

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Metode *pose to pose* adalah teknik dalam animasi yang digunakan untuk menciptakan gerakan karakter dengan cara yang terstruktur dan efisien. Dalam metode ini, animator memfokuskan pada pembuatan *key poses* atau pose kunci terlebih dahulu, yang merupakan posisi penting dalam gerakan karakter. Setelah itu, animator akan mengisi gerakan di antara *key poses* tersebut, yang dikenal sebagai *in-between*. [3]

MSV studio merupakan badan usaha milik AMIKOM yang bergerak di bidang animasi, baik animasi 2 dimensi maupun animasi 3 dimensi. MSV juga membuat program *bootcamp* pencangkakan *intellectual properties* yang dibuat dari sekelompok animator independen untuk dapat menghasilkan produk animasi berkelas. Salah satunya adalah produk film "Tripping Point" yang diproduksi oleh tim Atelier G3. Penulis terlibat dalam proses pengerjaannya serta ingin mengangkat produk animasi 2D yang berjudul "Tripping Point" dalam skripsi yang ditulis oleh penulis.

Animasi "Tripping Point" menceritakan tentang seorang seniman bernama Elli yang sedang terkena *art block* dan sering direndahkan oleh teman temanya, dan untuk memenuhi *deadline* pameran karya seni Elli menggunakan jalan pintas berupa halusinogen untuk meraih kesuksesan sementara.

Teknik *pose to pose* digunakan karena dalam scene pengenalan karakter Elli diawali dengan Elli sedang berpikir dan memandang kertas yang di coret coret, kemudian Elli juga memutar mutar pena nya, Elli terkejut menoleh melihat ke arah pintu, Elli membenarkan dasi nya dengan ragu, kemudian Elli menoleh ke belakang ketika di tepuk pundaknya, merupakan *sequence* yang cukup panjang, jadi penulis membuat *key pose* di setiap gerakan Elli terlebih dahulu, kemudian penulis mengisi dengan *in-between* di antara *key pose*.

Teknik *pose to pose* digunakan dalam animasi film pendek "Tripping Point" karena efisiensi waktu dan struktur pengerjaannya sehingga mempermudah penulis

dan kelompok Atelier G3 dalam menentukan *timing* dan tahap memasukkan *in-between* diantara *key pose*.

1.2 Rumusan Masalah

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

Bagaimana mengimplementasikan animasi *pose to pose* pada film pendek "Tripping Point"?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Animasi yang digunakan adalah animasi 2 dimensi.
2. Teknik yang digunakan adalah teknik *pose to pose*.
3. Yang diuji dari penelitian ini adalah kualitas animasi pada *shot* yang dikerjakan.
4. Pengujian akan dilakukan dengan pihak ahli dari MSV.

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Merealisasikan visual sesuai dengan kebutuhan produksi.
2. Menerapkan teknik *pose to pose* pada *scene* "Perkenalan Karakter Elli" dalam animasi 2 Dimensi "Tripping Point".