



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

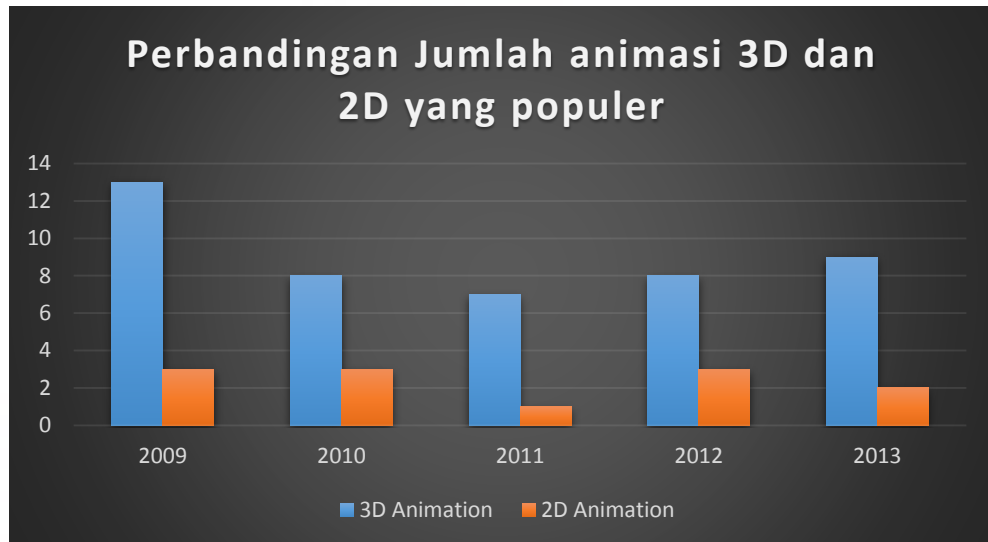
1.1. Latar Belakang

Animasi sudah menjadi hiburan yang mendunia. Hampir setiap hari kita dapat menemukan tontonan animasi baik di televisi atau di bioskop. Setiap orang tentu membutuhkan hiburan sebagai sarana melepas lelah dan beristirahat, karena itu animasi sebagai salah satu bentuk hiburan yang populer dapat menjadi tontonan yang menarik dan membuat seseorang melupakan sejenak semua masalah dan pekerjaan yang dihadapi.

Minat menonton animasi tradisional dalam bentuk 2 dimensi terlihat menurun berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di Indonesia. Hasil dari observasi tersebut didapat dari fakta di lapangan bahwa tontonan animasi yang ada saat ini baik di televisi, maupun di bioskop, yang ditemukan kebanyakan adalah animasi dalam bentuk 3 dimensi.

Tabel 1.1. di halaman selanjutnya adalah data statistik mengenai film animasi selama 5 tahun terakhir yang didapat melalui pengumpulan data di berbagai website mengenai film yang ditayangkan di layar lebar:

Tabel 1.1. Tabel data perbandingan animasi 2D dan 3D



Dari tahun 2009 sampai 2013, film animasi yang ditayangkan sebagian besar adalah film animasi dalam bentuk 3 dimensi. Film animasi 3 dimensi memiliki kelebihan terlihat lebih menyerupai kenyataan. Animasi 3 dimensi lebih menyerupai kenyataan dalam hal pergerakan, pencahayaan, pewarnaan, dan tekstur, walaupun animasi 2 dimensi sendiri juga memiliki kelebihan seperti contohnya pada kebebasan dalam penggambarannya. Selain itu animasi 2 dimensi yang ada di Indonesia sering kali mengabaikan aspek pencahayaan dan penggunaan warna yang sesuai. Contohnya pada animasi Kampung Edu, penggunaan warnanya datar dan kurang memperhatikan sumber cahaya. Akibatnya animasi 2 dimensi terlihat tidak hidup.



Gambar 1.1. Animasi Kampung Edu
(<https://i.ytimg.com/vi/TBhI7r7jgQc/hqdefault.jpg>)

Naillon (2014) menuliskan, animasi 3 dimensi memiliki keunggulan pada hasilnya yang terlihat lebih realistis dan juga pada kecepatan pembuatannya karena penggunaan komputer. Dalam animasi 3 dimensi, karakter yang sudah dibuat akan tersimpan dalam bentuk data dan dapat digunakan kembali apabila dibutuhkan. Tidak seperti animasi 2 dimensi yang harus menggambar ulang karakter tersebut.

Powerhouse Animation (2014) mengungkapkan bahwa, animasi 2 dimensi kelebihanannya terletak pada kebebasan dalam membuatnya. Animasi 2 dimensi tidak harus mengejar realisme layaknya animasi 3 dimensi contohnya pada bagian tekstur kulit yang apabila pada animasi 3 dimensi bisa sampai terlihat pori-porinya. Dalam animasi 2 dimensi, animator memiliki kebebasan artistik untuk mengolah gambar karena animasi 2 dimensi dibuat dengan gambaran tangan secara langsung. Contohnya sering ditemukan pada animasi Jepang bergenre komedi. Pada film-film *Anime* Jepang dapat ditemukan ledakan yang aneh atau *background* yang unik dan penonton akan menerimanya karena memang gaya dari animasi tersebut.

