

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 (*morphing*). [1]

MSV Studio merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang animasi dan telah menghasilkan puluhan animasi berskala global serta berbagai animasi Intelektual properties seperti Ajisaka dan Battle of Surabaya. MSV juga membuat program magang artist berupa bootcamp pencangkakan intelektual properties yang dibuat dari sekelompok animator independen untuk dapat menghasilkan produk animasi berkelas. Salah satunya adalah produk film Musafir yang diproduksi oleh tim 4WakGenk. Animasi ini bercerita tentang seseorang bersuku melayu yang berkelana jauh untuk menemukan jati dirinya. Penulis mendapatkan bagian untuk mengerjakan animasi karakter pada scene berjalan ditengah ladang, berkelahi dengan macan di hutan, berlari di hutan, dan duduk memandang sunset. Gambaran animasi disana akan berisi perjalanan di ladang dan hutan, pertarungan melawan macan, dan duduk di batu memandang sunset yang akan menggunakan beberapa efek pencahayaan. Kemudian sinematografinya dibuat dari berbagai sudut kamera dan pergerakan kamera yang dinamis.

Melihat dari uraian cerita di atas penulis berencana menggunakan teknik keyframing dalam memvisualkan adegan tersebut. Hal ini dikarenakan terdapat animasi seperti berjalan, berkelahi, berlari, dan duduk serta pergerakan kamera yang mengikuti gerakan karakter. Melihat hal tersebut maka teknik keyframing dan konsep animasi 3 dimensi merupakan teknik yang dapat memvisualisasi tersebut.

Dari uraian latar belakang diatas maka penulis berencana menggunakan teknik keyframing untuk membuat animasi 3 dimensi untuk memvisualkan adegan berjalan, berlari, berkelahi, dan duduk. Maka dari itu penulis mengambil judul

pembahasan animasi karakter scene berjalan, berlari, berkelahi, dan duduk pada film animasi 3 dimensi Musafir.

1.2. Rumusan Masalah

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

Bagaimana pembahasan animasi karakter scene berjalan, berlari, berkelahi dan duduk pada film animasi 3D Musafir

1.3. Batasan Masalah

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

1. teknik yang digunakan adalah keyframing
2. materi yang diangkat adalah animasi karakter pada scene berjalan, berlari, berkelahi, dan duduk
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. Sebagai syarat dalam memenuhi syarat kelulusan oleh prodi
2. menerapkan teknik keyframing dalam penganimasian karakter pada scene berjalan, berlari, berkelahi, dan duduk pada film animasi 3D Musafir