

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Animasi pada masa perkembangan jaman telah menuju ke era digital. Pada era digital. Pembuatan animasi tidak lagi membutuhkan kertas sebagai prioritas utama. Namun sudah dalam media digital yang dapat mudah dipahami dan praktis. Dalam penggunaan media digital jugadilakukan oleh perusahaan animasi agar produksi animasi dapat berjalan dengan maksimal. Dalam sebuah teknik dalam industry animasi, terdapat beberapa teknik untuk membuat animasi. ada salah satu teknik yang Yaitu teknik cut out. Teknik cut out merupakan teknik animasi 2 dimensi yang dapat menggerakkan suatu objek atau karakter tanpa atau mengurangi menggambar manual secara per frame.

Industri perusahaan yang bernama MSV Studio merupakan salah satu perusahaan animasi yang pernah menciptakan animasi layar lebar yang berbasis 2 dimensi berjudul "*Battle of Surabaya*" yang baru saja mengerjakan peojek animasi yang berjudul "*Abdan The Series*". Teknik yang cocok untuk pembuatan animasi "*Abdan The Series*" adalah teknik cut out. Teknik cut out memiliki kelebihan dibanding teknik yang lain dikarenakan mempermudah dalam menggerakkan animasi karena hanya menggerakkan suatu objek atau bagian pada karakter serta dapat menggunakan kembali objek atau karakter di scene dan cut yang lain tanpa atau mengurangi menggambar kembali secara manual.

Teknik cut out berperan sebagai teknik dalam pembuatan animasi *Abdan The Series*. Khusus pada scene 2 cut 1 dibutuhkan adegan tertentu yang hanya dimiliki oleh teknik cut out, yaitu penggunaan tool yaitu deformasi. Tool deformasi digunakan untuk merubah bentuk pada objek atau karakter terutama pada objek selimut pada scene dan cut tersebut. Teknik cut out juga memiliki tool library agar lebih mudah dalam menggunakan ekspresi pada mulut yang bervariasi seperti tampak senang, tercengang dan terkejut pada karakter khusus di scene 8 cut 12 dan scene 8 cut 14. Alasan teknik cut out dipilih dikarenakan permintaan dari pihak SPV di perusahaan MSV Studio.

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka penulis mengusulkan teknik cut out pada film *Abdan The Series* pada scene 8 cut 1 sampai scene 9 cut 14 saat melakukan internship atau magang pada perusahaan MSV Studio yang sudah ditentukan. Maka dari itu penulis mengambil judul "*Pembahasan Teknik Cut Out (Scene 8 Cut 1 sampai Scene 9 cut 14) Pada Film Animasi 2 Dimensi Abdan The Series*".

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, penulis menjelaskan pada rumusan masalah yang akan dibahas yaitu, *Bagaimana Pembahasan Teknik Cut Out (Scene 8 Cut 1 sampai Scene 9 cut 14) Pada Film Animasi 2 Dimensi Abdan The Series*.

### 1.3 Batasan Masalah

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

1. Scene dan cut yang dikerjakan sebatas yang diberikan pada SPV.
2. Scene dan cut yang akan menjadi bahan pembahasan adalah scene 2 cut 1, scene 8 cut 1, 9 cut 12, scene 9 cut 14.
3. Teknik yang digunakan untuk pembahasan adalah Teknik Cut Out atau Digital Puppet.
4. Durasi animasi tiap cut hanya sebatas satu cut yang telah diberikan oleh SPV
5. Yang menjadi Pengukur pembahasan adalah kualitas animasi saat sudah dianimasikan .
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 Abdan The Series dengan perusahaan MSV Studio.
2. Membantu Perusahaan MSV Studio dalam menyelesaikan Film Animasi Abdan The Series dengan Teknik Cut Out.
3. Menyajikan film animasi Abdan The Series pada masyarakat.