

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Teknik Observasi merupakan Teknik dasar yang akan digunakan dalam pembuatan animasi 3 dimensi, dengan cara melakukan pengamatan perilaku alami macan seperti cara bergerak, bereaksi terhadap lingkungan atau berinteraksi dengan objek lain (manusia). Teknik ini diduga sangat fleksibel untuk gerakan – gerakan yang realistis seperti pose macan saat menyerang pemburu, melompat maupun aksi-aksi karakter lainnya. Selain itu, Teknik ini banyak digunakan dalam industri animasi terutama terutama anime dan us animation. [1].

MSV Studio merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang animasi dan telah menghasilkan puluhan animasi berskala global serta berbagai animasi *Intellectual properties* seperti Ajisaka dan Battle of Surabaya. MSV juga membuat program *bootcamp* pencangkakan *intellectual properties* yang dibuat dari sekelompok animator independen untuk dapat menghasilkan produk animasi berkelas. Salah satunya adalah produk film Musafir yang diproduksi oleh tim 4WAK Genk. Animasi ini bercerita tentang seorang sultan melayu yang ingin ketenangan di sebuah alam. Gambaran animasi akan terjadi pertarungan Sultan vs Macan ditengah hutan dalam situasi hujan petir. Di samping itu sinematografinya dibuat dari bermacam macam sudut gambar serta pergerakan kamera yg dinamis. Ditambah lagi dengan tinju mematikannya dan efek-efek petir dari *impact* pertarungannya.

Melihat dari uraian cerita di atas penulis berencana menggunakan teknik *blocking*, *pose to pose*, *Arcs*, *Anticipation* dan *final rendering* dalam memvisualisasi adegan tersebut. Hal ini dikarenakan terdapat pergerakan-pergerakan pada karakter macan seperti duduk, melompat, berlari, menerkam, berputar serta pergerakan-pergerakan kamera yang berubah arah dan *angle* yang berbeda-beda dalam satu *scene*. Melihat hal tersebut maka teknik *blocking*, *pose to*

ii

*pose, Arcs, Anticipation* dan *final rendering* dan konsep animasi 3 dimensi merupakan teknik yang dapat memvisualisasi tersebut.

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis mencoba membuat konsep film animasi 3 dimensi dengan Teknik utamanya observasi dan mencakup teknik *blocking, pose to pose, Arcs, Anticipation* dan *final rendering* untuk memvisualkan adegan Macan dan manusia didalam hutan. maka dari itu Penulis mengambil judul pembahasan animasi dan *compositing scene* macan pada film animasi 3d "Musafir".

### **1.2. Rumusan Masalah**

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

Bagaimana teknik observasi yang mencakup teknik *blocking, pose to pose, Arcs, Anticipation*, dan *final rendering* pada scene Macan di hutan?

### **1.3. Batasan Masalah**

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

1. Teknik yang digunakan adalah teknik *observasi* yang mencakup teknik *blocking, pose to pose, Arcs, Anticipation*, dan *final rendering*.
2. Materi yang diangkat adalah *scene* macan di hutan.
3. Penguji adalah pihak mentor industri.
4. Yang diuji adalah kinerja dan hasil implementasi teknik.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

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

1. Membuat sebuah scene dalam film animasi 3D Musafir.

2. Menerapkan teknik observasi yang mencakup teknik *blocking*, *pose to pose*, *Arcs*, *Anticipation*, dan *final rendering* dalam pembuatan animasi *scene* macam dihutan.

