

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. LATAR BELAKANG**

Teknik pose to pose merupakan teknik dalam animasi, dimana menempatkan titik awal dan akhir dalam sebuah gerak menempatkan titik key pada timeline animation disertakan dengan gerak in-between. Proses ini juga dinamakan key animation, sebagai penentu gerak pada object. Dalam proses penggunaannya, Teknik pose to pose dapat menunjang aspek teknis dalam menyelesaikan pada tahap animasi.

Parama merupakan perusahaan dalam bidang kreatif visual. Mereka memiliki program mengembangkan produk untuk mahasiswa teknologi informasi, penulis dan tim tergabung dalam program tersebut untuk membuat project tersebut. Penulis mengerjakan projek pada scene interaksi antara talent dengan karakter bernama kubocil. Karakter tersebut berwujud bola kuning memiliki tangan dan kaki, yang selalu ceria berlarian kesana kemari dengan jumlah yang banyak. Diceritakan Si karakter utama akan berjumpa dengan kelompok kubocil ini yang sedang lewat di depannya. Kubocil ini tampak ramai melewati depan dan belakang karakter. Ada satu kubocil yang mencoba terbang memutar karakter utama dan menabrak kepalanya. Akhirnya kubocil tersebut terjatuh kemudian melambatkan tangan dan melanjutkan perjalanannya.

Melihat dari uraian diatas, penulis berencana menggunakan teknik pose to pose dengan konsep 3d dalam memvisualisasikan pada scene tersebut. Hal ini dikarenakan dalam scene tersebut terdapat beberapa visualisasi seperti berjalan, melompat, dan beberapa interaksi pada karakter. Melihat hal tersebut maka teknik pose to pose merupakan teknik yang dapat memvisualisasikan rancangan animasi tersebut. Disamping itu perlu adanya tahap kompositing yaitu menggabungkan karakter utama dengan cgi kubocil tersebut. Maka dari itu perlu adanya pemisahan karakter utama dengan background belakang dengan menggunakan teknik masking untuk merotos gerakan karakter utama.

Dari uraian latar belakang diatas maka teknik pose to pose dapat diterapkan dalam memvisualkan scene interaksi antar karakter. Maka dari itu penulis mengambil judul pembahasan teknik animation dan kompositing pada scene interaksi karakter

## **1.2. RUMUSAN MASALAH**

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

“Bagaimana penerapan teknik animasi dan compositing pada scene interaksi karakter?”

## **1.3. BATASAN MASALAH**

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

1. Animasi yang digunakan adalah animasi 3d.
2. Teknik yang digunakan dalam animasi adalah pose to pose.
3. Materi yang diangkat adalah interaksi talent dengan karakter.
4. Uji dilakukan oleh pihak mentor.

## **1.4. TUJUAN PENELITIAN**

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

1. Menerapkan keilmuan teknik compositing pada bidang animasi.
2. Membuat sebuah scene interaksi talent dengan karakter.
3. Menerapkan teknik compositing dalam pembuatan scene interaksi dengan karakter.
4. Menerapkan teknik pose to pose dalam pembuatan scene interaksi dengan karakter.