

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini film animasi 3 dimensi banyak di minati oleh orang di seluruh dunia, tidak hanya anak-anak, tetapi juga orang dewasa, baik sebagai bahan tontonan, maupun alat sebagai membuat iklan. Pembuatan film-film luar biasa yang dibuat oleh industri-industri film holywood sangat membuat kita berdecak kagum. Film-film tersebut sangat menginspirasi bagaimana teknologi di luar sana sudah sangat begitu canggihnya. Betapa tidak, mereka membuat film animasi 3 dimensi dengan gambar dan pencahayaan yang menakjubkan. Sebagai contoh film-film yang menjadi salah satu hits di bioskop, film Monster University, Toy Story, Rio, Despicable Me, dan masih banyak lainnya.

Di Indonesia sebenarnya sudah banyak film yang di buat oleh anak bangsa sendiri baik yang release di luar negeri dan beberapa menjadi nominasi sebagai film terbaik, contoh Peter Rabbit, Garfield, Octounot, Dead Man, Sing To The Down maupun yang release di dalam negeri seperti film Battle of Surabaya, Pak Raden, itu beberapa film di dalam negeri dengan kualitas hampir menyamai film-film animasi holywood.

Animasi 3 dimensi yang banyak di minati adalah animasi 3 dimensi yang terlihat seperti kehidupan nyata, dengan kualitas gambar dan pencahayaan yang bagus.

Film animasi 3 dimensi "House Of Tobacco" ini akan di buat dengan gambar dan pencahayaan yang bagus, agar terlihat seperti kehidupan nyata. Dalam pembuatan film animasi 3 dimensi, untuk mendapatkan kualitas gambar dan pencahayaan yang bagus di butuhkan rendering dengan mesin render yaitu mental ray. Mental ray merupakan sebuah mesin untuk merender gambar atau video yang terdapat pada program Autodesk Maya. Mental ray mempunyai kelebihan yaitu dapat mengkalkulasi efek *Global illumination* dan *Final gathering*, selain itu dapat juga menggunakan *shader* pada permukaan gambar atau cahaya, sehingga terlihat seperti kehidupan nyata.

1.2. Rumusan Masalah

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

Bagaimana merancang film animasi 3 dimensi yang mempunyai kualitas gambar dan pencahayaan dengan rendering menggunakan mesin render mental ray?

1.3. Batasan Masalah

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

1. Film ini berupa animasi 3 dimensi yang dibuat menggunakan software Autodesk Maya 2013, Adobe Photoshop, Adobe After effect, Adobe Premiere Pro.

2. Film ini menceritakan tentang usaha seorang pecandu rokok dalam mendapatkan tembakau terbaik.
3. Film ini akan di buat dengan kualitas gambar dan pencahayaan yang bagus.
4. Teknik yang di bahas dalam film ini yaitu penerapan rendering menggunakan mesin render mental ray.

1.4. Maksud dan Tujuan

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

A. Bagi penulis:

1. Mampu membuat cerita dan mengimajinasikan dalam bentuk film berkualitas terdiri dari video maupun audionya.
2. Mampu memproduksi film animasi 3 dimensi secara personal sesuai selera dan kemampuannya sendiri.
3. Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai bidang yang dikuasai.
4. Menerapkan disiplin ilmu yang di sapatkan di bangku kuliah, sehingga dapat di terapkan di lapangan.
5. Sebagai syarat kelulusan jenjang pendidikan strata 1 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 yang di tunjukan pada bidang usaha.

1.5. Manfaat Penelitian

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

1. Bagi penulis

Dengan penyusunan skripsi ini berarti penulis menerapkan ilmu yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta, khususnya dalam bidang multimedia dan juga memanfaatkan ilmu yang pernah didapat dalam menggunakan Adobe Premiere Pro, Adobe Photoshop, Adobe Audition, Adobe After Effect, Autodesk Maya 2013.

2. Bagi kalangan pembaca

Berdasarkan penyusunan skripsi ini, diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta yang ingin mengetahui bagaimana membuat film animasi 3 dimensi menggunakan mesin render mental ray.

1.6. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi tentang permasalahan adalah :

1. Metode Pengumpulan data:
 - a. Observasi

b. Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan dan pemantauan secara langsung di lapangan dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.

c. Wawancara

Dilakukan dengan wawancara kepada artist 3D yang mumpuni di bidangnya masing-masing

d. Kepustakaan

Proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat di peroleh di perpustakaan 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.

BAB III: Analists dan Perancangan

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

BAB IV: Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan film 3 dimensi "House Of Tobacco".

BAB V: Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini

Daftar Pustaka

