

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Animasi dapat dikatakan sebagai film yang berasal dari gambar-gambar yang kemudian disatukan dan diolah sedemikian rupa sehingga menjadi gambar bergerak dan bercerita. Animasi berasal dari kata *to animate* yang memiliki arti menggerakkan, dan bertujuan untuk membuat gambar-gambar menjadi seolah hidup dan bergerak[1]. Pada disiplin ilmu animasi dapat diartikan sebagai perpaduan antara unsur seni dengan teknologi[2]. Animasi memiliki beberapa jenis, yaitu animasi dua dimensi (2D), animasi tiga dimensi (3D), dan juga animasi *stop motion*. Selain menjadi media hiburan, animasi juga menjadi media informasi, media pembelajaran serta media promosi. Maka dari itu industri animasi semakin diminati, dan mulai banyak bermunculan studio animasi di Indonesia, salah satunya adalah Infinite Frameworks Studios.

Infinite Frameworks Studios merupakan perusahaan yang berbasis di Batam, Indonesia dengan tim yang terdiri dari lebih dari 300 individu berbakat menjadikan Infinite Frameworks Studios sebagai studio animasi terbesar di Asia Tenggara. Infinite Frameworks Studios telah didirikan sejak tahun 1997 dengan layanan yang mencakup pasca produksi, efek visual dan animasi. Infinite Frameworks Studios telah menghasilkan beberapa karya terkenal seperti *Jungle Beat: The Movie*, musim 6 dan 6 *Ollie and Friends*, dan salah satunya adalah animasi series *Kangaroo Beach*.

Animasi series *Kangaroo Beach* yang tayang di Australia pada 25 Januari 2021, menjadi salah satu contoh bahwa animasi memiliki fungsi sebagai media informasi serta media pembelajaran yang menarik. Dalam hal ini, animasi series *Kangaroo Beach* menyampaikan informasi mengenai pentingnya *water safety*, atau keselamatan saat berada di air atau laut. Animasi series *Kangaroo Beach* sendiri merupakan animasi tiga dimensi (3D). Dalam pembuatan animasi dikenal adanya 12 prinsip animasi, 12 prinsip animasi ini berlaku untuk semua jenis animasi. Frank Thomas dan Ollie Johnston menciptakan 12 prinsip animasi dasar pada tahun 1981, mereka adalah *animator* Disney Studios.

Peneliti berkesempatan ikut serta dalam pengerjaan animasi series Kangaroo Beach season 2 sebagai salah satu tim *animator* di Infinite Frameworks Studios. Pada penelitian ini, peneliti akan membahas dua *shot* yang telah dikerjakan, dua *shot* tersebut adalah *shot* 223\_1480 dan *shot* 223\_1500. Pada *shot* 223\_1480 terdapat adegan yang memperlihatkan 2 karakter yang sedang terombang-ambing di tengah laut dan mengharuskan mereka berpegangan di sebuah papan seluncur. Ada percakapan diantara dua karakter ini, karakter bernama Gherkin yang berbicara dengan terengah-engah karena sedang panik, dan karakter bernama Frizzy yang menjawab pertanyaan Gherkin dengan nada lembut untuk menenangkan Gherkin. Pada *shot* 223\_1500, masih dengan dua karakter dan latar tempat yang sama, Gherkin bertanya dengan rasa penasaran kepada Frizzy, sedangkan Frizzy yang tersenyum melihat tingkah Gherkin. Pada proses pengerjaan animasi ini, tentu saja para-*animator* yang bertugas telah menerapkan prinsip-prinsip animasi yang ada pada adegan yang mereka kerjakan. Agar animasi yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik dan dapat terlihat lebih hidup, agar dapat memenuhi ekspektasi *client* serta para penonton. Perlu ditelusuri apakah peneliti juga telah menerapkan prinsip-prinsip animasi pada beberapa adegan yang menjadi tanggung jawabnya.

Dari uraian latar belakang tersebut diatas, dalam proses memahami dan menelusuri apakah peneliti telah menerapkan 12 prinsip animasi pada adegan yang menjadi tanggung jawabnya pada pembuatan animasi series Kangaroo Beach, maka peneliti melakukan penelitian ini.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: "*Bagaimana proses penganimasian karakter animasi series Kangaroo Beach pada shot yang dikerjakan oleh peneliti agar memenuhi standar kelayakan yang ada di Infinite Frameworks Studios?*".

## **1.3 Batasan Masalah**

Diperlukan adanya batasan masalah agar pembahasan tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang dibahas dalam "Pembahasan dalam Pembuatan

Animasi Series Kangaroo Beach Season 2 pada *Shot* 223\_1480 dan 223\_1500 di Infinite Frameworks Studios.”, maka ditetapkan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. *Shot* yang dibahas adalah *shot* 223\_1480 dan *shot* 223\_1500.
2. Data berupa cuplikan animasi Kangaroo Beach bersumber dari server Infinite Frameworks Studios dan hanya menampilkan apa yang telah diizinkan oleh pihak studio.
3. *Jobdesk* yang didapatkan oleh peneliti adalah menggerakkan karakter dan menggerakkan properti yang diperlukan. *Modeling, layout*, render tidak termasuk dalam *jobdesk* peneliti.
4. Data mengenai evaluasi hasil kerja didapatkan dari *briefing* supervisor, *leader* dan senior Infinite Frameworks Studios.
5. Penelitian ini akan menguji hasil animasi pada *shot* 223\_1480 dan *shot* 223\_1500 serta penerapan 12 prinsip dasar animasi.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan pengetahuan dalam membuat animasi yang telah didapatkan melalui perkuliahan dan pelatihan.
2. Menguji keefektifan penggunaan prinsip-prinsip animasi dalam menciptakan animasi yang bagus.
3. Mengedukasi mengenai cara penganimasian dalam proses produksi animasi 3 dimensi.