

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi terus berkembang seiring inovasi teknologi dan kreativitas seniman, menjadikannya salah satu bentuk seni yang menarik dan berpengaruh di dunia hiburan. dilihat dari sejarahnya dari yang kartun (tradisional) sampai yang menggunakan teknologi yang lebih modern (digital), dari yang 2 dimensi sampai ke animasi 3 dimensi [1]. Perkembangan animasi 2D dalam era digital saat ini memunculkan banyak ide baru, hal ini juga membuat permintaan dari industri juga meningkat, daya tarik animasi 2D di era digital yang semua serba cepat membuat produksi animasi menjadi tantangan baru.

Pada penelitian ini, peneliti mengambil animasi pendek 2D berjudul "*Void Seeker Zero*". "*Void Seeker Zero*" menceritakan seorang anak kecil dengan kekuatan aneh yang mencari ibunya di tengah dunia yang hancur karena monster bernama Void. Dalam salah satu adegannya terdapat adegan bertarung berdurasi 1 - 2 menit berisi gerakan aksi sang anak dan monster berbentuk ular raksasa. Pada adegan itu terdapat banyak pergerakan yang ditunjukkan untuk meningkatkan ketegangan agar penonton dapat merasakan apa yang dirasakan sang karakter, maka dalam membuat adegan tersebut di dalam animasi dibutuhkan banyak potongan *frame* yang kompleks dan bervariasi sehingga meningkatkan kompleksitas adegan yang dibuat.

Dari permasalahan diatas, ada beberapa teknik yang bisa dimanfaatkan dalam mempermudah pembuatan adegan tersebut, yakni menggunakan teknik *tweening* dan *rotoscoping*. Teknik *tweening* merupakan teknik dalam animasi 2D yang digunakan untuk menghasilkan pergerakan yang halus antara dua *keyframe*. Proses *tweening* melibatkan perancangan perubahan antara dua *keyframe*, termasuk penyesuaian posisi, rotasi, dan atribut lainnya. Teknik *tweening* memungkinkan animator untuk menciptakan animasi 2D dengan lebih efisien dan menghasilkan ilusi pergerakan dalam karya animasi [2]. *Rotoscoping* adalah proses menggambar

ulang secara manual objek dalam video dengan *frame by frame*. Teknik ini sering digunakan untuk memisahkan objek, karakter, atau elemen spesifik lainnya dalam klip video, sehingga dapat diterapkan efek atau mengubah latar belakang sambil menjaga objek tetap terpisah dari adegan [3].

Dari uraian diatas maka peneliti akan mencoba menggunakan teknik *tweening* dan *rotoscoping* terhadap kasus adegan animasi pendek "Void Seeker Zero". Maka peneliti memberikan judul dari pembuatan skripsi ini "Pemanfaatan *Rotoscoping* Dengan *Tweening* Dalam Adegan Bertarung Animasi 2D *Void Seeker Zero*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana memanfaatkan teknik *tweening* dengan *rotoscoping* pada pembuatan adegan bertarung animasi film pendek 2D "Void Seeker Zero"?"

1.3 Batasan Masalah

Sebelum melanjutkan penelitian, ada beberapa permasalahan yang diangkat dengan mengharapkan penelitian lebih terarah dan menghindari pembahasan diluar permasalahan. Beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Penelitian akan berfokus kepada penerapan dan pemanfaatan teknik animasi *tweening* dengan *rotoscoping*.
2. Adegan yang akan diteliti merupakan potongan adegan animasi berdurasi 1 - 2 menit.
3. Teknik yang diterapkan akan menggunakan aplikasi yaitu Clip Studio Paint Versi 1.13.2, Adobe After Effect 2022, dan Adobe Premiere 2022.
4. Animasi pendek ini menggunakan format video (*.mp4*) dengan resolusi full HD (1920 x 1080p).
5. Dalam penelitian ini akan diujikan berupa kedalaman teknik yang digunakan kepada para animator atau ahli multimedia.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai peneliti sebagai berikut :

1. Mengetahui penerapan dan pemanfaatan teknik *tweening* dan *rotoscoping* pada setiap adegan bertarung animasi "*Void Seeker Zero*".
2. Mengukur tingkat kelayakan dari teknik *tweening* dan *rotoscoping* pada animasi "*Void Seeker Zero*".

