

## **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 beraturan seolah menjadi hidup. Sedangkan ada dua jenis animasi yaitu animasi 2D dan 3D. Animasi kini sudah menjadi salah satu media yang populer sebagai media penyampaian pesan baik itu hiburan ataupun edukasi. Di dalam bidang animasi 2D terdapat beberapa teknik yang berbeda-beda, salah satunya adalah pembuatan animasi 2D dengan teknik *cut out* atau *digital puppet*.

MSV Studio merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang animasi, yang telah menciptakan film animasi 2D layar lebar pertama berjudul "*Battle of Surabaya*", Salah satu karyanya merupakan film 2 dimensi series yang berjudul "Abdan" yang menceritakan tentang keseharian seorang anak yang bernama Abdan, serta dengan teman-temannya yaitu Miskan dan Jono. Sedangkan scene 10 shot 01 menceritakan tentang Abdan yang bersiap untuk menendang bola ke gawang Jono, dengan pengambilan gambar secara full shot. Scene 10 shot 05 menggambarkan Jono yang sedang memegang bola dan berniat untuk menendangnya dengan kencang. Scene 10 shot 12 beradegan kambing yang kepalanya geleng-geleng karena terkena bola yang ditendang oleh Jono. Scene 10 shot 16 menceritakan tentang adegan Jono yang ketakutan karena kambing itu mengejar jono dengan pengambilan gambar close up ke Jono.

Pada Scene tersebut diatas maka teknik yang paling tepat adalah menggunakan teknik cut out. Teknik ini sangat membantu produksi, karena film Abdan adalah film series pasti akan menggunakan kembali beberapa aset yang telah digunakan pada episode sebelumnya dan teknik cut out (animasi boneka digital) dapat menghemat waktu, mempercepat proses produksi, serta mempertahankan jumlah pekerjaan maksimum di studio yang sama, dan mengurangi jumlah sumber daya dan anggaran yang dibutuhkan.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengusulkan pembahasan teknik cut out pada film Abdan pada saat melakukan internship atau magang pada perusahaan MSV Studio. Maka dari itu penulis mengambil judul "Pembahasan teknik cut out pada film animasi 2 dimensi Abdan untuk scene 10 shot 01,05,12,dan 16".

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya sebagai berikut : *"Bagaimana penerapan teknik cut out pada film animasi 2 dimensi "Abdan" untuk scene 10 shot 01, 05, 12, dan 16"*.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang serta rumusan masalah, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah pada :

1. Scene yang dikerjakan adalah scene 10 shot 01, 05, 12, dan 16.
2. Divisi yang dikerjakan adalah *cut out*.

3. Jumlah durasi untuk scene 10 shot 01, 05, 12, dan 16 adalah 14,4 detik.
4. Teknik yang digunakan adalah teknik cut out.
5. Yang diukur adalah kualitas animasi saat film animasi 2 dimensi Abdan sudah selesai.
6. Pengukuran dilakukan oleh SPV Perusahaan MSV Studio.

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

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Membuat film animasi 2 dimensi Abdan dengan perusahaan MSV Studio.
2. Membantu MSV Studio dalam pembuatan film animasi Abdan dengan menggunakan Teknik cut out.
3. Menyajikan film animasi 2 dimensi Abdan pada masyarakat

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian yaitu :

##### **1.5.1 Bagi Pembaca**

1. Menjadi bahan referensi untuk pembuatan proposal tentang animasi 2 dimensi.
2. Mengetahui proses pembuatan animasi dengan menggunakan teknik cut out.

##### **1.5.2 Bagi Penulis**

1. Melatih ketekunan dan tanggung jawab dalam dunia kerja.
2. Menambah wawasan dan pengalaman dalam pembuatan film animasi 2

dimensi dengan menggunakan Teknik Cut Out.

3. Dapat menjadi portofolio.

### **1.5.3 Bagi Penonton**

1. Bisa menjadi hiburan dan tontonan dari pembuatan film animasi 2 dimensi "Abdan The Series".
2. Mendapat pesan moral yang ingin disampaikan oleh penulis.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Berikut adalah sistematika penulisan yang disusun oleh penulis dalam penulisan skripsi ini :

**BAB I PENDAHULUAN**, Bab ini berisi tentang penjelasan dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI**, berisi Pengertian animasi, pengertian teknik cut out, teori analisis kebutuhan, teori evaluasi, dan proses pembuatan animasi 2D cut out.

**BAB III METODE PENELITIAN**, didalamnya terdapat tinjauan umum tentang gambar umum project, analisis kebutuhan, aspek perencanaan produksi, dan pra produksi animasi 2D.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**, bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam masa produksi pada pembuatan animasi Abdan shot 10 scene 01, 05, 12, dan 16 serta hasil evaluasi.

**BAB V PENUTUP**, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.