

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan dan menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan dan emosi agar berkesan hidup. Kesan hidup diciptakan pada kumpulan gambar yang dibuat berubah beraturan dan ditampilkan secara bergantian. Objek dalam gambar dapat berupa tulisan, bentuk benda, warna, atau spesial efek (Munir, 2012). Saat ini animasi menjadi salah satu media yang populer sebagai media hiburan maupun edukasi. Dalam bidang animasi terdapat beberapa teknik yang berbeda-beda salah satunya adalah pembuatan animasi dua dimensi dengan teknik *cut out*.

Industri animasi di Indonesia sekarang cukup berkembang pesat. Banyak perusahaan animasi yang bersaing untuk menciptakan sebuah karya animasi yang hebat. Salah satu perusahaan animasi di Indonesia adalah "MSV Studio". MSV Studio merupakan perusahaan yang bergerak di bidang animasi salah satu karyanya adalah serial animasi "Abdan". Animasi ini bercerita tentang keseharian seorang anak yang bernama Abdan dan teman-temannya yaitu Miskan dan Jono. Dalam adegannya pada *scene 10 shot 6* Abdan dan Miskan bingung dengan apa yang sedang dipikirkan Jono, *scene 10 shot 13*, kambing yang bernama Wedan bersiap-siap untuk mengejar Jono, dan *scene 10 shot 18*, Abdan dan Miskan tertawa terbahak-bahak melihat Jono yang di kejar Wedan.

Serial animasi "Abdan" dikerjakan dengan teknik *cut out*. Teknik ini sangat membantu produksi karena bisa menghemat waktu. Teknik ini mengurangi langkah

animasi tradisional yang harus menggambar satu per satu yang di sebut juga *frame by frame*. Teknik *cut out* dibuat dengan cara membuat potongan gambar sesuai dengan bentuk yang diinginkan kemudian diberi tulang atau biasa disebut *rigging* agar gambar tersebut bisa digerakkan.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka penulis mengambil pembahasan teknik *cut out* pada serial animasi “Abdan” pada saat melakukan *internship* atau magang pada perusahaan MSV Studio. Maka dari itu penulis mengambil judul “**Pembahasan Teknik Cut Out Scene 10 Shot 6 Shot 13 dan Shot 18 pada Pembuatan Animasi 2D “Abdan”**”

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan yakni, “*Bagaimana menerapkan teknik cut out pada pembuatan animasi 2D “Abdan” untuk scene 10 shot 6,13,18*”.

## 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 10 shot 6, 13, 18*.
2. Teknik yang digunakan adalah Teknik *Cut Out*.
3. Divisi yang dikerjakan adalah divisi *animate*.
4. Durasi animasi tiap *shot* adalah 2 sampai 3 detik.
5. Yang diukur adalah kualitas animasi saat sudah dianimasikan.
6. Pengukuran dilakukan oleh SPV MSV Studio.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun yang dapat dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan Teknik *Cut Out* pada Animasi 2D *Abdan*.
2. Membantu Perusahaan MSV Studio dalam menyelesaikan Animasi *Abdan* dengan Teknik *Cut Out*.

