

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi animasi 3D dalam industri kreatif telah menginspirasi berbagai karya visual yang tidak hanya berfungsi menghibur, tetapi juga memiliki nilai seni dan teknis yang meningkat. Salah satunya di dalam animasi genre aksi yaitu penerapan gerakan fisik yang rumit, seperti pada adegan terpental yang mengakibatkan benturan. Adegan ini menuntut pemahaman terhadap prinsip animasi, dan sinematografi agar mampu menyajikan tampilan yang baik agar cerita dapat dipahami.

Parama Creative yang merupakan unit bisnis di AMIKOM Yogyakarta yang bergerak dalam bidang industri ekonomi kreatif. Parama Creative membuka program magang artis dengan membuat project film pendek yang berjudul "Battle Park". Project ini merupakan film pendek *live action* dengan terdapat animasi 2D yang menceritakan 2 orang yaitu karakter bernama Deni dan Arya yang bertengkar sebab rebutan tempat parkir motor yang penuh. Dalam proses pertengkar mereka yang berawal di *live action* kemudian pertengkar semakin panjang, dan mereka berpindah ke dunia 2D yang menambah situasi pertengkar semakin sengit. Dalam *live action*nya atau terdapat adegan karakter Deni yang terpental yang membutuhkan asset 3D untuk efek pada tembok yang terkena benturan dan bebatuan [1].

Pada adegan *live action* saat karakter Deni terpental ke tembok akibat dorongan dari karakter Arya, dibutuhkan efek retakan pada tembok sebab pentalan pada karakter Deni terjadi sangat kuat pada tembok, dan terdapat penambahan aset 3D berupa batu yang keluar dari tembok dengan gerakan lambat. Kemudian saat karakter Deni berguling di tanah dibutuhkan aset 3D tumpukan batu pada tanah dan bebatuan yang terhempas dari tanah.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis akan mengimplementasikan teknik *Wall Destruction* yang digunakan, serta kendala yang dihadapi dalam pembuatan aset scene "Terpental" pada film "Battle Park" menggunakan Blender 3D.

1.2. Rumusan Masalah

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

Bagaimana proses perancangan dan pembuatan aset 3D pada scene "Terpental" dalam film "Battle Park" menggunakan Blender 3D?

1.3. Batasan Masalah

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

1. Penelitian hanya membahas proses produksi aset 3D untuk scene "Terpental" dalam film "Battle Park".
2. Perangkat lunak utama yang digunakan dalam produksi yaitu aplikasi Blender 3D.
3. Aspek yang dibahas meliputi pemodelan *modeling*, *motion tracking*, simulasi, dan *rendering*.
4. Penelitian tidak membahas *compositing* lanjutan, efek partikel kompleks, atau pengolahan di *software* selain Blender.
5. Pengujian dilakukan oleh mentor untuk melihat kelayakan dari aset 3D untuk scene "Terpental" dalam film "Battle Park" yang dibuat penulis.

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Menganalisis kendala yang dihadapi selama proses produksi pada scene "Terpental" di film "Battle Park".
2. Mengidentifikasi dan menjelaskan teknik animasi yang digunakan untuk

menghasilkan gerakan terpentel agar dapat menyatu pada sekitarnya.

3. Mendeskripsikan proses perancangan dan pembuatan aset 3D pada scene “Terpentel” menggunakan Blender 3D.

