

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

GEMASTIK atau Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi Tahun 2025 dilaksanakan oleh Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan (Dit. Belmawa), Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi (Ditjen Dikti), Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi (Kemendiktisaintek). Program ini ditujukan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa Indonesia, salah satunya adalah dalam kategori animasi. Pada tahun ini GEMASTIK digelar untuk ke-18 kalinya dengan tema "Pengembangan TIK untuk Mendukung Kemandirian Bangsa". Kemandirian bangsa yang dimaksud bisa meliputi dan tidak terbatas pada bidang: swasembada pangan, energi, air, ekonomi kreatif, ekonomi hijau dan ekonomi biru [1].

Animasi tiga dimensi mengalami perkembangan yang sangat signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Pada awal kemunculannya, animasi 3D lebih banyak digunakan dalam industri film dan *video game*. Namun, seiring berjalannya waktu, animasi 3D kini berperan penting dalam berbagai bidang, seperti hiburan, pendidikan, dan teknologi [2]. Animasi 3D memiliki bentuk, volume, dan ruang, sehingga objek yang ditampilkan memiliki kedalaman atau *depth*. Berbeda dengan animasi 2D yang bekerja pada koordinat sumbu X dan Y, animasi 3D memanfaatkan tiga sumbu koordinat, yaitu X, Y, dan Z. Keberadaan sumbu Z inilah yang memungkinkan objek atau karakter untuk diamati dari berbagai sudut pandang. Keunggulan utama animasi 3D terletak pada kemampuannya dalam menampilkan visualisasi objek yang tampak lebih nyata dan mendekati bentuk aslinya [3].

Menyajikan gerakan-gerakan yang mampu menciptakan kesan lebih hidup dan sesuai dengan cerita adalah peran penting animator dalam proses produksi animasi. Salah satu metode yang dilakukan yaitu membuat *pose to pose*. Metode *pose to pose* adalah suatu metode yang pengerjaan animasinya dimulai dengan

menentukan gerakan kunci dari gerakan yang akan dianimasikan atau disebut *key pose*. Setelah membuat *key pose*, selanjutnya membuat *pose-pose* diantara *in between* dari suatu gerakan agar gerakannya tampak lebih halus dan realistis [4].

Dengan mengangkat masalah kelaparan dan *food waste* di Indonesia, film ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya pengelolaan makanan yang baik untuk mendukung pencapaian tujuan SDGs, khususnya poin kedua yang berfokus pada *Zero Hunger* di Indonesia. Oleh karena itu, butuh adanya sarana edukasi untuk masyarakat dalam menanggulangi masalah ini, yaitu salah satunya melalui film animasi 3D. Media animasi 3D dimensi memiliki potensi besar sebagai sarana komunikasi visual yang efisien untuk menyampaikan pesan pendidikan kepada masyarakat. Dengan mengintegrasikan unsur pendidikan dan hiburan, film animasi 3D "Sego" diharapkan dapat menjadi alat pembelajaran yang menarik, mendorong masyarakat untuk lebih peduli terhadap masalah kelaparan, serta memperkuat peran industri kreatif dalam mendukung solusi sosial yang berkelanjutan di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan di atas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah untuk penelitian ini "Bagaimana pembahasan metode *pose to pose* animasi karakter Arjuna dalam animasi 3D "Sego"".

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Materi yang diangkat adalah animasi karakter Arjuna dalam film 3D "Sego".
2. Pembahasan mencakup pada 15 adegan yang ada dalam film 3D "Sego".
3. Berfokus pada teknik *pose to pose* yang digunakan.
4. Tidak membahas proses *modelling* karakter dan *environment*.
5. Proses pembuatan animasi 3D menggunakan *software* Blender 4.3.2.

6. Pengujian kelayakan hasil animasi dilakukan oleh ahli 3D.
7. Penilaian juga dilakukan oleh juri GEMASTIK pada kategori animasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, yaitu:

1. Membuat animasi 3D “Sego”.
2. Menerapkan teknik *pose to pose* dalam pembuatan animasi karakter Arjuna.
3. Sebagai pengembangan ilmu yang didapat selama studi di Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Menyelesaikan tugas akhir skripsi dan melengkapi syarat yang dibutuhkan oleh penulis untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom).

