



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

Perkembangan industri animasi di Dunia semakin pesat, dan pesatnya perkembangan industri animasi ini tidak luput dari berkembangnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Didalam pemborbardiran dunia media, ketersediaan dan keterjangkauan teknologi mampu menunjukkan sebuah kualitas animasi yang dapat memperluas potensi penonton yang cukup pesat, hal ini juga dapat meningkatkan sebuah penekanan pada sebuah genre hiburan yang lainnya (Selby,2009).

Thomas&Johnston(1995), menjelaskan bahwa sejarah animasi dimulai sejak 25000 tahun yang lalu, di sebuah gua bagian barat daya Eropa, dimana manusia *Cro-Magnon* membuat sebuah gambar yang menakjubkan mengenai hewan yang mereka buru. dan representasi mereka tidak hanya gambar yang akurat dan indah, namun terlihat seperti memiliki kehidupan yang dikombinasikan dengan sugesti pada setiap pergerakannya, Dari situlah kemudian animasi mulai berkembang. Perkembangan animasi dapat kita lihat dari sejarah dan perkembangan teknologi yang ada di setiap zamannya, seperti penggunaan *cell* dan *drawn* yang digunakan oleh Disney dalam pembuatan animasi panjang pertamanya yaitu "*Snow White and Seven Dwarfs*", dilanjutkan dengan penggunaan teknik *Stop Motion* yang digunakan oleh George Lucas dalam pembuatan film *Star Wars*, kemudian *Computer Generated Imagery CGI* yang

dihasilkan oleh Pixar dalam film 3 Dimensi pertama yaitu "*Toys Story*" , hingga teknologi yang paling terbaru yaitu *Motion Capture* yang biasa dipakai untuk pembuatan film bergenre fantasiseperti pada film "*Avatar*".

Abad 20 ini banyak studio animasi yang membuat sebuah produksi animasi menggunakan teknologi *Motion Capture*, seperti *Weta Digital* dan *Blur Studio*. Menache (2011), menjelaskan bahwa *Motion capture* adalah sebuah proses perekaman pergerakan nyata dan diterjemahkan kedalam penggunaan istilah matematika dengan men-*tracking* setiap *key point* dalam ruang waktu dan dikombinasikan untuk memperoleh satu bentuk 3 Dimensional. Secara lebih singkatnya *motion capture* merupakan sebuah teknologi yang mampu menerjemahkan sebuah proses performa dalam dunia nyata kedalam dunia digital.

Film animasi yang penulis buat memiliki genre *action* fantasi, dimana setiap adegan *action* membutuhkan sebuah perancangan koreografi. Didalam buku *Fight Choreography The Art Of Non Verbal* (Kreng, 2008), menjelaskan bahwa koreografi digunakan untuk menggambarkan sebuah perencanaan dan susunan pergerakan tari yang lebih baik dari tehnik berkelahi. koreografi juga berguna untuk membuat setiap adegan terlihat seperti sebuah kejadian yang nyata dan membuat suatu adegan yang tidak dapat diperkirakan oleh para *audience*.

Maka dari itu, penulis berencana untuk merancang sebuah koreografi dan mengimplementasikannya kedalam animasi 3D Insignia yang bertema *action* fantasi. Film pendek animasi 3d yang bercerita tentang seorang gadis yang ingin

mengambil sebuah insignia untuk membebaskan ayahnya dari sebuah kutukan jahat.

1.2. Rumusan Masalah

Penulis memfokuskan pembahasan dalam penelitian ini menjadi:

Bagaimana merancang dan mengimplementasikan perancangan koreografi kedalam film 3D animasi pendek "Insignia".

1.3. Batasan Masalah

Agar penulis lebih terfokus pada pembahasan penulian laporan tugas akhir ini, penulis memberikan batasan pembahasan:

- a. Pembahasan Tugas Akhir ini sebatas pada perancangan Koreografi yang diterjemahkan kedalam karakter 3D.
- b. *Motion capture* digunakan sebagai media pendukung dalam mengimplementasikan hasil rancangan koreografi.
- c. Topik yang tidak akan menjadi pembahasan dalam tugas akhir ini :
 - *Storyboard*
 - *Camera*
 - *Visual Effect*
- d. Penerapan Koreografi diterapkan pada kedua karakter didalam *shot* 7, 9, dan 29.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam tugas akhir ini:

1. Merancang Koreografidan mengimplementasikannya kedalam karakter 3 Dimensi dalam film pendek 3D “Insignia”.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang penulis lakukan adalah penelitian kualitatif :

1. Studi pustaka untuk literatur.
2. Metode yang didukung dengan pengaplikasian motion capture data dari neuron perception.
3. Video referensi.

UMMN