

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi adalah sebuah maha karya yang mampu menghidupkan yang di ambil dari Bahasa latin “anima” yang berarti hidup. Animasi dapat dituangkan dalam wujud 2D atau 3D melalui bentuk karakter yang digambar atau digerakan sehingga membuat seolah – olah hidup, hal tersebut dapat terjadi disebabkan adanya kumpulan gambar yang bergerak secara beraturan dan begantian untuk ditampilkan. Untuk lebih menghidupkan karakter diperlukan warna, salah satu teknik animasi yang umum digunakan untuk pewarnaan adalah digital coloring.

MSV Studio merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang animasi, dalam proses produksi animasi semua berbasis digital yang artinya semuanya menggunakan Teknik computer dan *software* dalam pengerjaanya termasuk *digital coloring*, penggunaan *digital coloring* adalah untuk memberikan warna tiap karakter sesuai dengan *concept art*. Teknik bukanlah hal yang baru sebab Teknik tersebut telah digunakan dalam memproduksi film batte of Surabaya.

Teknik tersebut telah diaplikasikan dalam salah satu karya yang baru saja dikerjakan yaitu “Negeri Kasih” bekerja sama dengan salah satu perusahaan asal Singapura. Pada scene 1 shot 18 dalam animasi “Negeri Kasih” si alaxi seorang pengembara dapat melihat sesosok yama yang hinggap pada tiap bandit. banyaknya karakter dan properti seperti senjata maka adegan ini pewarnaan digital cukup kompleks diperlukan

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka penulis mengambil Implementasi tek *digital Coloring* untuk mengerjakan animasi Negeri Kasih sesuai *jobdesk* penulis saat melakukan internship pada MSV Studio. Maka dari itu penulis mengambil judul **“Implementasi Teknik Digital Coloring dalam Pembuatan Animasi 2D Negeri Kasih” untuk scene 1 cut 18.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan yakni, ***Bagaimana mengimplementasikan teknik digital Coloring pada animasi “Negeri Kasih” untuk scene 01 cut 18.***

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang diuraikan diatas agar hasil pembahasan tidak melebar dan lebih terperinci. Adapun penulis membatasi ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Cut yang dikerjakan adalah scene 01 cut 18.
2. Divisi yang dikerjakan adalah *coloring* dan *shading*.
3. Jumlah durasi untuk scene 01 cut 18 hingga adalah 4 detik.
4. Yang diukur adalah kualitas dan kerapian hasil *coloring* saat sudah dianimasikan.
5. Pengukuran dilakukan oleh SPV setiap divisi

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun yang dapat dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat animasi *Negeri Kasih* dengan MSV Studio.
2. Membantu divisi *Coloring* dalam MSV Studio guna menyelesaikan animasi *Negeri Kasih*.
3. Untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi.

