

## **BAB I** **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi informasi adalah perangkat yang berharga karena dapat memberikan berbagai manfaat baik langsung maupun tidak langsung. Pengetahuan tentang teknologi informasi ini sangat penting, hal ini disebabkan karena keberadaan teknologi informasi yang sudah tidak asing lagi bagi masyarakat dan teknologi informasi ini juga dapat membantu manusia menjadi lebih produktif. Menurut para ahli menyatakan bahwa teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data. Pengolahan itu termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat, dan tepat waktu [1]

Animasi merupakan salah satu dari hasil teknologi multimedia yang paling rumit dan butuh ketekunan sang animator dalam pengerjaannya. Animasi mulai dikenal secara luas sejak populernya media penyiaran atau televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak seperti benda, manusia, hewan, maupun tumbuhan. Seperti halnya pada dunia industri, animasi dipergunakan sebagai media informasi untuk promosi produk dan pada dunia perfilm-an animasi sering dipakai untuk menambahkan sebuah efek yang tidak bisa didapatkan pada dunia nyata. Animasi dapat menarik perhatian, serta mampu menyampaikan suatu pesan dengan baik. Adapun pendapat para ahli mengenai animasi sebagai berikut: Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut di tampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak [2].

Animasi *cut out* adalah sebuah teknik animasi yang digunakan untuk membentuk animasi, dengan cara membuat potongan gambar dengan sesuai bentuk yang diinginkan [3]. Dalam pembuatan animasi 2D "The Stalker" penulis menggunakan teknik *cut out* karena animasi ini hanya memerlukan gerakan –

gerakan yang sederhana dan juga teknik ini tidak terlalu susah untuk dipelajari dan proses penganimasianya tidak terlalu rumit. Teknik *cut out* biasanya digunakan untuk film animasi 2D bergenre *adventure, education, horror*, dan lain-lain. Proses pembuatan animasi 2D *cut out* biasanya menggunakan *Adobe Photoshop* dan *Manga Studio* untuk membuat gambar - gambar nya, kemudian menggunakan *Adobe After Effect* untuk menganimasikan gambar – gambarnya.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan , penulis merumuskan masalah yang akan dibahas dalam penulisan ini yaitu bagaimana membuat film animasi 2D “The Stalker” bertema *horror* dengan teknik *cut out*.

### 1.3 Batasan Masalah

1. Animasi ini menceritakan tentang pengalaman *horror* seseorang yang dibuntuti oleh orang yang tidak dikenal.
2. Menggunakan *Adobe After Effect*.
3. Menggunakan laptop atau Komputer dengan spesifikasi yang tinggi.
4. Animasinya 2D.
5. Animasinya berdurasi 2 menit.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah menghasilkan film animasi 2D “The Stalker” bertema *horror* dengan teknik *cut out*.

### 1.5 Manfaat Penelitian

1. Untuk mengasah keahlian dalam menganimasikan suatu objek dengan teknik *cut out*.
2. Untuk mempelajari bagaimana proses pembuatan sebuah film animasi 2D menggunakan teknik *cut out animation*.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini sangat diperlukan agar penulis dapat Menyusun penelitian ini dengan baik. Berikut adalah kumpulan bab yang akan dibahas

dalam penelitian ini :

**BAB I PENDAHULUAN**, bab ini berisikan tentang latar belakang, permasalahan, dan sistematika penulisan dalam penelitian ini.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**, bab ini berisi referensi – referensi yang akan diobservasi oleh penulis, dan juga berisi penjelasan tentang dasar – dasar teori yang berkaitan dengan penelitian ini.

**BAB III METODE PENELITIAN**, bab ini berisi objek penelitian yang menjelaskan tentang inti dari penelitian ini, alur yang menjelaskan tentang langkah – langkah penelitian ini, dan alat dan bahan yang diperlukan untuk penelitian ini.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**, Membahasakan hasil akhir, implementasi, serta proses pembuatan aset - aset untuk animasi "*The Stalker*".

**BAB V PENUTUP**, berisi kesimpulan dan saran yang dapat penulis rangkum selama proses penelitian, ...