

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan salah satu bentuk seni dan media yang telah berkembang pesat dalam beberapa decade terakhir. Penggunaan animasi tidak lagi terbatas pada hiburan semata, tetapi telah merambah ke berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, dan komunikasi visual dan juga *intertainment*. Di samping itu, dalam era digital yang semakin maju, animasi telah menjadi alat penting dalam komunikasi dan pemasaran. Terbukti dalam salah satu website yang terkenal dengan *online data basenya* yang besar dalam animasi yaitu *imdb.com* pada 2 tahun terakhir terdapat 793 animasi diproduksi dengan lebih dari 300 animasi dengan *vote rate* diatas 6 untuk *movie* dan juga 1290 animasi *tv series* yang terdapat salah satu aspek kehidupan [1]. Lalu penting juga untuk memahami bahwa animasi tidak hanya tentang gambar bergerak, tetapi juga menggabungkan berbagai unsur seni dan teknologi, seperti desain karakter, *scenario*, efek visual, dan suara. Di balik setiap animasi yang menarik yang kita nikmati, terdapat proses rumit dan detail, salah satunya adalah teknik "*in-between animation*". Teknik *in-between animation* adalah salah satu elemen kunci dalam menciptakan pergerakan yang halus dan alami.

Animasi 2D yang berjudul "Asmara : Mythical Of Borneo" yang terinspirasi dari cerita daerah dengan tema aksi fantasi merupakan animasi 2D orisinal yang mengisahkan sebuah kelompok yang terdampar di sebuah pulau di kalimantan yang dimana mereka hendak dihukum mati oleh raja yang berkuasa di pulau itu. Karakter utama dalam animasi "Asmara : Mythical Of Borneo" merupakan perempuan dengan nama Asmara yang berusaha melawan kerajaan tersebut demi bertahan hidup dan juga menyelamatkan kelompoknya. Ancaman ini dipicu oleh ramalan sebuah lagu bahwa orang-orang dari pulau Jawa yang akan merusak tanah Borneo. Dalam adegan *scene* kedua ini yang dipilih sebagai pembahasan penilitan karena pada adegan ini banyak menampilkan gerakan aksi yang sulit dilakukan dengan *liveshoot*.

Dalam pembuatan animasi 2D ini terdapat gerakan yang harus melalui tahap *in between*, dalam proses *in-between* ini penulis memberikan gambar sela dari setiap *keyframe* yang ada, khususnya pada adegan scene kedua terdapat adegan dimana karakter utama hendak ingin dipenggal oleh Algojo lalu juga adegan *Morphing* pada adegan pertumbuhan jamur ditangan karakter utama. Dengan menggunakan posisi kamera *side view* dan *close view* pada adegan pemenggalan dan juga *front view* pada adegan Algojo terpentil. Pembuatan animasi diawali dengan pembuatan *keyframe* yang menjadi kunci dasar gerakan setelah *keyframe* selesai, lalu bagian penulis yaitu *in-between* melengkapi sela sela frame sehingga membuat pergerakan yang halus yang juga memberikan kesan visual yang lebih baik. Teknik *Morphing* juga digunakan disini dalam adegan tumbuhnya jamur ditangan karakter utama. Tahap animasi *In-between* merupakan salah satu tahap penting dalam animasi 2D yakni memberikan pergerakan yang jelas tentang suatu gerakan.

Dari Banyaknya adegan aksi sangat efektif jika menggunakan teknik *frame by frame* dibandingkan dengan teknik *cut out* yang dimana posisi kamera atau *angle* kamera yang terbatas. Disisi lain teknik *frame by frame* sangat lah efektif dalam pengerjaan animasi *action* ini yang dimana didalamnya terdapat gerakan seperti terlempar, menghindar dan mengayun sehingga visualisasi pada *keyframe* dan juga *in-between* didalamnya memungkinkan gerakan ini tervisualisasikan dengan jelas.

Bedasarkan latar belakang yang telah disampaikan maka penulis memanfaatkan teknik *In-between* ini dalam pembuatan animasi *frame by frame*. Maka dari itu penulis mengambil judul **“Penerapan Teknik Animasi In-Between Dalam Adegan Scene 2 Animasi “Asmara : Mythical Of Borneo”.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang tersebut, dapat dirumuskan masalah yang akan dipecahkan yaitu, **“Bagaimana penerapan teknik animasi *In-between* dalam**

adegan scene 2 animasi “Asmara : Mythical Of Borneo”

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan teknik *in-between* pada animasi 2D
2. Penulis hanya memfokuskan pada proses pembuatan *in-between* pada adegan scene 2.
3. Penulis menggunakan aplikasi ToonBoom Harmony untuk proses pembuatan *in-between*.
4. Yang diukur adalah kejelasan gerakan dan kualitas *in-between*.
5. Penguji merupakan ahli praktisi dalam animasi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud serta tujuan dalam penyusunan penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan teknik animasi yang sudah di ajarkan dan menerapkann ya di animasi 2D berjudul “Asmara : Mythical Of Borneo”.
2. Sebagai syarat untuk menyelesaikan Pendidikan jenjang sarjana (S1) Prodi Teknologi Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Memberikan wawasan tentang teknik *in-between* pada animasi *frame by frame*.