

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat mendorong perkembangan multimedia sebagai media penyampaian informasi. Salah satu bentuk multimedia yang berkembang saat ini adalah animasi 3D yang memanfaatkan unsur audio visual untuk menyampaikan pesan kepada penonton.[1]

Salah satu tahapan penting dalam produksi film animasi adalah proses *animating*, yang berperan dalam menentukan kualitas gerakan karakter. Untuk menghasilkan gerakan animasi yang baik, seorang *animator* perlu memahami prinsip-prinsip dasar animasi serta teknik animasi yang digunakan dalam proses animasi.[2]

Dalam penelitian ini, peneliti membuat sebuah film animasi 3D berjudul "*A HOPE*" yang mengisahkan perjuangan sekelompok karakter kepiting dalam menghadapi kondisi lingkungan yang ekstrem serta berbagai ancaman demi bertahan hidup. Penyampaian emosi dan pesan cerita dalam film ini dilakukan melalui penerapan proses animasi yang terencana dan terstruktur. Film ini menekankan pada ekspresi visual dan bahasa tubuh karakter sebagai penyampaian cerita, sehingga kualitas gerakan menjadi aspek yang sangat penting dalam membangun suasana dan emosi pada setiap adegan.

Pada tahap animasi, pembuatan film animasi 3D "*A HOPE*", menghadapi sejumlah tantangan, seperti perlunya ketelitian dalam menjaga kesinambungan gerak serta kesesuaian pose karakter kepiting pada setiap adegan. Karakter kepiting memiliki struktur tubuh dan pola gerak yang berbeda dengan karakter manusia, sehingga membutuhkan pengaturan pose yang lebih teliti agar gerakan terlihat alami. Banyaknya bagian tubuh yang bergerak, seperti kaki dan capit, memerlukan pengaturan gerak yang tepat agar gerakan tidak kaku dan halus. Ketidaktepatan dalam penyusunan pose dapat menyebabkan gerakan kurang stabil, tidak konsisten,

serta mengurangi kekuatan penyampaian emosi pada adegan tertentu. Oleh karena itu, diperlukan teknik animasi yang mampu mengontrol susunan gerakan secara sistematis dan terstruktur untuk menjaga kualitas visual dan kesinambungan gerakan karakter.

Salah satu teknik yang digunakan dalam proses animating adalah teknik *Pose to Pose*. Teknik ini dilakukan dengan menentukan pose kunci *key pose* terlebih dahulu sebagai dasar pergerakan karakter, kemudian dilanjutkan dengan penyusunan tahap *breakdown* serta pembuatan gerakan peralihan *in-between* untuk menghasilkan animasi yang lebih terstruktur.[3]

Berdasarkan penjelasan tersebut, teknik *Pose to Pose* dipilih dalam pembuatan animasi "*A HOPE*" karena mampu memberikan kontrol yang lebih baik terhadap susunan gerakan, memudahkan proses evaluasi, serta membantu menjaga kesinambungan gerakan pada karakter kepiting yang memiliki banyak bagian gerak. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis penerapan teknik animasi *Pose to Pose* dalam pembuatan gerakan karakter kepiting pada film animasi 3D "*A HOPE*", untuk mengetahui bagaimana teknik tersebut dalam menghasilkan gerakan yang lebih terstruktur, konsisten dan mendukung penyampaian pesan cerita dan visual.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan diatas peneliti mengambil konsep penelitian yaitu bagaimana mengimplementasikan teknik *Pose to Pose* pada pembuatan gerakan karakter kepiting dalam film animasi 3D "*A HOPE*"?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peneliti hanya membahas tentang teknik dan proses animasi.
2. Penerapan teknik *Pose to Pose* akan mengacu pada teori 12 prinsip

animasi.

3. Proses animasi akan menggunakan perangkat lunak *blendet* versi 3.6.
4. Evaluasi kelayakan teknik *Pose to Pose* akan dilakukan oleh animator atau ahli multimedia.

1.4. Tujuan Penelitian

1. Penelitian ini bertujuan menganalisis prinsip animasi apa saja yang di gunakan dalam implementasi teknik *Pose to Pose* pada pembuatan gerakan karakter kepiting film animasi 3D "*A HOPE*".
2. Mengimplemetasikan teknik *Pose to Pose* pada gerakan melompat dan berjalan pada film animasi 3D "*A HOPE*".

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat antara lain:

1. Bagi Peneliti: Sebagai syarat lulus dalam program studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta dan juga menerapkan ilmu yang sudah di pelajari pada konsentrasi 3D.
2. Bagi Akademik: Menjadi referensi bagi *animator* maupun industri animasi dalam memahami tahapan proses *animating* yang dapat di terapkan pada produksi film animasi 3D.
3. Untuk 3D Artist: Dapat menjadi rujukan dalam menerapkan metode yang sama ke dalam proses *animating*.

1.6. Metodologi Penelitian

Peneliti mengumpulkan data dan menyusun beberapa metodologi penelitian sebagai acuan data, antara lain:

1.6.1. Pengumpulan Data

Mencari informasi dari film atau vidio tentang alam untuk mencari referensi bagaimana karakter kepiting habitat aslinya.

1.6.2. Metode Perancangan

Seluruh data yang di kumpulkan di gunakan sebagai dasar referensi dalam proses animating.

1.6.3. Metode evaluasi

Pada tahap ini, penulis akan membuat sebuah kuisisioner yang berisikan pertanyaan yang akan di serahkan kepada animator atau ahli multimedia.

1.7. Sistematika Penulisan

Detail sistematika penulisan dari masing-masing bab yang akan dibahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I LATAR BELAKANG

Pada bab ini menjelaskan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas kajian pustaka yang mendukung penelitian, meliputi studi literatur, dasar teori multimedia, animasi 3D, teknik *Pose to Pose*, prinsip-prinsip animasi, perangkat lunak blender, serta teori evaluasi menggunakan skala *Likert*.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan film animasi 3D "*A HOPE*", yang meliputi gambaran umum penelitian, alur penelitian, metode pengumpulan data, analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional, serta tahapan pra-produksi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil implementasi penelitian yang meliputi tahap produksi animasi dengan penerapan teknik *Pose to Pose*, tahap pasca-produksi, serta evaluasi hasil animasi berdasarkan prinsip animasi dan penilaian uji kelayakan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian serta saran yang dapat digunakan sebagai bahan pengembangan penelitian selanjutnya dibidang animasi 3D.

