

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi 3D adalah salah satu bentuk karya yang sangat digemari dan banyak ditonton oleh semua kalangan baik anak-anak, remaja hingga dewasa, karena animasi 3D berada pada ruang 3D yang bisa dirotasi dan berpindah seperti objek yang nyata.

Dengan demikian animasi 3D sangat efektif sebagai media penyampaian pesan, salah satunya adalah media pembelajaran untuk anak-anak. dengan dibuatnya animasi 3D media pembelajaran diharapkan mampu ikut serta dalam membangun calon penerus bangsa yang cerdas.

Pembuatan animasi 3D "Mengenal Nama-Nama Buah" adalah membuat video klip dari lagu "Ayo Makan Buah" yang diciptakan oleh Abdul Aris supaya lagu tersebut lebih menarik untuk ditonton oleh anak - anak. Dikarenakan anak - anak lebih dominan menyukai hiburan yang berbentuk animasi dibuatlah video klip "Ayo Makan Buah" menggunakan animasi 3D.

Penelitian yang berjudul "Perancangan Dan Pembuatan Animasi 3D "Mengenal Nama-Nama Buah" dengan Autodesk Maya 2013" diharapkan dapat berguna untuk mencerdaskan dan meningkatkan kualitas anak-anak serta menerapkan singkatan dari nama buah-buah tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dapat diambil agar lebih terarah dan terfokus pada hasil yang dicapai dalam skripsi ini yaitu:

Bagaimana cara membuat animasi 3D “Mengenal Nama-Nama Buah” dengan Autodesk Maya 2013 ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan animasi ini, batasan masalah penelitian agar membatasi masalah yang diangkat antara lain sebagai berikut:

1. *Modeling* buah hanya yang terdapat dalam lagu “Ayok Makan Buah”.
2. Animasi yang disajikan dengan format 3D.
3. Media Publikasi yang digunakan yaitu Youtube.
4. Format video yang dihasilkan yaitu MP4 Video.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dilakukan “Perancangan dan Pembuatan Animasi 3D “Mengenal Nama-Nama Buah” dengan Autodesk Maya 2013” adalah:

1. Membuat animasi 3D sebagai video klip dari lagu “Ayo Makan Buah”
2. Mengetahui teknik pembuatan animasi serta penerapan prinsip animasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dilakukannya penelitian “Perancangan dan Pembuatan Animasi 3D Mengenai Nama-Nama Buah dengan Autodesk Maya 2013” adalah:

1. Sebagai sarana pembelajaran yang menarik.
2. Mengenal buah-buahan dan singkatan dari buah tersebut yang mengajak hal positif.
3. Penggunaan animasi 3D tidak hanya dianjurkan untuk instansi, bisa juga untuk mandiri karena berbentuk video.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini guna mendapatkan materi yang diperlukan dari sumber yang terpercaya, sehingga skripsi ini dapat disusun dengan sebaik-baiknya. Adapun metode yang digunakan sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang dilakukan dalam mengumpulkan data-data agar dalam penyusunan skripsi dapat berjalan dengan maksimal, maka dilakukan 2 metode pengumpulan data yaitu metode dokumentasi dan metode studi kepustakaan.

1.6.1.1 Metode Dokumentasi

Metode ini mencakup kumpulan-kumpulan artikel yang menunjang dan bersangkutan dengan skripsi ini. Mulai dari majalah, buku, internet, serta artikel-artikel lain yang berhubungan dengan Animasi 3D.

1.6.1.2 Metode Studi Kepustakaan

Metode ini mengacu pada pengumpulan data-data dengan mencari sumber dari buku-buku sebagai kajian dasar teori didalam melakukan penelitian.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pra produksi yang meliputi ide, tema, konsep, sinopsis dan *storyboard* hingga masuk tahap produksi dan pasca produksi.

1.6.3 Metode Pengembang

Metode pengembang yang dilakukan dalam pembuatan animasi ini adalah dengan melakukan langkah-langkah produksi seperti *modeling*, dan *texturing*, *review* hasil sementara, revisi jika hasilnya belum sesuai harapan. Hingga masuk pada tahap pasca produksi yang didalamnya terdapat *editing* video serta memeriksa hasil sementara kemudian dilakukan *rendering* jika video sudah dirasa cukup baik dengan memperhatikan format hingga *codec* yang digunakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada skripsi ini dapat di uraikan secara ringkas sebagai berikut:

BAB 1: PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB 2: LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan di uraikan tinjauan pustaka serta tinjauan umum yang menguraikan teori untuk mendukung judul dan mendasari pembahasan tentang penelitian yang dilakukan. Landasan teori juga berisi definisi-definisi mulai dari pengertian hingga jenis animasi serta *software* atau komponen yang digunakan dalam pembuatan animasi 3D.

BAB 3: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi analisis dan perancangan dalam pembuatan animasi 3D berdasarkan metode yang dipakai mulai dari pencarian ide, *modoeling, texturing*, , hingga pembuatan *storyboard* animasi "Mengenal Nama-Nama Buah".

BAB 4: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi proses dan hasil pembuatan animasi 3D "Mengenal Nama- Nama Buah" dengan Autodesk Maya 2013.

BAB 5: PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh sesuai dengan yang ada pada rumusan masalah, permohonan kritik dan saran.

DAFTAR PUSTAKA