

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada pembuatan film maupun video animasi 2D ataupun 3D membutuhkan suatu proses yang sering disebut *animating*, berupa hasil akhir berbentuk rangkaian dari gerak animasi. [1] Proses *animating* adalah salah satu proses yang penting dalam produksi sebuah film animasi 3D. Peran seorang animator yang bekerja dalam proses ini sangat penting untuk menciptakan sebuah gerak animasi yang terlihat halus karena kualitas gerak animasi mampu mempengaruhi proses penyampaian cerita. [2] Selain gerakan, *frame* juga menentukan halus dan tidaknya gerakan animasi yang dibuat. Semakin banyak menggunakan *frame* maka gerakan animasi yang dihasilkan akan semakin halus. [3]

Penggunaan teknik animasi sangat mempengaruhi hasil dari video animasi. Sebagaimana saat ini banyak sekali metode yang digunakan animator dalam membuat animasi, diantaranya yaitu metode *pose to pose*. [1] Salah satu cara untuk membuat animasi tampak halus dan realis dengan menggunakan teknik ini. Dalam metode ini, animator harus menentukan *key pose* untuk memudahkan pekerjaannya. Setelah menentukan *key pose*, proses selanjutnya adalah membuat gerakan diantara *key pose* atau biasa disebut *inbetween*, agar gerakan animasi terlihat halus dan realistis. [4]

Menggunakan teknik *pose to pose* dapat membantu mempercepat produksi video animasi karena animator dapat mengidentifikasi *pose* atau gerakan yang tidak sesuai sehingga waktu produksi dapat dipercepat. [5] Selain itu animasi dapat digunakan sebagai salah satu media visual untuk menyampaikan informasi secara menarik dan mudah dipahami oleh *audiens*. Termasuk dalam sebuah *ending* permainan yang terdapat video penutupnya. Video penutup yang bukan hanya sebagai akhir dari permainan tetapi menjadi alat ikatan emosional antara pemain dan narasi pemain.

“Wandering Soul” merupakan permainan yang bertema petualangan dengan cerita yang kuat dan grafis yang memukau. Untuk memberikan pengalaman yang membekas kepada pemain, diperlukan adanya video penutup yang tidak hanya menyelesaikan cerita tetapi dapat memberikan dampak visual dan emosional yang kuat kepada pemain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah yang menjadi bahasan penulis yaitu “Bagaimana cara mengimplementasi metode *Pose to Pose* dan menerapkan prinsip animasi pada animasi video penutupan ‘Wandering Soul’ agar menghasilkan animasi yang halus dan mudah di pahami”

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini sesuai yang dituju, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Bahasan dalam penelitian seputar penerapan penganimasian karakter dalam pembuatan video penutupan permainan “Wandering Soul”.
- 2) Penerapan gerak animasi pada *main character* dan *boss* menggunakan metode *pose to pose*.
- 3) Menggunakan *software* Blender untuk proses penganimasian.
- 4) Menggunakan *software* Adobe After Effect untuk proses *compositing* dan *final render*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berikut tujuan penelitian yang ingin penulis capai dari penelitian sebagai berikut :

- 1) Membuat animasi video penutup permainan “Wandering Soul” menggunakan metode *pose to pose*.
- 2) Mengimplementasikan prinsip animasi pada pengerjaan

penganimasian *main character* dan *boss*.

- 3) Mengembangkan prosedur langkah demi langkah untuk implementasi animasi *pose to pose* pada karakter dalam video penutupan, termasuk perencanaan, produksi, dan pasca produksi.
- 4) Melakukan survei atau wawancara untuk mengevaluasi pengalaman pemain dengan video penutupan yang telah dianimasikan menggunakan teknik *pose to pose*, dengan fokus pada kepuasan, keterlibatan emosional, dan kesan akhir terhadap permainan.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan beberapa manfaat yang signifikan dalam bidang animasi. Berikut adalah manfaat yang diharapkan dari penelitian ini :

- 1) Pada penelitian ini diharapkan mampu memperkenalkan cara pembuatan teknik *pose to pose* secara jelas kepada pembaca.
- 2) Menambah wawasan dan pengetahuan animasi khususnya mengenai cara mengimplementasi prinsip animasi pada gerakan.
- 3) Memberikan panduan praktis pengembang permainan "Wandering Soul" dan *game* lainnya dalam menciptakan video penutup yang lebih menarik dan imersif.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan digunakan untuk memudahkan dan memahami jalan pemikiran secara keseluruhan. Penyusunan tugas akhir ini akan diuraikan menjadi beberapa bab, dan masing-masing bab akan dipaparkan dalam beberapa sub bab, diantaranya :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan akan diuraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab tinjauan pustaka menjelaskan perbedaan antara penelitian satu dengan lainnya dan menjadi landasan dasar teori dalam penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang objek penelitian, alur penelitian dan rancangan pembuatan animasi 3D video penutup “Wandering Soul”

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan tentang implementasi dan pembahasan penelitian yang telah dibuat serta melakukan pengujian.

BAB V PENUTUP

Pada bab penutup ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.

