

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi 3D menjadi salah satu industri yang berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir dengan film-film animasi 3D semacam *Coco*, *Turn Red*, *How to Train Your Dragon*, *Doraemon: Stand by Me*, dan beberapa film animasi lainnya yang ikut menyumbang dalam perkembangan animasi 3D. Ini juga membuat kebutuhan akan teknik animasi ikut meningkat dan mengharuskan karakter 3D yang dibuat dapat bekerja secara alami, ekspresif, dan terlihat meyakinkan. Pergerakan karakter merupakan faktor utama yang membantu karakter menjadi hidup dan berkontribusi pada pengalaman penonton [1].

Pada penelitian ini, penulis terlibat dalam pembuatan animasi 3D "Two Faced Fox" yang menceritakan tentang seekor rubah melakukan pencurian makanan pada rumah seorang pemuda. Tidak berhenti disana sang rubah mencuri kendaraan roda dua milik sang pemuda tersebut. Dalam cerita fiksi tersebut ada beberapa adegan seperti melempar beberapa makanan, menghindari pukulan dan berlari menggunakan Teknik Pose-to-Pose. Teknik Pose-to-Pose menjadi pendekatan yang dipakai untuk menciptakan gerakan karakter yang banyak manfaat, salah satunya yaitu efisiensi pada pembuatan *in-between* [2].

Teknik Pose-to-Pose mampu memvisualisasikan adegan pada cerita fiksi diatas, karena adanya kebutuhan gerakan realistik dan anatomi rubah yang memiliki telinga serta ekor yang harus digerakan (*quadruped*) dengan menggunakan 12 prinsip animasi. Dengan menggunakan teknik Pose-to-Pose, pada cerita fiksi diatas dapat memiliki kendali yang lebih besar terhadap karakter mereka dengan menyesuaikan setiap *keypose* untuk memperjelas ekspresi dan perasaan karakter. Teknik ini dapat diterapkan pada berbagai jenis animasi, termasuk animasi karakter, efek khusus, dan

environment. Teknik ini merupakan metode yang fleksibel dan dapat menyesuaikan dengan kebutuhan proyek animasi tertentu.

Dalam industri animasi *modern*, tentunya ada beberapa bantuan dari perangkat lunak seperti Autodesk Maya, Blender dan Cinema 4D yang menyediakan alat-alat untuk mendukung penggunaan teknik Pose-to-Pose. Perangkat lunak yang dipakai juga harus memenuhi spesifikasi, serta keterampilan artistic untuk menciptakan *pose* yang efektif dan mendukung melalui perangkat keras yang memiliki standar spesifikasi agar dapat menjalankan aplikasi tersebut dengan baik. Animator dapat dengan mudah membuat bahkan mengedit pose-pose tersebut, serta melihat hasil animasi dalam waktu nyata. Meskipun teknik Pose-to-Pose menawarkan banyak manfaat dan keunggulan, penerapannya juga memiliki tantangan dan animator diharapkan memiliki pemahaman yang kuat tentang dasar pada 12 prinsip animasi.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana teknik "pose-to-pose" diterapkan dalam pembuatan film "Two faced fox"?
2. Bagaimana hasil implementasi dari penggunaan teknik pose-to-pose terhadap kualitas pergerakan pada karakter?
3. Apa kelebihan dan kekurangan yang muncul dalam penggunaan teknik pose-to-pose?

1.3 Batasan Masalah

Diperlukan adanya batasan masalah untuk memfokuskan perhatian agar memperoleh kesimpulan yang benar dan mendalam, hal ini ditetapkan sebagai tolak ukur mencapai tujuan analisis. Batasan masalah untuk analisis kali ini sebagai berikut.

1. Pembuatan gerakan pada karakter rubah dengan teknik "Pose-to-Pose" pada film animasi "*Two Faced Fox*," menggunakan perangkat lunak Blender,
2. Gerakan yang diimplementasikan berupa melompat, berlari dan berjalan.
3. Bagian *tiggging* yang terdapat pada karakter rubah.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai adalah memberikan gerak animasi yang terkesan nyata dan halus dengan melakukan:

1. Menganalisis penggunaan teknik "pose-to-pose" dalam membuat animasi 3D,
2. Menganalisis hasil dari implementasi teknik "pose-to-pose" terhadap kualitas pergerakan karakter dalam animasi 3D, dan
3. Identifikasi kelebihan dan kekurangan penggunaan teknik "pose-to-pose" dalam produksi animasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Analisis dari penelitian ini diharap dapat meningkatkan penerapan teknik "Pose-to-Pose" dalam pembuatan animasi 3D dengan kualitas gerak yang baik dan mengenalkan manfaat dari teknik ini kepada pembaca yang mempelajari pembuatan film animasi 3D.

1.6 Metode Penelitian

Dalam pengembangannya, penulis memilih metode penelitian yang tepat agar menjadi panduan dalam memastikan keberhasilan dan validitas temuan yang telah diperoleh. Berikut penjelasan penelitian yang digunakan untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan datanya yaitu teknik atau pendekatan dalam penelitian untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan. Data yang

dikumpulkan terkait pada penelitian ini berupa jurnal dan buku yang membahas tentang teknik pose to pose.

1.6.2 Metode Observasi

Metode observasi dilakukan pada film-film animasi yang telah ada, observasi yang dilakukan tentunya dengan memeriksa dan mengamati elemen-elemen yang dibutuhkan guna untuk penelitian maupun analisis. Pengamatan yang relevan dengan penelitian ini adalah mengamati karakter bergerak.

1.6.3 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan pada penelitian ini berupa analisis deskriptif, tentunya untuk membantu memvisualisasikan data dengan lebih baik. Selama proses pemecahan masalah, metode analisis berperan penting dalam memahami akar permasalahan dan kemudian dianalisis untuk mendapatkan tindakan perbaikan yang efektif.

1.6.4 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan merujuk pada cara penelitian maupun eksperimen yang dirancang serta diatur dengan menentukan konsep cerita dan pembuatan storyboard. Setelah konsep telah ditentukan, proses selanjutnya adalah proses pengambilan gambar pada gerakan yang telah dibuat.

1.6.5 Metode Wawancara

Metode wawancara yang digunakan adalah metode wawancara terstruktur, diterapkan pada penelitian ini untuk menguji keefektifan konsep ide dan cerita dengan melibatkan para ahli di bidang Animasi menggunakan kuisisioner yang dikirimkan pada email masing-masing ahli. Penting untuk melibatkan para ahli karena memiliki pengetahuan dan pengalaman yang mendalam pada bidangnya.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab I meliputi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Masalah, Manfaat Penelitian, Batasan Masalah, Metode, dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II meliputi Landasan Teori membahas tentang dasar-dasar teori yang digunakan.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III meliputi langkah-langkah penelitian yang dilakukan terdapat analisis kebutuhan, alur penelitian, instrumen validasi ahli, dan papan cerita.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV meliputi tahapan yang penulis lakukan dalam mengimplementasi teknik pose-to-pose pada animasi 3D.

BAB V PENUTUP

Bab V meliputi kesimpulan dan saran yang telah dirangkum.

