

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Animasi berasal dari kata "*Animation*" yang dalam bahasa Inggris "*to animate*" yang berarti menggerakkan. Jadi secara sederhana animasi dapat diartikan sebagai menggerakkan sesuatu gambar atau objek yang diam. Animasi terbentuk dari adanya benda-benda mati yang dapat diartikan sebagai gambar atau objek lain. Apabila gambar-gambar atau objek lain tersebut digabungkan atau disatupadukan maka akan tercipta gambar atau objek yang bergerak. Gambar atau objek yang bergerak tersebut akan memberikan kesan hidup kepada penontonnya, maka dapat diartikan animasi adalah rangkaian gambar/objek yang bergerak seracara urut guna menyajikan suatu proses tertentu[1]. Terdapat 2 jenis animasi secara umum yaitu animasi 2D dan animasi 3D. Perbedaan yang paling menonjol antara animasi 2D dan animasi 3D adalah animasi 2D dibuat pada dua bidang atau sumbu berbeda sedangkan animasi 3D dibuat pada bidang x, y dan z atau tiga bidang atau sumbu, sehingga objek yang dihasilkan dapat diputar dan dilihat dari berbagai sisi. Animasi 3D merupakan penciptaan gambar bergerak dalam ruang digital 3 dimensi. Hal ini dilakukan dengan membuat frame yang mensimulasikan masing-masing gambar, difilmkan dengan kamera virtual, dan output-nya berupa video yang sudah di-rendering atau Realtime, jika tujuannya untuk membuat game. Animasi 3D biasanya ditampilkan dengan kecepatan lebihdari 24 frame per detik. Konsep animasi

3D sendiri adalah sebuah model yang memiliki bentuk, volume, dan ruang. Animasi 3D merupakan jantung dari game dan virtual reality, tetapi biasanya animasi 3D juga digunakan dalam presentasi grafis untuk menambahkan efek visual ataupun film. Dalam membuat animasi 3 dimensi dengan menggunakan software Autodesk Maya perlu melalui beberapa tahapan. Tahapan tersebut dimulai dari proses modeling, rigging, skinning, hingga proses menggerakkan atau animating[2].

Perkembangan industri animasi di Indonesia sudah berkembang dengan pesat. Banyak studio animasi di Indonesia yang membuat IP (*Intellectual Property*) mereka sendiri. Prodi teknologi informasi Universitas Amikom Yogyakarta bekerjasama dengan CV. Parama Creative untuk membuat sebuah film pendek animasi yang bertujuan untuk memamerkan sebuah karya ke publik dan sebagai portofolio prodi. CV. Parama membuka perekrut anggota untuk membuat film animasi yang ditujukan kepada mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta yang berasal dari berbagai angkatan. Film animasi yang dibuat oleh CV. Parama diberi judul "Missed" ini menggunakan dua teknik animasi yaitu animasi 2D dan animasi 3D. Film ini bertemakan pertarungan yang menceritakan tentang kesalahpahaman antara dua karakter di dalam cerita tersebut. Dua karakter di film ini menggunakan jurus salah satunya adalah mengeluarkan "Nogo" yang menggunakan teknik animasi 3D animasi.

Pembuatan animasi dalam karakter "Nogo" menggunakan Motion Path. Motion Path adalah animasi yang mengikuti jalur atau path tertentu.

Berbeda dengan trajectories yang merekam jalur yang dilalui objek, motion path akan bergerak mengikuti jalur atau path yang sudah dibuat sebelumnya[3]. Curve NURBS yang telah dibuat untuk melakukan pekerjaan yang special yaitu membuat object bergerak dan berotasi dari waktu ke waktu. Tidak seperti metode "*Time-Value-Key*" yang sudah dikenal, metode ini mengharuskan animator memposisikan object yang bergerak dan melakukan set key secara manual. Ketika menggunakan motion path, object akan bergerak secara otomatis mengikuti path yang sudah dibuat selama waktu yang sudah ditentukan. Teknik animasi menggunakan motion path bertujuan untuk mempermudah dan mempercepat pekerjaan animator. Maka dari itu penulis mengambil judul penelitian ini "Pembuatan Karakter 3D "Nogo" pada scene pertarungan Nogo dan Barong di Film "Missid"

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah tertulis di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : **Bagaimana proses pembuatan karakter 3D "Nogo" pada scene pertarungan Nogo dan Barong di Film "Missed"**

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini terdapat beberapa batasan penelitian sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya akan membahas tentang pembuatan animasi pada karakter 3D dalam animasi 3D.
2. Software yang digunakan dalam animasi adalah Autodesk Maya 2022.
3. Penelitian ini hanya sebatas karakter "Nogo".
4. Menerapkan teknik animasi 3D motion path.
5. Membahas penerapan animasi pada karakter "Nogo" di scene 4 shot 7 sampai scene 4 shot 12.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui proses pembuatan animasi 3D menggunakan teknik motion path.
2. Menganalisa dan memberikan wawasan tentang penggunaan mSnakeTool guna mempermudah proses pembuatan 3D animasi.
3. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan program sarjana studi SI Teknologi Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.