

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Animasi 3D dibuat karena keterbatasan media konvensional dalam mewujudkan sebuah visual yang tidak ada di dunia nyata atau dibuat secara hiperbola. 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.

Pada produksi animasi 3D, terdapat sebuah proses yang dinamakan animating. Animating adalah sebuah proses produksi pada animasi 3D yang menghasilkan rangkaian gerak animasi. Keakuratan gerak animasi dapat dipengaruhi oleh metode yang digunakan saat proses animating. Metode yang digunakan pun harus berjalan searah dengan prinsip-prinsip dasar animasi. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode *pose to pose*. Metode pose to pose merupakan metode pembuatan animasi yang mendahulukan keypose, dan dilanjutkan dengan gerakan-gerakan tambahan untuk memperhalus dan melengkapi gerak animasi. Hasil gerak animasi yang menggunakan metode pose to pose dinilai lebih terkonsep dan stabil karena metode ini mendahulukan pose-pose utama, dan jika terdapat kesalahan lebih mudah untuk dikoreksi. Berbeda dengan metode lain seperti straight ahead yang cenderung membutuhkan waktu lebih lama dan gerak yang dihasilkan pun akan susah untuk stabil karena proses pengerjaannya dibuat secara satu demi satu frame.[1]

Pada chapter 3 film "Limitless Battle" terdapat adegan animasi 3D karakter Rizu dan Dika menghindari serangan senjata berat yang di lontarkan oleh Kaboom seekor gorilla raksasa secara membabi buta dengan menggunakan jetpack.

Melihat cerita di atas dibutuhkan adanya gerakan terbang menggunakan jetpack di udara dan juga proyektil peluru. Oleh karena itu penulis menggunakan animasi 3D untuk merealisasikan adegan tersebut.

Dari uraian latar belakang diatas penulis akan menggunakan teknik particle animasi 3D dalam pembuatan proyektil peluru, dalam menyelesaikan penelitian ini. Maka dari itu penulis mengambil judul "Pembahasan Animasi 3D Scene "Menghindari Proyektil Peluru" pada Chapter 3 Film Limitless Battle.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini:

Bagaimana membahas Animasi 3D Scene "Menghindari Proyektil Peluru" pada Chapter 3 Film Limitless Battle?

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah pada:

1. Konsep produk yang digunakan pada penelitian kali ini adalah Animasi 3D.
2. Pengujian yang dilakukan berdasarkan aspek teknik dan visual.
3. Pengujinya akan dilakukan oleh ahli industri dan praktisi.

#### 1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan proyektil peluru dengan teknik *particle* dari aplikasi blender dalam pembuatan film animasi berjudul "Limitless Battle"
2. Menciptakan gerakan animasi terbang yang dinamis dengan menggunakan fitur *nurbs path* dari aplikasi blender dalam pembuatan film animasi berjudul "Limitless Battle"
3. Membuat produk sebuah film animasi dalam format 3D berjudul "Limitless Battle" dalam menceritakan karakter Rizu dan dika yang berusaha untuk melumpuhkan Kaboom si gorilla raksasa

