

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Digital painting merupakan sebuah teknik yang merupakan adaptasi dari teknik menggambar secara tradisional yang menggunakan kuas serta beragam cat yang akan menorehkan garis-garis serta warna, yang akan diwujudkan dengan adanya medium kanvas serta kertas sebagai sebuah perwujudannya. Sedangkan *digital painting* sendiri merupakan menggambar secara digital, dengan menggoreskan kuas atau brush, yang akan membentuk suatu titik, garis, maupun gambar yang akan ditampilkan secara digital dengan memanfaatkan teknologi digital berupa monitor sebagai media yang akan mempresentasikan gambar yang telah dibuat oleh artist itu sendiri.

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. Selain memproduksi animasi untuk anak-anak dan film layar lebar, MSV Studio juga memproduksi serial TV dan komik. Salah satu karyanya merupakan film 2 dimensi yang 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 pembuatan film animasi terdapat beberapa aspek penting dalam membangun sebuah film 2 dimensi yang padu, salah satunya merupakan *background*. *Background* merupakan sesuatu yang berupa warna, corak, maupun media yang menjadi latar belakang dalam animasi. *Background* dapat dikerjakan secara tradisional dan digital. Dalam pembuatan film "Abdan" *background* dikerjakan secara digital menggunakan teknik *digital painting*, teknik *digital painting* dapat memudahkan dalam pengerjaan *background*, karena aset serta texture yang telah ada dapat digunakan kembali, lebih menghemat waktu serta biaya ketika ada kesalahan dalam pengerjaan, serta adanya layer dalam media digital yang memudahkan ketika *background* akan dibuat menjadi *parallax*.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengusulkan penerapan teknik digital *paint* pada film “Abdan” pada saat melakukan internship atau magang pada perusahaan MSV Studio. Maka dari itu penulis mengambil judul “Bagaimana penerapan teknik digital *paint* pada film animasi 2 dimensi “Abdan” untuk *scene* 08 *shot* 01, 03, 04, 11, 13”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya sebagai berikut : “*Bagaimana penerapan teknik digital paint pada film animasi 2 dimensi “Abdan” untuk scene 08 shot 01, 03, 04, 11, 13”.*

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta rumusan masalah, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah pada :

1. *Scene* yang dikerjakan adalah *scene* untuk *shot* 08_01, 08_03, 08_04, 08_11 dan 08_13.
2. Divisi yang dikerjakan adalah *background*.
3. Teknik yang digunakan adalah teknik digital *paint*.
4. Yang diukur adalah kualitas *background* saat film animasi 2 dimensi Abdan sudah selesai.
5. Pengujian dilakukan oleh SPV Perusahaan MSV Studio.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Membuat film animasi 2 dimensi Abdan dengan perusahaan MSV Studio.
2. Membantu divisi *background* MSV Studio dalam pembuatan *background* film animasi Abdan dengan menggunakan Teknik digital *paint*.
3. Menyajikan film animasi 2 dimensi Abdan pada masyarakat.