

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini animasi adalah salah satu media yang sangat populer dalam bidang *multimedia*. Bersamaan dengan berkembangnya teknologi para *animator* dibuat menjadi lebih mudah untuk menerapkan prinsip animasi pada sebuah produk animasi [1]. *Frame by frame* adalah teknik animasi 2D yang digambar satu-persatu sesuai gerakan yang diinginkan kemudian disusun sedemikian rupa sehingga menghasilkan ilusi gambar bergerak. Teknik ini membutuhkan kemampuan menggambar yang baik dan waktu yang cukup lama dalam pembuatannya [3].

Harmony adalah film animasi 2D yang sebagian besar adegannya menggunakan teknik *frame by frame*. *Harmony* bercerita tentang seorang gadis lumpuh kaki dan tiga temannya yang berusaha menciptakan pesawat terbang rakitan yang akan diterbangkan di atas langit. Terdapat adegan pesawat terbang di dalam cerita *Harmony*, pesawat memiliki tekstur dan bentuk yang kompleks, sehingga menganimasikan menggunakan *frame by frame* akan cukup sulit, dan memakan waktu yang tidak sedikit. karena itu dipilih teknik lain untuk menganimasikan.

Cut out adalah salah satu teknik animasi yang memiliki prinsip seperti boneka, yang setiap bagian objek dibuat terpisah menjadi potongan-potongan gambar yang kemudian disatukan dan digerakan [2]. Dengan teknik ini objek pesawat dapat dianimasikan meski dengan bentuk dan *texture* pesawat yang kompleks. Beberapa penelitian yang telah dilakukan berhasil menerapkan teknik *cut out* pada objek manusia dan hewan.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian implementasi teknik *cut out* pada objek selain manusia dan hewan, objek yang dimaksud adalah pesawat terbang. Peneliti mengambil judul Implementasi Teknik *Cut Out Animation* Pada Film Animasi 2D "Harmony" dengan tujuannya nanti akan

dapat menghasilkan film animasi 2D “Harmony” dengan mengimplementasikan teknik *cut out* pada adegan pesawat di dalamnya.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana implementasi teknik *cut out* pada objek pesawat untuk mewujudkan cerita film “Harmony”?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat disimpulkan batasan masalahnya adalah sebagai berikut.

- Penelitian ini memiliki beberapa batasan yaitu, hanya akan membahas implementasi teknik animasi 2D *cut out* pada film “Harmony”.
- Film animasi ini sebagian besar akan menggunakan teknik *frame by frame* namun di beberapa adegan yang terdapat pesawat terbang akan menggunakan teknik animasi *cut out*.
- Film animasi ini tidak menggunakan *dubbing*.
- Music* yang digunakan adalah *music no copyright*.
- Software* yang di gunakan adalah *clip studio paint* untuk membuat aset *cut out* dan *background*, sementara itu *compositing* beserta *final render* menggunakan *adobe after effect*.
- Final render* menggunakan format Mp4 1080 x 720 pixels (720p)

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Menciptakan film animasi 2D dengan judul “Harmony” yang menerapkan teknik *cut out* di dalamnya.

1.5 Manfaat Penelitian

- Memperoleh gelar strata 1
- Bermanfaat dalam penciptaan film animasi “Harmony”
- Menjadi rujukan untuk jurusan yang berhubungan dengan animasi 2D.

1.6 Metode Penelitian

Berikut ini adalah metode-metode yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah di atas.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan Data merupakan cara yang di gunakan untuk memperoleh berbagai data yang saling berhubungan.

1.6.1.1 Metode Observasi

Cara mengumpulkan data pada metode ini dengan cara melihat dan mengamati sebuah film yang telah ada seperti yang ada di media *youtube*, setelah menemukan refesensi dan mengamatinya kita dapat mengimplementasikan pada proyek animasi 2D "Harmony".

1.6.1.2 Metode Studi Pustaka

Metode ini mengumpulkan data dengan cara membaca literatur-literatur di online contohnya seperti internet atau berbentuk fisik contohnya buku, majalah dan lain-lain, untuk menjadi referensi film animasi 2D "Harmony".

1.6.1.1 Metode Kuesioner

Untuk dapat mengetahui apa implementasi teknik *cut out* ini berhasil terhadap film "Harmony" akan digunakan metode kuesioner, dengan cara *final* film akan direview oleh tenaga ahli seperti dosen animasi 2D, teman satu jurusan yang cukup paham dengan animasi 2D dan masyarakat umum.

1.6.1.2 Metode Perancangan

Metode perancangan ini akan berisi proses dari pra produksi, produksi dan pasca produksi dari film animasi 2D "Harmony"

1.7 Sistematika Penulisan

Bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikan ringkasan mengenai isi masing-masing bab.

BAB I: PENDAHULUAN

Pendahuluan, terdapat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat, metode penelitian yang akan di gunakan, dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Landasan teori, berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori tentang teknik teknik animasi yang akan digunakan.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Analisis dan Perancangan, akan berisi tentang analisis masalah, solusi yang ditawarkan, analisis kebutuhan teknis, dan perancangan film animasinya.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Implementasi dan Pembahasan, pada bab ini akan membahas tentang implementasi teknik yang digunakan pada film ini dan bagaimana hasil akhirnya, akan diadakan *review* dari para ahli menggunakan metode kuesioner untuk mengetahuinya.

BAB V: PENUTUP

Penutup, berisi kesimpulan dan saran.

