

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan sebuah gambar (lukisan) yang dituangkan kedalam kertas/*frame*, didalamnya terdapat suatu karakter berupa orang, hewan maupun objek lainnya yang saling terhubung satu sama lain dengan kertas/*frame* selanjutnya sehingga menciptakan suatu ilusi pergerakan.

Animasi ialah suatu media yang tak luput digunakan pada banyak aspek dewasa ini. Animasi yang dulunya hanya ditayangkan di layar lebar kini memiliki beragam fungsi lain, diantaranya sebagai media untuk menyuarakan informasi kepada publik, mengiklankan sebuah produk, media dalam permainan (*games*) pada *pc* maupun *smartphone* serta digunakan dalam edukasi.

Saat ini dengan berkembangnya teknologi khususnya pada bidang animasi membuat ruang berkarya dalam media ini menjadi semakin luas. Pasalnya animasi tempo dulu masih memiliki banyak keterbatasan, baik dari segi kamera maupun penggunaan media gambarnya. Namun saat ini hal tersebut bisa dilakukan dengan lebih efektif dan efisien dengan menggunakan teknologi komputer. Selain itu dengan adanya teknologi ini pula, animasi bisa dibuat bukan hanya dalam bentuk 2 dimensi namun bisa pula dibentuk dalam wujud 3 dimensi yang memiliki kemiripan bentuk dengan dunia nyata. Benefit lain dari perkembangan teknologi komputer ialah animasi yang dulunya cenderung monoton dengan warna yang *flat* kini bisa semakin bervariasi dengan sentuhan warna yang lebih *colorful* serta tambahan efek visual yang lebih memukau.

Dalam proses pengerjaan sebuah animasi akan sangat sulit apabila dikerjakan secara perseorangan karena akan memakan waktu yang lama serta membutuhkan banyak bagian yang harus dikerjakan. Maka dari itu animasi biasanya dibuat dalam sebuah studio animasi yang proses pengerjaannya melibatkan banyak orang. Terdapat studio animasi yang memiliki naungan

dibawah "Amikom Creative Ekonomi Park" yakni MSV Studio. Banyak karya animasi yang telah dibuat dalam studio ini. Salah satu karya animasi yang terkenal sampai mancanegara hingga menorehkan beragam penghargaan adalah animasi "Battle of Surabaya".

Saat ini MSV Studio tengah mengembangkan serial animasi 2D yang menggunakan teknik atau metode *cut out* yang berjudul "Abdan The Series". Saat ini proses pengerjaan dari serial ini telah menyelesaikan 1 episode. Dalam produksi serial abdan pada episode pertama ini memiliki total *scene* yang berjumlah 10 serta *shot* yang berjumlah 21. Lalu saya mendapat peran sebagai seorang animator yang mengerjakan 4 *shot* dengan 4 *scene* yang berbeda. Namun yang akan saya bedah proses pembuatannya dalam laporan skripsi ini hanya 1 *shot* tepatnya pada *scene* 8 *shot* 6 episode 1 (ABS01_SC08_SH06).

Animasi ini sebelumnya telah dibuat oleh MSV Studio dengan judul "Petualangan Abdan" pada tahun 2011, namun dengan gaya animasi yang masih terkesan jadul seperti gaya animasi pada tahun 90 an. Dengan adanya "Abdan" baru ini yang dikemas lebih kekinian serta balutan cerita yang lebih menarik diharapkan mampu menjadi salah satu animasi yang bisa digemari masyarakat baik di Indonesia maupun mancanegara.

