

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi terutama teknologi multimedia dewasa ini telah berkembang semakin pesat sehingga membuat kehidupan manusia sekarang ini menjadi sedemikian mudah dan menyenangkan. Terdapat beberapa jenis animasi yang sering diproduksi, mulai dari animasi yang 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.

Dunia animasi pada saat ini membawa pengaruh yang sangat besar bagi dunia perfilman di seluruh dunia. Tingginya minat masyarakat terhadap dunia animasi, terutama film animasi 3 dimensi, membuat industri-industri animasi di dunia berlomba-lomba untuk membuat film animasi yang menyajikan cerita yang menarik, dengan kualitas gambar yang sangat menakjubkan dan spesial efek yang sangat baik. Tidak jarang perusahaan-perusahaan animasi raksasa, sebagai contoh Dreamworks dan Warner Brothers di Amerika, menghabiskan dana puluhan bahkan ratusan juta dollar untuk membuat film animasi yang sangat bermutu tinggi, tetapi mereka bisa meraup keuntungan 2 kali atau bahkan 3 kali lipat dari modal yang telah mereka keluarkan untuk membuat animasi tersebut. Ini menunjukkan bahwa betapa besar minat masyarakat terhadap perfilman animasi, terutama film animasi 3 dimensi.

Untuk itu, penulis mencoba membuat program aplikasi film animasi 3 dimensi menggunakan Autodesk 3DS Max 8 dan *macromedia flash* 8 dengan judul **Pembuatan Film Kartun Animasi 3 Dimensi Menggunakan 3D Max 8** sebagai tugas akhir kuliah dan sekaligus sebagai latihan sebelum melangkah ke jenjang yang lebih profesional.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah pada Pembuatan Kartun 3 Dimensi adalah sebagai berikut :

1. Perlunya diciptakan suatu rancang bangun animasi 3 dimensi yang menarik dan seolah-olah nyata.
2. Sangat jarang diciptakan suatu bangun kartun animasi yang dirancang dengan menggunakan software 3D Max.
3. Minimnya suatu animasi gerak pada objek-objek serta partikel yang telah dibuat sebelumnya.

I.2.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, rumusan dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara merancang suatu bangun animasi kartun berbasis 3 dimensi dengan menggunakan 3D Max 8 ?

I.2.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penulisan Tugas Akhir ini antara lain:

- a. Animasi kartun yang dibangun menggunakan *software macromedia flash 8*.
- b. *Design* Animasi Kartun menggunakan Autodesk 3D Max 8 sebagai perancang objek tiga dimensi.
- c. Durasi animasi kartun ini hanya kurang dari 7 menit.
- d. Animasi Kartun yang dibangun bertemakan Komedi.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan penulisan tugas akhir ini adalah :

- a. Membangun film kartun animasi tiga dimensi menggunakan 3D
- b. Untuk menampilkan suatu objek kartun animasi tiga dimensi kedalam sebuah miniatur yang dapat di lihat secara nyata.

I.3.2. Manfaat

Adapun dengan dilakukannya penelitian ini antara lain :

- a. Aplikasi ini dapat membantu orang-orang lebih memahami tampilan visual dari suatu benda serta menjadi model pembelajaran yang lain yang biasa diterapkan dalam berbagai bidang.
- b. Memperkecil ruang yang dibutuhkan untuk melihat objek secara menyeluruh daripada menampilkan objek tiga dimensi dalam bentuk nyata.

- c. Memanfaatkan program yang ada dalam ilmu animasi untuk diimplementasikan dalam program pembuatan animasi terutama *software Macromedia Flash 8*.

I.4. Metode Penelitian

Metodologi penelitian merupakan sekumpulan peraturan, kegiatan, dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin ilmu. Penelitian merupakan suatu penyelidikan yang sistematis untuk meningkatkan sejumlah pengetahuan, juga merupakan suatu usaha yang sistematis dan terorganisasi untuk menyelidiki masalah tertentu yang memerlukan jawaban.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain :

I.4.1. Analisa Sistem

Mempelajari pembuatan film kartun dengan media animasi yang ada sekarang dengan melakukan pengumpulan data dengan teknik pengumpulan data yaitu :

1. Studi Kepustakaan

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

2. Studi Literatur

Metode pengambilan data dengan menggunakan *literature* yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan film kartun.

I.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini diuraikan dalam 5 (lima) bab dan mengenai isi bab-bab tersebut diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi yang digunakan serta sistematika penulisan ini sendiri.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dijelaskan teori-teori penunjang yang digunakan sebagai dasar dalam proses perancangan dan pembuatan Desain tampilan Kartun, Macromedia flash 8, animasi, Modeling, Rendering, dan 3Ds Max 8.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang cara kerja dari metode yang digunakan dalam proses pembuatan serta penjelasan dari diagram perancangannya.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini berisikan tentang tampilan hasil, pembahasan, kelebihan dan kekurangan dari desain animasi yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup dari penulisan laporan Tugas Akhir ini yang berisikan kesimpulan atas hasil analisis dan perancangan serta berisikan saran-saran.