

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini berkembang dengan pesat. Dengan perkembangan yang pesat ini juga kita semakin mudah untuk mencari informasi. Perkembangan teknologi dan juga informasi tidak bisa dipisahkan, dan kedua hal tersebut saling melengkapi satu sama lain.

Dalam perkembangan teknologi ini, penyampaian informasi juga mengalami perkembangan yang signifikan. Salah satunya adalah lewat multimedia, multimedia ini banyak contohnya salah satunya animasi. Film animasi bisa jadi alternatif baru untuk media menyebarkan informasi dengan lebih menarik.

Animasi adalah sebuah hasil perkembangan teknologi yang menggabungkan keterampilan tangan dan juga media yang cocok lalu menghasilkan sebuah gambar yang seperti memiliki jiwa hidup. Animasi sendiri mulai dikenal secara luas saat banyak media televisi yang menyiarkan film animasi tersebut di platform mereka [1].

Dikarenakan sifat animasi yang menghidupkan suatu gambar, maka peneliti ingin melakukan penelitian terhadap pengaruh penerapan warna terhadap animasi. Dengan demikian penelitian ini diharapkan menjadi salah satu penelitian yang berkontribusi dalam perkembangan film animasi di Indonesia khususnya animasi 2 dimensi.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah yang dipermasalahkan adalah :  
Bagaimana cara menerapkan digital coloring pada animasi pendek 2D "Roro Jonggrang" ?

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah ini dibuat untuk menghindari perluasan masalah sehingga penelitian dapat tercapai sesuai target, Adapun batasan masalah, yaitu :

1. Fokus pada penerapan warna/*coloring* pada animasi pendek 2D berjudul “Roro Jonggrang”.
2. Coloring animasi menggunakan aplikasi clip studio paint.
3. Hasil akhir animasi pendek 2D berjudul “Roro Jonggrang”.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Pembuatan penelitian ini memiliki maksud dan tujuan, yaitu :

1. Menerapkan coloring pada animasi 2D.
2. Menghidupkan cerita rakyat indonesia yang semakin tenggelam karena perkembangan zaman.
3. Menghasilkan karya yang nanti bisa dijadikan sebuah portofolio

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapula manfaat yang bisa didapat dari pembuatan penelitian ini, yaitu :

1. Menghidupkan kembali cerita rakyat Roro Jonggrang yang mulai tenggelam dengan perkembangan zaman
2. Menambah ilmu tentang penerapan warna ke animasi 2D
3. Diharapkan dapat membuat masyarakat indonesia lebih menyukai cerita rakyat dan animasi dari indonesia.
4. Diharapkan meningkatkan daya tarik penonton dengan Teknik *coloring* yang lebih menarik

## 1.6 Sistematika Penulisan

### 1.6.1 Metode Analisis

Analisis akan dibagi menjadi dua tahap yaitu analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional. Kebutuhan fungsional adalah proses apa saja yang nanti dilakukan oleh sistem. Sedangkan analisis kebutuhan non fungsional membahas kebutuhan hardware, software, dan brainware dari penelitian ini

### 1.6.2 Metode Perancangan

Untuk coloring animasi pendek 2D “Roro Jonggrang” ini, dibutuhkan metode perancangan sebagai berikut :

#### 1. Pra Produksi

Tahap pra produksi merupakan tahap awal yang berupa perancangan yang dilakukan untuk mempersiapkan semua yang dibutuhkan saat pembuatan animasi. Seperti pembuatan storyboard, pembuatan konsep, penentuan warna, dll.

#### 2. Produksi

Tahap produksi merupakan tahap pengembangan dari tahap pra produksi sesuai dengan naskah dan storyboard. Tahap produksi ini meliputi pewarnaan karakter, pembuatan shading karakter, pembuatan background, dll.

#### 3. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah tahap akhir dengan melakukan pengujian dan implementasi langsung pada animasi yang telah diberi warna.

Adapun sistematika penulisan pada laporan adalah sebagai berikut:

### **BAB I Pendahuluan**

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

## **BAB II Tinjauan Pustaka**

Bab yang berisi daftar dasar teori dan sumber - sumber lain yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah yang mendukung penulisan skripsi dengan judul Penerapan Digital Coloring Pada Animasi Pendek 2D “Roro Jonggrang”.

## **BAB III Metode Penelitian**

Bab yang berisi tentang analisis sistem. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam pewarnaan film animasi.

## **BAB IV Hasil dan Pembahasan**

Bab yang berisi tentang pembahasan mulai dari pewarnaan dasar sampai finishing .

## **BAB V Penutup**

Pada bab terakhir ini memuat kesimpulan dari keseluruhan bab sebelumnya dalam pewarnaan animasi pendek 2D “Roro Jonggrang”, serta memuat saran dan masukan untuk penyempurnaan laporan ataupun coloring pada animasi pendek 2D “Roro Jonggrang”

## **DAFTAR PUSTAKA**

Bagian ini terdiri dari kesimpulan dan saran, juga merupakan penutup dari seluruh laporan yang akan disajikan.

## **LAMPIRAN**