

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Teknik animasi *cut out* adalah teknik yang pembuatannya dilakukan menggunakan potongan-potongan gambar yang disusun pada permukaan datar. Potongan Gambar dipindahkan dan diatur ulang posisinya secara manual untuk membuat ilusi gerakan. Objek yang digunakan bisa berupa kertas berwarna, kertas putih berisi gambar, atau bahkan sebuah foto. Sehingga, efek yang dihasilkan oleh animasi *cut out* ini mirip dengan animasi 2 dimensi [1]. Teknik ini sering dimanfaatkan dalam berbagai bidang, termasuk industri hiburan seperti produksi animasi, iklan, dan pembuatan video informatif.

Parama Studio merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang animasi dengan karya-karyanya yang sudah berskala global. Program ini juga membuat *bootcamp* pencakokan intelektual properties yang dibuat oleh sekelompok animator independen untuk menghasilkan produk animasi berkelas. Salah satunya adalah produk animasi 2 dimensi yang dibuat oleh tim animasi Puntadewa yaitu *Remake Jingle AMIKOM*. *Remake Jingle AMIKOM* dibuat untuk memberikan pembaruan yang sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan dari sebuah branding kampus. *Jingle* yang dilakukan proses *remake* diharapkan mampu menghasilkan kesan yang lebih modern, relevan, dan menarik bagi audiens, seperti calon mahasiswa pada era ini. Pada kasus ini, tim animasi dari Puntadewa mengerjakan proyek *remake* berbasis animasi 2 dimensi dengan tema *Jungle* (hutan). Animasi ini menggambarkan perjalanan seseorang melintasi hutan di siang hari, menikmati pemandangan alam, dan berinteraksi dengan berbagai hewan penghuni hutan.

Dalam proyek ini, penulis akan menggunakan teknik animasi *cut out* untuk menghidupkan cerita yang telah dibuat. Teknik ini dipilih karena adegan-adegan dalam animasi melibatkan pergerakan latar belakang (*background*) dan elemen

lingkungan(*environment*), seperti saat karakter berjalan di dalam hutan. Dengan teknik *cut out*, latar belakang dapat dibuat bergerak mengikuti arah langkah karakter, menciptakan ilusi gerakan yang dinamis dan sesuai dengan tema cerita. Teknik ini dianggap efektif untuk memvisualisasikan adegan dengan tingkat kompleksitas seperti ini.

Dari uraian latar belakang diatas, maka Penulis akan membuat konsep animasi 2 dimensi dengan teknik *cut out* untuk memvisualkan cerita perjalanan di hutan tersebut. Maka dari itu Penulis mengambil judul implementasi teknik *cut out* untuk animasi pada *scene jungle remake jingle Amikom*.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini:

“Bagaimana implementasi teknik *cut out* untuk animasi pada *scene jungle remake jingle AMIKOM*?”

1.3. BATASAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah pada:

1. Animasi 2D menggunakan teknik *cut out*
2. Animasi dalam bentuk 2D (dua dimensi)
3. Penguji adalah pihak mentor industri
4. Yang akan diuji adalah kinerja dan hasil implementasi teknik

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Membuat sebuah adegan dalam animasi 2 dimensi dengan tema *jungle*
2. Menerapkan teknik *cut out* untuk membuat animasi pada *scene jungle remake jingle AMIKOM*.

3. Sebagai syarat kelulusan Universitas Amikom Yogyakarta

