

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi adalah menghidupkan, memberikan jiwa ke bentuk atau objek atau model yang telah kita buat tadi. Menghidupkan dapat berarti dua, yaitu menggerakkan (*moving*) dan memberikan efek berubah (*morfing*). [1] Teknik *Animation* adalah proses pembuatan animasi untuk model. Animasi dapat berupa gerakan, baik itu gerakan objek/model atau gerakan kamera untuk menciptakan animasi *walkthrough*, animasi *flythrough*, dan lain-lain. Arah dimulainya suatu gerakan animasi yang tentu harus disesuaikan dengan storyboard yang telah dibuat pada tahap *pre production*. Proses ini akan menghasilkan gerakan pada objek 3D sehingga terlihat hidup dan akan diterapkannya teknik penganimasian utama yang digunakan yaitu *keyframe animation* (Animasi Frame Kunci), dan *Motion Capture* (MoCap). *Keyframe animation* untuk menentukan posisi dan *Motion Capture* untuk memberikan animasi gerakan pada wajah atau ekspresi. [2]

Di kampus universitas Amikom Yogyakarta ada sebuah perusahaan studio yang bernama MSV Studio yang bergerak di dalam bidang animasi dan telah membuahkan puluhan dan berbagai animasi *properties* seperti Aji Saka dan *Battle of Surabaya*. studio msv juga membuat program *bootcamp* pencangkakan intelektual *properties* yang dibuat dari sekelompok animator independen untuk menghasilkan produk animasi kelas. diantaranya adalah produk animasi MUSAFIR yang diproduksi oleh tim 4 Wak Genk. Adegan animasi yang saya buat adalah adegan di depan rumah, teras dan ekspresi karakter. Adegan di depan rumah menceritakan tentang karakter utama yang berjalan di depan rumah dimana disitu awal mula perjalanan sang musafir, kemudian ada juga adegan karakter duduk di depan rumah yang tampak bingung dan sedang mencari ide dan kemudian menemukan ide. Setelah itu adegan ekspresi wajah karakter yang menampilkan ekspresi bingung karakter. Sementara itu sinematografi akan

dibuat dari satu sisi untuk adegan duduk di teras dan ekspresi karakter kemudian kamera akan bergerak mundur mengikuti karakter yang berjalan ke depan dengan posisi kamera berada di depan karakter pada adegan berjalan.

Melihat dari uraian cerita di atas maka penulis berencana menggunakan Teknik Penganimasian 3D dalam memvisualisasikan adegan yang dibuat. Hal ini diakibatkan karena adanya gerakan berjalan duduk serta ekspresi dengan demikian maka Teknik Penganimasian merupakan teknik yang tepat untuk memvisualisasikan adegan tersebut dengan menggunakan *keyframe animation* untuk gerakan dan *Motion Capture* untuk gerakan wajah atau ekspresi.

Dari uraian diatas penulis mencoba membuat konsep film animasi 3 dimensi dan teknik penganimasian untuk memvisualkan adegan berjalan di teras duduk dan ekspresi dalam film animasi 3D musafir.

1.2. Rumusan Masalah

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

“Bagaimana pembahasan implementasi teknik penganimasian adegan di depan rumah, teras dan ekspresi pada film animasi 3d “MUSAFIR” ?”

1.3. Batasan Masalah

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

1. Animasi yang dipakai adalah animasi 3 Dimensi
2. Teknik yang digunakan adalah Teknik Penganimasian
3. Materi yang diangkat adalah adegan karakter di depan rumah, teras dan ekspresi pada film animasi 3D musafir
4. Penguji adalah pihak mentor industri MSV
5. Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil pengujian diterima.

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. menerapkan keilmuan teknik dalam sebuah penelitian bidang animasi
2. Membuat scene berjalan duduk dan ekspresi dalam film animasi 3d musafir
3. menerapkan teknik penganimasian karakter dalam pembuatan animasi scene berjalan di teras duduk dan ekspresi dalam film animasi 3d musafir
4. Menyampaikan film animasi 3 dimensi 'Musafir' kepada penonton

