

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan bentuk seni modern dan populer saat ini yang dibuat untuk berbagai kepentingan baik itu Pendidikan, bisnis dan hiburan. Pemilihan media film animasi didasari oleh beberapa keunggulan diantaranya, film animasi memiliki ruang publikasi serta distribusi yang luas. Dimana film animasi tersebut bisa dipublikasikan melalui media sosial yang saat ini sedang berkembang di masyarakat. Sehingga Masyarakat lebih mudah mendapatkan akses untuk menikmati film animasi yang telah dipublikasikan. Animasi mampu merekonstruksi cerita lama seperti memvisualisasikan hal-hal yang telah hilang atau sudah tidak ada seperti candi yang telah hancur, kerajaan, dan lain sebagainya. Animasi juga memiliki keunggulan dari segi pembiayaan dalam proses produksi dimana hal-hal yang sulit diwujudkan dengan teknik live action bisa diwujudkan dengan animasi seperti manusia terbang, penggambaran setting lokasi di langit, diberbagai tempat yang sulit untuk dikunjungi lainnya [1].

Perkembangan industri animasi di Indonesia berkembang dengan pesat, salah satunya adalah CV. Parama Studio. Parama studio merupakan perusahaan yang bergerak dibidang animasi, bekerjasama dengan Prodi teknologi informasi Universitas Amikom Yogyakarta untuk memproduksi film animasi. Parama Studio membuka perekrutan anggota yang ditujukan kepada mahasiswa Prodi teknologi informasi Universitas Amikom Yogyakarta untuk mengerjakan sebuah film animasi dengan judul "Missed". Film animasi "Missed" ini membawa satu karakter Wanita dan dua karakter pria, menceritakan tentang konflik antara dua karakter pria yang disebabkan oleh kesalahpahaman, dengan latar waktu kejadian seusai peperangan. Film animasi dari Parama Studio ini diproduksi dengan dua

teknik animasi, yaitu animasi 2D dan animasi 3D. Untuk 2D sendiri diterapkan pada pembuatan 3 karakter utama serta beberapa elemen tambahan, sementara 3D diterapkan untuk pembuatan karakter pembantu.

Dalam tahap produksi animasi “Missed” ada pembagian beberapa divisi, meliputi keyframe, inbetween, clean up dan coloring. *Inbetweening* adalah gambar pengisi diantara gambar kunci atau biasa disebut keyframe animasi. *Inbetweening* sangat penting dalam sebuah tahapan produksi animasi, disebuah animasi tidak ada gambar yang sama pada setiap detiknya. Rata-rata animasi terdapat 24 sampai 12 gambar perdetiknya, hal ini dinamakan fps (*frame per second*). Jumlah gambar *Inbetween* akan menentukan juga jumlah fps, yang hasilnya berpengaruh pada lamanya durasi animasi dan halus atau kasarnya sebuah gerakan [2]. Mengetahui pentingnya proses *inbetweening* maka dari itu penulis mengambil judul penelitian “Pembahasan *Inbetween* Pada Scene Fase Combat Di Animasi 2D “Missed”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun rumusan masalahnya adalah “Bagaimana proses *inbetween* pada scene fase combat di animasi 2D “Missed”.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini terdapat beberapa batasan penelitian, yaitu:

1. Berfokus pada tahap *inbetween* dalam sebuah animasi.
2. Menerapkan teknik animasi *frame by frame*.
3. Penelitian ini hanya sebatas scene combat (Sc2\_St10, Sc2\_13, Sc2\_St16).
4. Software yang digunakan adalah Adobe Animate.

5. Pengukuran berfokus pada kualitas gerak dan keakuratan transisi dalam *inbetweening* animasi Missed.
6. Pengukuran dilakukan oleh ahli animasi 2D dari CV Parama Studio.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pembuatan animasi 2D frame by frame.
2. Mengetahui fungsi tahap inbetween dalam perancangan animasi.
3. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan studi S1 Teknologi Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.

