



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi berasal dari kata Latin yang berarti *animare*, yang berarti menghidupkan atau memberi nafas (*Animation Writing and Development*, hal 1). Animasi memiliki suatu peran penting dalam suatu film pendek atau panjang, iklan, trailer, *game*, dan lain sebagainya untuk dapat memberikan nyawa kepada sebuah benda mati agar ide dari konseptor dapat tersampaikan kepada *audience* yang akan dituju.

Animasi sendiri terdiri dari dua format, yaitu animasi 2 dimensi, dan animasi 3 dimensi. Dalam penelitian ini penulis akan khusus membahas sebuah animasi 3 dimensi, karena animasi ini yang akan digunakan dalam tugas akhir berupa *trailer game* berjudul *Dream of Wonderland*.

Wonderland merupakan sebuah game 3D yang memiliki *genre RPG, action, adventure, dan fantasy* untuk PC. *Game* ini bertema fantasi yang mengambil konsep dasar dari cerita dongeng “*Alice in Wonderland*” dengan desain karakter didasari dari dongeng yang sama. *Trailer game Dream of Wonderland* bertujuan untuk memperlihatkan secara visual apa yang ditawarkan dari *game Dream of Wonderland* selama 2 menit 38 detik kepada masyarakat luas.

Disini penulis akan membahas mengenai penganimasian di dalam trailer *game* ini hingga animasi tersebut dapat menjelaskan jalan cerita dari *trailer game Dream of Wonderland*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam Tugas Akhir ini adalah bagaimana penganimasian tokoh utama dalam *trailer game* Dream of Wonderland?

1.3. Batasan Masalah

Pembahasan dalam penganimasian trailer game Dream of Wonderland akan dibatasi pada :

- Pembahasan tiga *scene* tokoh utama yang ada di dalam *trailer game* Dream of Wonderland, yaitu *scene* tokoh utama mengantuk ketika membaca, gerakan berjalan tokoh utama ketika terluka, dan gerakan serangan tokoh utama.
- Pembahasan juga dibatasi dengan modeling, texturing, lighting dan rigging yang tidak menjadi pembahasan dalam Tugas Akhir ini.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah :

- Untuk membuat *trailer game* Dream of Wonderland dengan menggunakan animasi 3 dimensi.
- Untuk menganimasikan karakter utama dalam *trailer game* Dream of Wonderland agar terbentuk suatu gerakan pertarungan dan dapat menyampaikan jalan cerita melalui gerakan tersebut kepada penonton.

1.5. Struktur Penulisan

Struktur penulisan dalam Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Bab I yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan telaah literature.
- b. Bab II yang berisi landasan teori; pengertian animasi, sejarah animasi, prinsip animasi, elemen dalam animasi, animasi dalam *game* 3 dimensi, tahapan produksi animasi, dan perkembangan industri *game*.
- c. Bab III yang berisi hasil penelitian dari Tugas Akhir yang terdiri dari; gambaran umum penelitian, metode penelitian, hasil penelitian, dan percobaan aplikasi gerakan animasi karakter utama dalam *trailer*.
- d. Bab IV yang berisi analisis dari penulis tentang Tugas Akhir yang terdiri dari; tahapan penganimasian dan pembahasan animasi karakter utama dalam *trailer*.
- e. Bab V sebagai penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

UMMN