

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan salah satu seni dengan pendekatan estetika, aplikasi dan informasi dari berbagai aspek budaya. Animasi tidak hanya mencakup tentang gambar serta benda-benda yang digerakan agar terlihat seperti hidup, namun juga subjek lain misalkan boneka atau suatu bayangan dari objek yang dihasilkan dari sorotan cahaya. Animasi memiliki keterikatan yang kuat dengan pergerakan yang dibuat dengan menggunakan media rekam ataupun gambar dengan berbagai metode [1]. Film animasi kini telah menjadi salah satu media yang populer sebagai media penyampaian pesan baik itu edukasi, hiburan, sejarah dan lain - lain. Animasi 2 dimensi merupakan sebuah seni untuk menggerakkan sebuah ilustrasi atau karakter dengan mengurutkan kumpulan gambar yang ditampilkan satu - persatu dengan cepat dalam waktu tertentu.

MSV Studio adalah studio animasi yang didirikan pada tahun 2002 yang berlokasi di Sleman, Yogyakarta, Indonesia. MSV Studio merupakan salah satu perusahaan animasi terbesar di Indonesia yang memproduksi film animasi baik 2 dimensi maupun 3 dimensi. Selain memproduksi animasi untuk anak-anak dan film layar lebar, MSV Studio juga memproduksi serial TV dan komik. Salah satu karyanya adalah film 2 dimensi berjudul "Abdan" yang menceritakan tentang keseharian seorang anak yang bernama Abdan, neneknya serta teman-teman Abdan yaitu Miskan dan Jono, yang saat ini sedang dalam tahap produksi.

Dalam membuat sebuah film animasi 2 dimensi, ada beberapa teknik yang sering digunakan. Salah satunya adalah teknik *cut out*. *Cut out* merupakan salah satu teknik tertua dan sederhana yang memiliki banyak bentuk serta variasi. Animasi *cut out* dibuat dengan beberapa potongan gambar yang digabungkan sehingga membentuk sebuah karakter atau objek [4]. Selanjutnya objek yang telah dibentuk tersebut digerakkan sedemikian rupa sesuai dengan alur cerita yang telah dibuat sebelumnya. Teknik animasi *cut out* ini cukup populer karena dapat

menghemat waktu produksi karena animator tidak perlu menggambar satu persatu secara tradisional [4].

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengusulkan penerapan teknik *cut out* animasi pada film animasi 2 dimensi "Abdan" pada saat melakukan 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 7, scene 10 shot 2, 11, dan 17."

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan yaitu "*Bagaimana menerapkan teknik cut out pada pembuatan animasi 2D "Abdan" untuk scene 9 shot 7 dan scene 10 shot 2, 11, 17?"*

1.3 Batasan Masalah

1. Scene yang dikerjakan adalah scene 9 shot 7 dan scene 10 shot 2, 11, 17.
2. Teknik yang digunakan adalah Teknik Cut Out.
3. Divisi yang dikerjakan adalah divisi animate
4. Durasi animasi tiap cut adalah 2 sampai 7 detik.
5. Pengukuran dilakukan oleh SPV Perusahaan MSV Studio.
6. Yang diukur adalah kualitas animasi saat film animasi 2 dimensi Abdan sudah selesai.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Membuat film animasi 2 dimensi Abdan dengan perusahaan MSV Studio.
2. Membantu divisi Animasi MSV Studio dalam pembuatan film animasi 2 dimensi dengan Teknik Cut Out.
3. Meningkatkan skill dan karya animasi cut out 2 dimensi.