



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

Perkembangan teknologi dari masa ke masa semakin meningkat seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Zaenal (2012) dalam <http://id.shvoong.com/internet-and-technologies/computers/2318962-komputer-mesin-yang-hebat/> mengatakan bahwa ilmu pengetahuan telah merevolusi kehidupan manusia modern. Penemuan ilmiah telah mengurangi penderitaan manusia dan memberinya bantuan dari kesulitan karya manual. Komputer adalah salah satu penemuan yang paling indah dan terbaru dari ilmu pengetahuan modern. Lebih lanjut Jonter Sitorus (2012) menjelaskan dalam <http://ekonomi.kompasiana.com/bisnis/2012/09/27/transaksi-online-kemanjaan-bagi-manusia/> bahwa perpaduan antara ilmu pengetahuan dan teknologi kini menjelma menjadi sebuah amunisi untuk menaklukan seluruh kebutuhan manusia di bumi.

Teknologi komputer memang merupakan salah satu karya yang lahir dari hasil olah pikir dan intelektualitas manusia, termasuk didalamnya *software* dan *hardware* komputer. Pemanfaatan teknologi komputer dapat terlihat dari beragam aspek pekerjaan, salah satunya dalam dunia animasi. Dilihat dari sejarahnya dalam buku *Animation Art: From Pencil to Pixel, The Illustrated History of Cartoon, Anime & CGI* karya Ball, dkk. (2008), animasi 2D merupakan dasar dari

segala perkembangan animasi di dunia. Amerika dan Jepang merupakan contoh dari dua negara pelopor lahirnya animasi 2D, walaupun saat ini Amerika lebih memusatkan animasinya pada teknologi animasi 3D. Sedangkan industri animasi Jepang masih tetap konsisten dengan animasi 2Dnya atau yang lebih dikenal dengan istilah *anime*. Secara tidak sadar, gaya penggambaran *anime* yang disebut dengan *manga* mempengaruhi kultur animasi di Indonesia. Data dalam situs <http://www.goikuzo.com/?p=189> menunjukkan bahwa gaya gambar *manga* sudah menjadi tren dan originalitas para seniman di Indonesia. Rata-rata *anime* menggunakan gaya gambar *manga* karakter yang berwajah rupawan dan bermata besar, sedangkan *background* digambarkan dengan serealistik mungkin, termasuk pewarnaannya.

Menurut Hahn (2008, hal. 84-85) dalam buku *The Animation Alchemy: Making an Animated Film in the Modern Age*, perancangan *background* merupakan hal yang penting, untuk menggambarkan suasana yang terjadi dalam suatu adegan animasi. Pewarnaan *background* yang realistik juga menambah daya pikat penonton, memberikan gambaran lokasi dimana karakter tersebut berinteraksi, dan tentunya mempengaruhi emosi penonton secara tidak langsung.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan diatas, penulis bekerja sama dengan beberapa rekan satu jurusan untuk membuat sebuah animasi 2D pendek berjudul “BREAK ZONE”. Animasi ini mempunyai *genre action, science fiction* dan berdurasi sekitar 5 menit. Salah satu *anime* yang menjadi inspirasi penulis dan tim adalah “Guilty Crown”.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan oleh penulis sebelumnya, penulis membagi masalah sebagai berikut:

- 1.) Bagaimana pengaplikasian konsep warna *background* dari naskah ke visual?
- 2.) Bagaimana proses pewarnaan *background* pada film animasi 2D “BREAK ZONE”?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas, penulis membatasi topik pembahasan sebagai berikut:

- 1.) Proses perancangan warna *background* dimulai dari konsep yang sesuai dalam skrip dan *storyboard*.
- 2.) Gaya pewarnaan *background* adalah semi realis.
- 3.) Perancangan bentuk bangunan dan objek *background* bukan menjadi pembahasan penulis.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

- 1.) Mengaplikasikan konsep warna *background* dari naskah ke visual.
- 2.) Pewarnaan *background* yang mempengaruhi suasana hati dan *mood* penonton secara tidak langsung.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

- 1.) Menemukan proses pewarnaan *background* secara cepat dan efisien, dengan hasil maksimal.
- 2.) Sebagai bahan kajian dan referensi bagi mahasiswa-mahasiswi lainnya.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan tugas akhir, manfaat tugas akhir, dan sistematik penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Pembahasan mengenai animasi, sejarah animasi, *anime, science fiction, layout, background*, teori warna, terminologi *drawing, style*, teknik pembuatan *background* pada animasi, dan *matte painting*.

BAB III: METODOLOGI TUGAS AKHIR

Menjelaskan tentang gambaran umum proyek, sinopsis, dan tahapan kerja mulai dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi.

BAB IV: ANALISA DAN PEMBAHASAN

Berupa analisis konsep desain warna terhadap karya, kendala-kendala yang dihadapi selama proses pengerjaan, sampai perbandingan kedua teknik lain selain teknik yang dipakai penulis.

BAB V: PENUTUP

Menjelaskan tentang kesimpulan dan saran.