

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan signifikan dalam industri kreatif, salah satunya adalah bidang animasi. Animasi 2D, yang dulunya bergantung pada teknik manual seperti gambar tangan di atas lembaran seluloid, kini mengalami transformasi besar dengan hadirnya berbagai perangkat lunak dan alat bantu digital. Meskipun animasi 3D mendominasi sebagian besar pasar industri film dan gim, animasi 2D tetap memiliki tempat tersendiri karena karakteristik visualnya yang unik, ekspresif, dan lebih fleksibel dalam gaya artistik.

Di era digital saat ini, produksi animasi 2D tidak lagi terbatas pada teknik tradisional *frame by frame*, tetapi telah berkembang dengan berbagai pendekatan baru seperti *Cut Out Animation* dan *Motion Graphic*. Teknik *Cut Out* memungkinkan animator menciptakan gerakan menggunakan potongan gambar yang digerakkan secara terpisah, sehingga mempercepat proses produksi. Sementara itu, *Motion Graphic* memanfaatkan kekuatan tipografi, elemen grafis, dan transisi dinamis untuk menyampaikan pesan secara efektif. Meskipun berbeda karakter, teknik-teknik ini dapat dikombinasikan untuk menciptakan karya animasi yang kaya secara visual dan efisien secara produksi.

Kombinasi dari berbagai teknik ini membuka peluang baru dalam produksi animasi 2D, khususnya untuk proyek berskala kecil hingga menengah yang dikerjakan secara individu atau oleh tim kecil. Dalam konteks ini, penciptaan animasi 2D "Yesterday Seeking Tomorrow" menjadi representasi konkret dari penerapan teknik-teknik tersebut dalam satu proyek utuh. Teknik *motion graphic* menjadi metode utama yang digunakan dalam proses produksi, dipilih karena kemampuannya menyampaikan pesan secara efisien dan dinamis. Sementara itu, teknik *frame by frame* dan *cut out* digunakan secara selektif sebagai pendukung, terutama pada bagian-bagian tertentu yang membutuhkan ekspresi gerak atau

nuansa visual yang lebih spesifik. Pemilihan setiap teknik dilakukan secara strategis berdasarkan kebutuhan naratif, efisiensi waktu, serta pencapaian atmosfer visual yang diinginkan dalam tiap adegan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti memutuskan untuk membahas pengimplementasian teknik *Cut Out*, *Frame by Frame*, dan *Motion Graphic* pada animasi 2D berjudul "Yesterday Seeking Tomorrow".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana mengimplementasikan teknik motion graphic sebagai metode utama dengan dukungan teknik *frame by frame* dan *cut out* dalam produksi animasi 2D "Yesterday Seeking Tomorrow".

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Animasi dalam bentuk 2D (dua dimensi).
2. Teknik yang digunakan adalah *Cut Out*, *Frame by Frame*, dan *Motion Graphic*.
3. Target durasi animasi adalah kurang dari 5 menit.
4. Pembuatan animasi dengan *frame rate* 24 *fps* dan *output* berkas dengan format *.mp4* resolusi 1920 x 1080 *pixels*.
5. Pengujian penelitian ini adalah teknik pembuatan animasinya.
6. Target pemirsa adalah semua kalangan.
7. Evaluasi terkait teknik animasi dilakukan oleh ahli di bidang animasi dan multimedia.
8. Evaluasi terkait cerita dan visual animasi dilakukan oleh pemirsa dari masyarakat umum.
9. Animasi Belum mencapai tahap finalisasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh penulis dalam penelitiannya adalah:

1. Mengimplementasikan perpaduan antara teknik *Cut Out*, *Frame by Frame*, dan *Motion Graphic* dalam satu produk animasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan melakukan penelitian ini, penulis berharap hasil penelitian ini menghasilkan beberapa manfaat, antara lain:

1. Untuk penulis: sebagai syarat kelulusan dan sebagai sarana menerapkan ilmu yang sudah didapatkan oleh peneliti selama menempuh perkuliahan.
2. Untuk animator: sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya terkait penerapan teknik *Cut Out*, *Frame by Frame*, dan *Motion Graphic* dalam animasi 2D.
3. Untuk masyarakat: sebagai media hiburan dalam bentuk animasi 2D.

1.6 Metode Penelitian

Beberapa metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini antara lain adalah:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara mengamati karya film atau animasi yang sudah ada sebelumnya. Sumber data didapat dari media internet seperti YouTube, TikTok dan platform sejenisnya.

2. Studi Literatur

Pengumpulan data dengan melihat referensi pada buku, ChatGPT maupun jurnal yang berkaitan dengan penelitian ini.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis digunakan untuk mengumpulkan data – data dan informasi yang berkaitan dengan proses pembuatan animasi menggunakan teknik frame by frame dan cut out.

1.6.3 Metode Produksi

Metode produksi terdiri dari beberapa tahap, yaitu pra produksi yang meliputi pembuatan naskah cerita, desain karakter dan pembuatan storyboard. Tahap produksi meliputi pembuatan asset, background, rough sketch, clean up hingga coloring. Tahap terakhir adalah pasca produksi yang meliputi compositing, editing dan rendering.

1.6.4 Metode Evaluasi

Setelah proses produksi selesai, selanjutnya tahapan terakhir yaitu evaluasi. Hasil evaluasi merangkum dari tahap perancangan hingga implementasi. Hasil atau pengujian video animasi dengan cara memberikan lembar kuesioner yang terdiri dari beberapa pertanyaan kepada audience.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini berfungsi untuk mempermudah penulis dalam menyusun penelitian. Masing-masing bab yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini memuat tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang teori yang mendasari penelitian, dan kajian pustaka dari penelitian serupa yang sudah ada.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini terdapat pembahasan tentang pengumpulan data, analisis kebutuhan, serta proses perancangan dan produksi animasi mulai dari pra produksi sampai pasca produksi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil implementasi serta pengujian teknik yang digunakan dalam animasi “ Yesterday Seeking Tomorrow ”.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang penulis rangkum selama proses penelitian.

