

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. sehingga karakter animasi secara dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek. Salah satu teknik animasi yang sering digunakan adalah teknik cut out atau digital pupet.

MSV Studio adalah studio animasi yang berlokasi di Sleman, Yogyakarta, Indonesia. MSV Studio merupakan salah satu perusahaan animasi terbesar di Indonesia, salah satunya karyanya adalah film animasi 2 dimensi yang berjudul “Abdan” yang menceritakan tentang keseharian seorang anak yang bernama Abdan, nenek Abdan, dan teman-teman Abdan yaitu Miskan dan Jono. Dalam produksi film 2 dimensi “Abdan”, MSV Studio membutuhkan beberapa teknik animasi salah satunya adalah Teknik Cut Out. Teknik ini sangat membantu produksi karena teknik cut-out ini dapat menggunakan kembali banyak aset, menghemat waktu, mempertahankan jumlah pekerjaan maksimum di studio yang sama, dan mengurangi jumlah sumber daya dan anggaran yang dibutuhkan. Teknik ini menghilangkan sebanyak mungkin langkah tradisional dan yang digambar tangan dan menyimpan semua langkah dalam alur yang terintegrasi. Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengusulkan pembahasan teknik cut out pada film 2 dimensi “Abdan” pada saat melakukan internship atau magang pada perusahaan MSV Studio. Maka dari itu penulis mengambil **Judul “Penerapan teknik cut out pada pembuatan animasi 2D dalam project film abdan scene 9”**

shot 3, scene 10 shot 4 dan 20."

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan yakni, "Bagaimana menerapkan teknik cut out pada pembuatan animasi 2D "Abdan" untuk scene 9 shot 3, scene 10 shot 4 dan 20?"

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan, yaitu :

1. Scene yang dikerjakan adalah scene 9 shot 3 dan scene 10 shot 4, 20.
2. Teknik yang digunakan adalah Teknik Cut Out.
3. Durasi animasi tiap cut adalah 5 detik (Tergantung yang dikerjakan).
4. Yang diukur adalah kualitas animasi saat film animasi Abdan telah selesai.
5. 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 divisi animasi MSV Studio dalam menyelesaikan pembuatan film.
3. animasi 2 dimensi Abdan dengan Teknik Cut Out.
4. Meningkatkan skill dan karya animasi Cut Out 2 dimensi.