

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Animasi cutout memiliki konsep yang unik, karena meskipun dengan tampilannya yang dua dimensi, dengan pengerjaan karakter akan mampu ditampilkan melalui bermacam sudut pandang, dan ini membuat karakter terasa seperti karakter tiga dimensi. Dalam produksi animasi "Mengejar Impian" ini menggunakan teknik *cutout*. *Cutout* merupakan salah satu teknik sederhana yang memiliki banyak memiliki bentuk dan variasi. Animasi *cutout* dibuat dengan beberapa gambar digabungkan sehingga membentuk sebuah karakter atau objek. Bukan hanya itu cara menggerakkan karakter juga berbeda animasi tradisional, karena animasi ini menggunakan teknik *tweened animation* yang digunakan untuk berbasis *vector*. Keunggulan teknik animasi *cut out* ini animator tidak perlu menggambarkan satu persatu secara tradisional.

Project animasi "Mengejar Impian" menceritakan tentang ilustrasi seorang gadis yang masih belajar dipenerbangan yang dia ingin menjadi pemberani dan melawan rasa takut itu yang ada didalam dirinya. Untuk itu diilustrasikan dengan adanya dia diserang monster dengan rasa takut, untuk itu dia mencoba memberanikan dirinya melawan monster itu. Didalam cerita tersebut terdapat berbagai gerakan seperti berlari, terjatuh, melompat, dan terdapat juga simonster melilit sikarakter utama dengan ekornya. Sehingga cerita tersebut menarik dan memberikan daya tarik tersendiri bagi penonton. Berdasarkan animasi tersebut menceritakan si karakter utama adalah sosok yang sangat penakut ketinggian, dia masuk dipenerbangan karena ingin melawan rasa takut itu tapi rasa takut itu tetap ada. Maka dari itu apa pun yang dilakukan baik itu hal-hal yang baru atau lama, harus melakukannya dengan percaya diri dan berusaha untuk memberanikan diri supaya rasa takut yang ada di dalam diri perlahan akan menghilang sendirinya.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengusulkan penerapan teknik *cutout* animasi pada film dua dimensi "Mengejar Impian". Dipilihnya *cutout* agar tidak perlu menggambar tiap kali ingin menambahkan *frame* atau membuat gerakan, hanya perlu mengganti aset dari karakter tersebut dan menggerakannya. Juga memakan waktu yang diperlukan untuk produksi animasi *cutout* jauh lebih singkat dibandingkan dengan animasi tradisional, akan tetapi memakan waktu lebih lama pada saat pra produksi untuk membuat aset layak untuk dianimasikan, dan menjaga agar tidak terjadi masalah besar pada saat produksi.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: "*Bagaimana membuat animasi pendek 2D "Mengejar Impian" dengan teknik Cut Out?"*."

1.3 BATASAN MASALAH

Dalam pembuatan film animasi terdapat sasaran dan tujuannya, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Film ini bercerita tentang ilustrasi seorang anak gadis dalam melawan rasa takutnya.
2. Target durasi film animasi ini kurang lebih 1,37 menit.
3. Target penayangan hasil yang dilakukan film animasi ini yaitu lewat youtube.
4. Yang diuji dari penelitian ini adalah aspek tampilan animasi, story telling animasi.

1.4 TUJUAN PENULISAN

Adapun maksud dan tujuan yang dapat dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat animasi pendek 2D "Mengejar Impian" dengan teknik Cut Out.

2. Menyampaikan pesan dari cerita tentang berusaha untuk mencapai impian.
3. Mengasah kemampuan dalam membuat animasi 2D.
4. Menguji pengaruh teknik *Cut Out* dalam menceritakan film Mengejar Impian.

1.5 MANFAAT PENULISAN

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1. Menghasilkan video animasi 2D "Mengejar Impian" dengan teknik Cut Out
2. Dapat tersampainya pesan animasi 2D yang bercerita "Mengejar Impian" menggunakan teknik Cut Out.
3. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari dalam bidang animasi selama menempuh pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6 METODE PENELITIAN

1.6.1 PENGUMPULAN DATA

Dalam pengumpulan data yang akurat dan juga lengkap diperlukan data dalam penyusunan penelitian ini. Metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi 2D yang mempunyai ciri dan karakteristik yang sama dengan penelitian yang akan dibuat.

2. Metode Kepustakaan

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

3. Metode Literatur

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

1.6.2 ANALISIS

Untuk menguraikan kebutuhan informasi dan pemanfaatan dari teknik *Cut Out* dalam pembuatan film kartun 2D.

1.6.3 PRODUKSI

Meliputi pra-produksi yaitu perencanaan dalam pembuatan film animasi 2D, hal ini meliputi perencanaan konsep, *storyboard*, *design karakter*, dan *background*. Untuk produksi dan pasca produksi yaitu menerapkan teknik *Cut Out*, penataan kamera dan hal-hal lain yang berkaitan dengan pembuatan animasi.

1.6.4 EVALUASI

Evaluasi meliputi pengujian tentang kesesuaian dalam menerapkan teknik *Cut Out* terhadap film animasi 2D yang akan dibuat. Pengujian melibatkan objek dibidang media, sebagai contoh : dosen, animator, dan orang-orang yang telah berpengalaman dalam bidang animasi. Hasil dari testing terhadap pakar dibidang animasi maupun multimedia lainnya yaitu mereview hasil penelitian mengenai teknik *Cut Out* dalam pembuatan animasi 2D "Mengejar Impian".

1.6.5 SISTEM PENULISAN

Pada penyusunan penelitian ini agar bisa terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa uraian bab-bab berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab pertama ini menguraikan mengenai Latar belakang masalah, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang pengertian film animasi, animasi, teknik Cut Out, dan analisa kebutuhan sistem dalam pembuatan animasi yang berhubungan dan digunakan untuk mendukung penelitian.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, perancangan dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 2D.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan film animasi 2D “Mengejar Impian” dengan teknik digital cutout. Dari proses produksi (konsep karakter, animasi, dan background), pasca produksi (compositing, editing, rendering), dan tahap pembahasan.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini akan dipaparkan tentang sumber-sumber yang digunakan dalam penulisan penelitian ini.