

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Animasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *animate* yang artinya menghidupkan, memberi jiwa dan menggerakkan benda mati. Animasi merupakan proses membuat objek yang asalnya objek mati, kemudian disusun dalam posisi yang beraturan seolah menjadi hidup sedangkan ada dua jenis animasi yaitu animasi 2D dan 3D. Animasi kini sudah menjadi salah satu media yang populer sebagai media penyampaian pesan baik itu hiburan ataupun edukasi. Di dalam bidang animasi 2D terdapat beberapa teknik yang berbeda-beda, salah satunya adalah pembuatan animasi 2D dengan teknik *cut out* atau *digital puppet*. *Cut out* dapat juga dilihat sebagai 2D *puppet* animasi. Efek estetika *puppet* animasi, menurut Priebe (2009). Ciri khas *cut out* biasanya terbuat dari kertas, karton maupun kain yang digabungkan dengan *string* atau pengencang kertas kecil sehingga kertas tersebut dapat dipindah *frame by frame*. Bagian tubuh karakter serta *background* di letakkan di atas meja dengan posisi kamera mengarah kebawah dimana karakter dan *background* tersebut diletakan.

Film animasi kini sudah menjadi salah satu media yang populer sebagai media penyimpanan pesan baik itu edukasi, hiburan, sejarah dan lain-lainnya. Di dalam bidang animasi terdapat beberapa teknik yang berbeda-beda salah satunya yaitu pembuatan animasi 2D dengan teknik *cut out*. *Cut out* merupakan salah satu teknik tertua dan sederhana yang memiliki banyak bentuk serta variasi. Di jaman yang modern ini animasi dengan Teknik *cut out* jarang sekali terlihat bahkan hampir tidak terlihat di iklan maupun di animasi zaman sekarang, oleh karena itu cukup penting agar tetap menjaga dan membuat teknik *cut out* tidak dilupakan seiring perkembangan zaman.

Dalam penelitian saya ini mungkin sudah banyak dilakukan oleh orang lain, tetapi saya ingin menelitinya dengan metode yang lain. Oleh karena itu penulis ingin membahas sebuah teknik yaitu teknik *cut out* dengan media animasi 2 dimensi sekaligus membuat sebuah film animasi pendek 2 dimensi berjudul "Tupai

Terbang". Film animasi pendek ini dipilih penulis karena sangat cocok dengan teknik *cut out*. Film ini berkisah tentang seekor tupai yang kesepian dan akhirnya mempunyai teman/sahabat seekor burung dari kejadian yang tak terduga. Scene 01 shoot 01 film pendek ini memperlihatkan lokasi di hutan yang dari bagian atas terlihat pegunungan jadi terkesan terlihat indah. Dalam film tersebut tentu terdapat kondisi waktu yang berbeda-beda yaitu pagi hari, siang hari, sore hari. Film ini juga didominasi adegan *outdoor* seperti scene si tupai menyelamatkan si burung yang terjebak dalam sangkar jaring, serta scene *indoor* seperti si tupai yang mengajak si burung ke dalam rumahnya untuk diobati dan scene si burung dikejar si ular di dalam rumah si tupai sampai si ular terjatuh dari rumah pohon si tupai, scene terakhir di *outdoor* pada sore hari yaitu si burung mengajak si tupai untuk terbang melihat pemandangan dari atas.

Pada adegan scene gerakan tupai melompat dari pohon, gerakan berjalan menghadap depan, gerakan burung terjebak di dalam sangkar, gerakan terbang saat dikejar ular, gerakan ular, gerakan kaki tupai saat sedang bersedih, untuk itu memerlukan teknik yang paling tepat adalah menggunakan teknik *cut out*. Teknik ini sangat membantu produksi, karena film pendek "Tupai Terbang" pasti menggunakan kembali beberapa aset yang telah digunakan pada scene-scene sebelumnya dan teknik *cut out* (animasi boneka digital) dapat menghemat waktu, mempercepat proses produksi, serta mempertahankan jumlah pekerjaan maksimum dan mengurangi jumlah sumber daya dan anggaran yang dibutuhkan.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengusulkan pembahasan teknik *cut out* pada film pendek 2 dimensi yang berjudul "Tupai Terbang" pada saat membuat tugas akhir. Maka dari itu penulis mengambil judul "*Pembahasan teknik cut out pada film animasi pendek 2 dimensi berjudul 'Tupai Terbang'*". Penulis bermaksud untuk menjadikanya media pembelajaran.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: "*Bagaimana penerapan teknik cut out pada film animasi pendek 2D 'Tupai Terbang?'*".

1.3 BATASAN MASALAH

Dalam pembuatan animasi pendek terdapat sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Membuat Animasi 2D yang menceritakan tentang seekor tupai yang ingin merasakan bagaimana rasanya terbang dan ingin sekali memiliki teman atau sahabat.
2. Faktor yang diuji adalah kesesuaian animasi untuk menyampaikan cerita dengan prinsip dasar animasi.
3. Divisi yang dikerjakan adalah *cut out*.
4. Penelitian ini berakhir hingga tahap hasil pengujian diterima.
5. Teknik yang digunakan adalah teknik *cut out*.
6. Menggunakan animasi komputer dengan objek 2D.
7. Pengujinya adalah komunitas atau orang-orang yang paham, dan tau bekerja di bidang multimedia serta animasi
8. Hasilnya berupa video berdurasi 3-4 menit, dengan format mp4 dan resolusi 1280x720 pixel untuk penayangan melalui Youtube dan media *online* maupun *offline*.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Berikut target yang di dapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membahas teknik *cut out* pada film animasi pendek 2D berjudul "Tupai Terbang".
2. Menyampaikan pesan ke penonton tentang persahabatan antara Tupai dan Burung yang saling melengkapi dengan film pendek "Tupai Terbang" hewan pun bisa berhubungan timbal balik dan bersahabat walaupun berbeda spesies.
3. Memperkenalkan dan melestarikan teknik *cut out* pada animasi pendek berjudul 2D "Tupai Terbang" kepada masyarakat.
4. Membuat referensi animasi pendek 2D dengan teknik *cut out*.
5. Menyajikan film animasi pendek 2 dimensi "Tupai Terbang" pada

masyarakat terutama pada anak-anak.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat penelitian sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Pembaca

1. Menjadi bahan referensi untuk pembuatan proposal tentang animasi 2 dimensi.
2. Lebih memahami pembahasan teknik *cut out* animasi secara teori dan praktikum.
3. Mengetahui proses pembuatan animasi dengan menggunakan teknik *cut out*.
4. Mengetahui perbedaan animasi *cut out* dan animasi-animasi lainnya.

1.5.2 Bagi Penulis

1. Melatih ketekunan untuk membuat karya dan tanggung jawab dalam dunia kerja nanti.
2. Mengetahui teknik-teknik animasi *cut out*.
3. Menambah ilmu dan wawasan serta pengalaman dalam pembuatan film animasi pendek 2 dimensi menggunakan teknik *cut out*.
4. Dapat dijadikan sebagai portofolio saat melamar kerja.

1.5.3 Bagi Penonton

1. Bisa menjadi hiburan dan tontonan untuk masyarakat terutama pada anak-anak dari pembuatan film animasi pendek 2 dimensi "Tupai Terbang".
2. Mendapatkan isi pesan moral yang disampaikan penulis dan/pembuat film animasi pendek 2 dimensi "Tupai Terbang".
3. Menjadi tahu apa itu animasi *cut out* lewat menonton film animasi pendek 2 dimensi berjudul "Tupai Terbang".

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Berikut adalah metode-metode yang dilakukan oleh penulis untuk melaksanakan penelitian, demi mencapai hasil yang diharapkan:

1.6.1 PENGUMPULAN DATA

Metode pengumpulan data yang digunakan antara lain sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Dilaksanakan dengan melakukan pengamatan terhadap animasi-animasi digital yang ada, mulai dari *video sharing platform* seperti *youtube*, sampai dengan *animated series*, atau bahkan film yang ada.

2. Metode Kepustakaan

Dilaksanakan dengan mengumpulkan data dari buku-buku mengenai teknik *cut out* dan prinsip animasi, serta pembahasan animasi 2D yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas.

3. Metode Literatur

Dilaksanakan dengan melakukan penelitian terhadap materi-materi yang berhubungan dengan objek terkait melalui media seperti internet, situs-situs yang berhubungan dengan pembahasan teknik *cut out* animasi, buku, *e-book*, jurnal, dan artikel.

1.6.2 ANALISIS

Untuk menguraikan kebutuhan informasi, kebutuhan perancangan dan pemanfaatan dari pembahasan teknik *cut out* dalam film pendek animasi 2D "Tupai Terbang".

1.6.3 PEMBUATAN ANIMASI

Untuk memperjelas detail dari proses pembahasan teknik *cut out* penulis juga membuat animasi ini, meliputi proses yang dimulai dari import aset karakter sampai dengan background animasi, dilanjutkan dengan penempatan tata letak para karakter, diteruskan dengan pembuatan *key animation* dan menganimasikan karakter.

1.6.4 Evaluasi

Meliputi tentang penerapan teknik *cut out* pada animasi, yang melibatkan pakar pada bidang ini, seperti dosen, mahasiswa multimedia, *animator* dan para senior dalam bidang produksi animasi di MSV studio. Hasil dari evaluasi ini berupa kuesioner dan tinjauan dari hasil penelitian mengenai pembahasan teknik digital *cut out* dalam pembuatan animasi 2D “Tupai Terbang”.

