

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film animasi saat ini memiliki peminat pada hampir semua lapisan masyarakat. Hal ini membuat film animasi menjadi salah satu media penyampai informasi pilihan terutama untuk pesan moral [1]. Namun, sebagai media penyampai informasi, kualitas gambar dan cerita film animasi yang sering kurang terstruktur dapat membuat penyampaian informasi tersebut tidak maksimal [2]. Untuk mengatasi masalah ini, salah satu hal yang penulis usulkan adalah menggunakan bantuan dari *cut editing*. *Cut editing* dapat membantu mempertegas maksud cerita dengan memberi makna pada transisi antara *cut* pada animasi.

Firework adalah sebuah film animasi 2D yang berdurasi 1 menit 56 detik. Film ini memiliki alur campuran dengan tiga bagian yaitu dua bagian dengan alur maju yang dipisahkan oleh satu bagian dengan alur mundur. Untuk menunjukkan adanya perubahan waktu pada ketiga bagian tersebut, diperlukan teknik *cut editing* yang tepat. Salah satu teknik *cut editing* yang dapat digunakan adalah teknik *match cut*.

Teknik *match cut* adalah salah satu teknik *cut* yang menggabungkan dua *scene* yang memiliki kesamaan unsur, seperti suara, dialog, visual, dan subjek simbolis. Teknik ini berguna untuk menjaga kontinuitas dan alur saat melakukan transisi di antara dua *scene*

Berdasarkan hal tersebut, film animasi “*Firework*” memerlukan teknik *cut editing* yang tepat untuk menyampaikan maksud dari film tersebut. Terdapat beberapa jenis teknik *cut* yang dapat digunakan seperti *jump cut*, *action cut*, dan *match cut*. Dari beberapa teknik *cut* yang ada, penulis memilih untuk menerapkan teknik *match cut* pada film animasi “*Firework*” karena teknik ini dapat membantu film tersebut untuk menggambarkan perubahan alur dan latar waktu dengan tetap menjaga kontinuitas cerita.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan sebuah rumusan masalah, yaitu “*bagaimana pengaruh penerapan teknik match cut pada film animasi ‘Firework’?*”

1.3 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan masalah yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Teknik *match cut* digunakan pada transisi antara dua alur yang berbeda.
- b. Teknik *match cut* menggunakan kesamaan visual antara dua *scene*.
- c. Penelitian hanya akan menguji satu film animasi yaitu “*Firework*”.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penulis dalam melakukan penelitian serta menyusun penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana komputer pada Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.
- b. Sebagai pengembangan ilmu yang diperoleh di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

- a. Penulis

Penulis dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapatkannya selama berkuliah dan mengembangkannya.

- b. Universitas

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi mahasiswa universitas yang membutuhkannya.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti, penulis menggunakan metode sebagai berikut:

- a. **Metode Pengamatan Langsung (Observasi)**

Metode observasi merupakan sistem pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan di teliti.

b. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan adalah dasar dari penyusunan skripsi, dipergunakan buku kepustakaan yang meliputi literatur, catatan kuliah, serta sumber referensi lain yang mendukung penulisan skripsi.

1.6.2 Metode Produksi

a. Praproduksi

Pada tahap praproduksi meliputi alur, naskah, *storyboard*.

b. Produksi

Tahap produksi meliputi pembuatan animasi, *sound*, dan proses *editing*.

c. Pascaproduksi

Tahap pascaproduksi meliputi *rendering*, publikasi, dan pengujian.

1.6.3 Metode Evaluasi

Peneliti melakukan pengujian terhadap film animasi yang telah diterapkan teknik *match cut* menggunakan kuisisioner dengan skala Likert kepada komunitas multimedia dan penonton. Sehingga dapat diketahui pendapat audien mengenai penerapan teknik *match cut* pada animasi.

1.7 Sistematika penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab I akan menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II akan membahas mengenai teori-teori yang mendukung dalam proses penyusunan penelitian ini. Bab ini berisi mengenai definisi-definisi dan teori-teori yang menjadi besar dalam penelitian penelitian yang diambil dari berbagai sumber.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III akan menjelaskan umum, analisis kebutuhan, dan praproduksi, dalam hal ini meliputi naskah dan *storyboard*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV akan menjelaskan mengenai proses pembuatan animasi pada setiap tahap produksi, *editing*, *compositing*, dan *testing*.

BAB V PENUTUP

Bab V akan menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran-saran yang didapatkan dari penelitian yang telah penulis lakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi sumber-sumber yang penulis gunakan untuk menulis penelitian, baik berupa literatur dari internet, buku panduan, jurnal, maupun media lainnya.

LAMPIRAN