Menurut observasi peneliti, industri animasi di Indonesia juga lebih didominasi oleh animasi 3 dimensi. Lebih banyak studio yang memproduksi animasi 3 dimensi dibanding 2 dimensi. Bahkan Infinite Studio di Batam yang tadinya memiliki divisi animasi 2 dimensi, saat ini sudah dibubarkan akibat kurangnya pesanan atas animasi 2 dimensi.

Animasi 2 dimensi di Indonesia selama ini tidak memiliki pewarnaan yang responsif terhadap perubahan sumber cahaya. Indonesia memang tergolong lebih lambat dalam industri animasi, tidak seperti Jepang dan Amerika yang sudah sejak awal tahun 1910 memproduksi film animasi 2 dimensi. Kurangnya perhatian animasi 2 dimensi di Indonesia dalam bidang pencahayaan dikarenakan kurangnya sumber daya manusia yang mendalami bidang animasi 2 dimensi. Sampai saat ini hanya *Battle of Surabaya* oleh Aryanto Yuniawan yang terlihat serius dalam animasi 2 dimensi.

Bicara soal animasi 2 dimensi, tentu yang membedakannya dengan jelas dengan animasi 3 dimensi adalah animasinya yang digambar 1 per 1 dengan tangan dan juga pewarnaan yang juga dilakukan 1 per 1, frame per frame. Pewarnaan yang dilakukan dalam animasi 2 dimensi tidak dilakukan secara otomatis seperti pada animasi 3 dimensi. Dalam animasi 2 dimensi, animator harus menentukan sendiri warna yang cocok dalam kondisi lingkungan yang berbeda-beda. Perbedaan pagi, siang, sore, dan malam; terang, remang-remang, dan gelap; warna lampu/cahaya, semuanya sangat menentukan perubahan warna yang terjadi dalam animasi 2 dimensi, dan hal ini tidak dapat dikerjakan secara otomatis oleh software. Animator harus mengetahui warna apa yang cocok dalam kondisi siang hari, sore hari; dengan

cahaya pertokoan; dengan lampu penerangan jalan; dengan cahaya ledakan; dan banyak lagi.

Yang membuat sebuah animasi menjadi salah satu tontonan yang dapat menarik perhatian adalah simulasi replikatif terhadap dunia nyata. Animasi yang baik dapat membuat penontonnya percaya bahwa gambar yang berada di layar menyerupai dunia nyata atau secara logika visual masuk akal. Salah satu caranya adalah melalui pencahayaan. Pencahayaan yang baik adalah pencahayaan yang responsif terhadap perubahan sumber cahaya. Contohnya pada saat siang hari warna kulit manusia akan cenderung berwarna krem, tetapi pada saat sore hari warna kulit manusia akan terpengaruh oleh cahaya senja dan menghasilkan warna oranye.

Atas kesadaran penulis terhadap kurangnya kesesuaian warna terhadap perubahan pencahayaan pada animasi 2 dimensi Indonesia, penulis berusaha untuk menciptakan sebuah karya animasi 2 dimensi yang diharapkan dapat kembali meningkatkan ketertarikan masyarakat untuk menonton animasi 2 dimensi. Diharapkan dengan adanya keinginan atau *demand* dari masyarakat untuk menonton animasi 2 dimensi, lambat laun makin banyak animator Indonesia yang akan mendalami animasi 2 dimensi. Pada akhirnya animasi 2 dimensi Indonesia akan semakin maju dan kualitasnya semakin baik.

Pada kesempatan ini penulis akan menghasilkan karya dengan pewarnaan yang dinamis dengan cara berusaha mencapai kesesuaian visual menyangkut faktor pencahayaan dan pewarnaan untuk menghasilkan animasi warna yang dapat diterima secara logika atau menyerupai kenyataan. Menyerupai kenyataan yang penulis sebutkan adalah dalam aspek pewarnaan yang dipengaruhi oleh

pencahayaannya. Kesesuaian yang ingin dicapai penulis dalam hal ini adalah perubahan pencahayaan dan pengaruhnya terhadap pewarnaan pada karakter.

Jadi pada intinya penulis akan membuat sebuah film animasi pendek yang menekankan pada desain pewarnaan pada karakter yang masuk akal, logis, dan responsif terhadap perubahan/dinamika cahaya yang dapat menjadi daya tarik untuk menonton film animasi 2 dimensi.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diambil penulis adalah bagaimana perancangan desain pewarnaan yang responsif terhadap dinamika pencahayaan dalam film animasi 2 dimensi berjudul “*Nightmare Trip*”?

1.3. Batasan Masalah

Penulis membahas tentang desain pewarnaan yang responsif terhadap cahaya pada karakter dalam film animasi 2 dimensi berjudul “*Nightmare Trip*”.

1. Perancangan ini meliputi pewarnaan karakter
2. Perancangan ini meliputi pencahayaan pada karakter pada adegan neraka pertama, adegan terowongan, dan adegan neraka tuyul

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah untuk mengetahui cara perancangan pewarnaan yang dinamis pada karakter akibat perubahan pencahayaan dalam sebuah film animasi 2 dimensi.

1.5. Metode Perancangan

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah:

1. Studi literatur, yaitu dengan membaca buku-buku yang ada, jurnal, dan juga *e-book* yang beredar.
2. Membuat model 3D, yaitu dengan memakai *software* 3DS Max dan membuat skenario pencahayaan serupa dengan rancangan *storyboard* di dalam *software* tersebut.
3. Pengamatan dan studi terhadap *Anime* yang sudah ada.



UMN