

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Clean up merupakan bagian dari workflow dalam proses produksi animasi 2D tradisional maupun digital. Dalam animasi 2D, gambar pertama disebut *rough animation* karena sering dilakukan dengan cara yang sangat longgar. Jika *rough animation* sudah selesai dan disetujui oleh director, maka proses selanjutnya ialah *clean up*. Di studio animasi yang besar, *clean up* diberikan kepada asisten animator atau yang lebih khusus ialah *clean up* artist. *Clean up* artist bertanggung jawab atas garis akhir dan tampilan akhir dari karakter atau objek yang digambar.

Clean up adalah proses pembuatan gambar akhir yang biasa dilihat difilm animasi yang sudah selesai. *Clean up* artist menggunakan *rough animation* atau *key animation* dan *animation chart* dari *key artist*. *Clean up* artist akan mengikuti apa yang telah dibuat *key artist* dengan stabil pada gambar dan gerakan.

MSV Studio merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang animasi salah satunya projeknya adalah film animasi 2D “Negeri Kasih”. Dalam proses produksi film animasi 2D “Negeri Kasih”, MSV Studio membutuhkan beberapa teknik animasi salah satunya ialah teknik *clean up*. Setelah *key artist* selesai mengerjakan *key animation* atau *rough animation*, maka proses selanjutnya *clean up*. Selanjutnya dalam proses produksi, *in between*, *color*, *shadow* dan *highlight*.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengusulkan pembahasan teknik clean up pada film animasi 2D “Negeri Kasih” pada saat melakukan intership atau magang pada MSV Studio. Maka dari itu penulis mengambil judul **“Pembahasan Teknik Clean Up Scene 02 Shot 19 Dan Scene 03 Shot 10 Pada Film Animasi 2d “Negeri Kasih”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan yakni, *“Bagaimana menerapkan teknik clean up pada film animasi 2D “Negeri Kasih” scene 02 shot 19 dan scene 03 shot 10?”*

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan, yaitu:

1. Bagian yang dikerjakan adalah scene 02 shot 19 dan scene 03 shot 10
2. Teknik yang digunakan adalah teknik clean up
3. Durasi scene 02 shot 19 dan scene 03 shot 10 adalah 4 detik dan 3 detik
4. Yang diukur adalah kualitas animasi yang sudah dianimasikan
5. Pengukuran dilakukan oleh SPV dari MSV Studio

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Membuat film animasi 2D “Negeri Kasih” dengan MSV Studio
2. Membantu MSV Studio dalam menyelesaikan film animasi 2D “Negeri Kasih” dengan teknik clean up
3. Menyajikan film animasi 2D “Negeri Kasih” pada publik

