

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan film animasi setiap tahunnya semakin pesat, dilihat dari banyaknya penikmat film animasi dari berbagai kalangan. Mulai dari kalangan dewasa, remaja bahkan anak-anak lebih memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap animasi. Hal ini dapat dibuktikan dengan maraknya animasi-animasi kartun yang ditayangkan pada televisi dan social media [1].

Ada beberapa teknik dalam pembuatan animasi, salah satunya adalah cut-out. Seperti wayang, karakter cut-out dibuat dari banyak bagian yang terpisah, contohnya tangan, lengan, kepala, badan, dan kaki. Dengan tidak menggambar ulang karakter setiap kali bergerak, menggunakan karakter cut-out, animator dapat merubah gerakan di bagian tubuh tertentu, contohnya lengan. Dengan animasi cut-out tentu akan mengurangi pekerjaan animator dalam menggerakkan karakter.

Film animasi dapat digunakan sebagai media alternative baik iklan layanan masyarakat atau sekedar sarana hiburan pada banyak khalayak baik anak-anak sampai dewasa, film animasi dibuat dengan banyak tujuan seperti yang sudah disampaikan, diantaranya menyampaikan aspirasi dari banyak orang, iklan layanan masyarakat atau sebagai hiburan saja. Bagi sebagian orang yang bekerja di dunia animasi, bisa menjadi referensi bagi animator lain dalam pembuatan animasi mereka selanjutnya.

Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian Research and Development dengan model MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang

terdiri dari enam langkah penelitian yaitu Concept, Design, Material collecting, Assembly, Testing, Distribution [2]. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi dan studi pustaka.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk membuat sebuah teaser animasi 2D berjudul "Lulus" yang bertujuan untuk memberikan hiburan kepada khalayak umum dan menyampaikan sebuah pesan yaitu lulus adalah tujuan dari setiap pelajar, serta memberikan motivasi kepada mereka menyelesaikan kewajiban mereka dengan baik dan tanpa merunda-nunda.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka pokok masalah yang dihadapi adalah bagaimana cara merancang dan membuat teaser animasi 2D "Lulus" dengan teknik cut out?

1.3. Batasan Masalah

Dalam pembuatan game ini memfokuskan pada beberapa permasalahan diantaranya:

1. Pembuatan animasi 2 dimensi dengan teknik animasi cut-out
2. penggunaan aplikasi yang support dengan teknik 2 dimensi
3. Hasil dari pembuatan animasi 2 dimensi ini hanya berupa teaser tanpa adanya versi full movie.
4. Film animasi memiliki format video (.mp4).
5. Durasi sekitar ± 120 detik.
6. Film animasi akan ditayangkan di Youtube.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat teaser animasi 2D “Lulus” dengan teknik cut out.
2. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program studi Strata Satu (S1) Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Menerapkan ilmu yang didapat selama mengikuti proses belajar di Universitas Amikom Yogyakarta dan magang.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Menambah wawasan, pengetahuan serta pengalaman bagi penulis pada proses pembuatan film animasi 2 dimensi.
2. Sebagai media penyalur ide-ide
3. Sebagai hiburan yang dapat di nikmati khalayak umum.
4. Menjadi referensi bagi mahasiswa lain sebagai pembelajaran dan perbandingan pembuatan tugas akhir mereka.

1.6. Metode Penelitian

Adapun dibutuhkan metode-metode yang tepat untuk menunjang keberhasilan penulis dalam pembuatan animasi 2D ini, metode-metode tersebut antara lain:

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan penulis dalam memperoleh data-data untuk kebutuhan penelitian adalah sebagai berikut:

a. Studi Pustaka

Penulis mencari literatur bacaan serta sumber referensi yang berkaitan dengan penelitian, agar mendapat landasan teoritis yang akurat.

1.6.2. Metode Pengembangan

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dalam Pembuatan animasi 2D "Lulus". Metode MDCL terdiri dari enam tahapan,[2] yaitu :

a. *Concept*

Tahap concept yaitu menentukan tujuan animasi dibuat deskripsi alur cerita animasi awal hingga akhir

b. *Design*

Design merupakan tahapan pembuatan desain karakter, desain latar, desain objek dan perangkat lunak apa yang akan digunakan untuk membangun game yang akan dibuat.

c. *Material Collecting*

Material Collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar clipart, foto, animasi, video, audio, dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya.

d. *Assembly*

Tahap Produksi merupakan tahapan inti dalam membuat sebuah animasi. Pada tahap ini mencakup tahap pra-produksi yaitu pembuatan konsep, skenario, pembentukan karakter, storyboard, dubbing awal, musik dan sound FX. Pada tahapan ini akan menggabungkan semua unsur bahan dan konsep yg telah dirancang untuk membuat animasi berjalan sebagaimana harusnya.

e. *Testing*

Pada tahap uji coba akan dilakukan pengujian internal untuk mengetahui kelayakan animasi yang telah dibuat. Keluaran dari tahap uji coba adalah apakah ada kesalahan atau tidak

f. *Distribution*

Tahap dimana animasi telah mencapai tahap akhir dan siap untuk dirilis ke publik. Tahap ini melibatkan peluncuran produk, dokumentasi proyek, untuk mendapat evaluasi berdasarkan tanggapan dan penilaian dari penonton dengan menayangkannya di Youtube.

1.6.3. Metode Evaluasi

Metode evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi media melalui data yang diperoleh dalam tahap pengembangan dan implementasi. Metode evaluasi meliputi pengujian animasi kepada responden yang merupakan penonton youtube. Hasil dari evaluasi terhadap film animasi yaitu berupa kuesioner dan hasil review mengenai animasi yang di tonton.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan digunakan untuk memudahkan dan memahami jalan pemikiran secara keseluruhan. Penyusunan tugas akhir ini akan diuraikan menjadi beberapa bab, dan masing-masing bab akan dipaparkan dalam beberapa sub bab, diantaranya:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan akan diuraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Pada bab landasan teori akan diuraikan mengenai tinjauan pustaka dan dasar teoritis yang menjadi landasan dalam penelitian.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab analisis dan perancangan akan diuraikan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab hasil dan pembahasan penulis akan memaparkan hasil dari tahapan penelitian mulai dari pembuatan animasi, pengujian dan hasil penelitian ini.

BAB V: PENUTUP

Pada bab penutup ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar referensi dari buku ataupun literatur yang digunakan oleh penulis.