

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi merupakan sebuah media yang dapat digunakan sebagai pembelajaran maupun hiburan[1]. Dalam pembuatan animasi, animator dapat menciptakan emosi dalam animasi seperti kesedihan, ketakutan hingga kegembiraan[2]. Teknik pencahayaan mampu berdampak pada tingkat emosi audiencenya, tingkat intensitas kecerahan dan pengaturan warna pencahayaan dalam sebuah film mampu menciptakan suasana dan atmosfer dari sebuah film[3].

Pada penelitian ini penulis menerapkan teknik pencahayaan dalam sebuah film animasi 2 dimensi yang berjudul "Life Still Goes On". Animasi ini menceritakan tentang kehidupan seorang pekerja paruh waktu yang menjalani kesehariannya dengan bekerja hingga di hari kelahirannya tokoh mengalami kegelisahan emosional pada dirinya. Tiba-tiba sebuah kotak misterius terjatuh tepat disampingnya yang seketika menyadarkan dirinya. Animasi ini tidak menggunakan dialog sehingga aspek yang ditunjukkan terdapat pada *background*, *sound effect*, dan *gesture* dari tokoh tersebut.

Dalam animasi terdapat pencahayaan yang dapat menciptakan *mood* yang sesuai dengan cerita. Warna dari pencahayaan itu juga menimbulkan pesan dalam setiap adegan dalam animasi. Pencahayaan dengan warna yang cerah dapat menimbulkan kesan bahagia, riang dan ceria serta warna yang gelap atau terkesan redup akan menimbulkan kesan kesedihan, seram, depresi dan sebagainya[4]. Animasi ini mengimplementasikan pencahayaan pada adegan dalam animasi dan menerapkan pencahayaan tersebut dengan memfokuskan arah pencahayaan di adegan tersebut. Pencahayaan pada animasi ini menerapkan teknik *lighting* yang bertujuan untuk membuat objek terlihat realistis. Contohnya, dalam adegan di dalam ruangan, di area terbuka dan sebagainya.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis menyimpulkan bahwa 2D animasi "Life Still Goes On" menerapkan teknik *lighting* sebagai penelitian dan

memvisualisasikan konsep cerita 2D animasi “Life Still Goes On” agar cerita dapat tersampaikan dengan baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diambil rumusan masalah yaitu, “*Bagaimana mengimplementasikan Teknik Lighting dalam Animasi 2 Dimensi “Life Still Goes On”?*”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini, pembahasan akan di batasi dalam beberapa hal yaitu :

1. Animasi yang dibuat merupakan animasi 2 dimensi (2D).
2. Penelitian berfokus pada teknik *lighting*.
3. *Software* yang digunakan dalam pembuatan *lighting* dalam animasi 2D ini yaitu Adobe After Effect CC 2017.
4. Film Animasi 2D berdurasi kurang lebih 4 menit.
5. Teknik *lighting* akan dievaluasi oleh *compositing artist* atau ahli multimedia berdasarkan dengan adegan pada animasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini yaitu :

1. Menganalisis tentang penggunaan teknik *lighting* pada animasi 2D.
2. Mengimplementasikan penggunaan teknik *lighting* yang sesuai dengan cerita.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Bagi penulis, untuk memenuhi persyaratan kelulusan dalam jenjang pendidikan program studi S1 Teknologi Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bagi *compositing artist*, diharapkan dapat menjadi referensi untuk pembelajaran dalam mengimplementasikan teknik *lighting* dalam

pembuatan animasi 2D.

3. Bagi masyarakat, diharapkan dapat menjadi media hiburan dan mendapatkan pesan dari animasi 2D "Life Still Goes On".

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan film animasi ini yaitu :

1.6.1 Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang sesuai dan terarah dengan topik yang ada, maka dibutuhkan metode yang tepat untuk mendapatkan hasil yang selaras dengan tujuan penelitian. Maka dari itu, untuk kegiatan penelitian menggunakan metode-metode sebagai berikut :

1. Metode Studi Literatur

Metode ini digunakan untuk mendapatkan data atau informasi dengan literatur yang bersumber dari media, ataupun hasil dari penelitian orang lain yang selaras dengan film animasi 2D.

2. Metode Observasi

Metode ini digunakan sebagai cara untuk mempelajari dan mengamati bahan referensi dalam pembuatan film animasi ini.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis digunakan untuk referensi teknik *lighting* sebagai bentuk kebutuhan fungsional pada animasi 2D.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada metode ini dilakukan dalam beberapa tahap yaitu :

1. Pra produksi animasi, seperti pembuatan konsep arah pencahayaan pada adegan animasi 2D.
2. Produksi, seperti proses *background*.
3. Pasca produksi, seperti *compositing*, *editing* dan *rendering*.

1.6.4 Metode Evaluasi

Pada metode ini terdapat 2 tahapan :

1. Alpha Testing, yaitu evaluasi tentang kebutuhan fungsional animasi.
2. Beta Testing, yaitu evaluasi tentang kelayakan teknik *lighting* dengan menggunakan metode kuesioner oleh pihak lain yaitu pertama Ahli atau *Compositing Artist* yang akan mengevaluasi mengenai teknik *lighting*. Kedua Masyarakat untuk mengevaluasi mengenai jalan cerita pada animasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam mendeskripsikan tentang penulisan penelitian, maka penulis membuat beberapa bab tentang pokok permasalahan yang akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisikan tentang uraian teori tentang teknik *lighting* dalam animasi, *software* yang digunakan dalam pembuatan film animasi 2D.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini berisi tentang tahapan pra produksi animasi yaitu, pembuatan ide, pembuatan karakter, *storyboard*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini dijelaskan tentang tahapan dalam perancangan film animasi dari tahapan produksi hingga tahapan pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini merupakan akhir dari penilaian skripsi yang berisi tentang kesimpulan dan saran yang dapat diberikan kepada penulis.

DAFTAR PUSTAKA

Dalam bagian ini berisi tentang referensi yang diambil dari beberapa sumber seperti buku, jurnal, atau artikel yang ada di internet.

LAMPIRAN