1.2 Tujuan

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan diatas maka tujuan dari penelitian ini diantaranya:

1. Sebagai syarat dari kelulusan pendidikan Strata I (S1) di Univeirsitas Amikom Yogyakarta Program Studi Informatika
2. Mengembangkan dan memperbarui serial animasi abdan menggunakan teknik *cut out* dengan perusahaan MSV Studio
3. Membantu perusahaan MSV Studio dalam rangka menyelesaikan proses produksi film animasi "Abdan The Series"

1.3 Manfaat

Adapun Manfaat yang saya peroleh dari program magang ini adalah :

1. Bagi Penulis

Manfaat yang saya dapatkan selaku penulis skripsi ini dalam program magang di MSV Studio ialah program ini memberikan kesempatan bekerja bagi para alumni maupun mahasiswa semester akhir pada sebuah instansi atau perusahaan. Selain itu program ini juga memberikan pengalaman yang banyak diantaranya pengalaman dalam *boothcamp* perusahaan, pengalaman bekerja serta pengalaman berorganisasi sebagai sebuah tim. Pada program ini pula para peserta *boothcamp* yang lolos juga bisa mendapatkan uang saku dari perusahaan dan juga sertifikasi yang diberikan dari pihak studio MSV. Sebagai mahasiswa semester akhir juga dapat mengkonversikan skripsi atau tugas akhir dengan program magang ini.

2. Bagi Perusahaan (MSV Studio)

Manfaat yang perusahaan peroleh dengan mengadakan program magang ini ialah mengembangkan sebuah tim baru yakni tim *cut out* yang memiliki proses seleksi melalui *boothcamp* yang diadakan. Selain itu juga membantu perusahaan dalam mengerjakan proyek internal maupun eksternal yang berkaitan dengan animasi *cut out*. Perusahaan juga mewujudkan salah satu sasaran dari Universitas Amikom Yogyakarta yakni "*Terwujudnya lulusan yang berkualitas global, berjiwa entrepreneur dan profesional dalam disiplin ilmu ekonomi kreatif. 80% mendapat pekerjaan dalam waktu paling lama 3 bulan dan 30% menjadi entrepreneur*" dengan memberikan lapangan pekerjaan untuk para alumni maupun mahasiswa semester akhir dari Universitas Amikom Yogyakarta.

1.4 Batasan Masalah

Dalam memfokuskan pembahasan dalam penelitian ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan sebagai berikut :

1. *Scene* yang akan dibedah yakni *scene 8 shot 6* episode 1

2. Teknik yang digunakan ialah teknik *cut out*
3. Durasi animasi yang dikerjakan ialah 6 detik
4. Animasi ini dibuat menggunakan *software Toonboom Harmony Premium v17*
5. Menggunakan format video .mp4 dengan resolusi *Full HD* (1920 x 1080)

1.5 Identitas Tempat Magang

PT. Mataram Surya Visi Sinema atau dikenal juga sebagai MSV Studio adalah studio animasi yang berdiri sejak tahun 2002 dan berbasis di Yogyakarta. MSV Studio merupakan salah satu perusahaan produksi animasi terbesar di Indonesia. Selain memproduksi film panjang, animasi untuk anak-anak dan keluarga, MSV Studio juga memproduksi animasi untuk serial TV.

1.5.1 Visi dan Misi MSV Studio

MSV Studio memiliki beberapa visi dan misi diantaranya :

Visi :

"We bring home hope and happiness"

Misi :

1. Menginspirasi orang untuk kehidupan yang lebih baik.
2. Menggambar dunia melalui Film Animasi.
3. Menciptakan nilai melalui kreativitas berbasis budaya.

1.5.2 Logo Perusahaan



Gambar 1.1 Logo MSV Studio

1.5.3 Deskripsi Perusahaan

Sebelum membentuk studio animasi, PT. Mataram Surya Visi mendirikan bisnis yang bergerak di bidang jasa *outdoor advertising* pada tanggal 19 Juni 1993.

Pada tahun 2000, bisnisnya berkembang menjadi *indoor advertising* termasuk iklan komersial TV. Pada tahun yang sama pula usaha berkembang menjadi rumah produksi yang berkecimpung dalam pengembangan jasa periklanan diantaranya seperti jasa konsultasi, produksi *company profile* dan juga jasa pasca produksi untuk stasiun TV.

Pada tahun 2002 bisnis berkembang dengan memproduksi film animasi sebagai proyek penelitian. Hasil penelitian ini digunakan untuk pengembangan pendidikan film animasi dalam induk perusahaan Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga berkontribusi dalam memenuhi kebutuhan pemerintah dalam mengembangkan animasi di Indonesia.

