

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Animasi 3D adalah animasi yang berwujud tiga dimensi meskipun bukan dalam bentuk 3D yang sebenarnya, yaitu bukan fisiknya, namun dalam wujud 3D dalam layar kaca 2D (layar tv, bioskop, komputer, proyektor dan media sejenisnya). Animasi 3D dapat didefinisikan sebagai animasi yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang (point of view). Secara garis besar tahapan proses produksi film animasi 3D terbagi menjadi tiga tahapan, di antaranya adalah tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi[1]. Dalam produksi sebuah film animasi 3D proses *animating* adalah salah satu proses yang penting, dalam hal ini adalah hasil akhir proses *animating* yang berupa rangkaian gerak animasi. Animator memegang peranan menciptakan gerakan yang terlihat halus dan nyata karena kualitas gerakan yang dihasilkan akan mempengaruhi alur cerita yang ditentukan dan pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah film animasi 3D.

Dalam buku yang berjudul "Disney Animation : The Illusion of Life" pada tahun 1981, yang ditulis oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston menganjurkan beberapa prinsip animasi tentang menggambar dan membuat animasi tradisional, yang menjadi acuan untuk animator dalam membuat gerakan animasi yang lebih hidup dan natural. Kemudian prinsip ini dirumuskan lebih lanjut oleh Jhon Lasseter (1987) menjadi yang lebih kita kenal sekarang, sebagai 12 prinsip dasar animasi. Seiring perkembangan teknik animasi yang digunakan menjadi lebih luas dan beragam, beberapa jenis animasi yang kita kenal seperti animasi 2D, animasi 3D, Stopmotion, dan Motion capture. Namun dari semua teknik yang digunakan apapun itu, 12 prinsip animasi tetap menjadi pedoman dan referensi setiap animator untuk membuat dan mengerjakan animasi[2].

Tahapan animasi 3D secara keseluruhan dikerjakan dengan media komputer, mulai dari tahap modeling, texturing, lighting, sampai rendering. Keunggulan utama dari animasi 3D adalah visualisasi objek yang tampak lebih nyata dan mendekati bentuk aslinya. Keunggulan lain adalah kemampuannya untuk membuat dan mewujudkan visualisasi yang sulit dan tidak mungkin atau bahkan yang nampak mustahil. Kemampuan inilah yang dikembangkan dalam pembuatan film animasi 3D[1]. Didalam komputer 3D digambarkan sebagai sebuah gambar yang memiliki kedalaman (Chris Broomhall).

Animasi 3D merupakan salah satu media favorit masyarakat saat ini yang digunakan baik untuk hiburan, penyampaian informasi ataupun pembelajaran. Animasi 3D yang baik dipengaruhi oleh proses animating yang baik seperti pada gerakannya. Pada pembuatan simulasi gerak animasi 3D ini menggunakan software animasi autodesk maya, software yang sering digunakan masyarakat atau studio animasi dalam membuat film animasi berbasis 3D. Autodesk maya merupakan software desain grafis 3D yang mudah digunakan dalam membuat modeling dan animasi 3D, autodesk maya bisa dioperasikan pada Windows, Mac dan Linux. Membuat animasi yang berkualitas harus memahami metode yang digunakan, seberapa akurat dalam menghasilkan gerakan yang terkesan nyata dan halus. Metode anticipation adalah suatu metode yang pengerjaan animasinya dimulai dari seorang animator memberikan tanda untuk penonton mengenai apa yang akan terjadi pada karakter. Metode ini biasa digunakan sebagai transisi dari dua gerakan utama. Gerakan anticipation yang dibuat selalu kebalikan dari gerakan berikutnya. Misalkan gerakan berikutnya mengarah ke atas, pasti gerakan anticipationnya ke bawah. Anticipation bisa juga disebut sebagai gerakan ancang-ancang.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis membuat sebuah animasi dengan menerapkan metode anticipation dalam animating, dengan judul skripsi "Implementasi Prinsip Anticipation Pada Animasi 3D "Fly" Menggunakan Autodesk Maya". Pada akhirnya penerapan gerakan anticipation dalam gerakan

pada animasi 3D ini diharapkan metode anticipation dapat mengimplementasikan gerakan pada Animasi 3D "Fly".

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang menjadi bahasan adalah:

1. Bagaimana langkah kerja mengimplementasikan animasi 3D karakter Sam dengan menggunakan metode *anticipation*?
2. Bagaimana hasil perbandingan karakter Sam sebelum dan sesudah implementasi metode *anticipation* pada objek karakter animasi 3D?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus pada objek penelitian, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Menggunakan software Autodesk maya sebagai perangkat lunak aplikasi animating.
2. Metode yang digunakan adalah prinsip *anticipation*.
3. Gerakan yang diimplementasikan dari gerakan karakter Sam yaitu duduk, berdiri, muncul ide, melempar, mengambil, dan balik badan.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui langkah kerja implementasi dari animasi 3D karakter Sam menggunakan prinsip *anticipation* pada aplikasi Autodesk Maya.
2. Mengetahui hasil dari karakter Sam sebelum dan sesudah implementasi metode *anticipation*.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini diharapkan dapat mengimplementasikan prinsip *anticipation* dalam pembuatan animasi 3D dengan kualitas gerakan animasi yang terlihat halus dan nyata serta dapat memperkenalkan kepada para pembaca yang sedang mempelajari pembuatan animasi 3D.
2. Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan pembaca di dalam bidang animasi 3D menggunakan prinsip animasi *anticipation*.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan pengumpulan data dan informasi yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi dikarenakan suatu kesimpulan yang diambil dapat dipengaruhi oleh metode penelitian yang dipakai. Teknik pengumpulan data dan informasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

#### 1.6.1 Metode Pengumpulan data

Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan metode pengumpulan Data primer dan data sekunder. Data primer yang diambil



oleh penulis adalah berupa pembuatan Animasi 3D “Fly” secara langsung dengan menggunakan software Autodesk Maya. Kemudian data sekunder yang diperoleh dari jurnal dan buku yang berhubungan dengan animasi 3D dan metode *anticipation*.

### 1.6.2 Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan pengumpulan data informasi yang disaksikan selama penelitian. Pengambilan data melalui observasi langsung terhadap pembuatan animasi 3D karakter Sam dengan menggunakan perangkat lunak Autodesk Maya. Peneliti terlibat secara langsung dalam kegiatan atau situasi yang diamati sebagai sumber data dalam observasi penelitian.

### 1.6.3 Metode Analisis

Pada metode ini penulis melakukan analisis pengukuran pada animasi 3D karakter Sam sebelum dan sesudah implementasi metode *anticipation* dengan Software Autodesk Maya, kemudian memberikan kesimpulan dari hasil analisis.

### 1.6.4 Metode perancangan

Metode perancangan pada penelitian ini terdapat tiga tahap yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

1. Pra produksi menentukan ide gerakan animasi, membuat desain karakter dan membuat storyboard.
2. Produksi membuat model karakter 3D, rigging, animating.

3. Pasca Produksi melakukan final editing.

## 1.7 Sistematika Penulisan

### **Bab I Pendahuluan**

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

### **Bab II Tinjauan Pustaka**

Pada bab ini berisi landasan teori membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan penulisan penelitian.

### **Bab III Metode Penelitian**

Pada bab ini metodologi penelitian berisi tentang langkah-langkah penelitian yang dilakukan.

### **Bab IV Hasil dan Pembahasan**

Pada bab ini berisi pembahasan tentang hasil dan pembahasan penelitian.

### **Bab V Penutup**

Pada bab ini berisi kesimpulan dari seluruh penelitian beserta saran.