

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film merupakan salah satu media komunikasi modern yang efektif untuk menghibur sekaligus menyampaikan pesan yang dapat mempengaruhi sikap, pola pikir, dan membuka wawasan bagi penontonnya.

Dilihat dari jalan ceritanya, jenis-jenis film terbagi atas dua aliran besar yaitu fiksi dan non fiksi. Salah satu film fiksi yang *booming* saat ini adalah film animasi. Teknik penyajiannya pun beragam. Mulai menggunakan teknik animasi 2D, teknik animasi *stop motion*, hingga teknik animasi 3D. Dari film pun dapat dibagi menjadi beberapa bagian. Salah satunya adalah film pendek yang berdurasi 1-40 menit menurut standar festival internasional.

Penelitian ini menggunakan animasi 3D dan 2D, 3D untuk karakter dan animasi 2D untuk sebagian background karakter. Dimana dalam film ini mempunyai keunikan tersendiri dari film animasi lainnya, yaitu ada unsur edukasi yang diselipkan ke dalamnya serta menerapkan teknik animasi *blend shape*. Maka dari itu, untuk semakin mendukung keberadaan animasi di Indonesia, penulis membuat film pendek animasi 3D berjudul "Suatu Saat di Janin".

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang film Animasi 3D berjudul "Suatu Saat di Janin"?

2. Bagaimana merancang film Animasi 3D berjudul "Suatu Saat di Janin" dengan menggunakan teknik animasi *blend shape* ?

1.2 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film ini penulis membatasi masalah, yaitu :

1. Film yang dibuat menggunakan animasi 3D dan 2D
2. Modeling, Rigging, Animating dan Compositing
3. Film ini dibuat dengan durasi ± 3 menit
4. Pembuatan film animasi 3D ini menggunakan Autodesk Maya 2014, Adobe After Effects CS 6, Adobe Premiere Pro CS6 dan Celtx sebagai penunjangnya.
5. Film 3D ini menggunakan teknik animasi *blend shape*

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud

Adapun maksud dari penelitian ini ialah :

- 1) Memahami proses perancangan film animasi 3D
- 2) Merancang film animasi 3D dengan menerapkan teknik-teknik pembuatan film animasi 3D

1.3.2 Tujuan

- 1) Membuat film pendek animasi 3D dengan ada nya unsur edukasi didalamnya.
- 2) Merancang film animasi 3D dengan memaksimalkan teknik animasi *blend shape*.

1.4 Metode Penelitian

1.4.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan adalah:

1. Metode Kepustakaan

Proses pengumpulan data melalui buku-buku, makalah, tutorial, internet dan berbagai macam materi yang berkaitan dengan proses pembuatan film animasi 3D.

2. Metode Observasi

Memperoleh data dengan melakukan pengamatan film animasi 3D populer.

3. Metode Interview (Wawancara)

Mewawancarai orang-orang yang lebih berpengalaman di bidang pembuatan film pendek, khususnya animasi 3D.

1.4.2 Metode Analisis

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif, dimana peneliti akan menjabarkan proses pembuatan film animasi "Suatu Saat di Janin". Metode ini akan menjelaskan mengenai proses pembuatan meliputi kebutuhan *hardware* dan *software* serta alur perancangan. Tahap ini merupakan tahap yang sangat penting dikarenakan menjadi pedoman bagi peneliti dalam memaparkan hasil penelitian. Di dalam analisis data penulis akan memaparkan hasil analisis dengan sistematis sehingga mudah untuk dibaca dan dipahami.

1.4.3 Metode Perancangan

Metode ini penulis melakukan perancangan atau membuat gambaran umum tentang film pendek animasi 3d yang akan dirancang. Adapun model

perancangan yang akan digunakan adalah Ide dan konsep cerita, naskah atau skenario, sketsa obyek model karakter, *storyboard*.

1.4.4 Metode Pengembangan

Metode ini penulis akan memaparkan produksi dari film pendek animasi 3d “Suatu Saat di Janin” yang akan dirancang. Adapun tahap-tahapnya adalah *modeling, texturing, animating* dan *rendering*.

1.4.5 Metode Testing

Metode ini penulis akan melakukan testing terhadap film pendek animasi 3d yang telah dirancang apakah dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan perencanaan atau tidak. Penulis akan menggunakan metode penguji 12 Prinsip Animasi *Testing*

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan bab pertama dari karya tulis yang berisi alasan mengapa penelitian itu perlu dilakukan. Bagian ini memberikan gambaran mengenai topik penelitian yang hendak disajikan. Oleh karena itu, pada bab pendahuluan memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian serta metode penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan Teori meliputi pustaka dan teori-teori mengenai animasi 3D yang akan digunakan dalam proses pembuatan film animasi 3D.

BAB III METODE PENELITIAN

Memaparkan pra produksi film kartun yang akan dibuat oleh penulis meliputi tema, naskah, sinopsis, desain karakter, dan pembuatan *storyboard*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menguraikan secara lengkap proses produksi dan pasca produksi film, yaitu *animating*, membuat *environment*, perancangan *background*, *coloring*, *editing*, *sound effect*, *backsound*, dan *rendering*.

BAB V PENUTUP

Penutup merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran yang sifatnya membangun dari keseluruhan isi laporan.