

## MEMBUAT FILM ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK CUTOUT BERGENRE ADVENTURE

Rani Puspa Wardani <sup>1)</sup> Bambang Hariadi <sup>2)</sup> Karsam <sup>3)</sup>

Program Sarjana Terapan Produksi Film dan Televisi  
Universitas Dinamika

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1) [17510160005@dinamika.ac.id](mailto:17510160005@dinamika.ac.id), 2) [bambang@dinamika.ac.id](mailto:bambang@dinamika.ac.id), 3) [karsam@dinamika.ac.id](mailto:karsam@dinamika.ac.id)

**ABSTRAK:** Tujuan yang hendak dicapai pada Tugas Akhir ini yaitu membuat Film animasi 2D dengan teknik cutout bergenre adventure. Animasi cutout adalah sebuah teknik yang digunakan untuk membentuk sebuah visual dari potongan-potongan yang digabungkan menjadi satu. Metode yang digunakan penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir yang dikerjakan pada jurnal ini ialah menggunakan metode kualitatif, yaitu menggunakan pengumpulan data berupa studi literatur, observasi dan wawancara. Alur yang digunakan dalam film animasi 2D ini menggunakan alur maju, yaitu tentang seorang gadis biasa yang ingin merubah hidupnya yang datar dengan mengikuti tantangan yang diberikan oleh seorang raja untuk berpetualang (adventure) mendapatkan benda yang dapat mengabulkan permintaan.

**Kata Kunci:** Film Animasi, Film Animasi 2D, Cutout, adventure

### Pendahuluan

Di zaman yang serba modern saat ini, sulit untuk mencari animasi yang menggunakan teknik gaya lama seperti cutout, clay, wayang/boneka. Atau yang biasa disebut animasistop motion. Padahal animasi stop motion sendiri memiliki teknik pengerjaan yang terbilang unik.

Dalam animasi stop motion terdapat teknik yaitu salah satunya adalah cutout. Animasi cutout adalah sebuah teknik yang digunakan untuk membuat pergerakanbenda dari *layer* per *layer*, dengan cara membuat potongan demi potongan gambar yang diinginkan lalu ditumpuk menjadi satu gambar. Animasi cutout dibuat menggunakan karakter yang datar.

Biasanya teknik ini menggunakan latar belakang dari kertas atau foto. Jenis ini sering diproduksi dengan komputer, yang bisa dilakukan dengan cara scanning gambar. Teknik cutout ini memiliki kelebihan selain mudah untuk dibuat, output yang di hasilkannya pun memiliki karakter yang khas dari Teknik cutout itu sendiri.

Hal yang mendasari penulis mengangkattentang film animasi 2D dengan teknik cutout adalah selain karena masih sedikit animasi yang menggunakan teknik cutout tersebut, juga karena keinginan penulis untuk menerapkan teknik cutout secara digital untuk menghasilkan sebuah

film animasi bergenre adventure yang bisa dinikmati oleh anak-anak hingga remaja, dimana teknik cutout lama mulai ditinggalkan dan beralih ke teknik animasi cutout secara digital.

Lalu menggunakan genre adventure atau petualangan karena ingin memberikan atau mengangkat cerita tentang sebuah perjuangan seseorang dalam menggapai suatu achievement, oleh karena itu sangat cocok menggabungkan teknik cutout yang terkesan kurang menarik menjadi lebih menarik karena di padukan dengan genre adventure.

### Metode Penelitian

#### 1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini dibuat dengan menggunakan metodologi penelitian kualitatif. Yaitu dengan metode riset yang bersifat memberikan penjelasan secara analisis (Hidayat, 2012). Pada penggunaannya, metode ini bersifat subjektif yang proses penelitiannya lebih terfokus dilandaskan teori. Dalam hal ini, permasalahan yang dihadapi yaitu bagaimana cara membuat animasi 2D dengan teknik *Cut out* dengan genre adventure.

#### 2. Objek Penelitian

Pada tahapan ini ialah hal yang menjadi pokok bahasan di tugas akhir ini. obyek yang akan

diteliti adalah pengetahuan tentang teknik cutout dalam animasi 2D.

