

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia animasi komputer saat ini sudah sangatlah pesat. Perkembangan ini dibarengi dengan hadirnya sejumlah perangkat lunak yang cukup banyak untuk mendukungnya, seperti misalnya Macromedia Flash, GIF Animation, Corel Rave, dan sebagainya. Piranti – piranti lunak pengusung animasi dua dimensi. Komputer grafis pada awalnya adalah program rumit yang sulit dikontrol. Saking rumitnya, system perangkat keras komputer yang masih besar sebagai server bisa memenuhi ruangan kerja dari sebuah studio animasi. Piranti lunak yang diibaratkan otak dari komputer grafis, belum matang dan memiliki banyak kelemahan. Proses evolusi otak dan ukuran peralatan memakan waktu hingga tiga dekade. Hingga kini semakin praktis dan mengecil, tetapi memiliki kekuatan yang makin maksimal [4].

Film animasi dibangun dari gambar diam menjadi bergerak yang disusun secara bertahap dengan perhitungan waktu yang tepat. Untuk membuat sebuah gerakan animasi terdapat 2 teknik pembuatan, yakni teknik *straight ahead* dan teknik *pose to pose*. *Straight ahead* adalah sebuah cara menggambarkan sebuah gerakan secara terus-menerus tanpa terputus sehingga menciptakan gerak yang kontinu. Sedang *pose to pose* adalah, seorang animator seharusnya menyadari tentang apa dulu yang akan dikerjakan, akan dipilih pose terpenting dalam gerak dalam sebuah *scene* atau adegan. Prinsipnya dibuat gambar-gambar utama sebagai pose penting dalam gerak, sesuai dengan *timing* nya yang selanjutnya dari masing-masing gerakan tersebut dibuat gambar-gambar pengisi yang seringkali

dilakukan oleh para asisten animator. Banyak animator mengakui, *pose to pose* menawarkan kontrol gerak dan tempo gerak yang pasti [4]. Oleh sebab itu pembuatan film pendek yang berjudul "*Triviality*" pada penelitian ini, terdapat beberapa adegan yang harus dibuat menggunakan teknik *pose to pose*, dimana dalam adegan tersebut terdapat perubahan tempo gerakan obyek. Salah satu adegan tersebut terdapat pada *scene* yang menggambarkan kejadian ketika naga menyemburkan api. Kecepatan pergerakan naga dan efek semburan api mengalami perubahan tempo dan memerlukan kontrol gerak yang pasti.

Alur cerita pada film pendek ini terdiri atas beberapa alur cerita. Cerita yang dituangkan bertemakan tentang kebersihan lingkungan. Diceritakan melalui salah seorang dari tiga orang pendaki membuang sampah kaleng minuman ke dalam kawah yang membangunkan dan membuat marah seekor naga. Naga tersebut menyemburkan api dan membakar hutan di sekitar gunung.

Berdasarkan penjelasan diatas, pada penelitian ini penulis menggunakan teknik *pose to pose* untuk membuat film animasi 2D. Penelitian ini dilakukan dengan judul "**Pembuatan Film Pendek Anlmasi 2D "*Triviality*" Menggunakan Teknik Pose To Pose**".

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka diambil rumusan masalah, yaitu "Bagaimana menerapkan teknik pose to pose pada pembuatan film pendek animasi 2D "*Triviality*" ?".

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan, maka penulis membatasi ruang lingkup pembahasan untuk memfokuskan pembahasan, yaitu :

1. Film animasi ini merupakan film pendek 2D dengan menggunakan teknik *pose to pose*.
2. Berdurasi 10 menit.
3. Dikemas dengan format file video .Mp4 dengan kualitas HD 720p 24 fps resolusi 1280x720p.
4. Perangkat lunak yang digunakan adalah Windows 7 Profesional, Toon Boom Harmony 9.2, Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effect CS6, Adobe Premiere Pro CS6 dan Adobe Audition CS6.
5. Berceritakan tentang kebersihan lingkungan.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Membuat film pendek animasi 2D dengan menerapkan teknik *pose to pose*.
2. Sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diperoleh dari adanya penelitian ini antara lain:

1. Pembaca dapat memahami langkah-langkah membuat film animasi 2D.
2. Pembaca dapat memahami teknik *pose to pose* untuk dapat diterapkan dalam pembuatan film animasi 2D.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### 1. Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara penulis melakukan pengamatan terhadap film animasi 2D untuk referensi.

#### 2. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan membaca buku maupun melakukan pencarian data melalui internet dari sumber terpercaya dan valid untuk mendapatkan pedoman atau bahan tambahan.

### **1.6.2 Metode Analisis**

Analisis yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional.

### **1.6.3 Metode Perancangan**

Perancangan film animasi 2D dapat menggunakan standar produksi animasi yang didalamnya terdapat beberapa langkah seperti :

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Post-Produksi

### **1.6.4 Metode Evaluasi**

Pada tahap evaluasi menggunakan metode pengujian dan pembahasan teknik pose to pose yang dapat diterapkan pada film pendek animasi 2D "Triviality".

## 1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan penelitian ini terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya, yaitu sebagai berikut.

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan pengantar terhadap permasalahan yang akan dibahas, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan dasar teori, yang dimulai dengan kajian pustaka, konsep dasar multimedia, konsep dasar pembuatan film animasi 2D menggunakan teknik *pose to pose*, serta software-software yang akan digunakan dalam pembuatan film animasi.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menerangkan tentang analisis kebutuhan, ide cerita dan perancangan film pendek animasi 2D "Triviality".

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan pengujian film animasi 2D "Triviality" dengan teknik *pose to pose* serta pembahasannya.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan, saran, dan daftar pustaka.