

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kata animasi berasal dari kata kerja dalam bahasa latin *animare* yang memiliki arti “menghidupkan” atau “memberi nafas” [1]. Dengan demikian, animasi dapat didefinisikan sebagai suatu usaha untuk menghidupkan atau menciptakan kesan atau ilusi hidup dan bergerak dari sebuah gambar atau benda mati. Ada banyak teknik yang dapat digunakan animator untuk membuat ide menjadi hidup. Animasi dapat dibuat dari alat sederhana seperti pensil dan kertas hingga sistem komputer yang canggih. Salah satu teknik yang umum digunakan animator adalah teknik *Cut-Out*. Animasi *Cut-Out* mengacu pada animasi yang terbuat dari potongan material dua dimensi. Contoh dari material dua dimensi itu bisa berupa karakter yang dibagi menjadi beberapa bagian (kepala, leher, lengan, kaki, dll) yang kemudian digerakkan sepotong demi sepotong untuk membuat animasi. Teknik *Cut-Out* sendiri terbagi menjadi dua kategori: tradisional dan digital.

MSV Studio adalah salah satu perusahaan yang bergerak dibidang animasi. Salah satu karya dari perusahaan ini adalah film animasi yang berjudul “Abdan”. Selama produksi filmnya tersebut, MSV Studio menggunakan teknik *Cut-Out* secara digital. Teknik ini sangat berguna dalam proses produksi karena mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan film animasi “Abdan”. Dengan teknik *Cut-Out*, animator tidak perlu menggambar ulang aset dengan bantuan komputer, menghilangkan langkah tradisional yang digambar dengan tangan sebanyak mungkin dan dapat mempertahankan atau tidak menambah jumlah sumber daya manusia yang bekerja dalam animasi.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mengusulkan pembahasan tentang teknik *Cut-Out* pada film animasi “Abdan” selama periode magang pada perusahaan MSV Studio. Oleh karena itu penulis mengambil judul “Pembahasan Teknik *Cut-Out* pada Film Animasi “Abdan” *Scene 1 Shot 1* dan *Scene 7 Shot 1*.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan, maka penulis merumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan yaitu, “Bagaimana menerapkan teknik *Cut-Out* pada film animasi “Abdan” pada *scene 1 shot 1* dan *scene 7 shot 1*?”

1.3 Batasan Masalah

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

1. *Scene* yang dikerjakan adalah *scene 1 shot 1* dan *scene 7 shot 1*.
2. Teknik yang digunakan adalah teknik *Cut-Out* digital.
3. Durasi animasi pada *scene 1 shot 1* adalah sembilan detik dan durasi animasi pada *scene 7 shot 1* adalah dua detik.
4. Yang diukur adalah kualitas animasi saat sudah dianimasikan.
5. Pengukuran dilakukan oleh SPV Perusahaan MSV Studio.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memahami alur pembuatan film animasi dengan teknik *Cut-Out* pada dunia industri.
2. Membuat film animasi “Abdan” bersama perusahaan MSV Studio.
3. Membantu Perusahaan MSV Studio dalam menyelesaikan film animasi “Abdan” dengan teknik *Cut-Out*.