

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era informatika dengan didukung teknologi yang berkembang sangat pesat ini, dunia hiburan pada ruang lingkup masyarakat bisa dibilang mengalami kemajuan yang sangat pesat dan signifikan. Dalam segala bidang teknologi yang sangat mumpuni, salah satunya yaitu multimedia.

Sebagai salah satu contoh dari multimedia adalah animasi. Secara harfiah animasi yaitu membawa sebuah objek menjadi hidup atau bergerak. Menurut Suyanto (2003:287) dalam bukunya, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar atau animasi adalah tampilan cepat dari urutan gambar 2-D atau karya seni 3-D atau posisi model untuk menciptakan sebuah ilusi gerakan.[1]

Dalam perjalanannya, film kartun animasi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Dunia 3D mulai meramaikan industri film sejak akhir 90-an, seperti dirilisnya film *Toy Story* dan *Antz*. Setelah itu masuk tahun 2000 hingga saat ini film animasi 3D semakin banyak diproduksi, seperti *Up*, *Final Fantasy*, *Avatar*, sampai *Upin Ipin*. Di Indonesia sendiri industri film 3D sudah mulai berkembang, seperti film *Homeland* (2004), *Meraih Mimpi* (2009), dan yang terbaru ada *Adit & Sopo Jarwo* yang kini menghiasi layar pertelevisian Indonesia di sore hari.

Namun dari banyaknya film animasi yang beredar saat ini masih sangat jarang yang bertemakan tentang alam dan lingkungan. Disisi lain kita juga sering

menjumpai berita mengenai bencana alam yang sering terjadi di Indonesia. Bencana yang sering terjadi seperti cuaca yang tidak menentu, banjir, kebakaran, tanah longsor dan masih banyak bencana yang lainnya. Itu semua disebabkan karena ulah manusianya sendiri yang tidak peduli terhadap lingkungannya.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis tertarik untuk membuat film animasi yang bertemakan tentang cinta namun cerita dalam film ini lebih ditekankan terhadap pentingnya peranan manusia dalam menjaga kelestarian lingkungan, diharapkan film dengan judul "*Love Earth*" ini bisa lebih menarik minat penonton untuk menontonnya dan penonton dapat dengan mudah memahami tentang betapa pentingnya kita untuk tetap menjaga dan menyayangi bumi ini.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana Merancang Film Pendek Animasi 3D yang Berjudul "Love Earth"?

### **1.3 Batasan Masalah**

Adapun dalam perancangan film animasi ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka batasan masalahnya bisa disimpulkan sebagai berikut:

1. Film yang dibuat dalam bentuk animasi 3D.

2. Film animasi "Love Earth" berformat "*One Shoot Movie*" bukan "*Series Movie*" yang berarti tidak ada kelanjutan atau sambungan dari film animasi ini.
3. Teknik pembuatannya menggunakan teknik animasi karakter, teknik yang hampir semua pengerjaannya dilakukan di komputer menggunakan perangkat lunak tertentu, hanya saja dalam pembuatan sketsa model dan lainnya menggunakan teknik gambar manual.
4. Tahap-tahap pengerjaan film ini meliputi proses Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.
5. Software pendukung yang digunakan adalah *Celtx*, *Photoshop cs6*, *Autodesk 3Ds Max 2013*, *Adobe Audition*, dan *Adobe Premiere Pro*.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Merancang Film Animasi 3D yang Berjudul "Love Earth".
2. Sebagai syarat kelulusan program Strata 1 di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi serta menambah wawasan bagi segenap aktifitas akademika STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya yang berkaitan dengan film animasi 3 dimensi.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1. Bagi Penulis

- Menerapkan ilmu yang sudah didapat selama menjalani masa studi di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- Sebagai salah satu syarat kelulusan program studi Strata-I jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

### 2. Bagi Akademik

- Menambah khasanah pustaka STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Sebagai materi evaluasi bagi pengembangan peningkatan mutu pendidikan maupun mutu lulusan dimasa yang akan datang.

### 3. Bagi Umum

- Memberikan edukasi tentang pentingnya menjaga alam bumi ini kepada masyarakat.

### 4. Bagi Animator

- Menerapkan ilmu yang sudah dikuasai sekaligus menambah pengalaman dalam bidang animasi.

## 1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan di dalam laporan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Dalam studi ini, mengacu pada studi pustaka maupun referensi lain yang diperoleh dari berbagai sumber, baik dari sumber buku atau *e-book* maupun dari sumber media internet sebagai acuan dalam pembuatan film animasi 3D "*Love Earth*".

## 2. Metode Pengembangan

Metode yang dilakukan dalam pengembangan ini adalah melalui tahap-tahap sebagai berikut:

- a. Tahap Pra-Produksi meliputi pembuatan storyboard, cerita, *scenario/script*, *diagram scene*, dan pembuatan sketsa model (karakter) dan properti yang nantinya akan dibuat animasinya di komputer.
- b. Tahap Produksi meliputi pembuatan model, *texturing/coloring*, *rigging*, dan *animation*.
- c. Tahap Pasca Produksi meliputi *editing*, *lighting*, menambahkan audio, dan *rendering*.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan laporan ini lebih terarah dan dapat dengan mudah dipahami oleh pembaca, maka dalam penulisan maupun penyusunannya dibuat dalam beberapa bab, adapun masing-masing bab secara garis besar diuraikan sebagai berikut:

## **BAB I: PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

## **BAB II: LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan dasar teori dan konsep-konsep dasar pembuatan 3 Dimensi, konsep dasar multimedia serta *software* yang akan digunakan untuk pembuatan film animasi "*Love Earth*".

## **BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini berisi tentang penentuan ide cerita, tema, proses pembuatan film, perancangan *storyboard*, karakter, dan analisis kebutuhan system.

## **BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan menguraikan tentang proses pembuatan film animasi dari rancangan awal yang telah dibuat, pembuatan karakter, pembuatan *background* hingga penyelesaian film animasi 3D.

## **BAB V: PENUTUP**

Bab ini akan menjelaskan tentang kesimpulan dan hasil dari pembahasan penelitian selama perancangan sampai pembuatan film animasi.