

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era digital saat ini, animasi 3D telah menjadi primadona dalam dunia digital. Seiring dengan meningkatnya antusias masyarakat terhadap animasi 3D, pengembangannya pun mulai banyak dilakukan oleh banyak pihak dengan teknik-teknik yang beragam.

Namun, mulai banyak perkembangan aplikasi dan teknik pengerjaannya di dunia digital, masih banyak animator yang menggunakan prinsip-prinsip klasik dalam animasi seperti *straight ahead*, dan *pose to pose*. Dalam upaya memahami hal tersebut, penulis berkesempatan untuk belajar lebih dalam terkait pembuatan animasi dengan menggunakan beberapa teknik melalui Pendidikan dan Latihan (Diklat) dari Balai Diklat Industri (BDI) Denpasar. Dengan mengemban visi “Menjadi pusat pendidikan dan pelatihan SDM industri berbasis spesialisasi dan kompetensi bidang animasi, kerajinan dan barang seni dan berdaya saing pada tahun 2025”. [1] Pada Maret hingga Agustus 2022, BDI Denpasar bekerja sama dengan MSV studio dalam menyelenggarakan program diklat. Diklat yang dilaksanakan adalah Diklat 3 in 1 Gerak Animasi 3D dengan perhitungan satu bulan diklat dan lima bulan magang di MSV Studio.

Dalam kesempatan tersebut, penulis bekerja sama dalam sebuah tim beranggotakan 5 orang, untuk membuat sebuah *final project* animasi pendek 3D berjudul “Ancient Relic”. Pembuatan animasi tersebut menggunakan *software* Autodesk Maya, yang merupakan salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk menciptakan animasi 3D yang mencakup *modelling*, *texturing*, *rigging*, *animating*, *lighting*, dan VFX.

Dalam pembuatan animasi 3D “Ancient Relic”, tim penulis menggunakan teknik *pose to pose*, yang mempunyai cara kerja memberikan tanda tertentu pada suatu titik di bagian *timeline* sebagai *keyframe*. “Pada saat *keyframe* kedua

ditambahkan ke atribut pada titik yang berbeda pada selang waktu tertentu, maka sistem merespon dan menyambungkan nilai antara dua *keyframe* hingga menciptakan sebuah animasi".[2] Untuk mengedit atau memperhalus beberapa bagian *keyframe*, seorang animator biasanya dapat menggunakan teknik *Timeline* dan *Channel Box*.

Teknik ini memiliki peran penting dalam pembuatan animasi "Ancient Relic" karena dalam penganimasiannya teknik ini memang diperlukan dalam beberapa gerakan *action* yang dinamis, contohnya seperti ketika *parkour* pada awal animasi, atau ketika petualang dikejar monster pada bagian akhir animasi. Lalu ketika terdapat sebuah kesalahan atau gerakan yang kurang sesuai dalam proses pembuatan animasi, animator dapat lebih mudah dalam mengoreksi menggunakan *Graph Editor*.

1.2 Rumusan Masalah

Bersumber dari latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah yang hendak dibahasnya, yaitu:

Bagaimana cara membuat animasi 3D "Ancient Relic" dengan teknik *pose to pose* menggunakan perangkat lunak autodesk maya?

1.3 Batasan Masalah

Bersumber dari masalah yang ada, penulis membatasi pada:

1. Pembahasan akan berfokus pada penggerakan karakter menggunakan teknik *pose to pose*
2. Animasi memiliki rentang waktu ± 2 menit serta hasil animasi 3D berupa file video dengan format mp4.
3. Animasi akan diserahkan dan dievaluasi oleh pihak MSV Studio

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian pembuatan animasi ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menciptakan animasi pendek 3D "Ancient Relic" menggunakan autodesk maya dengan teknik *pose to pose*
2. Untuk menguji seberapa efektif teknik *pose to pose*
3. Untuk memenuhi tugas akhir kuliah.

