

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi terutama dalam bidang komputer, baik dari perangkat keras (*hardware*) maupun (*software*) saat ini tidak lepas dari upaya manusia untuk meringankan aktivitas dan rutinitas sehari-hari. Hal tersebut juga berdampak positif pada industri animasi 2d maupun 3d yang semakin berkembang seiring dengan perkembangan teknologi.

Berkembangnya *software* komputer pengolah animasi dan *software* pengolah 3D membuat para animator film semakin tertantang untuk membuat animasi 3D tingkat tinggi yang bisa diminati oleh banyak kalangan dari anak-anak hingga orang dewasa. Disisi lain konsumen film semakin pintar, penilaian mereka tentang animasi bukanlah hanya dari jalan cerita yang menarik atau dari karakter yang ada dalam animasi tapi tuntutan kerealistisan karakter pun menjadi tolak ukur untuk menilai kualitas film animasi 3 Dimensi.

Di Indonesia, industri animasi 3d mulai berkembang dengan baik. Hal ini terbukti dari munculnya industri yang bergerak dalam bidang animasi seperti Adit Sopo Jarwo dan, Keluarga Somat.

Salah satu cara industri film memperkenalkan hasil karya mereka yaitu dengan menayangkan pada *public (television)* yang bersifat kejar tayang. Dalam pembuatan animasi 3D ini dibutuhkan waktu rendering yang cepat.

Melihat latar belakang diatas, mendorong penulis untuk membuat sebuah animasi yang berjudul "Kapten Blangkon" dengan menggunakan teknik

Rendering Passes menggunakan *viewport 2.0* untuk mendapatkan hasil render yang cepat dan menghasilkan gambar yang *high resolution*, sehingga produksi bisa berjalan sesuai jadwal tayang.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk pembahasan yang lebih terarah pada tujuan yang ingin dicapai, maka rumusan masalah pada skripsi ini adalah :

Bagaimana cara menggunakan *render passes viewport 2.0* dalam pembuatan film animasi dengan judul "Kapten Blangkon" sehingga menghasilkan render yang *high resolution* dengan waktu yang cepat.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan Film pendek animasi ini perlu adanya pembatasan permasalahan untuk memberikan pembahasan yang jelas. Berikut adalah beberapa batasan masalah pada Pembuatan Animasi pendek "Petualangan Kakon" menggunakan teknik *rendering viewport 2.0* :

1. Teknik yang dipakai menggunakan *Rendering passes Viewport 2.0* pada software Maya 2014.
2. Animasi pendek ini berdurasi sekitar ± 4 menit.
3. Latar dari pembuatan film animasi ini mengacu pada proses produksi yaitu tahapan rendering (render passes).
4. Pembahasan skripsi ini tidak terkait dengan topik coding algoritma dan pemrograman.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan laporan skripsi ini adalah :

1. Membantu mempermudah menyampaikan pengetahuan, khususnya dalam bidang multimedia dalam pembuatan film animasi pendek dengan teknik *render passes* menggunakan *viewport 2.0*.
2. Memanfaatkan perkembangan teknologi multimedia dan komputer.
3. Menghasilkan sebuah karya yang dapat dijadikan *portfolio* yang dapat membantu dalam menghadapi dunia kerja.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

- a. Melatih menulis untuk membuat suatu karya nyata yang berguna bagi suatu instansi atau perusahaan tertentu dalam bidang multimedia.
- b. Mengetahui dan menguasai cara serta proses pembuatan video animasi pendek yang berjudul "Kapten Blangkon" menggunakan maya 2014 sebagai software pengembangnya.
- c. Mengetahui dan memahami penerapan *rendering passes viewport 2.0* pada video animasi menggunakan maya 2014 dan bisa membedakan teknik *rendering*.

2. Bagi Masyarakat Umum

- a. Menjadi salah satu media hiburan yang menarik sekaligus dapat mengedukasi.

b. Menjadi pengetahuan baru dalam suguhan animasi.

3. **Bagi Animator**

a. Dengan adanya film pendek, maka animator dapat menambah referensi dalam membuat suatu karya film animasi pendek.

b. Adanya teknik render yang *realtime* ini, maka sangat membantu dalam efisien waktu pembuatan karya film animasi.

1.6 **Metode Penelitian**

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.6.1 **Metode Pengumpulan Data**

Demi mendapatkan data yang benar, *relevan* dan terarah sesuai topik yang dihadapi, maka diperlukan metode yang tepat untuk mencapai maksud dan tujuan penelitian. Adapun sumber data untuk kelengkapan kegiatan penelitian ini menggunakan metode-metode sebagai berikut:

1.6.1.1 **Metode Study Literatur**

Merupakan metode pengambilan data menggunakan fasilitas yang ada seperti dengan menggunakan fasilitas internet yaitu mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan animasi 3D.

1.6.1.2 **Metode Kepustakaan (*Library*)**

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis. Menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

1.6.1.3 Metode Wawancara (*Interview*)

Metode pengumpulan data dengan cara penulis melakukan tanya jawab serta penjelasan dan pengarahan secara langsung dari pihak yang berpengalaman, khususnya yang ahli dalam bidang animasi 3D.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode analisis teknik yang digunakan, analisis kebutuhan sistem yang meliputi kebutuhan fungsional dan non-fungsional dan analisis kelayakan sistem yang meliputi kelayakan teknologi, operasional dan hukum.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada tahap ini video animasi belum dibuat, tetapi persiapan apa saja yang dibutuhkan sudah direncanakan mulai dari ide cerita, tema, concept art, lalu dikembangkan hingga ke tahap storyboard.

1.6.3.1 Pra Produksi

1. Screen Writing

- a) Ide Cerita
- b) Tema

2. Concept Art

3. Storyboard

1.6.3.2 Produksi

1. Modeling

2. Texturing

3. Riging

4. Skining

5. Animation

6. Lighting

7. Rendering

1.6.3.3 Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah tahap pengkomposisian scene hasil render menjadi satu dan editing dengan penambahan efek visual dan suara.

1.6.4 Metode Testing

Metode *testing* yang digunakan yaitu membandingkan *render passes* dengan *viewport 2.0* dengan *mental ray* dari segi teknik, waktu, dan hasil *graphic*.

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini menggunakan sistematika penelitian yang ditetapkan dari STIMIK AMIKOM Yogyakarta versi 6.2 sebagai berikut :

1.7.1 BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang, rumusan masalah,

batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

1.7.2 BAB II LANDASAN TEORI

Berisi mengenai landasan teori, dasar teori mencakup pengertian serta penjabaran hal – hal yang akan digunakan. Juga mengenai konsep – konsep yang akan digunakan nantinya.

1.7.3 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Menganalisis tentang apa yang akan di kembangkan dari proses dasar pembuatan film animasi dan apa saja yang di butuhkan dalam pembuatannya.

1.7.4 BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisikan uraian tentang pembahasan hasil analisis dan pembuatan Setup animasi prosedural pada rendering dengan menggunakan teknik vieport 2.0, serta berisi tentang kelebihan dan kekurangannya.

1.7.5 BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari penumusan masalah yang disampaikan.

1.7.6 DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar referensi dari buku, jurnal, dan website internet.