

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi terutama teknologi multimedia telah berkembang semakin pesat sehingga membuat kehidupan manusia sekarang ini menjadi sedemikian mudah dan menyenangkan. Perkembangan teknologi tersebut yang mudah ditemui, yaitu penggunaan teknologi multimedia dalam dunia pembuatan animasi. Terdapat beberapa jenis animasi yang sering diproduksi, mulai dari animasi 2 dimensi atau animasi 3 dimensi yang dibuat sedemikian rupa sehingga mempunyai sifat seperti aslinya. Model animasi 3D merupakan salah satu jenis model animasi yang masih banyak dibuat dan diproduksi hingga sekarang. Animasi secara umum membuat objek menjadi hidup atau bergerak.

Animasi 3D merupakan suatu media lahir dari dua konversi yang dibuat dengan menggunakan model seperti yang berasal dari lilin, *clay*, boneka/*marionette* dan menggunakan kamera animasi yang dapat merekam *frame* demi *frame* (Arief Ramadhan, dkk;2006). Ketika gambar-gambar tersebut diproyeksikan secara berurutan dan cepat, lilin atau *clay* boneka atau *marionette* tersebut akan terlihat seperti hidup dan bergerak. Animasi 3D dapat juga dibuat dengan menggunakan komputer. Animasi 3D sendiri adalah sebuah model yang mempunyai bentuk, *volume*, dan ruang sehingga dapat dilihat dari segala arah. Teknologi animasi 3D sekarang ini banyak digunakan dalam pembuatan film-film animasi. Secara keseluruhan, jenis animasi 3D menggunakan teknik runtun kerja yang sama dengan jenis animasi 2D, bedanya objek animasi yang dipakai dalam wujud 3D.

Pengemis adalah orang-orang yang hidup dalam keadaan tidak sesuai dengan norma-norma kehidupan yang layak dalam masyarakat setempat serta tidak mempunyai tempat tinggal dan pekerjaan yang tetap di wilayah tertentu dan hidup mengembara di tempat umum. Pengemis mendapatkan penghasilan dengan cara meminta-minta di muka umum dengan berbagai cara dan alasan untuk mengharapkan belas kasihan dari orang lain. Permasalahan pengemis, sebenarnya hanyalah turunan dari permasalahan kemiskinan. Selama persoalan kemiskinan belum teratasi jumlah pengemis, tidak akan pernah berkurang malah jumlahnya akan semakin bertambah.

Pemilihan aplikasi 3D Max 2009 dalam perancangan film animasi ini didasarkan karena memiliki kemampuan yang tidak kalah hebatnya dengan aplikasi desain animasi 3D lainnya dan mempunyai banyak pilihan yang membantu dalam mendukung pemberian efek untuk keindahan dari animasi tersebut. Atas dasar alasan tersebut maka penulis mengangkat judul **“Perancangan Film Animasi 3D “Kisah Pengemis” Berbasis Multimedia”**.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

3

2. Masih sedikitnya media informasi tentang Perancangan Film Animasi 3D “Kisah Pengemis” Berbasis Multimedia.

I.2.2. Rumusan Masalah

Setelah melihat permasalahan yang ada maka dapat diuraikan rumusan masalahnya, yaitu:

1. Bagaimana cara merancang Film Animasi 3D “Kisah Pengemis” Berbasis Multimedia yang menarik dan dapat dipahami oleh semua orang?
2. Bagaimana menyampaikan pesan yang mudah dipahami penonton setelah menyaksikan Film Animasi 3D “Kisah Pengemis” Berbasis Multimedia yang telah dirancang?

I.2.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu melebar, maka penulis perlu melakukan pembatasan terhadap masalah yang dikaji. Adapun masalah yang dikaji dalam penelitian ini menyangkut permasalahan:

1. Perancangan Film Animasi 3D ini hanya menampilkan seorang pengemis yang dirancang dalam bentuk 3D animasi ini disertai mobil yang sedang melintas.
2. Perancangan Film Animasi 3D menggunakan *software* 3D *Max* dan *Windows Movie maker* untuk mengisi suara pada objek pengemis, film animasi dirancang tanpa menggunakan *script* hanya saja diberikan efek suara, efek camera, pergerakan dan lain sebagainya yang memanfaatkan fasilitas yang telah ada pada 3D *Max*.

4

1.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan film animasi 3D ini, adalah:

1. Menciptakan film animasi 3D “Kisah Pengemis” berbasis multimedia.
2. Dapat menjadi inspirasi bagi para mahasiswa dalam membuat film animasi 3D agar dapat dikembangkan lagi.
3. Dapat dijadikan sebagai media hiburan.

I.3.2. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari pembuatan skripsi ini, antara lain:

1. Dapat menjadi alat bantu bagi proses pengenalan dan periklanan, khususnya dalam mempelajari pembuatan modeling animasi 3D.
2. Memberikan gambaran secara umum tentang perancangan film animasi 3D.
3. Agar para mahasiswa lebih berminat lagi untuk belajar membuat animasi 3D yang berbeda.

