

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi tradisional (juga dikenal sebagai animasi yang digambar tangan, animasi cel atau animasi klasik). Metode ini paling banyak digunakan hingga munculnya animasi komputer (dijelaskan di bawah). Dengan evolusi teknologi, animasi cel atau tradisional proses telah menjadi usang pada awal abad ke-21. Saat ini, latar belakang dan desain karakter dari animator dipindai ke dalam atau ditarik langsung ke dalam sistem komputer. Meskipun teknologi komputer telah membantu animator, hasil akhirnya masih terlihat seperti animasi cel tradisional di awal dan pada dasarnya tetap sama selama 70 tahun terakhir. Orang yang menggunakan istilah "tradigital" untuk menggambarkan animasi seluler yang dibantu secara digital. Beberapa film animasi tradisional yang populer adalah *Snow White and the Seven Kurcaci* (1937) dan *Pinokio* (1940) [1].

Produksi *cut out* pada dasarnya menggunakan metode yang sama seperti animasi *stopmotion*. Salah satu contoh karya berjudul *'Hedgehog in Fog'* oleh Yuri Norstein (1975). Ada pula penerapan dengan menggunakan karakter datar dan disetiap adegan terbuat dari kertas. Seiring perkembangan jaman, animasi yang menggunakan teknik *cut out* berkembang menjadi lebih *modern* dengan sebutan *digitalize cut out animation*. *Digitalize cut out animation* secara teknik dapat di produksi menggunakan media komputer dengan merubah bentuk dasar fisik seperti bahan yang terbuat dari kertas maupun *clay* menjadi gambar digital yang berupa gambar *vector* maupun *digital painting* sehingga lebih mempermudah animator dalam proses produksi, dalam hal biaya produksi serta efisiensi waktu [2].

Melihat pertumbuhan industri kreatif nasional dan potensi perkembangannya, salah satu langkah yang dilakukan kementerian perindustrian dalam pengembangan industri kreatif yaitu melalui pembangunan pusat industri kreatif Bali. Dilengkapi dan ditunjang dengan berbagai penyediaan fasilitas

pendukung sehingga dapat menjadi pusat pertumbuhan dan pengembangan industri kreatif *digital center, software, animasi, kerajinan, barang seni* dan wirausaha baru dibidang digital *creative*. Adapun tugas BDI Denpasar adalah melaksanakan diklat bagi SDM industri dengan spesialisasi animasi, kerajinan dan barang seni. Sehingga dapat menyiapkan tenaga kerja industri, kompeten, serta penempatan tenaga kerja, sekaligus sertifikasi, dan menciptakan wirausaha mandiri.

Program pelatihan 2D animasi bersama dengan Funny mation studio dilakukan selama satu bulan. Pelatihan yang dilakukan yaitu dengan membuat gambar sketsa karakter, pembuatan sekuensial gambar gerak utama (*keyframing*), pembuatan sekuensial gambar gerak sela (*in between*) dan pembuatan gerak digital puppeteer (*cut-out*). Kemudian ditutup dengan tugas akhir pembuatan animasi dengan penerapan 12 prinsip animasi dengan minimal durasi satu menit.

Dalam tugas akhir ini penulis menggunakan genre *adventure* agar alur cerita pada film animasi 2D ini memiliki sebuah petualangan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Metode yang digunakan penulis yaitu dengan metode kualitatif yaitu menggunakan teknik dengan pengumpulan data berupa literatur dan observasi. Alur yang digunakan dalam film animasi 2d ini menggunakan alur maju. Dimana Rama yang diasingkan kedalam hutan Kamabaka dan ditemani oleh istrinya Dewi Shinta. Namun siapa sangka Dewi Shinta menghilang, diculik oleh Rahwana. Sehingga Rama melakukan perjalanan menemui Laksmana dan juga Hanoman untuk mendapatkan Dewi Shinta kembali. Dengan begitu pada tugas akhir ini, penulis memutuskan untuk membuat film pendek animasi 2D menggunakan teknik *cut out* bergenre *adventure*, dengan output HDTV 1080 24 fps berextensi mp4.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan “*Bagaimana menerapkan teknik cut out pada film pendek “Perjalanan Kisah Sejati Rama dan Shinta”*”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan, yaitu :

1. Film animasi ini mengacu pada cerita Ramayana.
2. Teknik yang digunakan adalah teknik *Cut Out* atau *Digital Puppet*.
3. Hasil akhir, menampilkan film animasi 2D dalam bentuk video berdurasi lebih dari 1 menit.
4. Yang diukur adalah penerapan 12 prinsip animasi dan kualitas *cut out*.
5. Pengujinya adalah assessor dari BDI Bali.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Memahami pembuatan animasi 2D dengan teknik *cut out*.
2. Meningkatkan skill dan kompetensi penulis dalam 2D animasi.
3. Menambah wawasan terhadap perkembangan industri animasi khususnya animasi 2D.
4. Sebagai bahan pengembangan lembaga untuk penelitian mendatang tentang film animasi 2D dengan teknik *cut out*.