

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam pembuatan sebuah animasi 2 dimensi dapat menerapkan bermacam cara, salah satunya dengan menerapkan teknik *Pose to Pose*. *Pose to Pose* sendiri adalah pendekatan dalam membuat suatu adegan dengan menentukan pose - pose yang dilakukan oleh karakter yang dianimasikan.

Animator merencanakan gerakan objek dan gambar yang dibutuhkan dalam suatu adegan tertentu. *Pose to Pose* digunakan pada animasi yang membutuhkan akting yang baik, dimana pose dan waktu yang tepat merupakan hal penting.

Exhibition TI 2022 merupakan sebuah gelar karya yang diadakan oleh program studi teknologi informasi Universitas Amikom Yogyakarta. Dimana mahasiswa memamerkan karya yang telah mereka buat sesuai dengan konsentrasi masing - masing secara online melalui web *Exhibition TI*. Terdapat acara penghargaan yang dilakukan pada inagurasi melalui *online meeting*.

Pada penelitian ini penulis membuat sebuah animasi 2 dimensi yang akan digunakan di animasi penghargaan *concept art* dan *game* pada acara *Exhibition TI 2022*. Konsep dari animasi ini bercerita tentang 3 orang karakter bajak laut yang bertarung melawan gurita. Dalam pengerjaan animasi ini menggunakan animasi 2 dimensi untuk karakternya sedangkan untuk latar tempat menggunakan 3D

Untuk pengerjaannya dipilih teknik *Pose to Pose*, untuk menyelaraskan *timing* antara animasi 2 dimensi dan animasi latar tempat yang menggunakan 3 dimensi serta pose gerakan yang dibutuhkan dapat terpenuhi. Kemudian dipilih penggunaan animasi dikarenakan faktor kebutuhan visualisasi tidak dapat dibuat kedalam *liveshoot*, serta dari konsep cerita pada opening terdapat *scene* dimana ada transisi perubahan dari *liveshoot* kedalam sebuah animasi.

Maka dari itu penulis menerapkan teknik dan animasi 2 dimensi ini untuk memvisualkan konsep yang sudah dijelaskan agar dapat tersampaikan dengan baik. Penelitian ini akan membahas tata cara implementasi dari teknik *Pose to Pose* pada animasi 2 dimensi untuk animasi penghargaan *concept art* dan *game* pada acara inaugurasi *Exhibition TI 2022*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi teknik *Pose to Pose* pada animasi karakter 2 dimensi untuk animasi penghargaan *concept art* dan *game* pada *Exhibition TI 2022*?
2. Bagaimana hasil yang didapatkan atau disimpulkan dari implementasi teknik *Pose to Pose* pada animasi karakter 2 dimensi untuk animasi penghargaan *concept art* dan *game* pada *Exhibition TI 2022*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penulis membatasi ruang lingkup pembahasan, yaitu:

1. Animasi yang dibuat adalah animasi 2 dimensi dengan fokus pada *Pose to Pose*
2. Pengerjaan menggunakan *software* Adobe Animate 2019, Adobe After Effect, dan Adobe Premiere Pro CC 2020 dengan *frame rate* 24 *fps*.
3. Durasi animasi adalah 28 detik.
4. Pengujian dilakukan pada teknik *Pose to Pose* yang digunakan.
5. Karakter yang dianimasikan oleh penulis adalah Nami dan Zoro.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program studi S1 Teknologi Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Mengetahui dan memahami proses implementasi teknik *Pose to Pose* pada animasi karakter 2 dimensi untuk animasi penghargaan *concept art* dan *game* pada *Exhibition TI 2022*.

3. Menerapkan ilmu mengenai animasi yan telah diperoleh selama menempuh pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Animasi karakter 2 dimensi ini dapat digunakan sebagai material untuk produksi animasi penghargaan *concept art* dan *game* pada *Exhibition TI 2022*.
2. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi siapapun yang ingin membuat sebuah animasi dengan teknik *Pose to Pose*.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah;

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode observasi, metode studi pustaka, dan metode analisis.

1.6.1.1 Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati karakter Nami dan Zoro dari *Exhibition TI 2022* dan dari mengamati animasi 2 dimensi yang sudah ada untuk dijadikan bahan referensi dalam menganimasikan karakter.

1.6.1.2 Metode Studi Pustaka

Dalam pembuatan animasi ini diperlukan studi pustaka yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan animasi. Sudah terdapat *concept art* dari karakter Nami dan Zoro yang akan digunakan pada animasi penghargaan *concept art* dan *game* di inaugurasikan *Exhibition TI 2022*.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan dalam implementasi teknik *pose to pose* pada karakter animasi 2 dimensi.

1.6.3 Metode Produksi

Metode produksi dilakukan dengan tahapan pra produksi meliputi ide awal animasi, *storyboard*, dan *concept art*. Setelah itu dilanjutkan pada tahapan produksi meliputi *key animation*, *inbetween*, dan *coloring*. Terakhir pasca produksi meliputi *compositing* karakter, latar tempat, dan efek.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan penelitian ini terdiri dari beberapa bab sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi tentang kajian pustaka dan landasan teori yang berkaitan dengan penelitian ini dan dapat digunakan untuk menunjang dalam penyusunan penelitian ini.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini terdiri dari pengumpulan data, perencanaan dan kebutuhan pada penelitian ini.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang pembahasan implementasi teknik yang digunakan untuk animasi karakter pada animasi penghargaan *concept art* dan *game* pada *Exhibition TI 2022*.

BAB V Penutup

Bab ini merupakan penutup dari penelitian yang disajikan, berisi mengenai kesimpulan dan saran dari penulis.

DAFTAR Daftar Pustaka

PUSTAKA Daftar pustaka memuat sumber referensi yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini.

