

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi terus berkembang, begitu juga dengan dunia animasi 3D yang berkembang begitu pesat, terlihat banyak film-film animasi 3D yang mulai bermunculan didunia maya, dengan adanya teknologi komputer yang canggih animasi 3D mulai bisa dibuat dengan mudah. Animasi 3D yang baik dipengaruhi oleh proses animating yang baik seperti pada gerakannya (Virginia Tulenan 2017) . Proses animating adalah salah satu proses yang penting dalam produksi sebuah film animasi 3D.

Peran seorang animator yang bekerja dalam proses ini sangat penting untuk menciptakan sebuah gerak animasi yang terlihat halus karena kualitas gerak animasi sangat mempengaruhi proses dari penyampaian cerita dalam sebuah film animasi 3D. Dengan kata lain animasi dengan gerak yang kaku akan dianggap tidak menarik bagi penonton sehingga cerita yang ditampilkan tidak dapat ditangkap dengan baik oleh penontonya. Untuk dapat menghasilkan kualitas gerak animasi yang baik dan halus maka peniti akan mencoba menggunakan metode poses to pose pada human metarig untuk menghasilkan sebuah gerak animasi 3d yang halus. Human (Meta-rig) adalah serangkaian bone yang terbentuk seperti struktur kerangka tubuh manusia. Human (Meta-rig) menghasilkan kumpulan controller berdasarkan bagian dari rig tersebut, controller yang

dihasilkan tersebut nantinya akan digunakan untuk mengatur pose pada objek model figure.

Metode pose to pose merupakan salah satu metode yang digunakan dalam proses animating karena pada metode ini menggunakan prinsip-prinsip dasar animasi sehingga dapat membantu menghasilkan gerakan yang baik. Dalam proses nya nanti hal yang harus dilakukan adalah dengan menentukan gerakan kunci dari gerakan yang akan dianimasikan yang disebut key pose. Setelah menentukan gerakan kunci atau key pose maka selanjutnya membuat pose-pose di antara gerakan kunci agar gerakannya nampak lebih halus dan natural. Dengan menggunakan metode pose to pose membuat waktu pengerjaan menjadi relatif lebih cepat, gerak animasi yang dihasilkan lebih terkonsep dan apabila pada proses animating terdapat kesalahan pada salah satu posenya maka dapat dengan mudah menemukan letak kesalahan animating pada pose yang ada serta mengoreksi pose tersebut sehingga proses animating dapat berjalan dengan baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini adalah bagaimana analisis mengimplementasi metode pose to pose pada human metarig untuk menghasilkan gerak animasi 3D yang halus?

1.3 Batasan Masalah

1. Perangkat lunak yang dibutuhkan adalah aplikasi blender sebagai 3D model maker dan proses final editing menggunakan aplikasi flimora.
2. Gerakan yang diimplementasikan adalah gerakan dasar seperti, berlari, berjalan dan melompat.
3. Proses rigging menggunakan human metarig yang tersedia pada Blender.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah memberikan gerak animasi yang terkesan nyata dan halus dalam bentuk sebuah video yang menampilkan gerakan-gerakan yang dilakukan manusia.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menerapkan metode pose to pose dalam pembuatan film animasi 3D dengan kualitas gerak animasi yang baik serta dapat memperkenalkan kepada para pembaca yang sedang mempelajari pembuatan film animasi 3D.

1.6 Metode Penelitian

Berikut ini peneliti jelaskan metode yang digunakan untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan studi dari video, website, buku dan jurnal nasional yang membahas tentang metode pose to pose pada human metarig.

1.6.1.1 Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan Pencarian dan pengamatan pada film-film animasi 3D yang bisa dijadikan referensi dalam kebutuhan penelitian ini. observasi yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mengetahui lebih detail tentang objek penelitian

1.6.1.2 Metode Analisis

Metode analisis data dalam penulisan ini dilakukan secara deskriptif analisis, yaitu prosedur pemecahan masalah yang diteliti dengan cara memaparkan data yang diperoleh dari hasil pengamatan, kemudian dianalisis memberikan kesimpulan.

1.6.2 Metode Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan senior yang di bidang 3D artist guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan mengenai teknik dan metode yang dibuat.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan dalam penulisan ini dilakukan penentuan konsep cerita dan pembuatan storyboard. Setelah konsep ditentukan proses selanjutnya adalah dengan proses pengambilan gambar yang dipecah menjadi beberapa komponen seperti modeling, rigging, animasi, dan lain sebagainya.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab I Pendahuluan meliputi latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II landasan teori membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan penulisan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III metodologi penelitian berisi tentang langkah-langkah penelitian yang dilakukan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV hasil dan pembahasan berisi tentang hasil dan pembahasan penelitian

BAB V PENUTUP

Bab V penutup berisi tentang simpulan dan saran.

