

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di dalam proses pembuatan animasi, *frame-by-frame* dan *inbetweening* merupakan teknik dasar dari animasi 2D, dimana seorang *key* animator bertugas menggambar inti gerakan animasi yang disebut *keyframe*, dan seorang *inbetweener* akan mengisi gerakan yang mengantarai satu *keyframe* dengan *keyframe* selanjutnya. Pada umumnya, sebuah film animasi yang diputar di bioskop membutuhkan lebih dari satu juta *inbetween* dengan rata-rata 3-4 *inbetween* untuk setiap *keyframe*. [1][2]

Dalam jurnal *BetweenIT: An Interactive Tool for Tight Inbetweening* disimpulkan bahwa animator sangat mengandalkan perspektif tiga dimensi untuk memposisikan tokoh kartunnya, serta mengandalkan kemampuan visual artistik untuk mencapai estetika yang diinginkan.

Namun mengandalkan kemampuan perspektif tiga dimensi saja tidaklah cukup, karena tokoh yang dirancang seringkali memiliki hukum fisika dan perubahan bentuk yang tidak terdefinisikan. Sebagai contoh, untuk menggambar tokoh berbentuk piramida, maka ia harus tetap memiliki bentuk piramida ditinjau dari sisi manapun. *Inbetweening* yang ketat, yaitu dua *keyframe* yang gambarnya nyaris serupa, adalah proses yang melelahkan dan memakan banyak waktu untuk diproduksi. Pengerjaan *inbetween* cukup membosankan karena membutuhkan ketepatan teknis yang tinggi dan interpretasi artistik yang paling sedikit. [2] Dengan

demikian dapat dipahami bahwa menyingkat proses *inbetweening* dibutuhkan untuk mengurangi rasa jenuh ketika menemukan adegan yang membutuhkan banyak gambar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang disampaikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana cara membuat sebuah animasi yang menggunakan *frame-by-frame* dan *auto-inbetweening* secara efisien?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan adegan animasi, penulis menekankan teknik dalam merancang dan menerapkan *frame-by-frame* dan *auto-inbetweening* dalam batasan efisiensi kinerja pengerjaan animasi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah adegan animasi dengan menggabungkan teknik *frame-by-frame* dan *auto-inbetweening*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini diharapkan bisa memberikan referensi bagi pelajar yang berminat untuk belajar animasi *digital 2D*, ataupun animator yang ingin mendapatkan bahan pertimbangan dalam mengerjakan *frame by frame* dan *inbetweening*, serta mengurangi kejenuhan dalam penggambaran *frame* dan meningkatkan produktivitas dalam pengerjaan animasi.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan umpan balik dari penelitian ini, maka dibutuhkan suatu metode yang digunakan dalam pengumpulan data.

1.6.1.1 Metode Angket

Responden yang berupa subjek yang memahami 12 prinsip animasi diminta untuk menilai keseluruhan hasil animasi dan menyampaikan saran penerapan yang lebih baik untuk kedepannya.

1.6.1.2 Metode Studi Kepustakaan

Meliputi kajian literatur seputar teori animasi dan teknik penerapannya bersumber dari buku, jurnal, dan internet.

1.6.2 Metode Perancangan

Tahap pra-produksi animasi yang meliputi ide konsep, naskah, storyboard, layout, dan animatik.

1.6.3 Metode Penerapan

Tahap produksi dan pascaproduksi animasi yang meliputi penerapan teknik *frame-by-frame* dan *auto-inbetweening*, serta penambahan latar, efek visual, audio, dan menggabungkan semua cuplikan menjadi satu adegan.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk menunjang keseluruhan kajian skripsi, sistematika penulisan bab disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah yang diteliti, batasan masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka serta dasar teori yang digunakan dalam proses perancangan animasi *frame-by-frame* dan *auto-inbetween*.

BAB III PERANCANGAN PRA-PRODUKSI

Bab ini membahas pra-produksi animasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas bagian produksi dan pascaproduksi animasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini meliputi kesimpulan dan saran yang didapat dari hasil pembuatan animasi.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar judul buku, jurnal penelitian, dan situs web sebagai sumber dan referensi yang digunakan pada skripsi ini.