

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dari zaman dahulu hingga sekarang, ada banyak teknik animasi yang digunakan untuk membuat sebuah film animasi. Animasi yang pada dasarnya adalah serangkaian gambar yang ditunjukkan secara berurutan dengan cepat dibuat dengan berbagai material dan teknik, salah satunya adalah potongan kertas [1] Jadi bisa dikatakan teknik *cutout* ini berawal dari wayang yang dijadikan animasi *stop-motion*.

Animasi teknik *cutout* sudah ada sejak awal 1900an. Di pertengahan 1930an, animator terutama di Jepang memiliki 2 pilihan teknik animasi. Animator yang bekerja sendiri lebih sering memilih teknik *cutout* karena teknik ini lebih murah daripada animasi *frame-by-frame* menggunakan *cel* animasi yang lebih sering digunakan untuk animasi yang disponsori pemerintah[2]. Dan saat animasi berpindah ke ranah digital, keunggulan harga ini berpindah dari harga material ke efisiensi pembuatan animasi.

Procrastination atau dalam Bahasa Indonesia "Menunda-nunda" menurut KBBI berarti selalu atau berkali-kali menunda; mengulur-ulur waktu; memperlama[3]. Menunda-nunda dalam konteks penelitian ini adalah suatu tindakan menunda suatu pekerjaan, yang biasanya dilakukan karena gangguan yang berasal dari keinginan seseorang. Hal ini walaupun terkadang memang hal sepele, bisa berakibat buruk jika penundaan itu terlewat jauh. Oleh karena itu, peneliti mengambil topik ini untuk konsep cerita yang akan digunakan dalam penelitian ini.

Animasi 2D berjudul "Procrastination" menceritakan tentang seorang *freelancer* yang menerima sebuah pekerjaan saat event dalam game yang dia mainkan berlangsung. Walaupun pekerjaan yang dia harus lakukan bisa dikerjakan dengan cepat, *Freelancer* itu malah menunda pekerjaannya sampai batas waktu akhir pengerjaan.

Animasi *cutout* memiliki satu keunggulan dalam pembuatan animasi

dimana teknik ini tidak memakan banyak waktu dibanding teknik *frame-by-frame*. Karena animasi *cutout* menggunakan asset yang digerakan layaknya wayang, sementara *frame-by-frame* mengharuskan animator menggambar keseluruhan suatu scene di semua frame.

Peneliti memilih untuk menggunakan teknik *cutout* karena animasi drama kehidupan sehari-hari atau *slice-of-life* tidak memerlukan banyak perspektif berbeda untuk menyampaikan cerita, berbeda dengan genre animasi lain, terutama *action* yang memerlukan banyak pergantian perspektif dan pergerakan yang rumit, yang akan sulit untuk dibuat dengan teknik *cutout*.

Dari pembahasan diatas maka peneliti mengambil judul "Perancangan Dan Pembuatan Animasi "Procrastination" Dengan Teknik *Cutout*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah yang didapat adalah "Bagaimana cara mengimplementasikan teknik *cutout* pada pembuatan animasi 2D berjudul "Procrastination"?"

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diterapkan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan dibuat menggunakan animasi 2 dimensi (2D)
2. Teknik animasi 2 Dimensi menggunakan teknik *cutout*.
3. Animasi ini akan memiliki target durasi 3 menit dan 35 detik.
4. Animasi ini akan memiliki aspek rasio 16:9 resolusi 1920x1080 framerate 24 FPS dengan format MP4.
5. Animasi ini akan dibuat menggunakan software Clip Studio Paint EX 1.13.2, Adobe Animate 2020, dan Vegas Pro 17.0.
6. Kualitas animasi *cutout* akan dievaluasi oleh ahli multimedia, sedangkan kualitas jalan cerita akan dievaluasi oleh penonton.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian dan penulisan skripsi ini adalah:

1. Mengimplementasi teknik animasi *cutout* pada animasi bergenre *Slice of Life* atau drama kehidupan sehari-hari.
2. Memberikan pesan cerita bahwa setiap orang harus bisa manajemen waktu sebaik mungkin.

1.5 Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini mampu memberikan beberapa manfaat, seperti:

1. Bagi peneliti: Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan studi sarjana program studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bagi animator: Sebagai sumber referensi teknik animasi *cutout*.
3. Bagi Masyarakat: Menyampaikan cerita kepada Masyarakat tentang pesan cerita jangan menyia-nyiakan waktu.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode-metode yg digunakan dalam penulisan skripsi ini yaitu:

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Tahap ini dilakukan dengan cara mengamati animasi *cutout* didalam animasi dan game untuk referensi.

2. Metode Kepustakaan.

Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan dan membaca artikel ilmiah tentang animasi *cutout* dan artikel ilmiah tentang penundaan.

1.6.2. Metode Perancangan

Dalam metode ini peneliti membuat animasi dari pra-produksi sampai pasca produksi.

1.6.3. Metode Evaluasi

Metode ini dilakukan untuk menilai kualitas animasi yang dibuat oleh peneliti menggunakan alpha testing dan beta testing. Evaluasi kualitas

animasi akan dilakukan oleh ahli, sementara kualitas jalan cerita akan dilakukan oleh penonton.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan untuk skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tinjauan Pustaka dan landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang alur perancangan dan spesifikasi alat yang digunakan dalam pembuatan animasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan pembahasan mengenai animasi dan penelitian ini.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran penulis dan sebagai penutup dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar dari studi literatur yang digunakan untuk penulisan skripsi ini.

LAMPIRAN

Daftar dokumen tambahan untuk mendukung proses penyusunan skripsi.