

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Action Editor adalah fitur untuk menerapkan dan mengatur action. Dapat digunakan melihat dan mengedit *data-block F-Curve* yang sudah ditentukan sebagai *action* di *editor F-Curve*. Jadi, *editor* ini berada di antara *F-Curve* tingkat dasar dan *editor NLA* untuk yang lebih lanjut. Ini memberikan fleksibilitas dalam proses animasi, karena animator tidak perlu menambahkan animation tersebut secara manual [1]. *Cycle/Cyclic Animation* merupakan gerakan yang dapat dimainkan secara berulang-ulang tanpa adanya batasan waktu, dikarenakan awal mulai pose sampai kecepatan akhir yang dapat cocok untuk perulangan.[2]

MSV Studio adalah studio animasi di Yogyakarta yang telah menghasilkan puluhan animasi berskala global & berbagai animasi *Intelektual properties* contohnya seperti "Ajisaka" dan "Battle of Surabaya". Penulis mengikuti program *bootcamp* magang artis yang diadakan oleh MSV Studio bagi mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta yang berguna menghasilkan produk animasi yang sesuai dengan industri. Salah satunya adalah produk animasi "Watchout!" yang dibuat oleh Penulis dan Timnya "Chuckle Quack Production". Animasi ini bercerita tentang induk bebek yang terlalu fokus memainkan ponselnya sehingga membuatnya lalai dalam menjaga anaknya. Sang anak yang merasa bosan dengan perilaku ibunya tersebut yang kemudian pandangannya teralihkan oleh mobil box yang mengangkut banyak permen. Induk bebek yang menyadari bahwa anaknya terbawa oleh mobil box tersebut kemudian berusaha untuk mengejarnya. Gambaran animasi yang akan dibuat adalah mengikuti style kartun dalam bentuk 3D dengan tema aksi dan komedi. dikarenakan tema yang dibawakan adalah aksi yang kebanyakan adegannya terdapat gerakan berjalan dan berlari, maka animasi *cyclic* dengan memanfaatkan fitur *action editor* cocok digunakan untuk melakukan penganimasian pada gerakan run cycle dan walk cycle.

Melihat uraian diatas, penulis berencana menggunakan animasi *cyclic* dengan memanfaatkan fitur *action editor*, hal tersebut dikarenakan terdapat cukup banyak gerakan berjalan dan berlari yang dibutuhkan. Pemanfaatan fitur *action editor* ini dilakukan untuk memberikan konsistensi terhadap gerakan *walk cycle* dan *run cycle* pada karakter yang berbeda, selain itu pemanfaatan ini bertujuan untuk mempersingkat waktu produksi. Melihat hal tersebut maka *cyclic animation* dengan memanfaatkan fitur *action editor* digunakan karena dapat menyimpan animasi berjalan dan berlari yang berulang-ulang ke beberapa karakter tanpa perlu melakukan penganimasian pada karakter satu persatu.

Dari uraian latar belakang di atas, penulis mencoba membuat konsep film animasi aksi komedi menggunakan *cyclic animation* dengan memanfaatkan fitur *action editor* karena banyaknya adegan berlari dan berjalan sehingga tidak perlu melakukan penganimasian gerakan tersebut pada karakter secara satu persatu. Maka dari itu penulis mengambil judul "Pemanfaatan Fitur *Action Editor* Blender untuk Animasi *Run Cycle* dan *Walk Cycle* pada Animasi 3D 'Watchout!' "

1.2. Rumusan Masalah

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

"Bagaimana Pemanfaatan Fitur *Action Editor* Blender untuk *Run Cycle* dan *Walk Cycle* Pada Animasi 3D 'Watchout!' ?".

1.3. Batasan Masalah

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

1. Teknik yang digunakan adalah *Pose to pose* untuk animasi *run cycle* dan *walk cycle* dengan memanfaatkan fitur *Action Editor* Blender,
2. Materi yang diangkat *Run Cycle* dan *Walk Cycle* yang dibuat dengan memanfaatkan fitur *Action Editor* Blender,
3. Pengujian hasil diuji oleh pihak mentor dari industri,
4. Hasil yang diuji oleh pihak mentor industri adalah kinerja dan hasil dari

implementasi pemanfaatan fitur *Action Editor* untuk animasi *run cycle* dan *walk cycle* karakter pada *shot* yang dikerjakan yaitu *shot* bunda berjalan menuju lampu merah, *shot* bebek kekar berjalan menuju lampu merah, *shot* bunda mengejar adam, dan *shot* adam berlari menuju mobil box.

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Menerapkan *cyclic animation* dalam pembuatan *walk cycle* dan *run cycle* dengan memanfaatkan fitur *action editor* blender,
2. untuk mengetahui seberapa baik pemanfaatan fitur *action editor* untuk membuat *run cycle* dan *walk cycle* pada karakter,
3. Sebagai syarat kelulusan pada Universitas Amikom Yogyakarta.

