

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Animasi adalah salah satu media yang telah lama menjadi hiburan bagi anak-anak, namun dewasa ini animasi tidak hanya ditujukan pada anak-anak semata, ada banyak animasi yang cerita, gaya animasi, dan temanya memuat unsur-unsur yang ditujukan pada orang dewasa. Beberapa animasi bahkan memiliki target audiens anak-anak namun memiliki nilai maupun unsur yang dapat membuat orang dewasa merasa *relate*.

Dengan potensinya yang begitu luas, perkembangan animasi tidak pernah diam, selalu ada hal baru yang dapat diimplementasikan sehingga semakin memperluas target audiens. Pada animasi 3D pengerjaan animasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, sehingga semakin mempermudah efektifitas pengerjaan dan meningkatkan *demand* kualitas.

Pada animasi dengan adegan aksi, diperlukan lebih banyak gerakan *exaggeration* yang perlu diaplikasikan untuk memberi impresi kuat pada gerakan karakter dan membuat emosi penonton bergejolak. Bila sebuah animasi dengan adegan aksi tidak memiliki *appeal* yang cukup, maka hasil animasi tersebut akan terasa hambar dan penonton tidak akan merasakan *excitement* yang merupakan aspek penting dari jenis animasi tersebut.

Alasan diatas mendasari terciptanya animasi "Double Dagger" yang memanfaatkan teknologi animasi 3D dengan scene "Perkelahian Zelda dan Wraith". Scene tersebut berisi adegan aksi diantara dua individu yang berseteru dan berada senjata tajam. Pada animasi ini salah satu tokohnya merupakan "Wraith", yaitu sebuah gambaran sosok yang mirip hantu, oleh karena itu perlu adanya penggunaan animasi 3D. Dengan alasan diatas penulis mengambil judul "Teknik Pembuatan Animasi Scene "Perkelahian Zelda dan Wraith" Pada Animasi "Double Dagger"

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat dikemukakan rumusan masalah yaitu “Bagaimana Teknik Pembuatan Scene “Perkelahian Zelda dan Wraith” Pada Animasi “Double Dagger””.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan teknik *pose to pose*.
2. Penggerakan animasi dibuat menggunakan software Autodesk Maya.
3. Scene yang dikerjakan hanya scene Perkelahian Zelda dan Wraith.
4. Yang diukur adalah kualitas animasi “Double Dagger”.
5. Pengujian kelayakan hasil animasi akan dilakukan oleh pihak MSV dan kuesioner terbuka.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai hasil laporan mengenai teknik dan *tools* yang digunakan pada penganimasian animasi 3D berjudul “Double Dagger” dimana fokus penelitian yang dilakukan bermuara pada scene “Perkelahian Zelda dan Wraith”