

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi adalah proses ilusi membuat suatu objek diam/mati menjadi hidup. Dalam pembuatan animasi, agar animasi terlihat lebih realistis 12 prinsip animasi ini haruslah diterapkan, prinsip ini digagas oleh dua orang animator asal Disney, bernama Ollie Johnston dan Frank Thomas yang dalam bukunya *The Illusion of Life: Disney Animation* yaitu; *squash and stretch, anticipation, staging, straight ahead action dan pose to pose, follow through dan overlapping action, slow in dan slow out, arc secondary action, timing, exaggeration, solid drawing, appeal.*

Teknik yang biasa digunakan dalam animasi 2D dimensi adalah teknik *pose to pose*. Salah satu contoh film animasi 2D yang menggunakan teknik *pose to pose* adalah "5 Centimeter persecond", teknik ini sendiri sama halnya seperti teknik *frame by frame* dimana teknik ini juga termasuk jenis animasi *flash*. Dahulu sebelum adanya komputer teknik ini biasa digunakan pada animasi tradisional dimana pengerjaan *frame* animasi dilakukan secara manual namun dengan adanya perkembangan komputer teknik tidak lantas dilupakan namun hanya berpindah media saja. Alasan menggunakan teknik *pose to pose* ini adalah untuk menjaga konsistensi gambar dan bisa memangkas waktu pengerjaan bila dikerjakan banyak animator. Untuk kelebihan di animasi yang akan dibuat nantinya tidak ada perbedaan dengan teknik animasi 2D lainnya karena penulis melihat secara garis besar intinya teknik *pose to pose, straight ahead, frame by*

Frame dan animasi *flash* tidak jauh berbeda dari segi penerapannya, yang berbeda hanya pada kemampuan gambar animator itu sendiri. Kendala terbesar dari penggunaan teknik *pose to pose* adalah konsistensi gambar yang dibuat animator, penerapan pergerakan framenya pada saat digambar dan kemudian disatukan dengan gambar lainnya. Karena dalam sebuah animasi akan ada banyak gerakan, baik gerak lambat maupun cepat, untuk menentukan gerakan tersebut seorang animator harus tahu berapa lama gerakan dibutuhkan, apakah yang diinginkan gerak lambat atau cepat yang kemudian baru ditentukan *frame* yang akan dibuat. Kendala akan muncul ketika animator tidak bisa menempatkan gerakan secara tepat menyebabkan gerakan terlihat patah-patah dan tidak natural. Alhasil pengguna yang menggunakan teknik *pose to pose* secara seksama, harus membuat *keypose* dan kemudian *inbetweennya* serta juga harus mampu menentukan *timingnya* secara tepat.

Oleh karena itu skripsi ini mengambil tema penerapan teknik *pose to pose* pada pembuatan film animasi 2D "Stake". Selain dapat mempraktekkan teknik *pose to pose*, penelitian ini juga dapat digunakan sebagai sumber referensi tentang perancangan film kartun kedepannya. Pembuatan sampai implementasi teknik *pose to pose* dalam film animasi 2D ini akan dijelaskan secara bertahap dan semua hal yang berkaitan tentang pembuatan animasi ini nantinya akan dibahas disini.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian yang telah di jelaskan maka rumusan masalah yang dapat diambil: bagaimana penerapan teknik *pose to pose* pada pembuatan film animasi 2D "Stake.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan animasi ini fokus utamanya adalah penerapan teknik *pose to pose* sebagaimana telah disebutkan dalam uraian sebelumnya.
2. Penulis hanya akan membahas teknik *pose to pose* dan prosesnya pembuatan animasinya, diluar yang telah disebutkan penulis bukan lingkup pembahasan penulis.
3. Aplikasi yang digunakan dalam penerapan teknik *pose to pose* adalah Adobe Photoshop CS5 Extended, Clip Paint Studio, dan Adobe After Effect CS4.
4. Untuk audio yang nantinya digunakan seperti suara latar dan musik yang terdapat dalam animasi yang dikerjakan, sebagian atau sepenuhnya diambil dari internet akan dituliskan kredit pemiliknya bila ada,kecuali dubbing.
5. Animasi yang dibuat tidak untuk dikomersilkan.

1.4 Maksud dan Tujuan

1. Mempraktekkan teknik *pose to pose* dengan membuat film animasi 2D berjudul "Stake"
2. Proses eksplorasi bidang multimedia khususnya film animasi 2D dalam segi teknis mengaplikasikan konsep ke dalam bentuk animasi 2D.
3. Sebagai syarat kelulusan jenjang strata I di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat penelitian

1. Bagi penulis
Sebagai persyaratan kelulusan program pendidikan jenjang sarjana (S1) jurusan sistem informasi di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Bagi pembaca/penonton
Dapat digunakan sebagai referensi dan bahan bacaan agar termotivasi memproduksi film animasi yang lebih baik.
3. Bagi akademis/perguruan tinggi
Dengan pembuatan film animasi ini diharapkan dapat memberikan referensi untuk pembuatan film animasi selanjutnya.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam pembuatan film animasi ini dibagi menjadi lima yaitu metode pengumpulan data, metode analisis, metode perancangan, metode pengembangan dan metode testing

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Kepustakaan

Metode keputakaan dimaksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep dengan menggunakan buku-buku sebagai sumber referensi.

2. Metode Literatur

Pengambilan data dengan metode literatur digunakan untuk mendapatkan informasi dengan memanfaatkan fasilitas *internet*, yaitu dengan mengunjungi situs-situs *web* yang berhubungan dengan pembuatan animasi 2D yang akan dibuat.

3. Metode Analisis

Dalam pembuatan film animasi ini menggunakan metode analisis tahap pra produksi yaitu analisis cerita dan analisis karakter.

4. Metode Perancangan

Metode perancangan yang dilakukan merupakan tahap pra produksi meliputi : menentukan ide, tema, sinopsis, penulisan *logline*, pembuatan diagram scene, pembuatan desain karakter, penulisan skenario dan pembuatan *storyboard*.

5. Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang dilakukan merupakan tahap kedua dan ketiga pembuatan animasi yaitu tahap produksi dan pos produksi. Pada tahapan ini dilakukan pengimplementasian bahan-bahan yang telah terkumpul pada tahap pra produksi.

6. Metode Testing

Pada tahapan ini dilakukan suatu pengujian terhadap film animasi yang dibuat. Pengujian yang dilakukan menggunakan kuisioner dengan memberikan sampel.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan berisi tentang penjelasan singkat secara berurutan, adapun sistematika penulisan yaitu sebagai berikut:

- Bab I Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat, metode penelitian, sistematika penulisan.
- Bab II Landasan Teori, berisi tinjauan pustaka, dan dasar-dasar teori yang digunakan.
- Bab III Analisis dan Perancangan, berisi tentang tinjauan umum objek penelitian, menjabarkan semua analisis termasuk analisis kebutuhan, analisis kelayakan, dan metode yang digunakan.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan, berisi tentang penerapan metode-metode tahap produksi di objek penelitian.

Bab V Penutup, berisi kesimpulan dan saran yang penulis rangkum selama penelitian.

Daftar Pustaka

