

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Badai Diklat Industri Denpasar (BDI) merupakan sebuah lembaga yang menyelenggarakan pelatihan dengan tujuan untuk mencetak generasi yang siap kerja. Salah satu program pelatihan yang diselenggarakan oleh BDI Denpasar adalah Diklat Pembuatan Gerak Animasi 3 Dimensi (Diklat 3 in 1) yang bekerjasama dengan MSV Studio. MSV Studio merupakan sebuah studio animasi 2D dan 3D yang berdomisili di Yogyakarta dan juga bekerjasama dengan Universitas Amikom Yogyakarta.

Elemen visual menjadi hal yang cukup penting di era saat ini. Dan salah satu contoh elemen visual yakni animasi. Animasi telah menjadi salah satu bentuk paling efektif untuk menyampaikan pesan, menghibur, dan membentuk koneksi emosional kepada penonton. Agar pesan yang tersampaikan bisa sesuai, representasi visual dari animasi sangatlah penting untuk diperhatikan. Diperlukan gerak animasi yang akurat agar penonton bisa memahami apa yang mereka lihat.

Pada produksi animasi 3D, terdapat sebuah proses yang dinamakan *animating*. *Animating* adalah sebuah proses produksi pada animasi 3D yang menghasilkan rangkaian gerak animasi. Keakuratan gerak animasi dapat dipengaruhi oleh metode yang digunakan saat proses *animating*. Metode yang digunakan pun harus berjalan searah dengan prinsip-prinsip dasar animasi. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode *pose to pose*. Metode *pose to pose* merupakan metode pembuatan animasi yang mendahulukan *keypose*, dan dilanjutkan dengan gerakan-gerakan tambahan untuk memperhalus dan melengkapi gerak animasi. Hasil gerak animasi yang menggunakan metode *pose to pose* dinilai lebih terkonsep dan stabil karena metode ini mendahulukan pose-pose utama, dan jika terdapat kesalahan lebih mudah untuk dikoreksi. Berbeda dengan metode lain seperti *straight ahead* yang cenderung membutuhkan waktu lebih lama dan gerak yang dihasilkan pun akan susah untuk stabil karena proses pengerjaannya dibuat

secara satu demi satu *frame*. [1]

Film animasi 3D “Pingo Pingu” merupakan sebuah film yang menceritakan 2 ekor penguin yang bertengkar karena memperebutkan sebuah bongkahan es di tengah teriknya matahari. Setelah mereka lelah bertengkar, akhirnya mereka memutuskan untuk damai dan berbagi bongkahan es tersebut. Namun ternyata bongkahan es yang mereka perebutkan telah mencair, dan mereka sama-sama menyesal. Pada film ini tidak terdapat narasi maupun dialog antar karakter, sehingga animasi karakter mulai dari gerak badan hingga ekspresi wajah sangat berperan penting dalam penyampaian pesan kepada penonton. *Scene* yang akan dibahas pada penelitian ini adalah *scene* ketika kedua karakter (Pingo dan Pingu) bertarung menggunakan tongkat. Pada *scene* ini terdapat beberapa adegan, yaitu Pingo dan Pingu Bersiap untuk bertarung, Pingo meloncat ke arah Pingu untuk menyerang, Pingo memukul Pingu menggunakan tongkat, Pingu menangkis pukulan Pingo, Pingo melempar tongkat, serta Pingo dan Pingu terjatuh. Dengan adanya adegan yang memiliki cukup banyak gerakan tersebut, diperlukan metode yang dapat mempermudah pekerjaan *animator* agar dapat diselesaikan dengan efisien. Metode yang tepat ialah metode *pose to pose*. Sesuai dengan yang telah diuraikan sebelumnya, hasil gerak animasi yang menggunakan metode *pose to pose* dinilai lebih terkonsep dan stabil karena metode ini mendahulukan pose-pose utama. Dan walaupun terdapat kesalahan dalam proses animasi, kesalahan tersebut lebih murah untuk diperbaiki.

Berdasarkan uraian tersebut penulis menggunakan metode *pose to pose* dalam proses animating gerak karakter pada film “Pingo Pingu” karena lebih terkonsep dan stabil. Maka penulis mengambil judul “Implementasi Teknik *Pose to pose* dalam Proses Pembuatan Gerak Karakter di Film 'Pingo Pingu' pada *Scene* 'Pingo Pingu Bertarung Menggunakan Tongkat’”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Implementasi Teknik *Pose to pose* dalam Proses Pembuatan Gerak Karakter di Film 'Pingo Pingu' pada *Scene* 'Pingo Pingu

Bertarung Menggunakan Tongkat?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada laporan ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini membahas gerak karakter pada film “Pingo Pingu”
2. Metode yang digunakan adalah *pose to pose*
3. Pembuatan gerak animasi menggunakan *software* Autodesk Maya
4. *Scene* yang dikerjakan *scene* Pingo dan Pingu bertarung menggunakan tongkat
5. Pengujian kelayakan hasil animasi dilakukan oleh ahli 3D.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan antara lain :

1. Mengetahui langkah kerja implementasi metode *pose to pose* pada pembuatan gerak animasi
2. Sebagai pengembangan ilmu yang didapat selama studi di Universitas Amikom Yogyakarta.