

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sejak dahulu, animasi sudah menjadi elemen penting dalam multimedia. Keberadaannya membuat penyampaian informasi dan komunikasi secara visual lebih mudah tersampaikan. Ini dikarenakan wujud dari informasi tersebut akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan untuk dilihat. Salah satu wujud karya animasi yang populer adalah film kartun. Menurut Zainal Hakim dalam websitenya bahwa, animasi 2D sering disebut juga dengan film kartun, yang artinya gambar yang lucu. Film kartun dibuat dari beberapa gambar yang disusun sesuai dengan dengan aturan waktu tertentu menjadi terlihat seolah-olah bergerak, dimana ilustrasi karakter baik manusia maupun binatang dibuat melebih-lebihkan penampakannya untuk membuat lucu [1].

Film kartun saat ini mengalami cukup banyak perubahan. Dari yang dulunya dibuat dengan proses yang sangat panjang dan dengan cara yang sederhana, sekarang pembuatannya sudah sangat terbantu dengan adanya *software-software* pendukung untuk berbagai proses didalamnya. Hingga tercipta berbagai jenis kartun berdasarkan cara pembuatannya. Yang paling banyak diketahui adalah kartun 2 dimensi dan 3 dimensi.

Pada dasarnya pembuatan kartun 2D dan 3D hampir sama karena langkah-langkah yang digunakan mirip. Sebagai contoh kartun 2D ada pembentukan karakter melalui sketsa dan di kartun 3D pun juga demikian, yang membedakan kartun 2D dan 3D adalah kartun 2D menggunakan koordinat x dan y

dalam pembuatan karakter dan *background* sedangkan kartun 3D menggunakan koordinat x, y dan z yang memungkinkan dapat melihat dari pandang objek secara nyata [2].

Karya animasi "Glow and Mollo" yang menceritakan suatu perlombaan adu cepat antara para siput, dimana nama lomba itu sering disebut dengan Glow and Mollo Race untuk mengetahui siapa binatang paling cepat diantara hewan-hewan lambat. Sebuah tayangan yang bersifat menghibur dengan tambahan ekspresi-ekspresi dari para karakter agar terlihat lucu dan menarik.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah bagaimana membuat film kartun 3D "Glow and Mollo" menggunakan *software* Autodesk 3ds Max yang tampak realistis.

1.3. Batasan Masalah

Adapun dalam penelitian ini, penulis membatasi permasalahan pada :

1. Film yang mempunyai durasi \pm 2 menit.
2. Film ini untuk semua umur.
3. Film ini dibuat menggunakan *software* Autodesk 3DS Max.
4. *Software* pendukung yang digunakan adalah *adobe Premiere CS5*, *Adobe After Effect CS5*, *Adobe Soundbooth CS5*, dan *Celtx*.
5. Render yang digunakan adalah *vray system*. Karena *vray system* cocok untuk hasil realistis.

1.4. Tujuan Penelitian

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 pada program study Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Mengembangkan ilmu yang telah didapat sesuai dengan bidang yang dikuasai.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Bagi Penulis

1. Syarat untuk mendapat gelar S.Kom
2. Merealisasikan dan memperdalam ilmu yang telah didapat selama belajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Sebagai portofolio.

1.5.2. Bagi Pembaca

1. Pembaca dapat mengetahui garis besar dalam pembuatan animasi 3 dimensi.
2. Sebagai bentuk referensi dan tutorial dalam membuat animasi 3 dimensi dengan Autodesk 3ds Max.
3. Dengan *software* 3 dimensi dapat membantu merealisasikan imajinasi dalam bentuk animasi.

1.6. Metode Penelitian

Metode yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah:

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Studi Literatur

Proses pengambilan data menggunakan fasilitas yang ada dengan menggunakan fasilitas media internet sebagai acuan dalam pembuatan.

b. Metode Kepustakaan

Merupakan metode yang digunakan untuk mendapat informasi atau konsep-konsep teoritis menggunakan buku atau tutorial yang berkaitan dengan proses produksi.

c. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap kartun-kartun populer.

2. Perancangan Model

Yaitu tahap pembuatan model serta perancangan. Dalam pembuatan film, tahap ini adalah penentuan ide cerita, penulisan logline, pembuatan sinopsis, naskah skenario, dan story board.

3. Implementasi Rancangan

Yaitu tahap produksi dan pengeditan (pasca produksi) dalam pembuatan film kartun.

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori menjelaskan teori-teori yang digunakan oleh penulis sebagai dasar penelitian.

BAB III ANALISIS dan PERANCANGAN

Pada bab ini menguraikan tentang perancangan film, kemudian menggambarkan bentuk dan kepribadian tiap karakter yang dimasukkan kedalam proyek pembuatan animasi 3D, dan menganalisis kebutuhan dan analisis kelayakan dari film 3D.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang pembuatan dari rancangan yang telah dibuat, tahapan pembuatan film kartun 3D yang dibuat, serta proses compositing, editing, rendering, dan uji coba dari animasi.

BAB V PENUTUP

Pada akhir bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.