

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Animator atau *production house* Indonesia yang membuat film kartun animasi 2D maupun 3D masih sangat sedikit. Hal ini terbukti dari tayangan televisi di Indonesia yang rata-rata menayangkan kartun animasi buatan luar negeri seperti Doraemon, Spongebob, Shiva, Upin, Ipin, dan banyak lainnya. Seperti diketahui bahwa dunia animasi sangat digemari oleh berbagai kalangan, mulai dari balita, anak-anak, remaja, hingga orang tua.

Salah satu cara menyampaikan pesan kepada masyarakat agar lebih mudah memahami, adalah dengan animasi, melalui film, iklan layanan masyarakat, dan lain-lain. Namun produksi animasi di Indonesia rata-rata hambatan regulasi atau kesempatan untuk bisa tayang di TV lokal maupun nasional. Biaya produksi yang mahal, serta tingkat kepercayaan public terhadap kualitas produk lokal yang masih minim.

Perusahaan TV Indonesia lebih banyak menayangkan produk animasi luar negeri, karena ingin mendapatkan keuntungan yang besar dari iklan serta animo penonton yang lebih tertarik menonton film asing meskipun dengan teks bahasa Indonesia karena lebih menghibur, kualitas gambar dan audio lebih bagus, serta alur cerita yang menarik.

Dengan tantangan besar terhadap kartun animasi 2D dalam negeri, maka penulis dan beberapa rekan-rekan lain mencoba membuat film animasi 2D dengan latar belakang budaya lokal. Film animasi 2D ini berawal dari pembuatan sebuah trailer, yang nantinya akan berkembang menjadi sebuah film serial animasi.

Penulis juga ingin tau lebih penerapan *concept art* dalam produksi film animasi 2D, terutama dalam pembuatan karakter tokoh kartun. Sesuai dengan judul penelitian, maka fokus penulis adalah membuat "Perancangan *concept art* karakter dalam trailer film animasi 2D Ranji."

1.2. Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian dalam pembuatan tugas akhir ini, yaitu:

1. Merancang *concept art* karakter dalam trailer film animasi 2D Ranji secara menarik.
2. Menghasilkan sebuah karya yang dapat dijadikan portofolio.
3. Menghasilkan sebuah trailer film animasi 2D yang dapat memberikan hiburan kepada masyarakat, khususnya anak-anak serta dapat memberikan referensi kepada calon animator dalam membuat film animasi 2D.
4. Menghasilkan film animasi 2D, untuk memperkenalkan budaya lokal Indonesia, khususnya pencak silat dari tanah Minangkabau.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka diberikan rumusan masalah dalam perancangan trailer film ini, yaitu: “bagaimana merancang *concept art* karakter dalam trailer film animasi 2D Ranji?”

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah diatas maka dapat ditentukan batasan masalah yang akan dibahas, yaitu:

1. Jenis animasi yang dibuat adalah trailer film animasi 2D.
2. Durasi trailer 2 menit 30 detik
3. Perancangan ini difokuskan pada pembuatan *concept art* karakter dalam tahap pra produksi film animasi seperti desain karakter, kostum karakter, proporsi karakter, ekspresi karakter, gerak karakter, dan properti karakter.
4. Software yang digunakan adalah Toon Boom Harmony 9.2.0 Build 6846, Manga Studio 5.0 (64 Bit), Adobe Premiere Pro CC 2018, Adobe Audition CC 2018, Adobe After Effects CC 2018

1.5. Sistematika Penulisan

Penulis memberikan sistematika berdasarkan bab-bab yang berurutan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya untuk mempermudah penyusunan Tugas Akhir yang meliputi :

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Merupakan tinjauan pustaka, penguraian teori-teori yang mendukung judul, mendasari pembahasan secara detail serta mengulas penelitian yang sebelumnya berkaitan dengan penelitian tugas akhir ini. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan dengan tools/software (komponen) yang digunakan untuk pembuatan animasi yang digunakan.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini membahas tentang gambaran umum proyek animasi yang dikerjakan, yang berisi antara lain proses munculnya ide, kebutuhan crew, sharing ide dengan semua crew, penyusunan target capaian pekerjaan, penyusunan anggaran, deskripsi singkat cerita film animasi 2D Ranji, dan rancangan naskah cerita.

BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan hasil tahapan dari perancangan yang berisi alur pra produksi, produksi, dan pasca produksi, dan implementasi dari trailer film animasi 2D Ranji. BAB IV ini hasil pemaparan dari tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi dari Perancangan *concept art* karakter trailer film animasi 2D Ranji.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan diambil dari tahapan proses perancangan dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi, serta menceritakan tentang latar belakang karakter trailer film animasi 2D Ranji. Sedangkan saran merupakan solusi untuk menghasilkan trailer film animasi 2D yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

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

