

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi pada dasarnya adalah suatu disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dengan teknologi. Sebagai disiplin ilmu seni, animasi terikat dengan aturan atau hukum dan dalil yang mendasari keilmuan itu sendiri, yaitu prinsip animasi. Sedangkan teknologi untuk menunjang keilmuan itu sendiri adalah perangkat yang dapat merekam buah seni animasi tersebut. Seperti kamera film atau video, perekam suara, perangkat lunak komputer, serta sumber daya manusia. Semuanya bersinergi hingga terwujudlah sebuah karya animasi (Partono Soenyoto, 2017). Soenyoto, P. (2017). Animasi 2D. Jakarta: Elex Media Komputindo. Untuk mendukung penyampaian pesan dari animasi, dibutuhkan perancangan background yang baik.

Menurut Bacher (2008: 11), background memiliki peranan penting dalam proses produksi animasi secara general karena demi terciptanya konsep visual animasi yang diinginkan. Visual yang panas, menarik, dan gersang ketika kekeringan harus dapat ditampilkan dengan baik pada perancangan background. Selain itu juga dibutuhkan observasi data objek yang dapat mendukung suasana latar dan tentunya berdasarkan kebutuhan naskah. Pemilihan warna dan sumber cahaya juga sangat penting dalam perancangan background demi menciptakan suatu emosi dan suasana yang diinginkan.

Keberhasilan perancangan background berbanding lurus dengan hasil penerjemahan ide-ide menjadi visual. Apabila ide-ide tersebut gagal diterjemahkan menjadi visual, maka dapat dikatakan bahwa perancang background tersebut gagal dalam melakukan tugasnya. (Hans P. Bacher. 2008. Dream Worlds: Production Design for Animation. Oxford: Linacre House.).

Film animasi Ranji merupakan sebuah film yang menceritakan seorang anak yang sedang mencari garis keturunan keluarganya dengan misi balas dendam atas kematian orang tuanya. Proses pencarian tersebut hingga

sampai ke sebuah hutan di kawasan Gunung Merapi. Berdasarkan uraian tersebut maka film animasi Ranji memerlukan pembuatan background yang menggambarkan suasana berdasarkan cerita Ranji yang telah dibuat.

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan yang hendak dicapai melalui karya film ini yaitu membuat latar belakang animasi pada film animasi Ranji berdasarkan susunan cerita, suasana dan lokasi pada cerita Ranji.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan sebagai berikut bagaimana penerapan hasil *background* dalam trailer film animasi 2D "Ranji"?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah di atas, dapat ditentukan batasan masalah yang akan dibahas sebagai berikut.

1. Jenis animasi yang digunakan adalah 2D.
2. Pembahasan yang disajikan fokus pada *background* dalam membuat trailer animasi film ranji
3. Aplikasi yang digunakan dalam membuat *background* trailer film animasi 2D "Ranji" adalah *Clip Studio Paint* dan *After Effects CC 2019*

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut ini merupakan manfaat penelitian :

1. Bagi penulis
 - a. Sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Program Studi Teknik Informatika.

- b. Sebagai ilmu pengetahuan dan referensi tentang pembuatan sebuah background dalam sebuah animasi 2D.
2. Bagi masyarakat umum
Pembuatan trailer film ini di harapkan dapat memberikan hiburan bagi para penonton, serta memberikan alternatif animasi yang menampilkan background animasi yang sesuai.
3. Bagi animator
Pembuatan trailer film animasi ini di harapkan dapat memberikan referensi untuk pembuatan background yang sesuai dengan cerita yang ditampilkan.

1.6 Metode Penelitian

A. Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan tahapan perancangan model sistem meliputi tahapan pra-produksi (tahapan pembuatan ide dan konsep pada *background*, pembuatan *background*, *middleground*, dan *foreground*) yang dirancang sesuai dengan naskah yang ada. Pembuatan *background* pagi, siang dan malam hari disesuaikan dengan palet warna dan arah cahaya (gelap dan terang). Apabila tidak sesuai dengan nuansa warnanya dan gelap terang pencahayaan, *background* yang dihasilkan akan sangat tidak indah dan tidak berkualitas.

B. Metode Produksi

Metode produksi yang digunakan penulis memiliki dua tahap pembuatan sebagai berikut.

a. Tahapan pra-produksi

Tahapan pra-produksi merupakan persiapan pada tahap awalan. Pada tahap ini dilakukan perancangan awal *environment* berdasarkan fokus perancangan penulis yaitu latar atau *backgorund*. Tahap penggunaan *style* penggambaran yang akan dibuat dikumpulkan dari data perancangan tiap-tiap properti benda seperti tumbuhan yang

ada di dalam *background, foreground, middleground* hingga *sketching*. Perancangan tersebut didasarkan pada data yang dikumpulkan penulis, seperti dokumen, foto, dan hasil survei.

b. Tahapan produksi

Tahapan produksi adalah proses pembuatan dari perancangan yang telah dibuat pada tahapan pra-produksi. Pada tahap ini, mulai dilakukan pengerjaan *background* sesuai *style* dan tata letak yang telah dipertimbangkan pada tahap pra-produksi. Proses pembuatannya menggunakan *Clip Studio Paint*.

c. Tahapan paska produksi

Setelah proses pembuatan *background, foreground, middleground* menggunakan *Clip Studio Paint*, file akhir akan berbentuk PNG untuk pengeditan.

C. Metode Implementasi

Metode implementasi merupakan metode untuk mengetahui kelayakan penerapan *background* pada sebuah trailer film animasi 2D “Ranji” dengan menanyakan kepada seorang ahli animasi.

1.7 Sistematika penulisan

Agar dalam penyajian laporan tugas akhir mudah dimengerti dan tersusun secara berstruktur, penulis menyusun sistematika penulisan berdasarkan pokok - pokok permasalahan sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang uraian latar belakang masalah, tujuan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, metode penelitian, metode perancangan, metode produksi, metode implementasi, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang landasan teori yang digunakan dalam proses pembuatan background animasi 2D Ranji.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang analisis pembuatan Background film animasi 2D “Ranji” serta menjelaskan *storyboard* dan analisis pra-produksi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan langkah produksi dan paska produksi pembuatan Background film animasi 2D Ranji .

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran keseluruhan pembahasan dari bab-bab sebelumnya. Kesimpulan merupakan jawaban yang menjadi pokok pembahasan dari rumusan masalah. Saran yang diberikan merupakan harapan untuk pengembangan dan penyempurnaan dari hasil penulis.

