

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Animasi saat ini sudah menjadi salah satu media yang populer sebagai media penyampaian pesan baik itu edukasi, komersial, hiburan dan sebagainya. Di dalam bidangnya animasi mempunyai beberapa teknik pembuatan, salah satunya adalah teknik *cut out*. Teknik *cut out* (animasi 2d boneka digital) adalah pembuatan animasi dengan cara merekam dan menggerakkan potongan gambar yang saling tersambung sesuai titik sendi atau pivot yang sudah ditentukan pada saat proses *rigging*. Dalam teknik *cut out 2d rigging* merupakan kegiatan pemasangan tulang, menyambungkan material aset dan menentukan titik sendinya agar aset mempunyai kontrol dan bisa digerakan. Menurut Tom Gasek animasi dengan teknik *cut out* populer semenjak abad ke 20, dengan teknik ini animasi dapat ditampilkan secara detail tanpa harus menggambar detail secara terus menerus (*frame by frame*), teknik ini juga memungkinkan untuk dibuat secara independen karena biaya produksi yang relatif rendah [4].

MSV Studio merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang animasi, salah satu karyanya yang banyak dikenal oleh masyarakat adalah Film berjudul "Battle of Surabaya". Film yang tayang pada tahun 2015 tersebut telah memenangkan banyak penghargaan baik di Indonesia maupun di internasional. Saat ini proyek film series terbaru MSV Studio yang berjudul "Abdan" sedang dalam tahap produksi. MSV Studio menggunakan teknik *cut out* dalam proyek film tersebut.

Dalam produksi animasi “Abdan” teknik *cut out* dipakai hampir di seluruh *shot*. Pada Adegan yang penulis kerjakan yaitu *scene 10 shot 3* mengharuskan untuk memperlambat gerakan objek (*slow motion*) agar tercipta dramatisasi, dengan teknik *cut out* penerapan *slow motion* akan jauh lebih mudah dibandingkan menggunakan teknik *frame by frame* karena tidak mengharuskan untuk menggambar *frame inbetween* satu persatu. Dalam *scene 10 shot 19* terdapat adegan layang-layang yang ekornya berkibar sehingga membutuhkan deformasi yang terdapat dalam teknik *cut out*. Dengan deformasi gerakan berkibar yang halus akan lebih mudah diciptakan. Teknik *cut out* digunakan juga untuk mempermudah penciptaan ekspresi pada karakter dalam *scene 9 shot 10*. Animator dapat dengan mudah memilih aset wajah yang tersedia di dalam *library* dan mencocokkan sesuai ekspresi yang dibutuhkan.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengusulkan pembahasan teknik *cut out* pada film “Abdan” pada saat melakukan *internship* atau magang di perusahaan MSV Studio. Maka dari itu penulis mengambil judul **“Pembahasan Teknik Cut Out pada Pembuatan Film Animasi 2D “Abdan” untuk Scene 9 Shot 10, Scene 10 Shot 3 dan 19”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang menjadi bahasan adalah, “Bagaimana menerapkan teknik *cut out* pada film Abdan *scene 9 shot 10, scene 10 shot 3 dan 19?*”

### 1.3 Batasan Masalah

Agar dalam penulisan skripsi ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka penulis akan memfokuskan dan membatasi pembahasan, yaitu :

1. Adegan yang dikerjakan adalah *scene 9 shot 10, scene 10 shot 3* dan 19.
2. Teknik yang digunakan adalah teknik *cut out*
3. Durasi animasi tiap *shot* adalah 2 detik.
4. Yang diukur adalah kualitas animasi saat sudah dianimasikan
5. Pengukuran dilakukan oleh supervisor MSV Studio.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Mengimplementasikan teknik *cut out* pada film animasi “Abdan”.
2. Membantu perusahaan MSV Studio dalam menyelesaikan Film animasi “Abdan” dengan teknik *cut out*.