

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya dunia film animasi 3D memberikan perubahan dalam teknik pembuatan yang sebelumnya dikerjakan secara manual dan saat ini berkembang menggunakan bantuan perangkat keras komputer atau sering disebut dengan animasi digital. Pembuatan film animasi 3D sama halnya seperti pembuatan film pada dasarnya yang membutuhkan teknik kamera dalam proses pembuatannya. Film animasi 3D “Go Out from Dungeon” disuguhkan dengan teknik kamera *Point of View* dimana sudut pandang kamera mencerminkan penglihatan dari sebuah karakter atau subjek. Beberapa latar atau setting *background* menerapkan metode *Matte Painting* yang disusun secara 3D.

Penggunaan teknik kamera *Point of View* sering digunakan dalam pembuatan game bergenre *survival* dan *horror* untuk menciptakan sebuah suasana yang menegangkan dan pemain seolah – olah bermain secara nyata dikarenakan hasil penglihatan kamera yang ditampilkan mencerminkan mata dari karakter yang dijalankan. Sesuai dengan uraian di atas, penulis mendapatkan sebuah ide untuk menciptakan sebuah film animasi 3D dengan menggunakan referensi game yang menggunakan teknik kamera *Point of View* dalam pembuatannya. Penggunaan *Matte Painting* pada *background* menciptakan nuansa yang lebih realistis dalam animasi 3D yang diciptakan. Penggunaan *Matte Painting* pada animasi 3D dapat meningkatkan kualitas dari film terutama dalam segi *background* dari film tersebut.

Sayangnya di Indonesia pembuatan film animasi 3D yang menggunakan teknik kamera *Point of View* dan *Matte Painting* pada *background* hanya segelintir saja. Maka dalam penyusunan skripsi ini penulis mengangkat judul “Pembuatan Film Animasi 3D Berjudul “Go Out from Dungeon” dengan Teknik Kamera POV dan 3D Matte Painting pada Background”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas maka permasalahan utama adalah “Bagaimana pembuatan film animasi 3D berjudul “Go Out from Dungeon” dengan Teknik Kamera POV dan 3D Matte Painting pada Background?”

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka didapat batasan-batasan masalah yang digunakan untuk membatasi ruang lingkup masalah dalam melakukan penelitian. Batasan masalah yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Animasi berbentuk 3D atau 3 Dimensi
2. Proses pembuatan film yang terdiri dari tahap:
 - a. Pra Produksi, meliputi ide dan konsep, perancangan cerita, perancangan karakter dan *storyboard*.
 - b. Produksi, meliputi *modelling*, *rigging*, *texturing*, *layouting*, *lighting*, *environment effect*, *animation*, *render*, dan *dubbing* suara.
 - c. Pasca Produksi, meliputi *compositing* dan *rendering* film.
3. Beberapa software yang digunakan :
 - a. Autodesk Maya 2016

- b. Adobe After Effect CS6
- c. Adobe Photoshop CS6
- d. Sony Vegas Pro 13.0
- e. Audacity

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Memenuhi syarat untuk menyelesaikan pendidikan program studi Strata Satu (S1) Teknik Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat sebuah film animasi 3D yang dapat digunakan sebagai media hiburan.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan di dapatkan dalam pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis, diharapkan dapat memberikan sebuah pengalaman dalam pembuatan film animasi 3D.
2. Bagi penonton, diharapkan dapat memberikan sebuah hiburan dan wawasan dalam pembuatan film animasi 3D.

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan skripsi ini penulis memerlukan data – data yang lengkap dan benar. Penulis mengharapkan dengan adanya data yang lengkap dapat membantu dalam penyusunan skripsi 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 Literatur

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur-literatur yang ada, seperti internet yaitu dengan mencari data yang dibutuhkan penulis dan memiliki kaitan dengan pembuatan film animasi 3D.

2. Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data menggunakan studi pustaka dimaksudkan untuk mendapatkan data yang diperlukan dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, atau catatan yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti

3. Metode Observasi

Merupakan teknik pengumpulan data, dimana penulis melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk dijadikan sebagai referensi.

1.6.2. Metode Analisis

Penelitian ini menggunakan metode analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat)

1.6.3. Metode Perancangan

Peneliti menggunakan tahapan pertama untuk perancangan pembuatan film animasi 3D yaitu tahapan pra produksi yang meliputi penentuan ide dan konsep, perancangan cerita, perancangan karakter, dan *storyboard*.

1.6.4. Metode Testing

Peneliti melakukan penayangan film animasi 3D di media seperti Youtube dan Facebook.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan penulis akan memuat uraian secara besar dari isi skripsi dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan menguraikan tentang tinjauan pustaka, pengertian film animasi, prinsip film animasi, jenis film animasi, teknik pembuatan animasi, seputar shot kamera, seputar angle kamera, pengertian matte painting, tahapan pembuatan film animasi 3D.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan dijelaskan mulai dari tahap pra produksi yaitu meliputi penentuan ide dan konsep, perancangan cerita, perancangan karakter, dan *storyboard*, analisis kebutuhan sistem, analisis masalah dan solusi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini dijelaskan mengenai proses pembuatan film animasi 3D, kemudian tahap meliputi *modelling*, *rigging*, *texturing*, *layoutting*, *lighting*, *environment effect*, *animation*, *render* dan *dubbing* suara. Kemudian pada tahap pasca produksi meliputi *compositing* dan *rendering* film.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran – saran yang didapatkan dari penelitian yang telah penulis lakukan.

DAFTAR PUSTAKA

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