

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menghargai waktu adalah sebuah film animasi yang menceritakan kegigihan Mr. Alarm Ketika membangunkan tuannya, Mr. Alarm ini merupakan sebuah karakter yang lucu dan unik karena bagian tubuhnya dapat terpisah dan kembali lagi, ketika berdering sambil melompat. Mr alarm dikenal sebagai karakter yang kasar selalu menunjukkan ekspresi cemberut dan marah, walaupun begitu ia memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi untuk membangunkan tuannya. Film animasi ini juga memiliki banyak adegan dari pengambilan sudut angel karakter, sehingga memerlukan sebuah teknik animasi yang dapat merealisasikan cerita kedalam bentuk animasi.

Dari latar belakang cerita tersebut diperlukan sebuah Teknik animasi yang dapat membantu merealisasikan pembuatan adegan film, maka dari itu penulis akan menggunakan sebuah Teknik animasi *Cut Out* yang dapat membatu dalam proses pembuatan film, penulis ingin berekperimen dengan menggunakan teknik tersebut, karena Teknik animasi cut out, ini menggunakan karakter datar, seperti string, kain kaku, alat peraga dan latar belakang dipotong dari bahan-bahan seperti kertas, dan dengan menggunakan tombol [4]Hal412. Dengan begitu teknik ini dapat menciptakan banyak adegan hanya menggunakan satu karakter, dengan cara memisah karakter menjadi beberapa bagaian hingga mampu memvisual gerak pada bagian tubuh karakter tertentu, tanpa menggerakkan bagian tubuh yang lain. maka

dari itu dengan kelebihan Teknik tersebut akan mampu memvisualkan adegan Mr. Alarm saat berdering hingga tubuhnya terpisah menjadi beberapa bagian.

Berdasarkan pada latar belakang diatas, penulis mengangkat salah satu Teknik animasi *Cut Out* untuk membantu proses pembuatan film animasi, Sehingga penelitian ini berjudul Pembuatan film animasi pendek 2D “Menghargai waktu” menggunakan teknik *Cut Out*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penyusun mengambil rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana cara menerapkan teknik *Cut-Out* pada film Animasi 2D yang berjudul “Menghargai Waktu”?

1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Film Animasi ini Berdurasi kurang lebih 4 menit.
2. Film Animasi ini dibuat dalam bentuk animasi 2D.
3. Film animasi ini merupakan film animasi Short movie.
4. Pembuatan Film animasi ini berfokus pada storytelling.
5. Film animasi yang menceritakan Mr. Alarm yang berusaha keras membangunkan tuannya.
6. Kisah film animasi “Menghargai Waktu” ditulis langsung oleh penulis.

7. Pengujian film animasi 2D ini, dengan membagikan kuesioner kepada orang yang ahli dibidang animasi.
8. Pengujian pada film animasi ini pada bagian penerapan Teknik animasi Cut Out pada storytelling.
9. Hasil Akhir dari film animasi ini akan ditayangkan di channel youtube.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat hiburan berupa Film animasi animasi 2D khususnya untuk anak-anak dan remaja.
2. Film animasi ini menerapkan konsep 2D.
3. Story telling pada cerita ini merupakan salah satu contoh adegan yang bisa dibuat dalam Teknik animasi *Cut Out*.
4. Animasi 2D ini sebagai media untuk menyampaikan pesan moral kepada anak-anak maupun remaja.
5. Pada hasil akhir pembuatan film ini dapat dijadikan sebuah portofolio

1.5 Manfaat Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis adalah :

1. Dapat menambah wawasan dan pengetahuan pembaca dalam pembuatan film animasi 2D.
2. Mengetahui Adegan cerita yang dapat aplikasikan melalui Teknik animasi *Cut Out*.

3. Memberikan hiburan dan pesan moral bagi para penonton.
4. Dapat dijadikan referensi untuk penelitian berikutnya.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk penulisan dan penyelesaian film animasi 2D melalui beberapa metode, yaitu :

1.6.1 Pengumpulan data

1. Metode Kepustakaan

Metode yang digunakan untuk mendapatkan sebuah informasi atau konsep-konsep teoritis yang bersumber dari buku dan internet untuk mendapatkan bahan yang akan dijadikan referensi.

2. Metode Kuesioner

Metode ini digunakan untuk mengetahui kelayakan penerapan Teknik animasi yang digunakan pada adegan cerita, dengan cara membagikan beberapa pertanyaan kepada responden untuk menjawab pertanyaan yang telah diberikan. Sehingga penulis dapat mengetahui kelayakan film animasi yang telah dibuat.

1.6.2 Metode Analisis

Menganalisis beberapa contoh film animasi 2D. Melakukan analisis sesuai kebutuhan animasi, dengan mengetahui bagaimana cara penerapannya dari tahap awal sampai tahap finishing , yang kemudian akan di implementasikan kedalam video animasi "Menghargai Waktu".

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan ini sangat penting, karena dapat mempermudah untuk proses pembuatan film animasi 2D, karena dengan adanya metode perancangan, proses pembuatan film animasi 2D lebih tertata dan lebih mudah untuk mengetahui step-step mana dulu yang harus dikerjakan terlebih dahulu, tahap pra-produksi yang meliputi tentang pembuatan konsep, naskah, pembentukan karakter, dubbing dan storyboard.

1.6.4 Metode Pengembangan

Pada metode pengembangan film animasi 2D, Terdapat dua tahap metode pengembangan yaitu :

1. Tahap Produksi

Tahap produksi yaitu tahap awal pembuatan film animasi 2D yang meliputi pembuatan karakter, *background*, *foreground* hingga tahap *coloring*

2. Tahap Pasca Produksi

Tahap pasca produksi dilakukan setelah tahap produksi selesai dilakukan, tahap ini meliputi editing, composite dan rendering hingga menghasilkan sebuah master film yang siap untuk diproses ketahap editing selanjutnya, seperti memberikan efek-efek suara maupun efek lighting sehingga film dapat dinikmati penonton.

1.6.5 Metode Evaluasi

Metode evaluasi ini untuk menentukan sebuah nilai pengukuran dan perbaikan pada Teknik animasi dan storytelling yang telah digunakan jika terjadi kesalahan dan kekurangan. Sehingga tujuan penerapan Teknik animasi Cut Out pada storytelling dapat diimplementasikan dengan baik.

1.6.6 Metode Implementasi

Metode implementasi yang digunakan adalah melakukan unggahan film animasi 2D yang berjudul "Menghargai Waktu" yang telah selesai uji kelayakannya, sehingga dapat di upload ke chanel media sosial Youtube.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembaca dalam memahami tentang penulisan penelitian ini, maka penulis mengelompokkan materi penulisan menjadi lima bab, yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang uraian Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tentang teori - teori dan konsep dasar yang melandasi permasalahan penelitian ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang analisis yang digunakan dan penjelasan tahap pra produksi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang tahap produksi dan pasca produksi pembuatan film animasi pendek 2D menggunakan teknik Animasi *Cut Out*.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang dapat diberikan oleh penulis dari hasil penelitian yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

