

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Animasi saat ini, semakin menarik dan menjadi salah satu hiburan dari semua kalangan. Sudah banyak studio animasi yang bermunculan yang membawakan gaya unik tersendiri. Namun pembuatan animasi itu adalah suatu hal yang sulit. Seperti yang dilampirkan Richard Williams pada bukunya yang berjudul *The animator survival kit* tentang kesulitan dalam memproduksi animasi. Karena sulitnya produksi animasi banyak *animator* pemula terhalang oleh kemampuan dan pengalaman untuk memproduksi suatu animasi. Oleh karena itu, *animator* membutuhkan teknik animasi yang sederhana sebagai permulaan. [1]

*Animator* pemula dapat memulai dengan produksi animasi yang lebih kecil dan sederhana sebelum mencoba produksi yang lebih besar. Ini membantu mereka membangun pengalaman dan kepercayaan diri dalam teknik animasi. *Animator* pemula dapat menggunakan salah satu teknik animasi yaitu animasi *Cut Out*. Animasi *Cut Out* adalah teknik yang dibentuk dengan mengerakan potongan gambar dua dimensi. Animasi ini dibuat dengan menggunakan karakter datar. Saat ini, gaya animasi *Cut Out* sering di produksi menggunakan komputer, dengan di scan atau grafis *vector* dengan bahan yang di potong. [2]

*Cut Out* di kembangkan selama awal 1900-an awal. Teknik *Cut Out* juga dapat di manipulasi menggunakan boneka yang tepat berada di bawah kamera dan diletakan di atas meja. *Cut Out* pada dasarnya terbuat dari kertas, karton atau kain yang kaku yang digabungkan dengan tali sehingga keertas dapat di pindahkan *frame by frame*. Pada awal abad Sembilan belas, pembuat film menggunakan boneka jauh lebih mudah daripada harus menggambar ulang *frame by frame*. Akibatnya, semakin banyak *animator* yang mulai mengandalkan *Cut Out* dalam film [3]

Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan teknik *Cut Out*. Tahap produksinya akan dibagi dalam tiga bagian. dimulai dari tahap pra-produksi yaitu

mengobservasi kemudian membuat suatu cerita. kemudian dilanjutkan ke tahap produksi dimana karakter mulai didesain dan dianimasikan. Dan terakhir, ditahap ketiga semua scene yang dihasilkan akan masuk ke proses *compositing* dan *editing*. Dalam penelitian ini, animasi 2D "*Nightmare*" akan menceritakan tentang pemuda yang mengalami suatu mimpi buruk karena menonton film horor sebelum tidur sebelum akhirnya dibangunkan oleh ibunya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah di jelaskan. Maka perumusan masalah dalam penelitian tersebut yaitu: Bagaimana menerapkan teknik animasi *Cut Out* pada animasi 2D "*Nightmare*"?

## 1.3 Batasan Masalah

Dengan tujuan dan sasaran yang diharapkan pada animasi ini. Maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Teknik animasi yang digunakan adalah teknik *Cut Out*.
2. Target penayangan animasi ini adalah youtube yang merupakan media gratis dan memiliki audience atau penonton dalam jumlah yang besar di indonesia.
3. Animasi yang digunakan adalah animasi 2D.
4. Yang di uji dari penelitian ini adalah faktor story telling dan animasinya.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Penulis membuat animasi ini dengan tujuan sebagai berikut:

1. Menerapkan teknik animasi *Cut Out* pada animasi 2D "*Nightmare*".
2. Menyampaikan cerita animasi 2D "*Nightmare*" pada penonton.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil dari penelitian ini penulis berharap dapat memberikan manfaat khususnya bagi:

1. Dapat digunakan sebagai bahan atau referensi tentang animasi dengan

teknik *Cut Out* bagi pembaca karya ini.

2. Memahami proses pembuatan animasi menggunakan teknik *Cut Out*.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya:

### 1.6.1 Pengumpulan Data

#### 1. Metode Observasi

Metode pengambilan data dengan cara mengamati animasi yang menggunakan ciri dan karakteristik yang serupa.

#### 2. Metode Literatur

Metode pengumpulan data yang berupa berbagai teori tentang animasi 2D dan Teknik *Cut Out* yang diperoleh baik dari internet maupun jurnal.

### 1.6.2 Analisis

Penulis menganalisa kebutuhan informasi yang diperlukan dalam pembuatan animasi "*Nightmare*".

### 1.6.3 Produksi

Tahap pembuatan animasi "*Nightmare*"

1. Pra produksi.
2. Produksi.
3. Pasca produksi.

### 1.6.4 Evaluasi

Penelitian mencakup pengujian aspek kesesuaian penerapan teknik animasi *Cut Out* dalam pembuatan animasi 2D "*Nightmare*". Pengujian ini melibatkan para ahli dalam bidang animasi dan media seperti, dosen, *animator* berpengalaman serta individu yang memiliki latar belakang yang luas tentang animasi. Hasil dari pengujian ini terdiri dari data kuisioner dan tinjauan hasil penelitian mengenai teknik animasi *Cut Out* dalam proses pembuatan animasi 2D "*Nightmare*".

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini berfungsi untuk mempermudah penulis dalam menyusun penelitian yang terdiri dari lima bab, yaitu:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang menguraikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode serta sistematika penulisan

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan tentang pengertian yang berkaitan dengan animasi 2D dan teknik *Cut Out* digunakan untuk mendukung penelitian ini

### **BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi tentang gambaran alur perancangan pembuatan animasi 2D "*Nightmare*"

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan proses pembuatan animasi 2D dan pembahasan penelitian yang dihasilkan

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, serta saran yang disusun berdasarkan temuan penelitian yang dijadikan sebagai masukan untuk penelitian kedepannya