

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Animasi 3D telah menjadi salah satu bentuk media visual yang paling menarik dan berpengaruh di era digital ini. Perkembangan teknologi perangkat keras dan lunak yang pesat telah mendorong kemajuan signifikan dalam kualitas dan realisme animasi 3D, membuka peluang baru bagi para kreator untuk mengekspresikan imajinasi mereka tanpa batas.

Namun, di balik keindahan visual yang dihasilkan, terdapat kompleksitas teknis yang mendasari proses pembuatan animasi 3D. Salah satu teknik kunci dalam animasi 3D adalah pemodelan. Pemodelan merupakan proses menciptakan representasi digital dari objek 3 dimensi menggunakan perangkat lunak khusus, selain pemodelan, teknik animasi juga memegang peranan penting dalam menghidupkan karakter dan objek dalam animasi 3D. Teknik animasi yang umum digunakan meliputi *keyframe animation*, *motion capture*, dan simulasi fisika. *Keyframe animation* melibatkan penentuan pose kunci pada titik waktu tertentu, dan komputer akan menghitung gerakan di antara pose-pose tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan secara mendalam teknik-teknik yang digunakan dalam animasi 3D, meliputi pemodelan, animasi, pencahayaan, dan *rendering*. Penelitian ini akan mengkaji prinsip-prinsip dasar, perangkat lunak yang digunakan, alur kerja, dan tantangan yang dihadapi dalam setiap teknik. Dengan memahami teknik-teknik ini secara komprehensif, diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi animasi 3D, serta menjadi referensi bagi para praktisi dan akademisi di bidang animasi 3D.

pada project pembuatan Film *Limitless Battle*, di butuhkan sebuah scene karakter kaboom, yang terdapat sebuah animasi di mana kaboom harus berperan menjadi musuh pada film *Limitless Battle*, yang di mana si kaboom ini memiliki beberapa scene bertarung melihat cerita di atas membutuhkan adanya gerakan,

bertarung, tertawa, berbicara, mengeggam, dan menembak. yang di mana konsep ini membutuhkan teknik animasi *frame by frame*

Dari uraian latar belakang di atas, penulis akan menggunakan konsep Animasi 3D dalam mengerjakan project ini, maka dari itu penulis menggunakan judul "Pembahasan Animasi 3D Karakter "Kaboom" pada Chapter 3 Film Limitless Battle".

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah di paparkan di atas maka, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :
"Pembahasan Animasi 3D Karakter "Kaboom" pada Chapter 3 "Film Limitless Battle"?"

1.3. BATASAN MASALAH

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

1. Konsep produk yang di gunakan pada penelitian kali ini adalah 3D Animasi
2. Pengujian yang di lakukan nanti berdasarkan aspek teknis dan aspek visual.
3. pengujinya akan di lakukan oleh ahli industri dan praktisi

1.4. TUJUAN PENELITIAN

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

1. menerapkan teknik atau menerapkan konsep teknik animasi 3D dalam pembuatan film Animasi berjudul kaboom
2. membuat produk sebuah film Animasi pendek, dengan format 3D Animasi kaboom