I.4. Metodologi Penelitian

a. Studi Literatur

Mencari referensi dan bahan pustaka tentang teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dikerjakan dalam skripsi ini.

b. Studi Kepustakaan

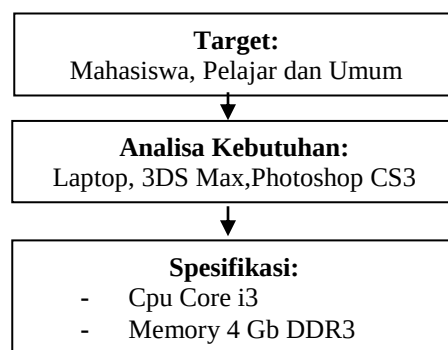
Penulis melakukan studi pustaka untuk memperoleh data yang berhubungan dengan penulisan skripsi dari berbagai sumber yang berhubungan dengan teori tentang pembuatan

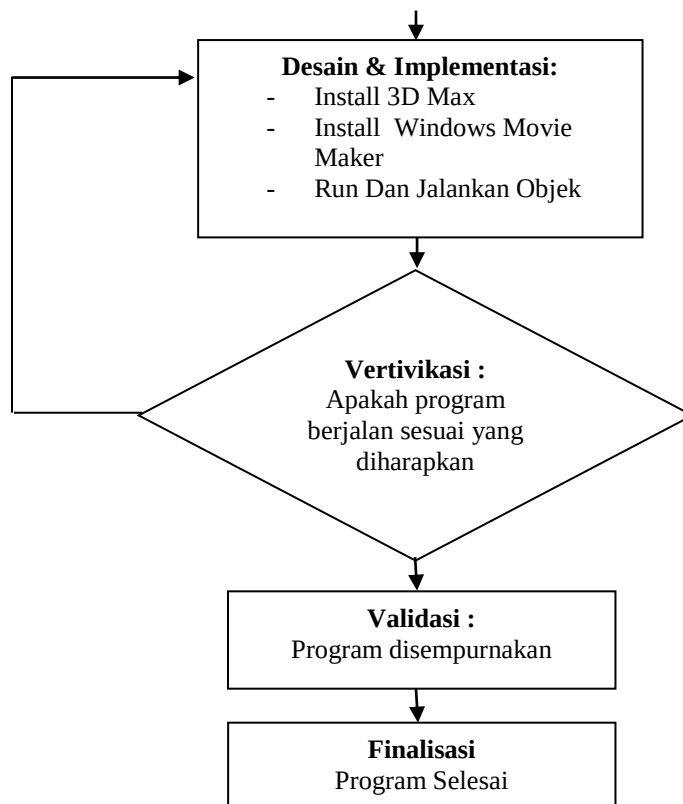
5

I.4.1. Prosedur Perancangan

Adapun prosedur Perancangan Film Animasi 3D yang dilakukan dapat dijelaskan dengan beberapa poin yaitu sebagai berikut :

Prosedur Perancangan Film Animasi 3D, langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan perancangan yang dilakukan dapat digambarkan seperti gambar dibawah ini.





6

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini penulis merancang Film Animasi 3D, agar dapat digunakan dalam memecahkan masalah yang terdapat pada hasil analisa. Hal-hal yang dirancang antara lain :

1. Desain objek (*modelling*)
2. Menggerakkan animasi
3. Proses *rendering*

2. Spesifikasi

Pada proses Perancangan Film Animasi 3D“Kisah Pengeremis” Berbasis Multimedia ini penulis melakukan langkah-langkah sebagai berikut :

1. perancangan Objek animasi 3D dengan menggunakan 3D Max 2009.

2. Melakukan pergerakan objek dengan menggunakan 3D Max 2009.
3. Melakukan penambahan suara pada objek pengemis menggunakan *windows movie maker*.

3. Desain dan Implementasi

Pada tahap ini akan melakukan hal-hal yang menjadi *spesifikasi* dan desain yang telah dirancang, maka langkah selanjutnya memulai mengatur posisi objek yang akan diberikan efek animasi. Untuk mengetahui apakah objek yang dirancang sudah dapat bekerja dengan baik maka perlu dilakukan *verifikasi*. Dengan demikian bila ada kesalahan atau kekurangan dapat diperbaiki terlebih dahulu.

7

I.4.2. Uji coba sistem yang telah dibuat

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian terhadap hasil perancangan dengan *rendering*. Pengujian *rendering* dilakukan dengan menggunakan sarana komputer ataupun laptop dan hasil *rendering* dapat di simpan ke dalam format *Media player*.

I.5. Keaslian Penelitian

Tabel 1.Keaslian Penelitian

No	Nama	Judul	Hasil

1.	Jostonchoniv	Pembuatan Film Animasi cerita rakyat”The Legend Of Toba Lake”	Dengan adanya animasi yang menceritakan tentang danau toba dapat menampilkan lewat media animasi 3d
2.	Muhammad	Teknik 2d Hybrid animasi pada pembuatan Film Kartun“Sugeng dan John”.	Film animasi ini memiliki fungsi sebagai alat penghibur dan sebagai media pembelajaran untuk anak sehingga anak tidak merasa bosan dan membuat belajar menjadi menyenangkan karena
3.	Chabib Syafurudin,Wahyu Pujiyono	Pembuatan film animasi pendek “Dahsyatnya Sedekah” Berbasis MultimediaMenggunakan Teknik 2d hybrid animationdengan Pemanfaatan Graphic.	Hasil dari film animasi ini mengandung nilai edutainmentbaik secara moral maupun religious serta dapat menghibur anak-anakusia 2-8 tahun.

8

1.6.Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam pembahasan ini dijelaskan mengenai Latar Belakang, Ruang Lingkup Permasalahan, Manfaat, Metodologi Penelitian Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada pembahasan ini dijelaskan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan perancangan sistem, metodologi yang digunakan serta aplikasi yang digunakan dalam menyelesaikan sistem yang dirancang.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada pembahasan ini dijelaskan tentang analisa sistem yang sedang berjalan dan perancangan sistem yang diusulkan.

9

BAB IV :HASIL DAN UJI COBA

Pada pembahasan ini berisi tentang tampilan hasil dan uji coba sistem yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada pembahasan ini menjelaskan kesimpulan dan saran penulisan dari sistem yang dirancang.