

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi 3D adalah salah satu kemajuan ilmu dibidang multimedia sebagai media penyampaian informasi pada masa sekarang ini. Hal ini dapat kita lihat dengan dimanfaatkannya multimedia sebagai kebutuhan dalam berbagai kegiatan. Animasi 3D juga digunakan sebagai media informasi dalam bentuk film, video, media iklan/promosi, games dan sebagainya yang mendidik, menghibur dan menarik perhatian masyarakat sehingga memberikan kesan serta pandangan yang baik terhadap suatu informasi. Dengan penambahan animasi pada media informasi maka akan membawa kesan yang menyenangkan dalam menyimak suatu informasi.

Pada kabupaten Buru Selatan yang tergolong kabupaten muda dan baru mekar, kabupaten ini memiliki jumlah penduduk yang tidak sedikit yaitu 53.671 jiwa yang mana terdiri dari penghuni tetap dan pendatang. Dalam peningkatan pembangunan serta pengembangan di kabupaten Buru Selatan dengan menggunakan media informasi sebagai salah satu sarana penyampaian informasi kepada seluruh warga masyarakat di Kabupaten Buru Selatan, terutama pada kantor KPU yang berkedudukan di ibukota daerah kabupaten Buru selatan yaitu Namrole. Komisi Pemilihan Umum atau disingkat KPU merupakan badan hukum yang mengatur tentang pemilihan umum yang dilakukan secara efektif dan mampu memfasilitasi pelaksanaan Pemilu yang jujur dan adil.

Komisi Pemilihan Umum juga berfungsi untuk mengkoordinasikan menyelenggarakan dan mengendalikan semua tahapan pelaksanaan pemilu serta menetapkan peserta pemilu dengan daerah pemilihannya masing-masing sesuai dengan undang-undang pemilu pasal 1 ayat 3 UU NO. 12 Tahun 2003.

Kebanyakan warga kabupaten Buru Selatan yang ingin mendaftarkan dirinya ke KPU sebagai calon legislatif, masih belum punya pemahaman yang baik untuk menjadi seorang calon legislatif, karna pihak dari KPU yang menjelaskan tentang tata cara pendaftaran calon legislatif secara langsung kepada pendaftar tidaklah mudah bahkan sulit dipahami oleh pendaftar, akibatnya terjadi kesalahan dalam melengkapi berkas-berkas sebagai bukti persyaratan yang diberikan pada saat pendaftaran calon legislatif di KPU Kabupaten Buru Selatan.

Berdasarkan permasalahan di atas, dibutuhkan sebuah video simulasi tata cara pendaftaran calon legislatif yang dimana bertujuan agar seorang pendaftar dapat dengan jelas memahami dan juga mengetahui apa yang harus dipersiapkan dan dilakukan lebih dulu sebelum ingin mendaftarkan dirinya sebagai calon legislatif. Video simulasi ini akan di buat berbasis multimedia animasi 3D. Dengan adanya video simulasi tata cara pendaftaran calon legislatif berbasis animasi 3D ini, di harapkan warga Kabupaten Buru Selatan yang akan mendaftarkan dirinya sebagai calon legislatif di Komisi Pemilihan Umum Kabupaten Buru Selatan dapat dengan mudah memahami dan mengetahui tata cara pendaftaran calon legislatif, supaya tidak terjadi kesalahan pada saat mendaftarkan diri di KPU sebagai calon legislatif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimana membuat video simulasi tata cara pendaftaran calon legislatif pada daerah kabupaten Buru Selatan berbasis multimedia animasi 3D ?”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, batasan masalah yang digunakan pada penelitian ini diantaranya:

1. Video simulasi ini akan digunakan oleh pihak dari Komisi Pemilihan Umum Kabupaten Buru Selatan
2. Proses pembuatan video simulasi ini berbasis animasi 3D menggunakan software Autodesk Maya.
3. Video simulasi ini berdurasi 2 menit 17 detik
4. Beberapa software yang digunakan :
 - a. Autodesk Maya 2015
 - b. Adobe Premiere CS 6
 - c. Adobe Aftereffect CS 6
 - d. Adobe Audition CS 6
 - e. CorelDraw X7

