

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Animasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *animate* yang artinya menghidupkan, memberi jiwa dan menggerakkan benda mati. Animasi merupakan proses membuat objek yang asalnya objek mati, kemudian disusun dalam posisi yang berbeda seolah menjadi hidup. Di dalam animasi ada dua objek penting, yaitu objek atau gambar dan alur gerak yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. Animasi kini sudah menjadi salah satu media yang populer sebagai media penyampaian pesan baik itu hiburan ataupun edukasi. Di dalam bidang animasi terdapat beberapa teknik yang berbeda-beda, salah satunya adalah pembuatan animasi 2D dengan teknik *frame by frame*.

Industri animasi sekarang bisa dibilang sedang naik daun. Banyak dari perusahaan animasi berlomba menciptakan karya yang hebat. Salah satu perusahaan dari Indonesia yaitu MSV Studio yang terkenal telah menciptakan film animasi 2D layar lebar pertama berjudul "*Battle of Surabaya*", baru saja mengerjakan sebuah film animasi berjudul "*Negeri Kasih*" yang bekerja sama dengan salah satu perusahaan asal Singapura. Dalam tahap produksi animasi "*Negeri Kasih*" terbagi dalam beberapa alur dari mulai pembuatan animasi *key*, *clean up*, *in between*, *coloring*, *shading*, *background* serta *pre compose*.

*Shading* sendiri berperan penting dalam proses produksi film animasi 2D *Negeri Kasih* tersebut agar hasil gambar atau animasi yang dihasilkan tidak

terkesan *flat* atau biasa dan memiliki volume. Sebab dalam film animasi *Negeri Kasih* untuk *scene 02 cut 17* hingga 19 menampilkan suatu adegan yang harus membutuhkan shading untuk menciptakan atmosfer agar karakter tersebut terkesan hidup dan memiliki ekspresi yang jelas untuk menunjang alur cerita yang ada pada film animasi tersebut.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka penulis mengambil teknik *digital shading* untuk mengerjakan salah satu scene dalam animasi *Negeri Kasih* sesuai *jobdesk* penulis saat melakukan *internship* yaitu MSV Studio yaitu *scene 02 cut 17* hingga 19. Maka dari itu penulis mengambil judul **"Pembahasan Teknik Digital Shading dalam Pembuatan Animasi 2D Negeri Kasih Untuk Scene 02 Cut 17 Hingga 19"**.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan yakni, ***Bagaimana menerapkan teknik digital shading pada animasi "Negeri Kasih" untuk scene 02 cut 17 hingga 19.***

### 1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang diuraikan diatas agar hasil pembahasan tidak melebar dan lebih terperinci. Adapun penulis membatasi ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. *Cut* yang dikerjakan adalah *scene 02 cut 17* hingga 19.
2. Divisi yang dikerjakan adalah *coloring* dan *shading*.
3. Jumlah durasi untuk *scene 02 cut 17* hingga 19 adalah 7 detik.

4. Yang diukur adalah kualitas dan kerapian hasil *shading* saat sudah dianimasikan.
5. Pengukuran dilakukan oleh SPV setiap divisi.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun yang dapat dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat animasi *Negeri Kasih* dengan MSV Studio.
2. Membantu divisi *shading* dalam MSV Studio guna menyelesaikan animasi *Negeri Kasih*.

