

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam produksi animasi "*Abdan The Series*" ini menggunakan teknik cut out, *cut out* merupakan salah satu teknik tertua dan sederhana yang memiliki banyak bentuk serta variasi. Animasi *cut out* dibuat dengan beberapa potongan gambar yang digabungkan sehingga membentuk sebuah karakter atau objek. Selanjutnya objek yang telah dibentuk tersebut digerakkan sedemikian rupa sesuai dengan alur cerita yang telah dibuat sebelumnya. Keunggulannya Teknik animasi *cut out* ini animator tidak perlu menggambar satu persatu secara tradisional. Jadi animator hanya membuat satu kali aset karakter untuk digunakan dalam semua scene dan dalam semua episode, aset dapat terus berkembang seiring berjalannya proyek dan perkembangan dari kebutuhan aset tambahan, semakin banyak aset yang di gambar membuat penganimasian karakter menjadi lebih fleksibel dan membuat animasi seolah-olah tampak seperti animasi kartun 3D, selain itu penggunaan teknik ini juga akan membantu mengurangi ukuran file yang akan di simpan.

Penerapan teknik *cut out* pada Animasi 2D "*Abdan The Series*", merupakan sebuah penerapan animasi teknik cut out yang sudah di pelajari semasa magang di MSV Studio, dengan materi yang telah di terima peserta magang. Pihak MSV Studio menguji kemampuan dan kelayakan kerja peserta magang melalui penerapan teknik Cut out Pada Animasi "*Abdan The Series*" ini, Pada animasi *Abdan The Series* yang saya kerjakan pada scene 9 shot 2, scene 10 shot 7, 14" dimana pada scene 9 Shot 2 menceritakan animasi tampak dari sudut pandang samping kanan, karakter Miskan yang sedang berjalan sambil menikmati makanan yang dipegangnya tanpa memperhatikan kondisi jalanan di depannya, sehingga miskan menabrak pohon pisang yang ada didepanya dan membuat miskan terpejal ke belakang, Pada scene 10 Shot 7 menampilkan animasi tampak dari sudut pandang atas, dimana Karakter Jono yang ketakutan dan bersiap mengambil ancang-ancang

untuk kabur dari kejaran kambing Wedan. Pada Scene 10 Shot 14 menceritakan animasi tampak dari depan, dimana karakter Jono yang sedang mengambil ancang-ancang dan menendang bola ke arah sudut pandang kamera depan.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengusulkan penerapan teknik *cut out* animasi pada film animasi 2 dimensi "Abdan" pada saat melakukan internship atau magang pada perusahaan MSV Studio. Maka dari itu penulis mengambil judul "Penerapan teknik *cut out* pada pembuatan animasi 2D dalam project film *Abdan The Series* scene 9 shot 2, scene 10 shot 7, 14".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan yaitu " *Bagaimana menerapkan teknik cut out pada pembuatan animasi 2D "Abdan" untuk scene 9 shot 2 dan scene 10 shot 7, 14 "*.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan terhadap permasalahan dari penelitian, maka dilakukan pembatasan dari permasalahan yang diteliti, yaitu :

1. Scene yang dikerjakan adalah scene 9 shot 2 dan scene 10 shot 7, 14.
2. Pembuatan film animasi 2 dimensi ini menggunakan Teknik *Cut Out*.
3. Durasi animasi tiap cut adalah 2 sampai 7 detik..
4. Pembuatan animasi "*Abdan The Series*" ini menggunakan aplikasi *ToonBoom Harmony Premium v.17*.
5. Film animasi ini dikemas menggunakan format file MOV dengan resolusi 1080p, 24 FPS

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Membuat film animasi 2 dimensi "*Abdan The Series*" dengan perusahaan MSV Studio.

2. Membantu devisi Animasi MSV Studio dalam pembuatan animasi 2 dimensi dengan menggunakan Teknik Cut Out.
3. Mengasah kemampuan dalam membuat animasi cut out 2 dimensi.
4. Mengaplikasikan Teknik Cut Out pada pembuatan film animasi 2 dimensi "*Abdan The Series*".
5. Menjadikan animasi ini menjadi media hiburan yang dapat menyampaikan pesan moral.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian yaitu :

1.5.1 Bagi Pembaca

Menjadi bahan referensi untuk pembuatan proposal animasi 2 dimensi

1.5.2 Bagi Peneliti

1. Melatih ketekunan dan tanggung jawab dalam dunia kerja.
2. Menambah wawasan dan pengalaman dalam pembuatan film animasi 2 dimensi dengan menggunakan Teknik Cut Out.
3. Dapat menjadi portofolio.

1.5.3 Bagi Penonton

1. Dapat menikmati hasil dari pembuatan film animasi 2 dimensi "*Abdan The Series*".
2. Mendapat pesan moral yang ingin disampaikan oleh penulis.

1.5.4 Bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta

Sebagai bahan masukan bagi Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Berikut ini beberapa metode yang dilakukan oleh penulis guna untuk membantu dalam proses pembuatan skripsi ini :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan skripsi ini, penulis memerlukan data yang lengkap dan benar. Penulis mengharapkan dengan adanya data yang lengkap dapat membantu

dalam penyusunan skripsi ini dan dapat dijadikan sebagai referensi untuk pembuatan skripsi agar tercapai hasil yang diinginkan.

Beberapa metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data, antara lain :

1. Metode Literatur

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur-literatur yang ada, seperti internet yaitu dengan mencari data yang dibutuhkan penulis dan memiliki kaitan dengan pembuatan film animasi.

1.6.2 Analisis

Menguraikan kebutuhan dalam pembuatan film animasi 2D "*Abdan The Series*"

1.6.3 Produksi

Meliputi Pra-Produksi yaitu perencanaan dalam pembuatan film animasi 2D, hal ini meliputi perencanaan konsep, storyboard, design karakter, dan background. Untuk Produksi dan Pasca Produk yaitu menerapkan teknik frame by frame, penataan kamera dan hal-hal lain yang berkaitan dengan pembuatan animasi.

1.6.4 Evaluasi

Meliputi pengujian tentang kesesuaian dalam menerapkan teknik Cut Out terhadap film animasi 2D yang akan dibuat. Pengujian melibatkan objek dibidang animasi dan pakar dibidang media, sebagai contoh : dosen, animator, dan orang-orang yang telah berpengalaman dalam bidang animasi. Hasil dari testing terhadap pakar dibidang animasi maupun multimedia lainnya yaitu berupa quesioner dan hasil review dari hasil penelitian mengenai teknik frame by frame dalam pembuatan animasi 2D "*AbdanThe Series*"

1.8 Sistematika Penulisan

Berikut adalah sistematika penulisan yang disusun oleh penulis dalam skripsi ini :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang penjelasan dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini, berisi tentang tinjauan pustaka, pengertian animasi, jenis-jenis animasi, design karakter, prinsip dasar animasi, teknik pembuatan animasi, tahap perancangan animasi, dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan system dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 2 *Teknik Cut Out*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang proses tahapan selama pembuatan film animasi berlangsung hingga *finishing*, *Rendering*, dan *packaging*, serta berisi tentang evaluasi film animasi dari tanggapan penonton.

BAB V : PENUTUP

Didalam bab ini, berisikan tentang hasil analisa, kesimpulan, dan saran-saran.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar dari buku-buku yang digunakan penulis sebagai bahan refrensi selama pengajuan skripsi ini.