

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Film animasi adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Untuk film animasi 2D sendiri, keyframe dan inbetween merupakan 2 unsur penting dalam pembuatan sebuah animasi. Setelah keyframe dan inbetween selesai, dilanjutkan clean up, coloring, dan pemberian background pada shot animasi yang dikerjakan. Jika keyframe merupakan gambar gerakan utama atau gerakan kunci dari sebuah animasi, maka inbetween adalah sebuah frame atau gambar yang menghubungkan gambar utama (keyframe) yang satu dengan gambar utama selanjutnya atau inbetween berarti menggambar frame diantara 2 gambar gerakan utama. Inbetween bertujuan agar animasi utama bergerak lebih halus sesuai dengan scene yang diperlukan. Sebagai contoh jika animasi pada scene diperlukan agar karakter terlihat bergerak dengan kecepatan penuh, maka hanya sedikit frame inbetween yang diperlukan untuk digambar dan hampir tidak digambar frame inbetween sama sekali. Didalam industri, hal itu disebut "on twos" yaitu menggambar satu gambar didalam 2 frame, karena dalam satu detik sebagian besar gerakan hanya perlu memiliki 12 gambar. Namun, jika animasi pada karakter adalah gerakan yang lambat, santai, bahkan slow - motion, maka dibutuhkan inbetween yang lebih banyak. Jika animasi tersebut juga diperlukan agar terlihat lebih halus lagi, daripada menggunakan "on twos", biasa digunakan "on ones", atau menggambar setiap frame. Hal itu dilakukan agar memberikan ilusi pergerakan yang lebih nyata dan lebih halus.

Secara tradisional, dulu animasi inbetween membutuhkan pensil, dan kertas khusus animasi, "light table", atau meja kaca yang dibawahnya terdapat lampu. Lampu dibalik meja tersebut berfungsi agar 2 kertas yang sudah digambar

dan ditumpuk, bisa terlihat kedua gambarnya, lalu inbetween artist akan menggambar diantara 2 gambar utama tersebut.

Animasi yang digunakan sebagai bahan pada skripsi ini termasuk dalam projek yang telah dikerjakan penulis didalam lingkup MSV Studio, sebuah studio animasi yang bergerak dalam industri kreatif, yang mana projek tersebut merupakan kerjasama MSV Studio bersama dengan perusahaan asal Singapura. Animasi tersebut bernama "Negeri Kasih". Sebuah animasi pendek menggunakan metode frame by frame, yaitu teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda. Dengan pengerjaan teknik penuh mulai dari storyline. Ditahap ini konsep ide mulai ditulis lalu dikembangkan menjadi jalan cerita. Lalu masuk ke tahap storyboard yang mana rangkaian informasi sebelumnya diterapkan dalam sebuah shot adegan kasar yang menggambarkan visual cerita. Berlanjut ke layout, yaitu visual sebelumnya disusun lebih rapi lagi hingga membentuk susunan shot yang lebih sistematis, tahap selanjutnya animatic, semua shot demi shot dalam tahap layout, digabungkan selagi diberi pergerakan kamera sesuai dengan adegan yang dibutuhkan. Animatic bertujuan agar animasi bisa diketahui lebih jauh dari jalan cerita dan visual kasar dan sebagai panduan untuk tahap selanjutnya. Dilanjutkan tahap key animation, didalam tahap inilah produksi mulai dilakukan. Sebuah gerakan animasi kasar dikerjakan, ketika sudah selesai, dilemparkan ke divisi inbetween, dimana gerakan animasi lebih diperjelas lagi. Karena dalam kedua bagian sebelumnya animasi masih berbentuk gambar kasar, animasi dibersihkan dan dirapikan oleh divisi clean-up. Jika sudah selesai, animasi diberi warna sesuai dengan adegan yang dibutuhkan oleh divisi coloring. Berlanjut pemberian background, lalu composing, bersama dengan sound fx maupun voice over.

Kontribusi penulis terhadap animasi "Negeri Kasih" ini terdapat pada bagian animasi frame by frame divisi inbetween. dikerjakan dengan metode menggambar frame atau disebut inbetween diantara dua gambar utama (keyframe). Animasi pada scene 01 shot 20 yang dikerjakan penulis ini menggambarkan adegan 2 karakter protagonis yaitu Dogpo dan Alexi yang sedang menghadap dan berbicara ke arah antagonis. Pergerakan animasi karakter Dogpo bergerak dari

lambat menuju cepat mengikuti apa yang Dogpo ucapkan. Lalu untuk animasi karakter Alexi hanya melihat ke arah Dogpo sambil mengikuti arah berlarnya Dogpo. Metode inbetween digunakan pada scene 01 shot 20 ini bertujuan agar animasi gerakan karakter lebih halus dan adegan tersebut bisa dimengerti oleh penonton nantinya. Karena ketika metode inbetween belum digunakan, animasi terkesan patah-patah dan adegan animasi tersebut sulit untuk dimengerti.

Berdasarkan latar belakang yang telah terlulis diatas, penulis menggunakan animasi frame by frame dengan teknik Inbetween untuk mengerjakan animasi "Negeri Kasih" saat penulis melakukan kerja magang di MSV Studio. maka dari itu penulis mengambil judul "Pembahasan Teknik Inbetween pada Pengerjaan Cuplikan Animasi 2D "Negeri Kasih" Untuk Scene 01 Shot 20" untuk skripsi ini.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, sehingga dapat dirumuskan masalah yang akan dipecahkan yaitu "Bagaimana penerapan teknik inbetween dikerjakan pada cuplikan animasi "Negeri Kasih" untuk scene 01 shot 20" ?

## **1.3 Batasan Masalah**

Setelah tertulis rumusan masalah seperti yang sudah disampaikan, agar penelitian bisa lebih difokuskan dan efisien, maka pembahasan pada penelitian ini akan dibatasi dengan batasan masalah sebagai berikut :

1. Menggunakan animasi frame by frame teknik inbetween.
2. Pembahasan yang dikerjakan hanya pada scene 01 shot 20.
3. Durasi animasi mengikuti shot yang diberikan dari supervisor yaitu 3,6 detik.
4. Pengukuran akan dilakukan oleh Supervisor yang mana mengukur kualitas frame inbetween dari shot yang sudah dikerjakan dan diterapkan kedalam animasi.

## **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Penulis bisa membuat animasi "Negeri Kasih" bersama MSV Studio

2. Membantu divisi inbetween dalam MSV Studio menyelesaikan animasi "Negeri Kasih".

