

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Film animasi pada saat ini terbagi dari beberapa jenis, antara lain film animasi 2D dan 3D. Film kartun 2D pun mempunyai banyak jenis teknik pembuatan, salah satu diantaranya ialah teknik animasi 2D dengan menggunakan teknik *Cut-out*. Teknik pembuatan animasi ini ialah teknik yang menggunakan potongan-potongan kertas atau *flat* karakter, properti, dan background. Serta menggunakan berbagai *layer* untuk setiap bagian gambar yang bergerak, seperti gambar manusia dibagi-bagi menjadi banyak bagian, diantaranya ialah tangan, badan, kaki, kepala, dan anggota tubuh lainnya menggunakan *layer* yang berbeda-beda.

Berdasarkan Observasi yang telah dilakukan, teknik *Cut-out* sendiri memiliki gerakan yang kaku karena setiap *scene* diambil dengan kamera *frame by frame*, sehingga Teknik ini menjadi kurang menarik untuk ditonton, dan apabila Teknik *Cut-out* dibuat sepenuhnya menggunakan digital maka Film animasi tersebut akan kehilangan esensi dari teknik Tradisional *Cut-Out* itu sendiri. Teknik ini menggunakan gambar tangan manual, serta dipotong-potong dengan alat bantu seperti: *cutter* dan gunting menjadi banyak bagian dan setiap gerakan di *capture* satu demi satu dengan kamera, sehingga sering terjadinya suatu kesalahan seperti pemotongan yang kurang sesuai dengan adegan, objek kertas rusak, pengambilan gambar yang memakan banyak waktu karena harus diambil satu per satu di setiap

gerakan, juga beberapa penerapan prinsip animasi sangat sulit dilakukan di teknik tradisional *cut-out* ini. Tetapi seiring majunya era komputerisasi teknik *Cut-out* bisa dibuat secara digital serta tanpa mengambil gambar satu demi satu pergerakan. Dengan bantuan komputer dan *Software*, diantaranya Adobe After-effect mempermudah Teknik *cut-out* ini tanpa harus mengambil gambar satu demi satu per gerakan. Komputerisasi Teknik *Cut-out* ini untuk meminimalisir suatu kesalahan seperti pemotongan dan pengambilan gambar, memperhalus gerakan di setiap adegan, juga menambahkan beberapa prinsip animasi dan efek yang sebelumnya tidak bisa di terapkan dalam teknik tradisional ini. Pembuatan animasi teknik *Cut-Out* pertama dibuat terlebih dahulu Background dari setiap *scene* di *layer* yang berbeda dengan karakter dan objek bergerak lainnya, layar *background* berada di paling dasar, kemudian karakter atau objek dibuat mengikuti suatu adegan, dan dipotong-potong bagian dan dibagi-bagi menjadi beberapa *layer*, sesuai dengan gerakan di setiap adegan, seperti tangan yang dipotong menjadi beberapa bagian, untuk menjadikan beberapa gerakan di suatu adegan. Pergerakan dan pemotongan bagian objek disesuaikan dengan tuntutan masing-masing adegan.

Maka dari itu peneliti meraih peluang akan mencoba menggabungkan antara teknik tradisional *cut-out* dengan digital *Cut-out*. Hal inilah yang melatar belakangi perancangan film animasi 2D "War Will End Us". Tujuan dibuatnya Film animasi 2D ini ialah untuk membandingkan dan menggabungkan antara teknik Tradisional dan Digital *Cut-Out* sehingga menghasilkan animasi yang menarik. Serta memberikan suatu pelajaran sejarah tentang Perang Dunia Dua.

Maka penelitian ini diberi judul “ Perancangan film animasi 2D “War Will End Us dengan Menggunakan Teknik *Cut-out*”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang ini adalah bagaimana cara merancang film animasi yang menarik dan bisa dinikmati, cara dan teknik apa saja yang akan digunakan, apa saja aplikasi yang akan digunakan? Apakah Teknik penggabungan antara tradisional dengan *digital cut-out* akan menghasilkan gerakan yang lebih halus tanpa mengurangi unsur teknik tradisional *cut-out*? Apakah prinsip dasar animasi bisa di implementasikan dengan baik pada teknik tersebut? Apakah penggabungan teknik tersebut akan menghasilkan film animasi yang menarik?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada dan untuk menghindari pembiasan pembahasan maka ditentukan batasan-batasan masalah, antara lain sebagai berikut:

1. Film ini menggunakan teknik animasi gabungan tradisional dengan *digital Cut-out 2D*.
2. Film ini menggunakan narasi Berbahasa Inggris ber-*subtitle* bahasa Indonesia.
3. Film ini dibuat menggunakan *software* Adobe After Effect Cs3.
4. Film ini merupakan animasi berdurasi 5 menit.

5. Film ini akan didistribusikan dalam bentuk *online video* melalui Youtube, serta dengan media distribusi CD.
6. Kejadian terinspirasi dari kisah nyata, namun karakter-karakter yang digunakan adalah fiksi.
7. Menggunakan 6 dari 12 prinsip dasar animasi.
8. Bukan Penelitian ke ranah *BGM* dan *SFX*.
9. *File Video* berformat *.mp4*

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

1. Membuat film animasi yang menarik dengan penggabungan teknik tradisional dan digital *Cut-Out 2D* "War Will End Us" sebagai media hiburan.
2. Pembelajaran tentang sejarah yang terjadi di perang dunia 2 serta Mengajak masyarakat luas agar tidak melupakan sejarah.

#### **1.5 Metode Penelitian**

##### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

- 1 Metode Dokumentasi

Peneliti mengumpulkan beberapa data/dokumen yang dibutuhkan dalam penelitian ini dari beberapa Film yang diangkat dari kisah nyata, beberapa Game dan buku yang bertemakan Perang Dunia 2, informasi-informasi yang diperoleh dari Museum.

## 2. Metode Studi Pustaka

Peneliti melakukan riset melalui media buku, jurnal/skripsi dan internet.

## 3. Metode Observasi

Peneliti mengamati dari berbagai Video- video Animasi dengan teknik tradisional dan *Digital Cut-Out*.

### 1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan oleh peneliti adalah analisis kebutuhan sistem, yang meliputi analisis kebutuhan non-fungsional dan Analisa data Observasi.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan oleh peneliti adalah penerapan *pipeline* animasi 2D.

### 1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah tahapan-tahapan produksi.

### 1.5.5 Metode Testing

Metode *testing* yang digunakan oleh peneliti adalah metode Alpha dan Beta *Testing*.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini dibagi menjadi 5 bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut:

### BAB 1 Pendahuluan

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan dalam pembuatan laporan penelitian ini.

### BAB 2 Landasan Teori

Bab ini berisi uraian tentang tinjauan pustaka, dasar teori, metode analisis, metode perancangan dan metode pengembangan yang digunakan.

### BAB 3 Analisis dan Perancangan

Bab ini berisi penjelasan mengenai analisis kebutuhan sistem dan kegiatan pra produksi yang meliputi *concept*, *design* dan *material collecting*, serta *pipeline* animasi 2D.

### BAB 4 Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisi uraian tentang tahapan-tahapan produksi yang meliputi produksi dan pasca produksi.

### BAB 5 Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran