

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Berkat perkembangan teknologi yang semakin pesat, pembuatan animasi atau film animasi menjadi lebih efektif dan efisien. Proses produksi film animasi yang awalnya dilakukan secara tradisional, sekarang telah beralih menggunakan cara modern, yaitu diproduksi menggunakan komputer atau secara *digital*. Semakin mudahnya membuat animasi dengan *software* yang beragam dan dengan alat-alat pendukung yang semakin canggih juga menjadi penyebab produksi animasi berkembang dengan pesat.

Ada beberapa teknik dalam pembuatan animasi, salah satunya adalah teknik *cut out*. Animasi *cut out* merupakan turunan dari animasi *stop motion* yang menggunakan karakter 2D, properti, dan *background*. Seperti wayang, karakter *cut out* dibuat dari bagian anggota tubuh yang dipisah, contohnya kepala, badan, tangan, dan kaki. Untuk saat ini, animasi dengan teknik *cut out* sering diproduksi menggunakan komputer, biasanya dilakukan dengan cara *scanning* gambar atau digambar langsung secara *digital*.

Keunggulan dari teknik *cut out* adalah animator tidak perlu lagi menggambar secara manual satu per satu gambar yang ingin dianimasikan. Karena semua aset karakter dan properti yang dibutuhkan sudah dikerjakan pada saat proses *rigging*, dan dapat digunakan pada setiap *scene* animasi yang akan dikerjakan. Semakin banyak aset yang digambar, semakin fleksibel pula para animator dalam menganimasikan karakter.

Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan teknik *digital cut out* dalam pembuatan film pendek animasi 2D "Jasmerah". Proses produksi animasi ini akan dibagi dalam tiga tahap. Dimulai dari tahap pra produksi, lalu dilanjutkan dengan tahap produksi, dan diakhiri dengan tahap pasca produksi. Film pendek animasi 2D "Jasmerah" akan menceritakan tentang seorang kakak yang mengajari adiknya pentingnya menghargai jasa para pahlawan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana menerapkan teknik animasi *digital cut out* pada film pendek animasi 2D “Jasmerah”.

## 1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini memiliki batasan-batasan masalah, batasan-batasan tersebut sebagai berikut yaitu :

1. Animasi pendek dalam bentuk 2D.
2. Teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi yaitu teknik *digital cut out*.
3. Durasi animasi tidak lebih dari 3 menit.
4. Penayangan dari animasi ini akan dilakukan di kanal Youtube pribadi penulis.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis pada penelitian ini yaitu :

1. Memaparkan proses pembuatan film pendek animasi 2D “Jasmerah” menggunakan teknik *digital cut out*.
2. Menguji kelayakan animasi 2D yang dibuat menggunakan teknik *digital cut out*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis, penelitian ini adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Memahami pembuatan animasi 2D dengan teknik *digital cut out*.

3. Dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian mendatang tentang film animasi 2D.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

sistematika penulisan penelitian ini dibuat untuk mengetahui deskripsi umum dari isi penelitian. Berikut merupakan sistematika penulisan penelitian ini:

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

Pada bab ini berisi tentang latar belakang dari penelitian terkait, perumusan masalah, tujuan dan manfaat dari penelitian, batasan-batasan dan sistematika penulisan.

##### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini akan menjelaskan tentang dasar teori yang dijadikan landasan dalam penyusunan penelitian ini.

##### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Pada bab ini berisi tentang gambaran umum alur perancangan pembuatan film pendek animasi 2D "Jasmerah".

##### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan film pendek animasi 2D yang telah dibuat.

##### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran.

##### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi daftar dari buku, referensi, dan literatur yang digunakan oleh penulis.