

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *animate* yang berarti memberi jiwa dan menggerakkan benda mati agar terlihat hidup. Animasi dibuat dengan menyusun kumpulan gambar, setelah itu ditampilkan satu per satu dengan cepat. Gambar pun akan terlihat hidup dan bergerak. Proses animating merupakan proses yang penting dalam penciptaan suatu film animasi 3D, dalam hal ini peran animator yang bekerja dibalik proses ini sangatlah diperlukan untuk menghasilkan gerak animasi yang terlihat nyata karena kualitas suatu gerak animasi mempengaruhi proses penyampaian cerita yang tercantum dalam suatu film animasi 3D agar tujuan tersampaikan dengan baik. Animasi 3D yang baik dipengaruhi oleh proses animating yang baik serupa pada gerakannya dengan prinsip animasi salah satunya metode *pose to pose*.

MSV Studio adalah salah satu studio animasi yang berada di Yogyakarta. Penulis ikut serta dalam program magang MSV studio yang mengharuskan penulis mengerjakan tugas akhir untuk membuat film animasi 3D berjudul "Rendering". Dalam proses pembuatan film animasi 3D tidak lepas dari menggerakkan objek yaitu animating agar jalan cerita terlihat hidup.

Film animasi 3D merupakan salah satu media favorit masyarakat dikala ini yang digunakan baik untuk hiburan. Maka dari itu penulis membuat sebuah film animasi 3D yang berjudul "Rendering" yang menceritakan tentang seorang mahasiswa yang bernama Mahes sedang mengerjakan tugas akhirnya yang sudah ditahap rendering namun Mahes tertidur dan bermimpi mengalami suatu kejadian yang buruk seperti berhadapan dengan robot dan monster laut yang akhirnya membuat dirinya terbangun dari tidurnya.

Dalam proses animating pembuatan film ini penulis memanfaatkan metode *pose to pose* sebagai alternatif cepat karena terdapat banyak scene yang menampilkan gerakan secara halus dan detail seperti adegan Mahes terbangun dari

tidurnya dengan terkejut, Mahes sedang berlari dari robot, berenang dari kejaran monster laut, terjatuh, menaiki dan menuruni tangga, meminum, dan sebagainya. Dengan menentukan gerakan kunci dari gerakan yang akan dianimasikan yang disebut *key pose* atau *key frame* pada titik di bagian *timeline* animasi akan bergerak lebih halus. Apabila pada proses animating ada kesalahan pada salah satu pose nya sehingga dapat dengan mudah mendeteksi letak kesalahan animating pada pose yang ada, serta mengoreksi pose tersebut sehingga proses animating dapat berjalan dengan baik. Kelebihan dari metode ini merupakan waktu pengerjaan yang relatif lebih cepat, gerak animasi yang dihasilkan lebih terkonsep, kesalahan yang ditemui dalam mengendalikan pose dapat dikoreksi dengan mudah.

Bersumber pada latar belakang tersebut penulis membuat pembahasan tentang metode pose to pose pada film animasi yang berjudul "Perancangan 3D Animasi Dengan Metode Pose to Pose Pada Film Animasi 3D Berjudul "Rendering"".

1.2 Rumusan Masalah

Bersumber pada latar belakang yang sudah diuraikan lebih dahulu, hingga rumusan permasalahan yang menjadi bahasan merupakan:

1. Bagaimana proses pembuatan film animasi 3D "Rendering" dengan metode *pose to pose* menggunakan Autodesk Maya?

1.3 Batasan Masalah

Pada tahap Perancangan 3D Animasi Dengan Metode Pose to Pose Pada Film Animasi 3D Berjudul "Rendering", diberlakukan batasan masalah sebagai berikut:

1. Pembahasan animating akan menggunakan metode *pose to pose*.
2. Objek penelitian menggunakan film animasi 3D berjudul "Rendering" pada bagian animating.
3. Pengukuran dilakukan oleh SPV Perusahaan MSV Studio.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini yaitu:

1. Menciptakan gerak animasi yang terkesan nyata serta halus, yang ditunjukkan pada film animasi 3d berjudul "Rendering" yang menunjukkan gerakan – gerakan dengan metode pose to pose yang terdapat pada film animasi tersebut.
2. Memenuhi tugas akhir magang di MSV.

