

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film animasi merupakan salah satu jenis film yang masih banyak dibuat dan diproduksi hingga sekarang. Film animasi sangat digemari oleh semua kalangan baik itu anak-anak ataupun orang dewasa sekalipun, dikarenakan film animasi banyak menyajikan hiburan dan nasihat didalam ceritanya.

Untuk dapat memahami dan mengetahui bagaimana sebuah *film* animasi dibuat, harus menggukankan 12 prinsip dasar animasi, yang mana salah satu diantaranya adalah prinsip *anticipation*, prinsip ini merupakan ancang- ancang persiapan sebelum gerakan utama suatu adegan dilakukan, sehingga adegan terlihat tampak nyata dan penonton dapat menebak adegan apa yang akan dilakukan, misalnya pada saat melompat, ataupun berlari.

Penulis ingin membuat sebuah film pendek animasi 3D tentang sepak bola, dalam film animasi ini terdapat banyak adegan gerakan – gerakan cepat seperti menendang berlari, atau pun menangkap. Agar setiap gerakan – gerakan tampak nyata maka penulis menerapkan prinsip *anticipation* / antisipasi didalamnya. Dengan menerapkan prinsip ini diharapkan film animasi yang dibuat lebih dinamis dan menarik.

Oleh karena itu penulis mencoba membuat film animasi 3D dengan menerapkan prinsip *anticipation* yang berjudul "tendangan pinalti".

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, maka penulis menyimpulkan permasalahan yang akan diteliti diantaranya :

1. Bagaimana membuat film animasi 3d yang menerapkan prinsip *anticipation* didalamnya.
2. bagaimana menguji kelayakan animasi 3d yang menerapkan prinsip *anticipation*.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan terarah dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan mengenai "PENERAPAN PRINSIP *ANTICIPATION* PADA ANIMASI 3D BERJUDUL "TENDANGAN PINALTI", maka batasan masalah yang sudah penulis tentukan antara lain :

1. Pra produksi yang meliputi, pencarian ide, perancangan karakter, pembuatan *storyboard*.
2. produksi yang meliputi, *modeling, texturing, rigging, animation*, pemberian efek *visual*, dan *rendering*.
3. pasca produksi meliputi, *compositing* dan *visual* efek, *editing animation, backsound, sinkronisasi* antara gerakan dan visual dengan *audio, preview* serta *finising* berupa *rendering* dan *konversi* ke VCD.
4. proses animasi menggunakan blender.
5. film animasi yang dibuat dalam bentuk *short movie*
6. film animasi yang dibuat berdurasi kurang dari 3 menit.

7. animasi dibuat dengan menerapkan prinsip anticipation.

1.4 Maksud dan tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang akan dicapai diantaranya :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan studi S1 - Sistem informasi di STIMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menciptakan animasi dengan menerapkan prinsip anticipation
3. dapat mengetahui secara detail bagaimana proses pembuatan film animasi 3D.
4. Sebagai syarat untuk menyelesaikan studi S1 - Sistem informasi di STIMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. dapat mengetahui secara detail bagaimana proses pembuatan film animasi 3D.
6. Menciptakan film animasi dalam bentuk *short movie* dengan menerapkan prinsip *anticipation* sehingga mampu memberikan efek gerakan yang tampak lebih nyata.
7. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti jenjang pendidikan di STIMIK AMIKOM Yogyakarta, baik dari segi teori maupun praktikum.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis :
 - a. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang telah didapat mengikuti pendidikan di STIMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - b. Menambah wawasan bagi penulis.

- c. Melatih dan mengukur kompetensi yang dimiliki sebagai kesiapan menjadi tenaga kerja profesional dibidangnya.

2. Bagi Pembaca :

- a. Sebagai saran hiburan, pembaca dapat mengamati proses pembuatan sebagai wacana untuk menambah wawasan baru.
- b. Dapat menjadi tolak ukur kemampuan dalam bidang multimedia, terutama dalam pembuatan film animasi 3D.
- c. Dapat menjadi suatu media promosi untuk STIMIK AMIKOM yogyakarta.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian digunakan sebagai pedoman dalam dalam melaksanakan penelitian agar hasil yang diperoleh tidak menyimpang dari tujuan yang ditetapkan. Langkah – langkah yang di ambil untuk membuat animasi 3D yang berjudul "Tendangan pinalti" antara lain :

1. **Metode wawancara**, Dimana penulis akan mewancarai langsung kepada animator-animator lokal yang ada di yogyakarta, bagaimana proses dari animasi 3D.
2. **Metode Observasi**, yaitu peninjauan langsung dan pengamatan langsung ke lokasi pembuatan film animasi. Dimana penulis akan terjun langsung ke studio animasi untuk mengamati bagaimana proses- proses dan tahapan-tahapan dalam pembuatan animasi.
3. **metode kepustakaan**, yaitu proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial-tutorial, dan segala materi yang berkaitan dengan

proses produksi yang dapat dilakukan di perpustakaan maupun *file-file* dari internet.

4. **Metode kuesioner**, Penulis akan memberikan kuesioner ini kepada animator-animator lokal. Dengan kuesioner ini penulis ingin membuktikan bahwa, animasi Tendang pinalti ini layak untuk di publish ke masyarakat. Pada kuesioner ini akan melakukan bentuk pertanyaan tertutup kepada orang yang berpengalaman pada bidang animasi. Dengan memberikan pertanyaan tentang bagaimana penerapan prinsip *anticipation* pada film animasi ini, bagaimana pengambilan gambar, bagaimana penataan cahaya, bagaimana backsound, bagaimana animasi karakter.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut

:

BAB I : PENDAHULUAN

Adapun dalam bab ini berisikan tentang permasalahan umum, yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini penulis akan menjelaskan pengertian-pengertian singkat tentang hal yang berhubungan dengan judul dan bahasa pemrograman yang digunakan oleh penulis.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini Penulis memaparkan gambaran umum objek penelitian, menganalisis sistem untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi masalah, representasi pengetahuan, perancangan sistem, dan perancangan antarmuka pengguna.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan tentang definisi implementasi sistem, tujuan implementasi sistem, komponen yang dibutuhkan dalam implementasi sistem, pengujian sistem dan pemeliharaan sistem.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dari penelitian dan saran, daftar pustaka, lampiran.

1.8 Rencana Jadwal Penelitian

Agar Penelitian terstruktur maka dibutuhkan rencana penelitian, berikut ini adalah rencana jadwal penelitian penulis :

