

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di Indonesia, animasi sudah cukup berkembang dengan baik, akan tetapi animasi di Indonesia kurang mendapatkan antusias dari masyarakat Indonesia itu sendiri. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya film animasi yang tayang di Indonesia adalah film animasi produksi luar negeri, seperti Upin Ipin, Spongebob, dan lainnya. Sebagai contoh film animasi Upin Ipin yang mendapat banyak perhatian di kalangan masyarakat Indonesia, yang membuktikan bahwa karya anak animasi dalam negeri masih kurang mendapat perhatian.

Menurut datatempo.co dalam bukunya "Dunia Film Animasi" (2019) menyatakan bahwa produksi animasi Indonesia dimulai pada dekade 1950. Ketika itu Perusahaan Film Negara mulai mengirimkan orang-orangnya ke studio Disney untuk belajar membuat film animasi. Hasilnya, muncullah Si Doel Memilih, yang tak lain merupakan sebuah film propaganda pemilu. Lama tayangan film ini pun cuma lima menit. Industri animasi nasional sendiri baru bergerak kembali setelah diizinkan stasiun televisi swasta mengudara. Sejak itulah, industri ini seperti masuk jalan tol yang bebas hambatan. [1]

Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa film animasi sangat diminati dan sangat dibutuhkan oleh industri yang berkembang saat ini, maka muncullah ide untuk membuat film animasi yang lebih layak dilihat serta memiliki kesan pesan sehingga sesuai dengan keadaan yang saat ini. Kemudian untuk menciptakan sebuah film animasi yang bisa dinikmati untuk segala kalangan serta semua khalayak berbagai usia, maka di hasilkan juga pembuatan dan penonjolan pada teknik dalam pembuatan film animasi contohnya coloring pada animasi 2D.

Menurut Santosa Soewignjo dalam bukunya "Belajar Membuat Animasi 2 Dimensi" (November 2004), menyatakan bahwa animasi adalah gambar hidup yang digerakkan dari sekumpulan gambar, yang memuat tentang objek dalam posisi gerak yang beraturan. Objek tersebut berupa orang, benda, atau tulisan. Gerakan

animasi yang statis menghasilkan suatu gerak yang halus dan tidak terputus-putus, sehingga membuat kita berfikir bahwa seolah-olah objek yang dianimasikan itu bergerak. Istilah animasi biasanya digunakan dalam film, komputer, video dan bahkan kini dikenal dalam dunia game. Pada dunia film, animasi dihasilkan dari gambar yang dibuat di kertas dikenal sebagai film kartun. Istilah kartun sendiri kadang-kadang diartikan sebagai gambaran kehidupan nyata yang diekspresikan dalam gambar coretan yang bergerak. [2]

Penulis juga ingin menerapkan teknik coloring dalam produksi trailer film animasi terutama dalam pewarnaan karakter tokoh film dan pewarnaan pada background. Berdasarkan latar belakang tersebut maka judul penelitian yang penulis ambil adalah "Penerapan Teknik Coloring Karakter 2D pada Trailer Film Ranji".

1.2 Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dalam pembuatan tugas akhir ini, yaitu:

1. Menerapkan teknik coloring karakter 2D pada trailer film Ranji
2. Menghasilkan trailer film animasi 2D dengan menerapkan *coloring* budaya lokal dari daerah Sumatera Barat.
3. Mengangkat budaya lokal dari daerah Sumatera Barat yang dikemas agar lebih menarik
4. Menghasilkan sebuah karya yang dapat dijadikan portofolio.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka diberikan rumusan masalah dalam penerapan *trailer* film ini, yaitu: "Bagaimana cara menerapkan teknik coloring karakter 2D pada *trailer* film Ranji?"

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah bertujuan untuk menghindari perluasan pokok masalah sehingga tujuan dari penelitian dapat tercapai, batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Fokus pada penerapan *coloring* yang digunakan lebih mengedepankan penonjolan sifat karakter.
2. Hasil akhir *trailer* film animasi 2D.
3. Durasi *trailer* 2 menit 30 detik dengan resolusi FHD 1080px.
4. *Software* yang digunakan adalah Toon Boom Harmony 9.2.0 Build 6846, Manga Studio 5.0 (64 Bit)

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh bagi penulis maupun pihak lain yang terkait adalah sebagai berikut:

1. Menyelesaikan program studi D3 Teknik Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta
2. Memperoleh ilmu baru dalam *coloring* animasi 2D secara menyeluruh
3. Media pengembangan dan penerapan ilmu *coloring* yang didapat selama masa studi
4. Diharapkan dapat meningkatkan daya tarik penonton melalui *coloring* yang lebih menarik
5. Penelitian ini dapat berguna sebagai referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian sejenis

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan *trailer* film animasi 2D adalah sebagai berikut :

1.6.1. Metode Kepustakaan

Merupakan metode proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses *coloring* yang dapat diperoleh di perusahaan dan media bacaan.

1.6.2. Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan tahap pra-produksi dari pembuatan *trailer* film ini, tahap ini meliputi : menentukan ide dan tema, pembuatan synopsis, penulisan scenario, pembuatan *storyboard* dan *live Shoot*.

1.6.3. Metode Pengembangan

Pada metode ini yang dilakukan merupakan tahap produksi. Pada tahap ini, dilakukan proses pengerjaan dan pengimplementasian teknik *coloring* dari konsep yang telah dirancang pada tahap sebelumnya.

1.6.4. Metode Testing

Pada tahap testing atau tahap pasca produksi, dilakukan pengujian dan evaluasi *coloring* yang digunakan dalam *trailer* film yang sudah dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan tugas akhir ini secara garis besar adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang masalah, tujuan penelitian, rumusan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang teori yang berhubungan dengan pembahasan laporan tugas akhir tentang animasi dan pewarnaan.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini menjelaskan mengenai obyek penelitian, hasil observasi / pengumpulan data, masalah yang terdapat pada obyek, dan gambar umum proyek.

BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan rancangan proyek, langkah-langkah produksi dan pasca praproduksi pada coloring dalam Trailer Film Animasi 2D Ranji.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari akhir penelitian proyek. Kesimpulan merupakan jawaban yang menjadi pokok pembahasan dari rumusan masalah. Saran yang diberikan merupakan harapan untuk pengembangan serta penyempurnaan dari hasil penulisan.

DAFTAR PUSTAKA

Isi dari daftar pustaka adalah daftar buku, *e-book*, wacana yang menjadi referensi dalam pembuatan tugas akhir.

