

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi 2D terus dikonsumsi oleh para animator-animator dunia. Selain Disney, perusahaan lain yang menggunakan animasi 2D adalah Nickelodeon. Nickelodeon menciptakan beberapa film-film kartun, salah satu yang menjadi icon juga adalah *SpongeBob Square Pants*. animasi komputer mulai ada setelah teknologi komputer berkembang di era 80-an Animasi komputer mulai terkenal semenjak munculnya film Pixar yaitu *Toy Story* (1995).[1] Teknik ini banyak digunakan oleh para animator sebagai sebuah acuan adegan agar pergerakan adegan tersebut terlihat halus dari awal hingga akhir.

MSV studio merupakan perusahaan yang bergerak di bidang digital visual, terutama di bidang animasi 2D. Saat ini studio MSV sedang melakukan program antara penulis dan pihak MSV untuk melakukan bootcamp pencangkakan intelektual properties yang bertujuan menghasilkan produk yang berkualitas. Hasil dari kegiatan tersebut yaitu berupa karya berjudul Implementasi teknik *pose to pose* adegan bertarung pada film animasi 2D “Ash the hero of the world”. Menceritakan tentang pertarungan antara 2 karakter Ash dan Clon. Dalam cerita terdapat adegan dimana “Ash” mendapatkan pukulan yang keras dari “Clon”, dan menyebabkan “Ash” terpental jauh dan menabrak tembok. Salah satu adegan lain yaitu “Ash” berhasil mendaratkan tendangan ke arah kepala dari “Clon” yang menyebabkan kepalanya terputus.

Dari uraian di atas, penulis menentukan teknik *pose to pose* sangat dibutuhkan oleh penulis untuk menggarap animasi ini. Dikarenakan adegan *fight* seperti berlari, melompat, menendang, dan berputar dapat dengan mudah dilakukan dengan teknik *pose to pose*. Seperti dalam adegan Ketika “Ash” ingin menendang kepala “Clon” dengan cara melompat lalu berputar seperti tendangan karate, penulis awalnya menggambar pada *keyframe* awal dengan pose bersiap, lalu pose

pertengahan ketika sudah melayang di udara, dan pose akhir ketika ingin menendang.

Dari pernyataan yang telah dikemukakan, penulis berencana membuat karya berupa animasi 2D dengan teknik pose to pose untuk menampilkan adegan fighting antara Ash dan Clon. Sehingga penulis membuat judul "Implementasi teknik pose to pose adegan bertarung pada film animasi 2D "Ash the hero of the world".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dikemukakan, maka perumusan masalah dalam penelitiannya adalah "bagaimana menerapkan teknik *pose to pose* pada animasi "Ash The Hero Of The World"

1.3. Batasan Masalah

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

1. Teknik yang digunakan adalah *pose to pose*
2. Materi yang diangkat adalah *scene* pertarungan antara karakter Ash dan Clon
3. Animasi yang digunakan adalah animasi 2D
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. Menyampaikan cerita animasi "Ash The Hero Of The World"
2. Menerapkan teknik pose to pose dalam pembuatan animasi 2D Ash vs Clon