

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Animatic adalah versi awal dari sebuah film atau animasi yang menggunakan urutan gambar statis atau storyboard disertai dengan audio dasar seperti suara atau musik untuk merepresentasikan alur cerita dan pergerakan. Ini membantu tim produksi untuk merencanakan secara kasar komposisi visual, pacing, dan alur cerita sebelum melangkah ke tahap produksi animasi atau film yang lebih kompleks.

Dalam project animasi "Ada Mada", Serial animasi ini menceritakan Seekor tarantula mungil yang harus berpindah dari rumah yang hancur karena hujan badai, usahanya dihadang oleh seekor kodok yang menginginkan tarantula untuk dijadikan peliharaannya. Dalam proses menganimasikan Penulis sebagai artis storyboard / animatic menggunakan Teknik grease pencil agar dapat mempercepat dalam pembuatan adegan.

Selama proses pembuatan animatic Animasi 3d Ada Mada. Penulis membuat animatic langsung dari script animasi yang telah dikerjakan oleh kelompok penulis pada saat program IP Bootcamp. Untuk mendapatkan animatic yang mudah dimengerti, penulis mengabungkan antara 2D dan 3D melalui fitur dari aplikasi 3D Blender yaitu Grease Pencil. Dengan menggunakan fitur tersebut penulis dapat mengerjakan kamera, asset dan Grease Pencil dalam bidang 3D dengan bebas sehingga penulis dapat menciptakan animatic dengan gerakan yang dinamis dan mudah dipahami. Terutama pada sequence panjang saat mada pulang ke rumah membutuhkan sinematografi yang rumit seperti saat mada berlari mengiringi rintangan dan menghindari hujan agar bisa pulang ke rumah.

Dengan merujuk pada informasi latar belakang yang telah diuraikan, penulis memutuskan untuk memanfaatkan fitur Grease Pencil yang tersedia dalam Blender. Sebagai hasilnya, penulis memilih judul "IMPLEMENTASI TEKNIK GREASE PENSIL DALAM PEMBUATAN ANIMATIC ANIMASI GERAK 3D "ADA MADA" PADA SCENE "BERJEMPALITAN PULANG KE RUMAH MADA."

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dengan latar belakang tersebut, penulis merumuskan permasalahan yang akan dipecahkan, yakni cara mengimplementasikan Grease Pencil Blender dalam proses pembuatan Animatic untuk animasi tiga dimensi berjudul "Ada Mada," khususnya pada adegan "Berjempalitan Pulang ke Rumah Mada," dengan menggunakan perangkat lunak Blender.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan Rumusan tersebut, dapat dirumuskan agar hasil pembahasan tidak melebar dan lebih terperinci yaitu sebagai berikut :

1. Scene digunakan adalah scene yang bernama "Berjempalitan Pulang ke Rumah Mada".
2. Versi Blender yang digunakan penulis dalam proses pembuatan Animatic adalah versi 3.6
3. Yang diukur adalah kejelasan dari penyampaian pose / gerakan dalam animatic.
4. Pengukuran dilakukan oleh artis ahli dari MSV.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat Animasi 3D berjudul "Ada Mada".
2. Untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi.