

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai praktik dimana ilusi gerakan diciptakan melalui pergerakan bertahap dari bentuk yang ditampilkan secara berurutan dalam "film animasi". Biasanya, animasi dibagi menjadi tiga subkategori. Animasi 2D, yang umumnya menggunakan serangkaian gambar yang digambar atau dilukis. Animasi *stop-motion*, yang melibatkan boneka atau objek lain yang dimodifikasi dalam bentuk atau posisi seiring waktu. Animasi 3D yang menghasilkan gambar secara digital untuk mensimulasikan ruang dalam[1].

Salah satu teknik yang digunakan saat membuat atau memproduksi suatu film animasi 2D yaitu teknik *cut-out animation*. *Cut-out animation* adalah teknik untuk menghasilkan animasi dengan menggunakan karakter, properti, dan latar belakang datar yang dipotong dari bahan seperti kertas, karton, kain kaku, atau bahkan foto. Untuk memberikan efek warna dan tekstur yang bagus, potongan-potongan ini diberi cahaya dari atas[2]. *Cut-out animation* sebenarnya adalah bentuk animasi dua dimensi yang mirip dengan *stop-motion*[3]. Teknik ini digunakan karena, dalam *cut-out animation* karakter digambar perbagian bagian, mirip seperti boneka potongan kertas yang digabungkan di persendian. Memaksimalkan segmentasi dan penggunaan kembali bagian bagian pada karakter, teknik ini meminimalisir untuk kebutuhan menggambar yang baru[4].

Dalam konteks ini, penelitian ini akan menjabarkan dan menjelaskan proses dari pembuatan animasi 2D berjudul "Dodo Adventure" menggunakan teknik *cut-out animation*. Animasi ini bercerita tentang kisah seorang bocah pencuri bernama dodo. Dodo adalah pencuri yang cerdik dan dia tidak pernah tertangkap saat melakukan aksi mencurinya. Sampai suatu hari ia mendengar kabar tentang sebuah ramuan ajaib yang bisa mengabulkan setiap permintaan pemilik nya. Akan tetapi ramuan tersebut di jaga oleh seorang penyihir tua yang bernama Lana. Dengan sifat nya yang tamak Dodo berniat untuk mengambil ramuan tersebut dari tangan

penyihir tua itu. Alhasil Dodo berhasil mengambil ramuan ajaib itu, namun tindakannya tersebut justru membawanya kepada karma yang tak terduga. Cerita ini dibuat untuk memanfaatkan elemen kreativitas visual dan juga menggabungkan dengan pesan moral tentang konsekuensi dari suatu tindakan. Masalah moral adalah suatu masalah yang menjadi perhatian orang dimana saja, baik dalam masyarakat yang telah maju, maupun dalam masyarakat yang masih terbelakang. Karena kerusakan moral seseorang mengganggu ketenteraman yang lain. Jika dalam suatu masyarakat banyak yang rusak moralnya, maka akan goncanglah keadaan masyarakat itu[5]. Teknik *cut-out animation* yang digunakan pada animasi ini bertujuan untuk mampu memvisualisasikan cerita yang ada pada animasi ini tanpa harus menggambar ulang *frame demi frame* dan juga bisa memanfaatkan aset-aset yang sudah dibuat contohnya seperti *background*, karakter, dan lain-lain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang didapat yaitu: "Bagaimana cara merancang dan membuat animasi 2D pendek "Dodo Adventure" dengan menggunakan teknik *cut-out animation* pada *software adobe after effect*?".

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan-batasan yang membantu mengarahkan fokus dan juga menjadi acuan penelitian ini, agar pembahasannya tidak terlalu melebar. Batasan penelitian tersebut antara lain:

1. Animasi berbentuk 2D.
2. Teknik yang digunakan untuk pembuatan animasi 2D ini adalah *cut-out animation*.
3. Animasi akan ditayangkan di youtube.
4. Pengerjaan animasi ini akan menggunakan *software After Effect, Photoshop, dan Adobe Premiere Pro*.
5. Target dari durasi animasi ini 2 menit.
6. Format hasil render dari animasi ini menggunakan MP4.

7. Resolusi dari hasil video animasi 1920x1080.
8. Yang di uji dari penelitian ini adalah aspek *visual* dan *storytelling* dari animasi ini.
9. Pengujinya terdiri dari ahli maupun dosen di bidang animasi 2D atau multimedia dan masyarakat umum.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian yang dapat dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta dan juga untuk mendapatkan gelar strata I (S1).
2. Sebagai sarana media untuk menyampaikan pesan moral bagaimana karma itu berlaku sesuai dengan tema yang di angkat pada animasi ini.
3. Merancang dan membuat animasi 2D pendek "Dodo Adventure" dengan teknik *cut-out animation*.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini di harapkan adanya manfaat sebagai berikut :

1. Dapat tersampainya pesan moral yang ada pada animasi 2D ini.
2. Sebagai media pengembangan pengetahuan bagi penulis maupun pembaca pada bidang animasi 2D, terutama dalam penggunaan teknik *cut-out animation*.
3. Menjadi referensi bagi pembaca atau mahasiswa lain sebagai pembelajaran dan perbandingan tugas akhir mereka.
4. Menjadi media hiburan dan inspirasi bagi penonton dari animasi 2D pendek ini.
5. Sebagai portofolio bagi penulis dalam pembuatan animasi 2D.

1.6 Metodologi Penelitian

Penulisan penelitian ini menggunakan berbagai teknik atau metode untuk mempermudah dan mendukung dalam proses pembuatan Animasi 2D " Dodo Adventure " dengan teknik *cut-out animation*.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data mencakup berbagai teknik untuk mendapatkan informasi yang relevan untuk penelitian dan menghasilkan data yang akurat. Berikut ini adalah metode yang digunakan[6]:

1. Metode Literatur

Metode ini digunakan untuk menganalisis dokumen yang berkaitan dengan animasi 2D sejenisnya. Metode ini sangat berguna untuk memberikan inspirasi dalam proses pembuatan dan juga perancangan animasi 2D "Dodo Adventure".

2. Metode Observasi

Metode ini akan melibatkan pengamatan dari beberapa animasi 2D yang dibuat menggunakan teknik *cut-out animation* yang memiliki konsep yang sama.

3. Metode Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan lebih banyak lagi referensi dan informasi yang dilakukan dengan cara membaca dan juga mencari informasi melalui media buku di perpustakaan maupun internet yang sumbernya terpercaya dan valid agar dapat dijadikan acuan atau tambahan

4. Metode Kuesioner

Metode ini bertujuan untuk dijadikan sebagai evaluasi akhir pada penelitian ini sebagai penilaian ulang pada animasi yang nantinya akan dibuat dengan bentuk pertanyaan pertanyaan dan saran.

1.6.2 Metode Analisis

Metode ini digunakan untuk menganalisis kebutuhan dalam perancangan dan pembuatan animasi 2D "Dodo Adventure" dengan menggunakan teknik *cut-out animation*.

1.6.3 Metode Produksi

Pada proses perancangan dan pembuatan animasi 2D “Dodo Adventure” terdapat beberapa tahapan didalamnya, yaitu[7]:

1. Pra Produksi

Proses perancangan ide dan konsep dari animasi 2D ini, mulai dari ide, storyboard, concept art, dan lain lain.

2. Produksi

Proses penganimasian dari animasi 2D ini dengan menggunakan teknik *cut-out animation*.

3. Pasca Produksi

Proses terakhir yang meliputi *compositing* dan *finishing* dari animasi 2D ini.

1.6.4 Metode Evaluasi

Setelah Produksi , selanjutnya masuk ke tahapan terakhir yaitu evaluasi. Metode evaluasi yang digunakan untuk merangkum perancangan dan pembuatan dari animasi “Dodo Adventure”. Dan juga digunakan untuk penilaian dari hasil visual dari animasi tersebut, Penilaian melibatkan dari dosen maupun ahli di bidang animasi dan juga masyarakat umum.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan isi dari urutan penulisan agar lebih bisa terarah terhadap permasalahan, sehingga diharapkan untuk lebih mudah di mengerti dan mendapatkan manfaat dari tulisan ini. Berikut uraian singkat mengenai isi dari penulisan ini, yaitu

1.7.1 BAB I PENDAHULUAN

Bab awal berisi pendahuluan yang memberikan gambaran dari masalah yang akan dibahas. Bab ini terdiri dari lima sub bab yang membahas latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

1.7.2 BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisikan tentang tinjauan Pustaka yang memberikan penjelasan tentang definisi dan pengertian yang diperoleh melalui dokumen dokumen literatur dan teori yang relevan dengan penelitian ini.

1.7.3 BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berfokus pada penjelasan mengenai teknik penelitian yang melibatkan objek penelitian, tahapan penelitian, serta peralatan dan materi yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian.

1.7.4 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Menjabarkan tentang hasil implementasi teknik cut-out 2D animation pada pembuatan dan perancangan animasi 2D pendek "Dodo Adventure".

1.7.5 BAB V PENUTUP

Bab ini adalah kesimpulan dan saran dari penerapan Teknik 2D *cut-out animation* pada animasi yang di buat.

