

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi adalah seni menghidupkan benda mati atau karakter yang diproduksi menggunakan software 2D atau 3D. Animasi berasal dari Bahasa Inggris "animation" dari kata "to animate" yang berarti tujuannya menghidupkan, menggerakkan ataupun memberi nafas. Animasi dibuat dengan memproyeksikan gambar secara berurutan secara cepat, frame by frame, atau menggunakan metode pose to pose dengan mengikuti 12 prinsip animasi untuk menciptakan ilusi kehidupan. Wujud animasi dapat berupa tulisan, gambar, manusia, hewan dan lain sebagainya.

Salah satu contoh animasi yang menerapkan 12 Prinsip Animasi yaitu film animasi "Elenora and The Flower of Life". Film Animasi ini merupakan hasil karya dari mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta berkolaborasi dengan Balai Diklat Industri Denpasar dan MSV Studio. Dalam Scene ini menceritakan kisah Elenora yang ingin mencari bunga kehidupan dengan harus melewati rintangan untuk mendapatkan bunga tersebut. Menyeberangi tebing dengan hanya melalui batang pohon besar yang tumbang harus di lewati Elenora untuk mendapatkan bunga.

Berbekal penulis telah belajar tentang prinsip-prinsip Animasi, beserta bimbingan dari BDI Denpasar dan MSV Studio sehingga penulis berhasil menyelesaikan scene ini dengan pengujian oleh ahli dari pihak MSV Studio. Dalam scene ini juga penulis harus memberikan ekspresi yang mewakili perasaan Elenora yang ketakutan saat akan menyeberangi tebing dengan hanya dijematani oleh satu batang pohon, maka dari situlah dibutuhkan teknik *pose to pose* untuk membentuk ekspresi dan penambahan *anticipation* untuk membuat ekspresi tersebut lebih halus dan ekspresif. Penulis juga membutuhkan teknik *pose to pose* untuk menciptakan gerakan yang halus dan natural ketika Elenora sedang menyeberangi tebing dan ketika Elenora hampir terjatuh dari batang pohon agar sesuai dengan skenarionya.

Dengan berdasarkan uraian diatas tentang pentingnya peran animasi yang baik maka penulis memilih judul Pembahasan Animasi Karakter Pada Scene Tebing Film Animasi “Elenora and The Flower of Life”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan permasalahan yang di dapatkan adalah bagaimana Pembahasan Animasi Karakter Pada Scene Tebing Film Animasi “Elenora and The Flower of Life”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, pembahasan dalam penelitian ini peneliti membatasi ruang lingkup pembahasan, yaitu :

1. Teknik penganimasian yang digunakan adalah Teknik *pose to pose*.
2. Scene yang dikerjakan pada Scene Tebing yang terdiri dari 18 shot.
3. Penganimasian menggunakan software Autodesk Maya 2022.
4. Pengujian kelayakan animasi karakter dilakukan oleh artist ahli dari MSV Studio.
5. Penelitian ini membahas gerak dan expresi elenora ketika akan dan saat melewati tebing.
6. Penelitian ini membahas animasi karakter film animasi “Elenora and The Flower of Life”.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan bagaimana proses penganimasian pada scene tebing film animasi “Elenora and The Flower of Life”.
2. Sebagai pengembangan ilmu yang didapat selama studi di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Menyelesaikan tugas akhir skripsi.