

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Proyek

MSV Studio adalah sebuah perusahaan animasi di Yogyakarta yang memproduksi film animasi pendek, film animasi layar lebar 2D, dan 3D. Salah satu film animasi 2D produksi MSV Studio yang telah mendapatkan 38 penghargaan internasional adalah film *Battle of Surabaya*. Film ini merupakan film animasi 2D pertama di Indonesia yang mengangkat kisah nyata dari sejarah dan dikombinasikan dengan karakter fiksi dengan menggunakan latar tempat yang sama.

Film ini juga diproduksi mejadi film animasi pendek berseri yang tayang di YouTube Apa Kabar Musa Tv dan MaxStream dengan judul *Battle of Surabaya Series* "Durian", "Pedang", "Balon", dan "Perahu". Film animasi pendek *Battle of Surabaya Series* ini menggunakan *style* chibi vektor dengan teknik animasi *cut out* dan *background clipping mask*. *Background* merupakan salah satu faktor penting dalam proses pembuatan animasi. Dengan pembuatan *background* yang menarik dan sesuai, animasi akan menjadi tampak lebih hidup dan menyatu.

Untuk membuat *background* yang dapat menyatu dengan animasi, maka harus memperhatikan unsur-unsur seperti latar tempat, waktu, dan suasana yang sesuai dengan naskah cerita, pemilihan warna, *perspective*, *camera map*, dan ciri khas atau *style* tersendiri dari perusahaan tersebut.

Dari penjelasan diatas, maka penulis tertarik untuk membuat *background* dengan menerapkan teknik *clipping mask* dari naskah film animasi pendek *Battle of Surabaya Series* "Mencuci" sebagai syarat ketentuan mahasiswa magang di MSV Studio sekaligus dijadikan sebagai tugas akhir. *Background* yang dibuat nantinya akan digabungkan atau di-*compose* dengan gerakan animasi sehingga menghasilkan sebuah kesatuan film animasi pendek yang berjudul *Battle of Surabaya Series* "Mencuci" yang berdurasi 1 menit 37 detik.

1.2 Tujuan Penelitian

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

1. Mengetahui bagaimana proses pembuatan *background* menggunakan teknik *clipping mask* yang sesuai dengan ciri khas *Battle of Surabaya Series*.
2. Mengetahui permasalahan yang sering muncul dalam pembuatan *background*.
3. Membuat *background* yang sesuai dengan standar perusahaan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang proyek diatas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan antara lain sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembuatan *background* dengan menggunakan teknik *clipping mask* yang sesuai dengan ciri khas *Battle of Surabaya Series* ?
2. Bagaimana cara mengatasi permasalahan yang sering muncul dalam pembuatan *background* ?
3. Bagaimana membuat *background* yang sesuai dengan standar perusahaan ?

1.4 Batasan Masalah

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

- a. Pembahasan utama dalam penelitian ini adalah proses pembuatan *background*.
- b. *Background* dibuat dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop.
- c. Ukuran *canvas* menggunakan resolusi 2048 x 1152 *pixel* atau setara dengan 2K.
- d. Pembuatan *background* menggunakan teknik *clipping mask*.
- e. Hasil akhir berupa *background* yang akan digabungkan dengan animasi sehingga menjadi film animasi pendek 2D bergenre komedi berdurasi 1

menit 37 detik.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini menggunakan sistematika penulisan 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 PEMBAHASAN, berisi: Rancangan produksi film animasi secara umum dan detail pada proses pembuatan *background* mulai dari *line art*, *coloring*, dan penambahan efek, serta pembahasan akhir mengenai film animasi pendek *Battle of Surabaya Series "Mencuci"* setelah di-*compose* dengan animasi berdasarkan kritik dan saran dari pembimbing magang serta karyawan produksi departemen 2D di MSV Studio.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran dari hasil akhir pembahasan.