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penulisan dalam melakukan penelitian serta menyusun Skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat video simulasi tata cara pendaftaran calon legislatif pada daerah kabupaten Buru Selatan berbasis multimedia animasi 3D.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk menyelesaikan pendidikan Program Studi Strata 1 Jurusan Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam pembuatan video simulasi 3D ini :

1.5.1 Bagi Penulis

1. Bisa menjadi sarana untuk menuju ke dunia pekerjaan berdasarkan bidang ini, yaitu sebagai spesialis animasi 3 dimensi.
2. Bisa memanfaatkan ilmu yang pernah didapat dalam menggunakan Autodesk Maya, Adobe After Effect, Adobe Premiere, Adobe Audition dan CorelDraw.
3. Mengamalkan ilmu yang sudah penulis pelajari dan peroleh di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5.2 Bagi Orang Lain

1. Diharapkan dapat menjadi sebuah ide atau inspirasi dalam penyusunan skripsi bagi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta yang ingin mengetahui bagaimana cara membuat animasi tiga dimensi (3D)

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 dalam pengumpulan data, antara lain :

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung terhadap objek yang akan dijadikan sumber data penelitian. Sehingga penulis dapat mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan penelitian skripsi langsung kepada sumber datanya. Pada metode ini penulis melakukan pengamatan langsung di KPU Kabupaten Buru Selatan.

2. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan bertanya atau wawancara pihak terkait yaitu petugas di partai dan petugas pendaftaran calon legislatif pada KPU, Kabupaten Buru Selatan, sehingga diperoleh data-data yang dibutuhkan.

3. Metode Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan penelusuran terhadap berbagai macam literatur seperti buku, refrensi-refrensi baik melalui perpustakaan maupun internet dan lain sebagainya yang terkait dengan judul penelitian ini.

4. Metode Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan data dari buku, jurnal ilmiah, artikel maupun skripsi serupa yang pernah dibuat.

1.6.2 Metode Perancangan Simulasi

Pada tahap ini simulasi belum dibuat, tetapi persiapan apa saja yang dibutuhkan sudah direncanakan mulai dari ide, tema, lalu dikembangkan sedemikian rupa.

1.6.3 Metode Produksi Simulasi

Pada tahap inilah pembuatan simulasi 3D berlangsung, mulai dari modeling, teksturing, menganimasikan dan merender.

1.6.4 Metode Pasca Produksi Simulasi

Pada tahap ini dilakukan editing dan compositing dalam pembuatan video simulasi 3D. Editing dan compositing adalah hal yang sangat penting dan utama karena pada tahap inilah beberapa adegan dari hasil render dan audio dimasukkan dan di rangkai untuk dijadikan sebuah file video.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini terdiri dari 5 bab, yaitu :

1. BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan pada penelitian ini.

2. BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini akan menguraikan tentang tinjauan pustaka, pengertian animasi, sejarah animasi, teknik pembuatan animasi 3D, peralatan Dasar pembuatan Video simulasi, pewarnaan, dan perangkat lunak yang digunakan.

3. BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan membahas mulai dari pra produksi dalam hal ini meliputi penentuan ide cerita, tema, alur atau proses pendaftaran calon legislatif, menulis diagram scene, screenplay, analisis masalah dan solusinya, kemudian standar karakter, standar warna, standar property, pembuatan layout dan storyboard.

4. BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai proses pembuatan video animasi, kemudian tahap produksi, meliputi pembuatan simple line test, key animation, pembuatan inbetween, dan pembuatan background. Kemudian dalam tahap pasca produksi atau post produksi meliputi proses dubbling

editing dan compositing.

5. BAB V: PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diperoleh dari pembahasan pada bab sebelumnya.

6. DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang penulis gunakan untuk menulis skripsi, baik berupa literatur dari internet, buku panduan, ataupun majalah.