Pada tahun 2011 *MSV Animation* mengubah *branding* namanya menjadi *MSV Pictures* serta memulai dalam pengerjaan proyek internasional "*Animation Feature Films*" Komputer 3D yakni "*Ajisaka: Fire and Ice*". Film ini ditulis dan disutradarai oleh Tristan Strange (Selandia Baru). Pada tahun yang sama *MSV Pictures* juga bekerjasama dengan Kompas TV untuk pembuatan serial TV "Petualangan Abdan".

Pada tahun 2012 *MSV Pictures* masih melanjutkan pengerjaan "*Animation Feature Films*" Komputer 3D internasional "*Ajisaka: The King and the Flower of Life*" yang diperkirakan akan rilis pada tahun 2015 dengan menampilkan beberapa perubahan.

MSV Pictures mulai mengerjakan proyek film animasi 2D "*Battle of Surabaya*". Nama PT. Mataram Surya Visi berubah menjadi PT. Mataram Surya Visi Sinema dan secara total menjadi studio film animasi.

Pada tahun 2015, *MSV Pictures* meluncurkan film animasi layar lebar 2D berjudul "*Battle of Surabaya (10 November)*". Film ini telah menjadi tonggak penting dalam sejarah *MSV Pictures* dan sejarah film

animasi di Indonesia, nama perusahaan berubah dari *MSV Pictures* menjadi MSV Studio pada tahun 2017.”

Pada tahun 2020, MSV Studio telah menyelesaikan film animasi pendek berjudul *Hikayat Ajisaka* yang menjadi finalis di *FLICKFAIR*, Los Angeles, California, Amerika Serikat

Pada tahun 2021, MSV Studio tengah menyelesaikan film *Ajisaka* dan pra produksi “*Timun Mas dan Sang Pangeran*”. Selain itu bersama Marco Basalmo akan membuat film *live-action* berjudul “*Forza*” yang bekerjasama dengan kesebelasan AC Milan.

1.6 Sistematika Laporan

Dalam rangka memudahkan pembaca untuk memahami skripsi ini maka pokok bahasan akan dibagi per bab diantaranya:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini pokok bahasan yang akan dijelaskan berkaitan dengan latar belakang, tujuan, manfaat, batasan masalah, identitas tempat magang dan sistematika laporan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Dalam bab ini bahasan yang akan diuraikan ialah mengenai tinjauan pustaka dan landasan teori. Pada bab ini pula memerlukan beberapa literatur guna sebagai rujukan yang bisa diterapkan dalam skripsi ini.

BAB 3 METODOLOGI

Bab selanjutnya menjelaskan tentang alur magang yang berbentuk *flowchart* dan mendeskripsikan detail dari alur magang. Selain itu dalam bab ini juga menganalisa kegiatan pembuatan animasi “*Abdan The Series*” serta menjelaskan alur dan analisis perancangan produk yang telah dibuat.

BAB 4 PEMBAHASAN

Pokok-pokok yang akan dibahas dalam bab ini ialah hasil dari kegiatan selama magang yaitu mengerjakan projek serial abdan serta hasil produk magang itu sendiri berupa *shot* yang penulis kerjakan sebagai animator tim *cut out* yakni *scene 8 shot 6 episode 1*.

BAB 5 PENUTUP

Bab terakhir yang akan dijelaskan berupa kesimpulan dan saran dari skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Dalam daftar pustaka berisi berbagi referensi yang digunakan penulis dalam membuat skripsi ini yang berasal dari buku maupun jurnal yang berkaitan dengan animasi dan teknik *cut out*.

LAMPIRAN

Didalamnya berisi tentang berbagai keterangan terlampir yang disertakan dalam skripsi ini diantaranya :

- Lolos Magang Lanjutan (Proses seleksi *bootcamp*)
- Surat Bukti Penyerahan Produk Magang ke MSV Studio
- Surat Keterangan Pernah Melakukan KKL dari MSV Studio