### 3. Sumber Data

Data didapatkan dari hasil wawancara kepada yang ahli di bidangnya masing-masing untuk mendapatkan data yang akurat. Selain itu juga dilakukan studi literatur dari jurnal, artikel online, serta buku untuk mendapatkan kebenaran dan keabsahan data dan melakukan observasi secara pasif guna mendapatkan hasil yang mendukung penelitian

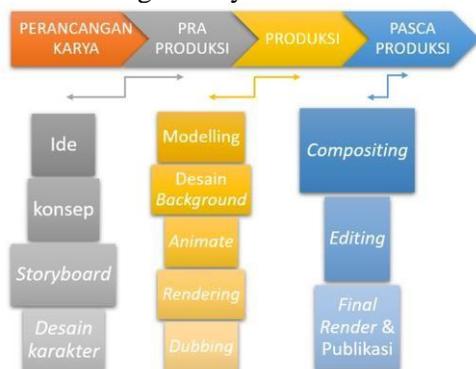
### 4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam karya ini teknik pengumpulan data atau informasi yang dilakukan dalam karya ini adalah data-data tentang film, animasi 2D, dan teknik cutout. Data dikumpulkan menggunakan metode pengumpulan data dari wawancara dan literature lalu diterapkan kedalam sebuah karya film animasi 2D.

### 5. Teknik Analisa Data

Sumber data yang akan dikumpulkan berasal dari studi literatur untuk menemukan keaslian dan keabsahan data dari literatur sebelumnya. Wawancara dilakukan dengan narasumber yang ahli pada bidangnya untuk memperoleh pemaparan yang kredibel sesuai dengan topik. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan diolah di atas maka bisa disimpulkan bahwa tugas akhir ini adalah menghasilkan film animasi 2D dengan teknik cutout bergenre *adventure*.

### 6. Alur Perancangan Karya



## Hasil Pengumpulan Data

### 1. Wawancara

Dalam pembuatan film animasi 2D penulis melakukan wawancara kepada narasumber

yang ahli dalam bidangnya. Narasumber tersebut adalah Karsam salah satu dosen DIV Produksi Film dan Televisi di Universitas Dinamika. Wawancara dilakukan secara Daring melalui aplikasi WhatsApp pada hari Kamis, 14 Januari 2021 dengan hasil bahwa film animasi 2D dengan teknik *cutout* yang digabungkan dengan genre *adventure* adalah suatu kombinasi yang menarik karena dengan ciri khas dari teknik cutout itu sendiri ialah pembuatan suatu gambar *layer* demi *layer* yang kemudian digerakan dengan pergerakan yang khas dari teknik tersebut lalu dipadukan dengan genre *adventure* dimana tokoh utama akan mengalami suatu peristiwa dengan beberapa rintangan yang harus dilalui agar mencapai anti-klimaks.

## 2. Studi Literatur

### a. Animasi 2D

animasi 2D dapat dijabarkan sebagai animasi tradisional yang proses pengerjaannya menggunakan objek gambar yang direkam secara *frame by frame* (Wright, 2005). Proses pembuatannya, dimulai dari membuat keyframe. Keyframe pada animasi adalah gambar gerakan animasi yang divisualisasikan per *frame*.

### b. Teknik Cutout

*Cutout* ialah terbuat dari kertas, karton atau kain yang bersifat kaku yang kemudian digabungkan dengan tali, sehingga kertas atau kain tersebut bisa dipindahkan *frame by frame* (Ning, 2010).

### c. Genre Adventure

Genre *Adventure* Dapat disimpulkan bahwa genre *Adventure* memiliki cerita yang hampir selalu bergerak cepat, tokoh utama akan mengalami suatu peristiwa dengan beberapa rintangan yang harus dilalui agar mencapai anti-klimaks (D'Amassa, 2009).

## 3. Pra Produksi

### a. Ide

Pembuatan film ini diawali dari pengalaman penulis menonton film animasi yang menggunakan teknik *cutout*. Di youtube tentang animasi yang dikerjakan menggunakan teknik cutout, dimana teknik cutout memiliki ciri khas dalam pergerakan

(movement/motion) maupun visualnya tersendiri.

b. Konsep

Dalam film animasi ini akan menggunakan konsep film pendek yang berdialog oleh para karakternya. Konsep film animasi 2D dengan teknik cutout ini akan menggunakan alur maju

c. Sinopsis

Sinopsis film ini, yaitu: Film ini bercerita tentang seorang petualang yang mengikuti suatu kompetisi yang diselenggarakan oleh raja pada pulau paradise untuk memperebutkan sebuah mahkota ajaib dimana mahkota tersebut dapat mengabulkan segala permintaan penggunaanya.

d. Storyboard

Setelah membuat ide dan konsep dari film animasinya maka dilanjutkan untuk sesi storyboard. Pada tahapan Storyboard yaitu membuat rancangan garis besar cerita yang divisualisasikan sebelum mulai membuat animasi.

e. Desain Karakter

Desain karakter yang tercipta berdasarkan pengamatan penulis terhadap sifat dan watak karakter serta mengambil referensi gaya penggambaran pada film animasi adventure time.