1.5 Manfaat Penelitian

1. Untuk Peneliti

Penelitian digunakan sebagai penerapan ilmu yang dipelajari pada konsentrasi animasi 2D dalam program studi teknologi informasi, dan sebagai syarat menyelesaikan pendidikan program studi Strata Satu (S1) Universitas Amikom Yogyakarta.

2. Untuk Animator

Penelitian ini dapat mengenalkan potensi dari penggunaan *tweening* dan *rotoscoping* dan dapat menjadi referensi dari beberapa adegan dari penggunaan *tweening* dan *rotoscoping*.

3. Untuk Akademik

Sebagai bentuk referensi penulisan dari pembahasan *tweening* dan *rotoscoping* dalam karya ilmiah di bidang animasi dan multimedia, serta dapat menambah jumlah karya ilmiah tentang pembuatan animasi.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa metode, diantaranya sebagai berikut.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Proses awal dalam pengerjaan animasi pendek "*Void Seeker Zero*" melibatkan mencari dan mengamati beberapa animasi yang sesuai dengan tema

cerita yang akan dibuat, metode ini memungkinkan dalam pengembangan ide dari karya animasi yang diamati dan menjadi inspirasi.

1.6.2 Metode Perancangan

Dalam pembuatan animasi pendek "*Void Seeker Zero*", terdapat beberapa tahapan yang dilalui seperti proses pra produksi , produksi , dan pasca produksi.

1. Pra-Produksi

Dalam tahap ini terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan sebelum proses pembuatan animasi seperti pembuatan naskah cerita, pembuatan konsep karakter hingga latar cerita, dan pembuatan *storyboard* dari adegan awal hingga adegan akhir.

2. Produksi

Tahap ini merupakan tahap pembuatan animasi yakni bahan yang sudah dibuat dari praproduksi akan diolah menjadi animasi menggunakan teknik yang sudah ditentukan. Dalam tahap produksi akan dilakukan beberapa proses seperti pembuatan animasi dengan *frame by frame* dari *storyboard*, lalu dilanjutkan dengan pewarnaan, pembuatan background, *clean up*, *shadowing* dan pengambilan suara.

3. Pasca Produksi

Tahap ini berfungsi untuk menyatukan semua elemen yang sudah dibuat dari awal dan merupakan salah satu tahap yang sangat penting untuk hasil akhir sebuah animasi. Dalam pasca produksi akan dilakukan beberapa proses yang diawali dengan pengkoreksian warna, lalu *compositing* (menggabungkan elemen visual animasi dan *background*), dilanjutkan dengan proses editing seperti penambahan dan penyuntingan suara dengan animasi, dan *rendering*.

1.6.3 Metode Evaluasi

Merupakan pengujian tentang teknik yang digunakan, yakni *rotoscoping* dengan *tweening* terhadap adegan bertarung di animasi pendek "*Void Seeker Zero*".

Penelitian ini akan di evaluasi oleh para animator dan ahli multimedia untuk menguji kualitas dari teknik *rotoscoping* dengan *tweening* yang digunakan dalam adegan animasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini, peneliti membagi uraian penulisan ke dalam beberapa bab dalam penelitian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan awal penelitian yang berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi uraian yang memuat beberapa teori dan penelitian yang mendukung penulisan penelitian ini, bab ini berisi studi literatur yang berisi penelitian penelitian yang membahas topik serupa dan dasar teori yang berisi teori teori serta kajian yang menjadi dasar ilmu penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan gambaran penelitian yang dilakukan dalam penelitian, berisi gambaran umum penelitian, alur penelitian, metode pengumpulan data, analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional, analisis aspek produksi, dan tahap pra produksi dari pembuatan animasi "Void Seeker Zero".

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan proses pengerjaan akhir dan hasil yang mendetail mengenai teknik *rotoscoping* dengan *tweening*, bab ini berisi tahap produksi, tahap pasca produksi dan evaluasi pada penelitian ini.

BAB V PENUTUP

Bagian ini berisi kesimpulan dari penelitian yang dibuat dan saran pada penelitian dengan harapan penelitian ini dapat dikembangkan kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi beberapa sumber yang dijadikan referensi peneliti dalam penelitian yang dikerjakan.

LAMPIRAN

Bagian ini berisi informasi untuk melengkapi dokumen utama yang bersifat mendukung seperti dokumen penelitian, tabel, dan gambar yang bersifat pelengkap.

