

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perfilman animasi 2 dimensi (2D) di Indonesia makin berkembang pesat dengan berdirinya studio-studio animasi. Sebutan animasi dua dimensi, karena animasi ini mempunyai ukuran panjang (*X-axis*) dan (*Y-axis*). Dahulu, animasi 2D dikerjakan dengan teknik tradisional, kini sudah banyak menggunakan teknik digital. Animasi 2D merupakan animasi yang paling akrab dengan keseharian kita. Istilah lain dari animasi 2D yaitu film kartun. Film kartun sering kita tonton di TV, Youtube, maupun di Bioskop.

Penerapan pembuatan *background* animasi sangatlah penting karena harus disesuaikan dengan suatu kondisi pada setiap *scene* dalam film tersebut. *background* juga memperhatikan di setiap komposisi *environment* yang harmonis dan terbentuk imajinatif sehingga terlihat menarik dalam setiap suasana suatu film, selain itu *background* yang baik adalah *background* yang dapat menyampaikan kesan yang tepat dan dapat mendukung cerita dalam animasi. *Background* juga menjelaskan kejadian dalam satu *scene*. *Scene* tersebut dapat berupa adegan *scene* pagi, siang, sore atau malam hari dalam sebuah film. Dalam pembuatan *background* 2D ada beberapa macam *type background*, seperti naturalisme, realisme, deformatif, ekspresionisme, impresionisme, romantisme, dan surealisme. Pembuatan *background* film animasi 2D ini, terkadang dirancang seperti menggambarkan kondisi lingkungan, tempat tinggal, atau pun suasana yang sedang berlangsung. Di industri animasi, proses produksi yang cukup lama sangat berpengaruh dalam tercapainya pembuatan film animasi 2D. Sumber daya manusia (*animator*) juga berperan penting dalam pencapaian target waktu produksi pembuatan animasi ini.

Banyak pembuat *background* yang kurang memahami karakteristik seperti pohon, batu, rumah, tanah, atau pun pencahayaan. Pembuatan

*background* dalam film 2D akan lebih gampang jika langsung mengambil foto alam yang sesungguhnya. Adapun *background* yang sulit digambarkan yaitu kejadian nyata yang harus di modifikasi dengan imajinasi animator. Misalnya, *animator* menginginkan adanya istana jin di dalam gunung Merapi. Oleh karena itu, di dalam sebuah film animasi sangatlah dibutuhkan sebuah *background* yang merupakan bagian dari *environment* dan mencakup *foreground* serta *middleground* di dalamnya. Penciptaan *background* persis dengan penciptaan *design character* yang merupakan bagian dari pra-produksi yang mengikuti arahan dari naskah serta telah dibuat sebelumnya dalam sebuah ide cerita. Salah satu hal terpenting dalam pembuatan *environment* adalah penciptaan *mood* yang sesuai dengan naskah yang telah ada. Hal ini dilakukan agar suasana dan pesan yang ingin disampaikan kepada penonton dapat tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan ulasan tersebut, penggambaran *background trailer* film animasi 2D "Ranji" memerlukan sebuah perancangan *background* dengan *setting* dan latar menurut susunan cerita yang telah dibuat.

## 1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan yang hendak dicapai melalui karya film ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui bagaimana sebuah *background* dapat mewakili identitas kota Padang dalam trailer film animasi 2D "Ranji".
2. Untuk mengetahui bagaimana pembuatan sebuah *background* berdasarkan latar dan *setting* sehingga dapat menumbuhkan suasana dalam film animasi 2D "Ranji".

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan sebagai berikut. Bagaimana penerapan hasil *background* dalam trailer film animasi 2D "Ranji"?

#### 1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah di atas, dapat ditentukan batasan masalah yang akan dibahas sebagai berikut.

1. Jenis animasi yang digunakan adalah 2D.
2. Pembahasan yang di sajikan fokus pada *background* dalam membuat trailer animasi film ranji
3. Aplikasi yang digunakan dalam membuat *background* trailer film animasi 2D "Ranji" adalah *Clip Studio Paint* dan *After Effects CC 2019*

#### 1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi pembaca

Pembuatan film animasi ini dapat di gunakan sebagai referensi dan bahan bacaan agar ke depannya para pembaca maupun penonton biar termotivasi memproduksi film animasi yang lebih baik.

2. Bagi masyarakat umum

Pembuatan trailer film ini di harapkan dapat memberikan hiburan bagi para penonton, serta mengenalkan dunia animasi lokal agar tidak dipandang sebelah mata.

3. Bagi perguruan tinggi

Pembuatan trailer film animasi ini di harapkan dapat memberikan referensi untuk pembuatan film animasi generasi selanjutnya.

#### 1.6 Metode Penelitian

##### A. Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan tahapan perancangan model sistem meliputi tahapan pra-produksi (tahapan pembuatan ide dan konsep pada *background*, pembuatan *background*, *middleground*, dan *foreground*) yang dirancang sesuai dengan naskah yang ada. Pembuatan *background*

pagi, siang dan malam hari disesuaikan dengan palet warna dan arah cahaya (gelap dan terang). Apabila tidak sesuai dengan nuansa warnanya dan gelap terang pencahayaan, *background* yang dihasilkan akan sangat tidak indah dan tidak berkualitas.

## B. Metode Produksi

Metode produksi yang digunakan penulis memiliki dua tahap pembuatan sebagai berikut.

### a. Tahapan pra-Produksi

Tahapan pra-produksi merupakan persiapan pada tahap awalan. Pada tahap ini dilakukan perancangan awal *environment* berdasarkan fokus perancangan penulis yaitu latar atau *background*. Tahap penggunaan *style* penggambaran yang akan dibuat dikumpulkan dari data perancangan tiap-tiap properti benda seperti tumbuhan yang ada di dalam *background*, *foreground*, *middleground* hingga *sketching*. Perancangan tersebut didasarkan pada data yang dikumpulkan penulis, seperti dokumen, foto, dan hasil survei.

### b. Tahapan Produksi

Tahapan produksi adalah proses pembuatan dari perancangan yang telah dibuat pada tahapan pra-produksi. Pada tahap ini, mulai dilakukan pengerjaan *background* sesuai *style* dan tata letak yang telah dipertimbangkan pada tahap pra-produksi. Proses pembuatannya menggunakan *Clip Studio Paint*.

### c. Tahapan Paska Produksi

Setelah proses pembuatan *background*, *foreground*, *middleground* menggunakan *Clip Studio Paint*, file akhir akan berbentuk PNG untuk pengeditan selanjutnya menggunakan *Adobe After Effects CC 2019*.

### C. Metode Implementasi

Metode implementasi merupakan metode untuk mengetahui kelayakan penerapan *background* pada sebuah trailer film animasi 2D “Ranji” dengan menanyakan kepada seorang ahli animasi.

#### 1.7 Sistematika penulisan

Agar dalam penyajian laporan tugas akhir mudah dimengerti dan tersusun secara berstruktur, penulis menyusun sistematika penulisan berdasarkan pokok - pokok permasalahan sebagai berikut.

##### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas tentang uraian latar belakang masalah, tujuan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, metode penelitian, metode perancangan, metode produksi, metode implementasi, dan sistematika penulisan.

##### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi tentang landasan teori yang digunakan dalam proses pembuatan *background* animasi 2D Ranji.

##### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Pada bab ini membahas tentang analisis pembuatan *Background* film animasi 2D “Ranji” serta menjelaskan *storyboard* dan analisis pra-produksi.

##### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menguraikan langkah produksi dan paska produksi pembuatan *Background* film animasi 2D Ranji .

##### **BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran keseluruhan pembahasan dari bab-bab sebelumnya. Kesimpulan merupakan jawaban yang menjadi pokok pembahasan dari rumusan masalah. Saran yang diberikan merupakan harapan untuk pengembangan dan penyempurnaan dari hasil penulis.