

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pose to pose yaitu pembuatan animasi oleh seorang animator dengan cara menggambar dan menentukan titik-titik penting (*keyframe*) dalam suatu urutan animasi, untuk mengontrol perubahan posisi, bentuk, warna, atau atribut lainnya dari objek yang dianimasikan. Selanjutnya *in between* atau interval antara *keyframe* Digambar/dilanjutkan oleh asisten/animator lain[1]. *Keyframe* berfungsi sebagai penanda dimana nilai suatu objek tertentu ditetapkan pada *frame - frame* tertentu dalam timeline[2]. Hal ini memungkinkan untuk membuat animasi yang lebih dinamis.

MSV merupakan sebuah perusahaan yang berlokasi di Yogyakarta. Dan bergerak di bidang animasi yang telah menghasilkan banyak animasi berskala global, baik animasi 2 Dimensi maupun 3 Dimensi. MSV juga mendirikan bootcamp pencangkakan intelektual properties yang dibuat dari sekelompok animator independen untuk dapat menghasilkan suatu produk. salah satu produknya adalah film "IMAGINARY" yang dibuat oleh tim IMAGINE STUDIO. Penulis terlibat dalam proses pengerjaannya serta ingin mengangkat produk film yang berjudul "IMAGINARY" dalam skripsi yang ditulis oleh penulis.

"IMAGINARY" adalah karya orisinal yang menceritakan seorang anak bernama Niko yang masuk ke dunia fantasi setelah kepergian bapaknya. Niko mencoba berjalan sambil melihat kanan dan kiri disekitarnya. Lalu dia melanjutkan dengan berlari menyusuri dunia fantasi tersebut. animasi ini membutuhkan sudut gambar dan gerak kamera yang dinamis. Genre dari film ini adalah genre *fantasy*. Pada film "IMAGINARY" ini menggunakan metode *hybrid*, yaitu penggabungan antara *VFX* dan 3D.

Berdasarkan dari uraian di atas penulis berencana menggunakan teknik *pose to pose* untuk dapat memvisualisasikan adegan tersebut. Hal ini dikarenakan

terdapat gerakan, berjalan, berlari, serta pergerakan-pergerakan kamera berubah arah dan *angle* yang berbeda-beda dalam satu *scene*. Melihat hal tersebut maka teknik *pose to pose* dalam judul “PEMBAHASAN TEKNIK *POSE TO POSE* ANIMASI KARAKTER *SCENE* 3D PADA FILM “IMAGINARY” merupakan teknik yang dapat memvisualisasikan adegan tersebut dengan baik.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini:

“Bagaimana pembahasan implementasi teknik pose to pose animasi karakter scene 3D pada film “IMAGINARY””

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah pada:

1. Teknik yang digunakan *pose to pose*
2. Materi yang diangkat yaitu *scene* niko berjalan dan berlari menyusuri dunia fantasi.
3. Penguji adalah pihak mentor sendiri.
4. Yang diuji adalah hasil kinerja dan implementasi teknik.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Membuat sebuah *scene* animasi pada film “IMAGINARY”.
2. Menerapkan teknik *pose to pose* dalam pembuatan animasi *scene* Niko.
3. Menerapkan keilmuan teknik dalam sebuah penelitian pada bidang animasi.
4. Mengidentifikasi penggunaan software animasi.
5. Menyampaikan pesan cerita dan pesan moral yang ada di dalam film “IMAGINARY” kepada penonton.