

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. LATAR BELAKANG

Teknik *Rotoscoping* adalah salah satu metode animasi yang melibatkan perekaman gerakan manusia atau objek di dunia nyata, yang kemudian digambar ulang *frame* demi *frame* untuk menciptakan efek visual yang *realistic*. Proses ini biasanya memanfaatkan *footage* video atau referensi yang sudah direkam sebelumnya, lalu diolah dengan menggambar di atasnya untuk membentuk animasi yang halus dan natural. Visual yang dihasilkan dari teknik ini memungkinkan karakter untuk bergerak dengan cara yang dinamis dan ekspresif.

Pandawa adalah program akselerasi di Prodi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta yang dirancang untuk membantu mahasiswa mencapai kelulusan tepat waktu. Melalui program ini, mahasiswa akan mendapatkan bimbingan intensif untuk memperbaiki dan menyempurnakan karya-karya sebelumnya yang telah dibuat sehingga memenuhi standar kelulusan yang ditetapkan. Karya penulis yang diperbaiki berjudul "REDEMPTION OF SOULS" yang diproduksi oleh tim Mono Stereo. Animasi ini berformat 3D bergaya *anime*. Bercerita tentang sebuah planet yang bernama Bantala yang dihuni oleh jutaan makhluk hidup. Semua makhluk di sana menyembah entitas maha besar yang disebut Deva dan Devi. Di dalam planet ini, terdapat sebuah kota yang disebut Los Angel (dibaca dengan pelafalan bahasa Jawa). Lucius dan Sirena yang merupakan karakter utama dalam cerita menemukan mainan aneh yang tiba-tiba membuat mereka mengecil. Mainan itu kemudian berubah menjadi raksasa dan menyerang mereka. Disini yang akan penulis kerjakan adalah Scene perkenalan dua karakter utama yaitu Lucius dan Sirena dalam animasi *Opening "Redemption Of Souls"*. Menggunakan teknik *Rotoscoping* dengan referensi *Live Action*. Untuk *Scene* Sirena sendiri animasi yang akan dibuat berupa Sirena melakukan gerakan *Choreography* berupa tarian yang menggunakan video referensi dari "*Runaway - Aurora Choreography.MIA*". Visual karakter Sirena

disini menggunakan baju *Crop Top* lengan panjang dengan celana Olahraga, berada di tengah ruangan dengan sudut cahaya dari atas kepala yang berasal dari bola lampu. Posisi badan menghadap ke kamera yang menggunakan *Shot Low Angle* dengan *Full Body*. Dan untuk karakter Lucius sendiri adalah kegiatan olahraga berupa berlari yang menggunakan referensi dari "*A Cinematic Running Film - Red Komodo*". Visual karakter Lucius sendiri menggunakan baju *Singlet* dengan celana pendek, berada di luar ruangan pada malam hari dengan pencahayaan dari atas kepala yang berasal dari lampu jalan. dengan menggunakan tiga *Shot Angle* kamera yaitu *Close Up* dan *Medium Shot* dari depan karakter, dan *Long Shot* dari belakang karakter.

Melihat dari uraian cerita di atas penulis berencana menggunakan teknik *Rotoscoping* dengan menggunakan referensi gerakan dari video "*Runaway - Aurora Choreography.MIA*" dan "*A Cinematic Running Film - Red Komodo*". Teknik ini digunakan karena di dalamnya terdapat gerakan kompleks seperti tarian *Choreography* dan berlari yang membutuhkan kedalaman dalam pergerakannya. Berdasarkan hal tersebut, penulis memutuskan untuk menggunakan teknik *Rotoscoping* dalam memvisualkan *scene* tersebut.

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis mencoba membuat konsep film animasi 2D dan teknik *Rotoscoping* dengan menggunakan referensi gerakan dari video "*Runaway - Aurora Choreography.MIA*" dan "*A Cinematic Running Film - Red Komodo*". untuk adegan *scene* pengenalan dua karakter utama yaitu Lucius dan Sirena pada *Opening* animasi 2D "*Redemption Of Souls*".

## **1.2. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian latar belakang yang sudah disimpulkan, maka rumusan masalah untuk penelitian ini berupa "*Bagaimana pembahasan Teknik Rotoscoping dan Animasi Karakter pada Animasi 2D "Redemption Of Souls"*".

## **1.3. BATASAN MASALAH**

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

1. Teknik yang digunakan adalah *Rotoscoping*.
2. Menggunakan referensi gerakan dari video "*Runaway - Aurora Choreography.MIA*" dan "*A Cinematic Running Film - Red Komodo*"
3. Materi yang diangkat adalah *scene* Perkenalan dua karakter utama Lucius dan Sirena pada *Opening* animasi 2D "*Redemption Of Souls*".
4. Penguji adalah mentor pihak MSV.
5. yang diuji adalah kinerja dan hasil pembahasan teknik.

#### 1.4. TUJUAN PENELITIAN

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

1. Menerapkan Ilmu yang telah dipelajari dalam perkuliahan.
2. Membuat salah satu *scene* dalam *Opening* animasi 2D *Redemption Of Souls*.
3. Menerapkan Teknik *Rotoscoping* dalam pembuatan Animasi 2D pada *scene* *Opening* perkenalan dua karakter utama Lucius dan Sirena.
4. Sebagai syarat kelulusan.