

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi *cutout* memiliki konsep yang unik, karena meskipun dengan tampilannya yang dua dimensi, dengan pengerjaan yang benar maka karakter akan mampu ditampilkan melalui berbagai macam sudut pandang, dan ini membuat karakter terasa seperti karakter tiga dimensi. Bukan hanya sampai di situ, cara kita menggerakkan karakter juga berbeda animasi tradisional, karena animasi ini menggunakan teknik dari *tweened animation* yang biasanya digunakan untuk animasi berbasis *vector*. Dari penggabungan ini, masalah yang dihadapi tercipta ketika menggabungkan teknik-teknik yang berbeda.

Project Animasi Petualangan Abdan menceritakan tentang kehidupan sehari-hari dari anak bernama Abdan dan dua orang temannya yaitu Jono dan Miskan. Pada episode ini, cerita berfokus tentang manfaat dari pohon pisang. Cerita ini membahas berbagai macam manfaat dari pohon pisang, mulai dari pembungkus makanan, dan diakhiri dengan mereka bermain menggunakan bola yang terbuat dari daun pisang.

Cerita di atas dibuat menggunakan medium animasi karena ada adegan di mana seekor kambing terkena bola dan kemudian kambing tersebut marah dan mengejar karakter-karakter di atas. Adegan tersebut sangatlah sulit jika menggunakan *liveshoot*, karena akan membahayakan pemeran dan juga

kambingnya. Dipilihnya cut out, karena animator tidak perlu menggambar tiap kali ingin menambah *frame* atau membuat gerakan, dan hanya perlu mengganti aset dari karakter tersebut dan menggerakkannya. Karena ini, waktu yang diperlukan untuk produksi animasi cutout jauh lebih singkat dibandingkan dengan animasi tradisional, tetapi memakan waktu lebih lama pada saat pra produksi untuk membuat aset yang layak untuk dianimasikan, dan mencegah terjadinya masalah besar pada saat produksi.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut. Bagaimana pembuatan animasi “Petualangan Abdan The Series” dengan teknik digital cutout.

1.3 Batasan Masalah

Animasi digital cutout ini terdapat sasaran dan tujuan yang diharapkan, dan batasan masalahnya adalah sebagai berikut.

1. Hanya berfokus pada proses produksi, yaitu pembuatan animasi atau penerapan prinsip animasi pada karakter.
2. Durasi animasi kurang lebih lima sampai enam menit.
3. Yang diuji dari penelitian ini adalah faktor animasinya.
4. Para penguji adalah *lead animator*, *animator supervisor*, *co-director*, dan *director* yang dipilih oleh MSV studio pada proses produksi animasi ini.

Pembuatan animasi selesai sampai dengan hasil animasi bisa diterima oleh para penguji di atas.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berikut adalah maksud dan tujuan dilaksanakannya penelitian.

1.4.1 Maksud Penelitian

1. proyek animasi ini adalah tugas yang diserahkan kepada peserta magang untuk meyakinkan peserta apakah peserta siap atau tidak untuk terjun ke dalam industri.
2. Untuk meningkatkan kemampuan animasi penulis.
3. Mencari masukan dan wawasan baik dari para rekan, senior dan juga para *supervisor*.

1.4.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk menghasilkan produk animasi cut out yang berstandar industri, atau setidaknya mendekati.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penulis dan penonton mampu mengetahui manfaat dari daun pisang
2. Penulis mampu lebih memahami proses pembuatan animasi secara teori dan praktikum.
3. Penulis lebih memahami cara penyampaian cerita melalui animasi.

4. Sebagai referensi dalam pembuatan animasi dengan teknik digital cutout bagi mahasiswa kedepannya.

1.6 Metode Penelitian

Berikut adalah metode-metode yang dilakukan oleh penulis untuk melaksanakan penelitian, demi mencapai hasil yang diharapkan.

1.6.1 Pengumpulan Data

Demi Pengumpulan data yang akurat dan lengkap, maka metode yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Metode Observasi

Dilaksanakan dengan melakukan pengamatan terhadap animasi-animasi digital cutout yang ada, mulai dari *video sharing platform* seperti *youtube*, sampai dengan *animated series*, atau bahkan film yang ada.

2. Metode Kepustakaan

Dilaksanakan dengan mengumpulkan data dari buku-buku mengenai teknik dan prinsip animasi, serta pembuatan animasi 2D yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas.

3. Metode Literatur

Dilaksanakan dengan melakukan penelitian terhadap materi-materi yang berhubungan dengan objek terkait melalui media seperti internet, situs-situs yang berhubungan dengan pembuatan animasi, buku, jurnal, dan artikel

1.6.2 Analists

Untuk menguraikan kebutuhan dan pemanfaatan dari teknik digital cutout dalam pembuatan animasi 2D.

1.6.3 Pembuatan animasi

Untuk memperjelas detail dari proses pembuatan animasi ini, penulis akan meliputi proses yang dimulai dari importasi aset karakter animasi sampai dengan properti, dilanjutkan dengan penempatan tata letak para karakter, diteruskan dengan pembuatan key animation dan diakhiri dengan menganimasikan karakter.

1.6.4 Evaluasi

Meliputi tentang penerapan teknik digital cutout pada animasi, yang melibatkan pakar pada bidang ini, seperti dosen, mahasiswa multimedia, animator dan para senior dalam bidang produksi animasi di MSV studio. Hasil dari evaluasi ini berupa kuesioner dan tinjauan dari hasil penelitian mengenai teknik digital cutout dalam pembuatan animasi 2D "Petualangan Abdan The Series" Episode 1.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk membuat penyajian dalam penelitian ini menjadi terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisikan tentang tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori yang berhubungan dengan pembuatan animasi cutout, "Petualangan Abdan The Series".

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Menjelaskan tentang gambaran umum, analisa kebutuhan sistem dan proses produksi dalam pembuatan animasi 2D dengan teknik digital cutout.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan animasi 2D dengan teknik digital cutout, mulai dari proses produksi, yaitu tepat atau tidaknya penerapan prinsip animasi pada adegan, lip-sync dari karakter dan bagaimana akting dari karakter.

BAB V PENUTUP

Penutup dari penyusunan penelitian yang berisikan kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA