



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Anak-anak memang tidak bisa dipisahkan dari tayangan televisi film animasi atau kartun. Film kartun merupakan acara anak yang paling banyak ditayangkan dibanding dengan program acara anak yang lain. Menurut sebuah artikel “Diet Kartun Untuk Anak” pada situs <http://www.pikiran-rakyat.com/> yang diakses pada tanggal 10 Oktober 2012. Mengatakan, berdasarkan pengamatan YPMA pada Januari 2008, terdapat 41 judul film animasi atau kartun dari keseluruhan 61 judul jumlah program anak yang ditayangkan di TV Nasional. Film animasi yang ditayangkan pun sangat beragam mulai dari kisah petualangan, persahabatan, permainan, imajinasi, sampai olah kungfu. Film animasi sangat berpengaruh bagi perkembangan anak-anak saat ini yang mana mereka sering menghabiskan waktunya didepan televisi. Menurut Peni Cameron, salah satu pendiri Asosiasi Industri Animasi & Konten Indonesia (AINAKI) dan juga Presdir CAM Solution “Lewat film animasi kita bisa membangun karakter anak-anak yang menonton, karena animasi pasti ada unsur berjuang, persahabatan, menang dan kalah, dan lain-lain yang penting buat pertumbuhan perilaku dan karakter mulai dari usia dini”.

Menurut Mendag pada artikel yang berjudul Pemerintah Desak Stasiun Televisi Putar Film Animasi Lokal mengaku memang sulit untuk memasukkan film animasi lokal untuk ditayangkan di TV nasional karena 90% film animasi

yang ditayangkan berasal dari luar negeri. Oleh karena itu anggapan masyarakat bahwa film animasi asing lebih baik dari film animasi buatan lokal harus dirubah, dengan memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada masyarakat untuk menonton film animasi lokal di berbagai TV nasional.

1.2. Rumusan Masalah

Penulis memiliki beberapa pertanyaan penting untuk membuat proyek Tugas Akhir ini, yaitu ;

1. Bagaimana pemilihan warna yang tepat untuk karakter dan background pada film Kubil The Cat And Jackpot Ticket ?

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup masalah yang akan penulis bahas adalah teknik pewarnaan yang diaplikasikan pada tokoh / karakter utama dan background dalam pembuatan film animasi. Film animasi yang dimaksud adalah film Kubil The Cat and The Jackpot Ticket.

Batasan untuk memfokuskan pada pembahasan penelitian proyek Tugas Akhir ini, antara lain :

- a. Penguatan karakter utama, background, dalam film Kubil The Cat and The Jackpot Ticket.
- b. Teknik pewarnaan yang digunakan oleh colorist dalam film Kubil The Cat and The Jackpot Ticket.

1.4. Tujuan Penelitian

Proyek tugas akhir ini bertujuan agar film animasi Indonesia yang bergaya animasi luar, cocok dikonsumsi dan sesuai dengan budaya di Indonesia.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dengan penelitian ini adalah memberikan alternatif tontonan kepada para pencinta film animasi lokal untuk terus mendukung hasil karya anak negeri sehingga hasil karya anak negeri menjadi raja di negeri sendiri.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I berisi pendahuluan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan manfaat penulisan.

BAB II berisi tinjauan pustaka dan teori yang menjadi acuan penulisan.

BAB III berisi gambaran umum proyek, hasil observasi, hasil penelitian, eksperimen.

BAB IV berisi analisis dari proyek yang dibuat oleh penulis.

BAB V berisi kesimpulan dan saran penulisan.