melihat film ini

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis ingin memecahkan masalah "bagaimana cara membuat film animasi 3D "Onion" yang tidak hanya menarik tetapi memiliki unsur-unsur nilai sosial yang terkandung dan rasa cinta terhadap sesama manusia.

1.3 Batasan Masalah

Dengan di buatnya film animasi 3D berjudul "onion" perlu di adakan batasan batasan masalah, batasan batasan tersebut antara lain :

1. Teknik yang di gunakan adalah teknik *Polygonal*.
2. Film animasi ini berdurasi 1-5 menit
3. Film animasi 'onion' menggunakan software pendukung Corel Draw x6, Cinema 4D R14, Adobe Audition, dan Adobe premiere.

4. Format film yang sudah jadi berformat. mp4

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Merancang film animasi 3D yang berjudul "Onion".
2. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Sistem Informasi pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang di dapat selama masa study di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Sebagai bekal kemampuan dan pengetahuan untuk mengembangkannya ketika berada di luar amikom.
5. Bagi mahasiswa, calon mahasiswa, dapat dijadikan referensi bagi yang ingin mengetahui proses perancangan animasi 3D, sehingga dapat menambah wawasan yang luas dalam bidang animasi 3D.

1.5 Metode Penelitian

Ada pun metode penelitian yang di gunakan untuk mendapatkan informasi - informasi dalam laporan penelitian adalah

1. Analisis

Tahap analisis merupakan tahapan yang mempelajari objek dan data yang di peroleh dari hasil penelitian untuk diidentifikasi data mana yang dibutuhkan dalam perancangan dan pembuatan objek 3D ini.

2. Metode Pengembangan

Metode yang dilakukan dalam pengembangan ini melalui tahap-tahap sebagai berikut:

- a. Tahap Pra-produksi meliputi pembuatan cerita, skenario/script, diagram scan dan pembuatan sketsa model (karakter) dan property, dan storyboard.
- b. Tahap produksi meliputi modeling, testuring/colouring, rigging, weighting, lighting dan animation.
- c. Tahap pasca produksi meliputi *editing*, menambahkan *audio*, *rendering* dan mengunggah ke situs-situs internet yang menyediakan layanan video online.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini mengemukakan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, Manfaat dan Metode Penelitian serta Sistematika Penulis.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan dasar teori dan unsur-unsur multimedia ,serta penjelasan teori animasi, teknik untuk membuat animasi, prinsip animasi, serta software yang digunakan dalam pembuatan film animasi "Onion"

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan tentang perancangan film, menentukan ide cerita, tema, proses pembuatan film, perancangan storyboard, screenplay, sketsa karakter, dan analisis kebutuhan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan perancangan animasi 3 Dimensi menggunakan Cinema 4D yang diusulkan, yaitu rancangan karakter animasi "Onion" dan lingkungannya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup, yang di dalamnya berisi kesimpulan dan rangkuman dari pembahasan skripsi, serta berisi saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan pembuatan program aplikasi selanjutnya.