#### 4. Produksi

Tahap produksi adalah tahapan penggabungan dari tahapan pra produksi yang sudah matang yang akan digabungkan untuk menjadi satu kesatuan.

a. Modeling

Pada proses Modeling merupakan proses pemindahan dari desain karakter awal ke dalam aplikasi adobe illustrator agar dapat digerakan pada aplikasi blender

b. Desain Background

Setelah tahapan modeling selesai maka dilanjutkan dengan membuat desain background untuk melengkapi dan mendukung isi cerita serta menjelaskan kondisi dari sebuah karakter.

c. Animate

Animate adalah proses pembuatan motion atau gerakan pada masing-masing karakter untuk ditampilkan pada saat compositing agar masing-masing karakter atau komponen dapat bergerak.

d. Rendering

Pada tahap ini, semua komponen dari model karakter yang telah di beri motion dan telah digabungkan dengan background akan di satukan menjadi satu scene dengan output berupa video

e. Dubbing

Setelah selesai dengan semua proses diatas selanjutnya dilanjutkan dengan dubbing atau proses pengisian suara pada tiap karakter agar tiap karakter dapat berdialog dan membantu film animasi menjadi lebih dimengerti alur dan jalan ceritanya.

#### 5. Pasca produksi

Pasca Produksi adalah tahapan terakhir dalam sebuah perancangan karya. Proses ini meliputi Compositing, Editing, Final Render dan Publikasi.

a. Compositing

Di tahap compositing ini adalah proses dimana hasil video tiap scene yang telah di render tadi akan di susun kembali agar video tersebut dapat berjalan mengikuti alur cerita pada sinopsis yang telah dirancang sebelumnya dan menjadi satu video yang utuh.

b. Editing

Editing adalah proses penambahan efek seperti ambience, color grading, shading, maupun penambahan sound effect pada video agar video tersebut menjadi lebih menarik dan berkesan kepada penonton.

c. Final Render dan Publikasi

Dan terakhir adalah Final Render yaitu proses paling akhir dari seluruh pembuatan film dimana seluruh proses yang telah disusun sedemikian rupa akan di gabungkan dan dijadikan satu menjadi sebuah film animasi 2D, yang selanjutnya akan di publikasikan di media sosial.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah disimpulkan diatas, maka bisa didapatkan kesimpulan, bahwa proses pembuatan film ini bisa menghasilkan sebuah Film Animasi 2D bergenre Adventure yang dicapai dengan teknik Cutout. Pergerakan karakter dalam animasinya bisa dijadikan contoh dalam pembuatan film animasi 2D.

## **Saran**

Berdasarkan pengamatan dari penulis saat proses pengerjaan. Maka dapat diambil saran penulisan sebagai berikut:

1. Dapat ditingkatkan lagi dari segi visual.
2. Penambahan serta peningkatan terhadap alur cerita dalam animasi cutout 2D.

Dalam Tugas akhir ini masih memiliki kendala masalah pengerjaan yang salah satunya disebabkan pandemi covid-19. Demikian saran yang diperoleh, semoga memberikan manfaat untuk pembaca dan untuk penulis

## **Daftar Pustaka**

D'Amassa, D. (2009). *Encyclopedia of Adventure Fiction*. New York: Facts onFile.

Hidayat, A. (2012, 10 14). *Penelitian Kualitatif: Penjelasan Lengkap*. Retrieved 10 13, 2020, from statistikian: <https://www.statistikian.com/2012/10/penelitian-kualitatif.html>

Ning, Y. (2010). *Production design for traditional cutout animation: Digital remediation of genre-specific aesthetics*. Auckland: Auckland University of Technology.

Wright, J. A. (2005). *Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch*. In J. A. Wright, *Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch*. Taylor & Francis: newyork.