

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknik *cut out* merupakan salah satu teknik yang terkenal sebagai teknik yang memudahkan animator dalam membuat animasi, terutama short animation. Semakin berkembangnya zaman, animasi dengan teknik cutout mulai berevolusi menjadi lebih modern dengan sebutan cutout animation yang mana secara teknik diproduksi menggunakan komputer dengan merubah bentuk dasar yang mulanya berupa fisik seperti kertas menjadi gambar digital [1]. Secara proses, teknik animasi *cut-out* menggunakan kertas bergambar (desain karakter, aset dan properti) yang dipotong-potong lalu direkam secara manual pada awalnya hingga sekarang dipermudah dengan integrasi proses digital [2]. Teknik ini dikenal karena penggunaan aset visual yang bersifat modular dan dapat digunakan secara berulang. Dengan memanfaatkan satu set karakter dan properti yang telah dirancang, animator dapat mengembangkan berbagai variasi gerakan tanpa harus membuat ulang setiap elemen secara keseluruhan, sehingga proses animasi menjadi lebih konsisten dan terstruktur.

Pada penelitian ini, penulis membuat Film animasi pendek "*For Mama*" karena karya tersebut menggunakan teknik animasi 2D cut-out sebagai pendekatan utama dalam proses pembuatannya. Film ini mengangkat tema perjuangan seorang anak yang merelakan kehidupannya demi keselamatan ibunya.

Penelitian ini tidak hanya berfokus pada proses produksi animasi, tetapi juga melakukan evaluasi terhadap kualitas gerakan dan penyampaian pesan melalui analisis prinsip animasi serta respon penonton menggunakan instrumen kuesioner. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik dalam memperkaya kajian mengenai penerapan teknik animasi 2D cut-out, khususnya dalam konteks penyampaian emosi dan simbolisme visual pada film animasi pendek. Dengan demikian, karya ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai penerapan teknik *cut-out* dalam konteks produksi animasi 2D pendek.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses penerapan teknik animasi 2D *cut-out* pada film animasi pendek "*For Mama?*"
2. Bagaimana kualitas gerakan animasi yang dihasilkan berdasarkan penerapan 12 prinsip animasi?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan tidak melebar dari fokus utama, maka perlu ditetapkan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini hanya berfokus pada analisis dan implementasi teknik animasi 2D *cut-out*.
- b. Teknik *cut out* akan difokuskan pada Gerakan Gerakan yang menggunakan software *toonboom harmony*
- c. Penerapan Teknik *cut out* sendiri akan berbasis pada 12 prinsip animasi
- d. Kelayakan Teknik *cut out* akan di evaluasi oleh animator.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Menganalisis proses penerapan teknik animasi 2D *cut-out* dalam film animasi pendek "*For Mama*".
2. Mengidentifikasi kelebihan, keterbatasan, dan efektivitas penggunaan teknik *cut-out* dalam mendukung hasil visual animasi 2D pendek.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi peneliti yaitu sebagai salah satu syarat kelulusan pada program studi SI Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta, serta sebagai penerapan dari ilmu yang telah diperoleh selama menempuh perkuliahan.
2. Sebagai acuan dan referensi bagi para animator dalam memahami dan menerapkan Teknik animasi, khususnya Teknik yang terdapat pada animasi "*For Mama*".

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian digunakan sebagai acuan saat memperoleh data, menganalisis kebutuhan, dan menentukan tahapan produksi dalam pembuatan film animasi "*for mama*". Metode yang digunakan meliputi berbagai tahapan sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan dua cara, yaitu:

1. Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan riset terhadap bentuk-bentuk gerakan yang mendukung sesuai dengan jalan cerita animasi. Riset ini dilakukan melalui media digital seperti film animasi luar untuk memahami pergerakan karakter

2. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan referensi berupa teori-teori dasar animasi *cut out* melalui jurnal ilmiah, buku, serta artikel yang relevan. Langkah ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman teknis dan konseptual dalam proses pembuatan animasi.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan dilakukan untuk menjelaskan tahapan proses pembuatan animasi "*For Mama*" menggunakan teknik *cut out animation*. Tahapan perancangan terdiri dari:

1. Tahap Pra-Produksi

Tahap ini meliputi proses pembuatan *storyboard* serta *concept art* yang mencakup desain karakter dan penyesuaian gaya visual antara elemen 2D dengan latar 3D agar tercipta kesatuan tampilan yang harmonis.

2. Tahap Produksi

Tahap ini meliputi proses animasi menggunakan teknik *cut out* melalui tahapan *asset separation*, *rigging*, dan *animation masking* digunakan untuk objek dengan tepi kompleks seperti rambut atau kain. Selain itu, diterapkan pula variasi pergerakan kamera yang dinamis untuk menciptakan transisi visual yang sinematik dan memperkuat atmosfer emosional dalam adegan.

3. Tahap Pasca Produksi

Tahap Pada tahap pasca-produksi, proses rendering dilakukan untuk menghasilkan keluaran visual akhir dari setiap scene animasi. Tahap ini memastikan bahwa seluruh elemen gambar, warna, dan komposisi tampil sesuai dengan perancangan yang telah dibuat sebelumnya. Rendering juga berfungsi sebagai langkah final untuk mempersiapkan animasi agar siap diproses ke tahap penyuntingan dan penyusunan akhir.

1.6.3 Metode Analisa

Analisa dilakukan dengan mengkaji kualitas animasi berdasarkan teori 12 prinsip animasi. Proses ini dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada para ahli atau animator, yang menilai hasil Gerakan *cut out "For Mama"* dari aspek prinsip-prinsip animasi tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun untuk memberikan gambaran mengenai alur pembahasan dalam skripsi ini agar penyajian materi tersusun secara sistematis dan mudah dipahami. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan. Bab ini menjadi dasar pemahaman mengenai alasan, fokus, dan arah penelitian yang dilakukan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat kajian teori dan studi literatur yang relevan dengan penelitian, meliputi konsep multimedia, animasi 2D, teknik animasi cut-out, prinsip-prinsip animasi, perangkat lunak animasi, serta teori perancangan animasi. Selain itu, bab ini juga membahas penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan sebagai landasan konseptual penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode penelitian yang digunakan, meliputi objek penelitian, alur penelitian, metode pengumpulan data, metode perancangan animasi, serta metode analisis. Bab

ini juga menguraikan tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi dalam pembuatan animasi "*For Mama*".

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil implementasi teknik animasi 2D cut-out dalam pembuatan film animasi "*For Mama*". Selain itu, bab ini memuat analisis proses produksi animasi serta hasil evaluasi berdasarkan penerapan prinsip animasi dan penilaian responden.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian serta saran yang diberikan untuk pengembangan penelitian maupun karya animasi selanjutnya.

REFRENSI

Bagian ini memuat daftar sumber referensi yang digunakan dalam penyusunan skripsi, baik berupa buku, jurnal, artikel, maupun sumber lain yang relevan dengan penelitian.

LAMPIRAN

Bagian ini berisi data pendukung penelitian, seperti dokumentasi proses pembuatan animasi, instrumen penelitian, hasil kuesioner, serta informasi tambahan lainnya yang mendukung pembahasan skripsi.

