

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi 3D dibuat untuk mengatasi keterbatasan media konvensional dalam mewujudkan sebuah visual yang tidak ada di dunia nyata atau dibuat secara hiperbola. Animasi dibuat dengan menyusun kumpulan gambar, setelah itu ditampilkan satu demi satu secara cepat. Gambar akan terlihat hidup dan bergerak. Proses *animating* merupakan proses yang penting dalam pembuatan suatu film animasi 3D, dalam hal ini peran *animator* bekerja dibalik proses ini sangatlah diperlukan untuk menghasilkan gerak animasi yang terlihat nyata karena kualitas suatu gerak animasi mempengaruhi proses penyampaian cerita yang akan terjadi pada suatu film 3D agar pesan dapat diterima *audiens* dengan baik.

MSV Studio bergerak di bidang animasi dan telah menghasilkan banyak animasi 2D dan 3D. Selain itu, MSV membuat program *bootcamp* pencangkakan intelektual properti dengan sekelompok *animator* independen untuk membuat produk animasi berkualitas tinggi. Tim memproduksi film "Reef Tale". Animasi ini bercerita tentang rantai makanan ikan di wilayah karang laut. Dimulai dengan pemandangan bawah laut yang menakjubkan, gerombolan ikan yang sedang berenang santai, ikan kecil dimangsa ikan yang lebih besar, penyu diburu hiu, armang atau yang sering disebut belut moray yang sedang mengincar ikan untuk diburu, perburuan hiu yang dilakukan oleh paus pembunuh, dan berbagai animasi akan menjadi bagian dari film animasi 3D ini, scene variasi ikan adalah bagian dari animasi yang menampilkan berbagai jenis ikan yang bergerak atau berinteraksi di area karang di laut. Scene ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang hidup, dinamis, dan realistis dalam menceritakan bagaimana rantai makanan di area karang terjadi dengan menghadirkan berbagai spesies ikan, ukuran, bentuk, warna dan pola gerakan yang berbeda.

Metode animasi Blender yang menggunakan *curve* memberikan cara kreatif untuk membuat gerakan ikan yang alami dan realistis. *Animator* dapat merancang

jalur renang ikan dengan menggunakan *Bezier Curve*, sementara *Follow Path Modifier* memberikan kontrol yang lebih baik terhadap gerakan objek dalam lingkungan yang kompleks seperti area karang. Seperti adegan gerombolan ikan yang berenang santai, *curve* digunakan sebagai jalur renang ikan dan untuk memisahkan gerombolan yang akan menuju ke arah yang berbeda, seluruh gerombolan ikan ditambahkan *Follow Path Modifier* untuk menyambungkan pada jalur *curve* masing masing gerombolan. Sehingga, penelitian ini akan menyelidiki cara di mana metode ini dapat meningkatkan kualitas animasi dan efisiensi proses produksi.

Berdasarkan pernyataan yang telah dijelaskan, maka penulis akan membuat animasi 3D dan penulis akan menggunakan *curve* untuk membuat animasi jalur renang yang akan diimplementasikan pada *software* Blender.

1.2. Rumusan Masalah

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

Bagaimana membahas Animasi Scene Variasi Ikan Area Karang di Laut pada Film Animasi 3D "Reef Tale".

1.3. Batasan Masalah

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

1. Konsep produk yang digunakan pada penelitian kali ini adalah animasi 3D
2. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana *curve* digunakan untuk membuat animasi ikan dalam film "Reef Tale"
3. Penelitian ini tidak akan membahas secara rinci tentang seluruh proses produksi film, melainkan hanya menyoroti teknik animasi yang digunakan dalam konteks pembuatan adegan variasi ikan di terumbu karang.
4. Pembuatan animasi ikan dibuat menggunakan *software* Blender.
5. Pengujian dilakukan kepada ahli pakar dan dari pihak MSV Studio.

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk memberikan rekomendasi bagi pengembangan teknik animasi 3D yang efisien.
2. Penilaian peran teknik animasi menggunakan curve di Blender dalam menciptakan Gerakan ikan yang realis dan menarik.

