

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Secara umum animasi berasal dari bahasa latin yaitu "anima" yang bermakna jiwa, hidup, semangat. Animasi 3D merupakan seni menggerakkan suatu objek dalam ruang digital 3 dimensi secara berurutan sehingga menciptakan ilusi gerakan agar objek tersebut seakan-akan menjadi hidup. Sudah banyak contoh film 3D animasi yang sukses dan populer diantaranya, *Up*, *Frozen*, *Toy Story*, *Tangled*, *Kungfu Panda*, *Despicable Me*, dan masih banyak lagi.

MSV Studio adalah salah satu studio pembuat animasi di indonesia yang berlokasi di Sleman, Yogyakarta, Indonesia. MSV Studio telah menghasilkan banyak karya-karya animasi yang keren dan terkenal, Pada tanggal 1 April 2022 sampai dengan 28 Juli, Penulis mengikuti program *internship* atau magang yang diadakan oleh MSV Studio. Dalam rangka menyelesaikan program magang tersebut peserta magang diberikan sebuah tugas akhir berupa pembuatan film animasi 3D secara berkelompok berdurasi minimal satu menit, tugas tersebut kemudian dikerjakan oleh semua peserta magang yang beranggotakan enam peserta magang untuk setiap kelompoknya.

Kelompok kami kemudian memutuskan untuk membuat sebuah film animasi 3D berjudul "The Passenger". Menceritakan tentang rivalitas antara dua orang supir bajaj yang berlomba untuk menjemput seorang penumpang yang dipersembahkan dengan adegan-adegan animasi yang menarik. Dalam pembuatan animasi "The Passenger" terdapat berbagai macam teknik *animating* yang digunakan, salah satunya yaitu teknik penganimasian kendaraan menggunakan *motion path* dan *motion trail*. Teknik *motion path* adalah pembuatan animasi dengan cara membuat sebuah objek agar bisa menempel dan mengikuti jalur sebuah path yang dibuat oleh animator. [2]. Sedangkan Teknik *motion trail* merupakan pembuatan animasi menggunakan metode *frame by frame*, yaitu teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang

berbeda secara berurutan dengan menampilkan jejak-jejak atau jalur (*trail*) yang dihasilkan oleh gerakan objek tersebut. [2]. Oleh sebab itu kedua teknik tersebut cocok untuk digunakan pada animasi kendaraan, seperti gerakan berbelok-belok, gerakan bajaj melompat ke udara, dan gerakan mengebut. Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis akan membahas tentang teknik animasi kendaraan yang digunakan pada film animasi 3 dimensi "The Passenger" dengan judul **"PENERAPAN TEKNIK ANIMASI MOTION PATH DAN MOTION TRAIL UNTUK KENDARAAN PADA FILM ANIMASI 3D THE PASSENGER."**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan yakni :

1. Bagaimana penerapan teknik animasi menggunakan *Motion Path* pada kendaraan?
2. Bagaimana penerapan teknik animasi menggunakan *Motion Trail* pada kendaraan?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan, yaitu :

1. Penerapan *animating* kendaraan pada film animasi 3D "The Passenger".
2. Total durasi video animasi 3D adalah 3 menit.
3. Shot yang akan dijelaskan adalah shot yaitu shot 0010 dan shot 0150
4. Teknik yang digunakan Motion Path dan Motion Trail.
5. Software yang digunakan adalah Autodesk Maya.
6. Target audiens di film ini adalah semua kalangan.
7. Yang diuji dalam penelitian adalah Teknik animating motion path dan motion trail dari film animasi 3D "The Passenger".
8. Hasil akhir video berekstensi .mp4 dengan resolusi 1280 x 720.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan Teknik *Motion Path* pada kendaraan dalam animasi “The Passenger”.
2. Menerapkan Teknik *Motion Trail* pada kendaraan dalam animasi “The Passenger”.
3. Menghasilkan film animasi pendek berdurasi 3 menit yaitu, “The Passenger”.
4. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program studi S1 di Universitas Amikom Yogyakarta.

