

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi 3D adalah animasi yang dibuat menggunakan 3 sumbu yakni x, y, dan z[1]. Industri animasi 3D semakin berkembang pesat, menciptakan berbagai karya yang menarik perhatian penonton global. Film animasi 3D *The Legend of Mystical Tower* menampilkan kekayaan visual dan narasi, khususnya pada beberapa adegan yang penting agar dapat mendukung alur cerita. Penelitian ini bertujuan untuk membahas animasi pada scene tertentu.

MSV studio adalah perusahaan yang bergerak di bidang animasi yang telah menghasilkan puluhan animasi berskala global. MSV sedang membuat program bootcamp pencangkakan produk yang dibuat dari beberapa kelompok animator untuk mendapatkan animasi dengan kualitas berkualitas dan layak. salah satunya adalah produk film animasi 3D *The Legend of Mystical Tower*. Animasi ini bercerita tentang seorang pemuda yang berpetualang menuju ke menara mistikal untuk mengambil kristal yang dapat menghilangkan kabut yang melanda di desanya, dan juga dalam film ini terdapat beberapa adegan dalam film ini menghidupkan cerita yakni adegan karakter utama bertemu dengan kucing di hutan dan adegan menjelajah *dungeon*. Penelitian ini berfokus pada pembahasan animasi adegan bertemu dengan kucing dan adegan *dungeon*.

Secara teknis, teknik yang digunakan dalam *The Legend of Mystical Tower* mencakup pemanfaatan animasi keyframe, rendering, simulasi efek visual, dan pergerakan kamera menggunakan software 3D Blender. Teknik ini dibutuhkan dalam pembuatan film animasi *The Legend of Mystical Tower* terutama pada adegan karakter utama bertemu dengan kucing di dalam hutan yang dimana menggunakan teknik keyframe untuk membuat gerakan karakter utama yang bersiaga ketika melihat kucing yang muncul di depannya dengan cara keluar dari teleport dan adegan menjelajahi *dungeon* juga menggunakan teknik keyframe untuk membuat karakter utama berjalan dan berlari di dalam *dungeon* dan membuat

pergerakan perangkat dalam dungeon seperti anak panah yang muncul dari dinding dungeon serta pergerakan kamera yang berubah dan angle.

Dari uraian latar belakang di atas dapat disimpulkan bahwa *The Legend of Mystical Tower* merupakan hasil karya inovatif yang menonjolkan kualitas animasi 3D dalam mendukung alur cerita. Melalui pembahasan beberapa scene terlihat bahwa elemen visual, dan teknis, memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman sinematik yang memikat. Maka dari itu penulis mengambil judul Pembahasan animasi scene bertemu dengan kucing dan dungeon pada film animasi 3D "*The Legend of Mystical Tower*".

1.2. Rumusan Masalah

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

Bagaimana Pembahasan animasi scene bertemu dengan kucing dan dungeon pada film animasi 3D "*The Legend of Mystical Tower*".

1.3. Batasan Masalah

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

1. Teknik yang digunakan keyframing
2. Materi yang diangkat adalah scene bertemu dengan kucing dan dungeon pada film animasi 3D "*The Legend of Mystical Tower*"
3. Animasi yang digunakan adalah animasi 3D
4. Penguji adalah pihak mentor industri

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Membuat sebuah scene dalam film animasi 3D "*The Legend of Mystical Tower*"

2. Membuat sebuah produk yang dapat menyampaikan cerita yang dapat dipahami

