

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Dewasa ini, perkembangan teknologi informasi terutama teknologi multimedia telah berkembang semakin pesat. Sehingga mampu membantu kehidupan manusia pada masa ini menjadi lebih mudah dan begitu menyenangkan. Perkembangan teknologi tersebut salah satunya adalah penggunaan teknologi multimedia didalam dunia pembuatan animasi kartun. Terdapat beberapa jenis animasi yang sering diproduksi hingga saat ini, mulai dari animasi 2 dimensi atau animasi 3 dimensi yang dibuat sedemikain rupa sehingga membentuk sebuah karakter. Model animasi 3D merupakan salah satu jenis model animasi yang masih banyak diproduksi hingga saat ini. Pembuatan objek animasi pada mulanya hanya diproduksi secara manual yaitu dengan cara menggambar dengan menggunakan tangan di atas kertas *frame-per-frame* yang membutuhkan waktu yang sangat lama, dan kemudian dengan adanya kemajuan teknologi pada masa ini mengakibatkan banyaknya objek-objek animasi yang diproduksi untuk menggambarkan suatu karakter yang hampir menyerupai aslinya bahkan sangat menyerupai dengan bentuk aslinya.

Animasi mampu memberikan perhatian anak-anak, dimana animasi dapat memberikan suatu hiburan yang menarik serta dapat mendidik anak-anak secara tidak langsung sehingga membantu orang tua dalam mendidik anak-anaknya tanpa melakukan kontak secara langsung.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis memilih judul **”Pembuatan Kartun Animasi Angry Bird Dengan Tema Menyelamatkan Telur Berbasis 3 Dimensi”**.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Anak-anak sering merasa bosan bila dirumah tanpa hiburan.
2. Anak-anak lebih banyak menonton film yang kurang mendidik dan memberi pengaruh negatif pada psikologis anak.
3. Pembuatan animasi kartun ini membutuhkan spesifikasi komputer minimal prosesor intel pentium dan RAM 2GB untuk hasil tampilan 3D yang dibuat.

I.2.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, rumusan dari pembuatan animasi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan animasi *Angry Bird* pada aplikasi *Autodesk 3D-Max* ?
2. Bagaimana penerapan dalam visualisasi animasi ini kedalam bentuk *audio* dan *video* ?
3. Bagaimana membuat animasi tersebut agar menarik untuk dilihat oleh anak-anak dan mampu memberikan pesan yang positif ?

I.2.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Disain animasi menggunakan *autodesk 3D-Max* sebagai perancangan objek tiga dimensi.
2. Salah satu bahan perancangan animasi ini adalah menggunakan teknik *Editable Poly (Polygonal Modelling)*.
3. Animasi ini merupakan tiruan dari kartun animasi *Angry Bird* yang dibuat untuk memberikan hiburan sekaligus pesan moral kepada anak-anak.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Tujuan merupakan tahap awal dalam membuat perencanaan sehingga dalam pelaksanaannya nanti akan sesuai dengan tujuan dan hasil yang ingin dicapai. Adapun yang menjadi tujuan dalam perancangan animasi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk memberikan suatu hiburan dan pembelajaran yang positif terhadap anak-anak.
2. Membuat animasi yang dapat membantu orang tua secara tidak langsung dalam mendidik anak-anaknya.
3. Membuat sebuah animasi *Angry Bird* yang mampu menarik perhatian anak-anak.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dicapai dari hasil perancangan proyek tugas akhir ini adalah :

1. Membantu orang tua dalam mendidik anak-anak dalam segi moral.
2. Memberikan pembelajaran yang positif kepada anak-anak.

I.4. Metode Penelitian

Dalam perancangan kartun animasi tersebut, penulis melakukan beberapa penelitian. Dalam penelitian ini, metode yang dilakukan adalah dengan menggunakan metode kualitatif yaitu dengan memperhatikan aktivitas *social*, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok serta *survey* secara langsung terhadap cara yang dilakukan oleh orang tua dalam menangani dan mendidik anak-anaknya.

I.4.1. Analisa Sistem

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

1. Studi kepustakaan (*Library Resesrch*)

Mempelajari pembuatan animasi yang ada sekarang dengan menggunakan pengumpulan data penulis melakukan studi kepustakaan untuk memperoleh data-data yang berhubungan dengan pembuatan animasi melalui buku-buku, artikel-artikel ataupun penelusuran melalui internet sehingga dapat memperoleh materi pembahasan yang lebih luas.

2. Pengamatan (*Observation*)

Penulis Melakukan observasi atau pengamatan secara langsung kepada orang tua yang memiliki anak berusia 3 s/d 6 tahun, guna memperoleh data atau gambaran serta keterangan terhadap *system* yang sedang berjalan.

I.5. Sistematika Penulisan

Adapun Sistematika dari Penulisan Tugas Akhir ini tersusun atas :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisikan tentang latar belakang penulisan tugas akhir, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penulisan dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada BAB ini dijelaskan teori-teori penunjang yang digunakan sebagai dasar dalam proses perancangan dan pembuatan desain tampilan animasi kartun, membahas tentang pengertian desain animasi, modeling, rendering dan 3Dmax.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada BAB ini membahas tentang cara kerja dari metode yang digunakan dalam proses pembuatan serta penjelasan animasi.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada BAB ini akan membahas tentang implementasi dari hasil perancangan beserta penjelasan dan tentang pengujian yang

dilakukan terhadap sistem yang telah dibuat. Serta menguraikan kelebihan dan kekurangan dari sistem yang telah dibuat.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan dan saran-saran mengenai Laporan Tugas Akhir yang disusun.