

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Proyek

Pada 2015 MSV Pictures meluncurkan film animasi layar lebar 2D berjudul "Battle of Surabaya." Film ini telah menjadi tonggak penting dalam sejarah MSV Pictures dan sejarah film animasi di Indonesia. *Battle of Surabaya* memenangkan lebih dari 30 penghargaan internasional.[1]

MSV Studio menjalankan bisnis yang menyediakan film animasi untuk iklan maupun hiburan, dari sekian banyak film animasi yang dibuat oleh MSV Studio, belum ada animasi yang dibuat menggunakan metode *cut-out*. Film animasi yang sudah dibuat oleh MSV kebanyakan dibuat menggunakan metode *frame by frame* atau *CGI (Computer Generated Imagery)*. MSV sudah memiliki rencana untuk membuat film animasi series menggunakan metode ini namun belum terlaksanakan.

MSV kemudian memberikan proyek kepada mahasiswa internship untuk membuat animasi BOS Chibi Series sebagai syarat ketentuan mahasiswa magang dan untuk memulai sebuah proyek pembuatan animasi metode baru di MSV. Proyek ini pun sekaligus dijadikan sebagai tugas akhir.

## 1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin diraih dalam pembuatan laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui bagaimana proses membuat animasi mulai dari awal sampai akhir.
2. Mengetahui masalah yang sering dijumpai di dalam pembuatan animasi.
3. Membuat animasi yang sesuai dengan standar perusahaan animasi.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan di latar belakang masalah, permasalahan yang muncul adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses membuat animasi mulai dari awal hingga akhir dengan benar dan sesuai prosedur ?
2. Bagaimana cara mengatasi masalah yang dijumpai di dalam pembuatan animasi ?
3. Bagaimana membuat animasi yang sesuai dengan standar perusahaan animasi ?

### 1.4 Batasan Masalah

Untuk mempersempit pembahasan pada tugas akhir ini, maka dibuat batasan-batasan sebagai berikut:

- a. Film animasi dibuat berupa cerita pendek yang menghibur dan bermakna.
- b. Pembahasan utama dalam penelitian ini meliputi teknik pembuatan *karakter*, *background* hingga proses *editing*, *compositing* (penggabungan animasi *2D* dengan *background* dan *sound effect*), dan
- c. Proses rendering ke dalam format mp4 dengan resolusi 2048x1152 agar dapat dinikmati di segala layar termasuk untuk layar bioskop.

### 1.5 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan dan pembahasan selanjutnya, maka uraian pembahasan tugas akhir ini ditulis secara sistematis, sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN**, berisi: latar belakang, tujuan, rumusan masalah, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**, berisi: teori penunjang, dan referensi berupa buku, jurnal, dan laporan tugas akhir.

**BAB III TINJAUAN UMUM**, berisi: penjelasan mengenai obyek penelitian, hasil observasi / pengumpulan data, masalah yang terdapat pada obyek, dan gambaran umum proyek.

**BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN**, berisi: Rancangan film animasi, mulai dari pembuatan storyboard hingga proses editing dan rendering, serta pembahasan mengenai pengujian kualitas film yang dibuat berdasarkan kritik dan saran dari pembimbing magang di lapangan (crew animator perusahaan MSV).

**BAB V PENUTUP**, berisi kesimpulan dari hasil pembahasan.

