

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknik frame-by-frame sudah diterapkan sejak adanya animasi 2D pertama, terutama animasi 2D yang dibuat oleh Walt Disney tentang tikus bernama Mickey Mouse. Pada masa lalu, teknik ini menggunakan pensil dan kertas, tetapi dengan berkembangnya teknologi, produksi animasi 2D saat ini lebih mudah dan cepat daripada sebelumnya. Waktu yang dibutuhkan untuk membuat animasi 2D berdurasi 1 menit pada masa lalu sekitar 3-4 bulan, tetapi sekarang bisa dibuat dalam jangka waktu 1 bulan, meskipun durasi animasi 2D lebih dari 1 menit. Kecepatan produksi ini tidak hanya dikarenakan oleh peningkatan teknologi, tetapi juga perkembangan teknik animasi 2D lainnya, seperti teknik cut out. Pada tahun 1926, animasi cut out pertama sudah dibuat dalam era peningkatan teknologi. Animasi cut out adalah teknik animasi yang memiliki karakteristik seperti boneka/puppet, yaitu bergantung pada pergerakan engsel antar bagian-bagian badan. Perbedaan antara teknik cut out dan frame-by-frame adalah bentuk yang solid atau kaku dalam animasi cut out dibandingkan dengan pergerakan fluid atau mulus dalam frame-by-frame. Produksi animasi 2D cut out juga bisa menghemat banyak waktu karena tidak perlu menggambar satu per satu, melainkan hanya memerlukan pergerakan bagian-bagian badan yang dipisahkan.

Pada penelitian ini penulis membuat sebuah film animasi 2D yang menceritakan tentang sebuah robot yang merasa dirinya tidak berguna karena dia tidak memiliki kemampuan atau bakat yang diharapkan oleh sang penciptanya. Robot tersebut berusaha sebisa mungkin dengan kemampuan yang dia miliki untuk bisa diakui oleh penciptanya. Namun disaat dia tengah berusaha sebisa mungkin, robot tersebut tidak sengaja melakukan kesalahan yang parah walau dia tidak sengaja melakukannya. Dan cerita tersebut akan divisualisasikan dalam bentuk animasi 2D dengan teknik cut out.

Dari konsep cerita tersebut penulis menggunakan konsep animasi 2D. Konsep animasi 2D dipilih dikarenakan visualnya sangat cocok dalam bentuk

kartun 2D dibandingkan dengan konsep visual konvensional seperti liveness. Walau gerakan liveness, frame by frame, dan animasi 3D lebih fluid atau mulus dibandingkan dengan teknik cut out animasi 2D, tapi dengan teknik cut out produksi animasi 2D menjadi lebih cepat dan menghemat banyak tenaga.

Dari uraian latar belakang yang telah ditulis oleh penulis, Penulis menggunakan teknik cut out bukan hanya sekedar memproduksi animasi 2Dnya dengan cepat tapi karena dengan bentuk 2D serta teknik cut out bisa memvisualisasikan ceritanya dengan simple dan baik. Maka dari itu penulis membuat film animasi pendek 2D "THE STORY FROM JUNKYARD" dengan cut out sebagai dasar penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : "Bagaimana membuat animasi 2D "THE STORY FROM JUNKYARD" dengan teknik cut out ?".

1.3 Batasan Masalah

Batasan pembuatan film kartun ini dapat sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Film ini bercerita tentang Robot tidak berguna yang berusaha menjadi berguna.
2. Target penayangan yang dilakukan untuk pada film animasi ini yaitu lewat youtube dan offline media.
3. Target durasi film animasi ini kurang lebih 1-2 menit.
4. Penelitian ini menguji faktor story telling dan animasinya.
5. Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil pengujian diterima.

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Membuat animasi pendek 2D "THE STORY FROM JUNKYARD" dengan teknik cut out.

2. Menghasilkan Menyampaikan pesan cerita tentang tidak semuanya harus sempurna.
3. Menguji pengaruh teknik cut out dalam menceritakan film THE STORY FROM JUNKYARD.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai oleh peneliti pada penelitian ini adalah :

1.5.1 Pengumpulan Data

1. Mengimplementasikan apa saja yang telah dipelajari dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata 1 Sistem Informasi, dan dapat memahami apa yang telah dipelajari selama masa kuliah teori maupun praktikum.
2. Memahami proses pembuatan sebuah animasi 2D dari awal produksi hingga akhir produk.
3. Memberikan/menyampaikan maksud cerita fiktif kepada penonton dengan mudah.

1.5.2 Bagi Akademik

1. Mengimplementasikan Penelitian ini berguna untuk mengetahui seberapa besar mahasiswa memahami bagaimana mengimplementasikan hasil penelitian dalam dunia kerja terutama untuk perusahaan barat yang sering menggunakan teknik cut out.
2. Sebagai bahan referensi mahasiswa dalam penulisan karya ilmiah di bidang multimedia terutama animasi 2D dengan teknik cut out.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam melakukan penelitian ini, maka dapat diambil beberapa metode yaitu :

1.6.1. Metode pengumpulan data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi 2D yang mempunyai pembuatan animasi dengan teknik yang sama.

2. Studi Literatur

Perolehan data menggunakan literatur yang dapat digunakan seperti menggunakan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi website yang berhubungan dengan pembuatan animasi 2D ini dan teknik pembuatannya.

3. Metode Kepustakaan

Metode dari hasil mengumpulkan data-data mengenai teknik cut out dalam pembuatan animasi 2D yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

1.6.2. Metode 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 Produk yaitu menerapkan teknik cut out, pengeditan scene dan hal-hal lain yang berkaitan dengan pembuatan animasi.

1.6.4. Evaluasi

Meliputi pengujian tentang kesesuaian dalam menerapkan teknik cut out terhadap film animasi 2D yang akan dibuat. Pengujian melibatkan target audiens dan pakar dalam bidang animasi 2D, hasil akhir pengujian berupa questioner dan hasil review dari hasil penelitian mengenai teknik cut out dalam pembuatan animasi 2D "THE STORY FROM JUNKYARD".

1.7 Sistematika Penulisan

Pada penyusunan penelitian ini supaya bisa lebih mudah diarahkan terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa uraian bab-bab sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini memberikan penjelasan secara singkat mengenai Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan Masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian dan Sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan uraian tentang tinjauan pustaka, teori tentang pengertian film kartun, animasi, teknik cut out, dan analisa kebutuhan system dalam pembuatan animasi 2D.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini memberiakan penjelasan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan system dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 2D.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memberikan penjelasan mengenai hasil dan proses pembuatan film animasi 2D dengan teknik cut out . Dari proses produksi (konsep karakter, animasi, dan background), pasca produksi (compositing, editing, rendering), dan tahap pembahasan (mengenai kebutuhan fungsional dan storytelling).

BAB V : PENUTUP

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

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat pustaka yang diacu dalam penelitian ini