

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Animasi saat ini sangat berkembang pesat dan diminati oleh 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 di tayangkan di televisi. Kemajuan teknologi animasi dijadikan sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi. Di masa sekarang, teknik animasi saat ini sudah semakin maju dan kompleks. Pada animasi 2D kita tidak akan bisa dibuat animasi menyerupai realitas 3D, meskipun teknik yang digunakan kurang lebih akan sama [1].

Di dalam bidang animasi terdapat beberapa teknik yang berbeda-beda salah satunya yaitu pembuatan animasi 2D dengan teknik *cut out*. *Cut out* digunakan untuk memproduksi animasi menggunakan karakter, properti, dan *background* dari potongan material seperti kertas, karton, atau foto. Saat ini *cut-out animation* diproduksi menggunakan komputer dengan gambar dari hasil pemindai atau grafik *vektor* untuk menggantikan potongan material yang digunakan [2].

Seiring perkembangan zaman, animasi yang menggunakan teknik *cut out* berkembang menjadi lebih modern dengan sebutan *digitalize cut out animation*. *Digitalize cut out animation* secara teknik dapat diproduksi 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 dan tidak menuntut kemungkinan, dalam hal biaya produksi juga akan semakin murah [3].

Pada penelitian ini melakukan pembuatan film animasi 2D yang berjudul "Just Little Billy" merupakan animasi imajinatif karangan penulis yang menceritakan tentang seorang anak kecil bernama Billy yang sangat ingin mempunyai seorang teman untuk bermain bersamanya. Pembuatan animasi ini akan

menggunakan teknik *cut out* karena bentuk efisiensi setiap karakter dan banyak pergerakan karakter yang dilakukan secara berulang. Sehingga teknik ini cocok digunakan dalam pembuatan animasi ini. Animasi 2D dapat lebih efektif dalam menyampaikan informasi atau konsep edukatif, terutama gaya yang lebih sederhana diperlukan untuk memperjelas ide atau proses.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk membuat sebuah film animasi 2D berjudul "Just Little Billy" yang bertujuan untuk memberikan hiburan kepada khalayak umum dan menyampaikan sebuah pesan yaitu persahabatan yang tulus, serta memberikan pembelajaran bahwa bullying bukanlah sesuatu hal yang baik untuk dilakukan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka pokok masalah yang dihadapi adalah bagaimana cara merancang dan membuat film animasi 2D "Just Little Billy" menggunakan teknik *cut out*?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film animasi ini memfokuskan pada beberapa permasalahan diantaranya:

1. Penelitian ini akan berfokus pada penggunaan teknik *cut out*.
2. Animasi berupa cerita pendek 2 dimensi.
3. Target animasi berdurasi sekitar ± 7 menit.
4. Animasi ini menggunakan format video (.mp4) dengan resolusi 1920 x 1080p.
5. Software dalam perancangan film animasi ini menggunakan *Adobe After Effect 2020, Adobe Illustrator 2020 dan Adobe Premiere Pro 2020*.
6. Animasi akan dievaluasi menggunakan kuesioner yang ditujukan kepada *animator* atau ahli multimedia dan penonton masyarakat umum.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengimplementasikan teknik *cut out* pada film animasi 2D berjudul "Just Little Billy".
2. Menyampaikan pesan cerita tentang persahabatan yang tulus.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1.5.1 Manfaat Untuk Peneliti

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan Pendidikan program studi Strata Satu (S1) Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang didapat selama mengikuti proses belajar di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Menambah wawasan, pengetahuan serta pengalaman bagi penulis pada proses pembuatan film animasi 2 dimensi.

1.5.2 Manfaat Untuk Animator

1. Menjadi referensi bagi animator lain sebagai pembelajaran dan perbandingan pembuatan tugas akhir mereka.
2. Sebagai media penyalur ide-ide.

1.5.3 Manfaat Untuk Masyarakat

1. Sebagai hiburan yang dapat di nikmati khalayak umum.
2. Menyampaikan pesan moral yang terkandung dalam jalan cerita animasi.

1.6 Metodologi Penelitian

Adapun metode-metode penelitian 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:

1. Observasi
Penulis mengamati bagaimana teknik animasi cut out dibuat, pembuatan ekspresi karakter dan pergerakan-pergerakan karakter.
2. Studi Pustaka
Penulis mencari literatur bacaan serta sumber referensi yang berkaitan dengan penelitian, agar mendapat landasan teoritis yang akurat.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan ini akan berisi 3 proses antara lain:

1. Pra-produksi

Tahap awal dalam membuat film animasi 2D meliputi pemilihan tema, pembuatan sinopsis, naskah atau skenario, *concept art*, dan *storyboard*. Ini adalah tahap di mana cerita dan karakter didefinisikan, dan rencana produksi dibuat.

2. Produksi

Proses pembuatan animasi dari pembuatan karakter, pembuatan *background rigging*, *uji rigging*, kompositing dan penganimasian menggunakan teknik *cut out*.

3. Pasca-produksi

Proses akhir pembuatan animasi meliputi menggabungkan *shot*, *editing*, audio, *effect* dan *final rendering*.

1.6.3 Metode Evaluasi

Metode evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi media melalui data yang diperoleh dalam tahap pengembangan dan implementasi. Metode evaluasi meliputi *Alpha Test* dan *Beta Test*. *Alpha Test* menguji kebutuhan fungsional dan penerapannya pada 12 prinsip dasar animasi. *Beta Test* mengevaluasi berupa kuesioner kepada ahli multimedia dan masyarakat.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan digunakan dalam penulisan penelitian ini akan mencakup dasar dari pembuatan skripsi ini, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menjelaskan latar belakang dari penelitian yang dibuat, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, metode pengumpulan data, metode perancangan, metode evaluasi dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

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

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai gambaran umum penelitian, alur penelitian, pengumpulan data, analisis kebutuhan fungsional, analisis kebutuhan non-fungsional, analisis aspek produksi, dan pra-produksi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan menjelaskan tahap produksi, pasca-produksi dan evaluasi pada penelitian yang sudah dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian dan saran apa saja yang telah diperoleh dari penelitian ini.

REFERENSI

Pada bab ini berisikan referensi-referensi dari berbagai jurnal dan buku untuk membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

LAMPIRAN

Pada bab ini berisikan data dan hasil penelitian mencakup surat SPD, naskah atau skenario, *storyboard*, grafik hasil uji ahli multimedia, grafik hasil uji masyarakat umum, dan profil ahli multimedia.