



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

Di luar negeri, khususnya di Jepang, Taiwan, Amerika dan Eropa, industri animasi 2D telah menjadi salah satu industri yang besar. Seperti pada produksi film-film yang sering kita lihat di layar kaca, pembuatan film animasi 2D sekarang ini sudah dapat dilakukan dengan sistem kejar tayang, dengan *deadline* kerja harian. Setiap negara memiliki ciri khas masing-masing, seperti di Jepang dengan gaya *manga*-nya (mata besar dan bulat), serta Amerika dan Eropa yang memiliki kemiripan di bagian gerakan (Yektiningsih, 2010, hal. 76).

Tugas akhir yang dibuat oleh penulis merupakan *team project* berupa *short animation* yang diberi judul “Break Zone”. Film animasi yang bergenre *sci-fi* dan dipadukan dengan *action* ini mengambil suasana pada tahun 2030, ketika teknologi sudah mendominasi kehidupan manusia. Ide cerita film ini terinspirasi dari seorang ilmuwan asal India, Pranav Mistry, yang melakukan penelitian tentang penggunaan teknologi di masa depan.

Penulis bertanggung jawab untuk pewarnaan dalam animasi *Break Zone*. Warna merupakan salah satu faktor yang menunjang visualisasi dalam sebuah film animasi. Pewarnaan yang dimaksud disini adalah bagaimana menentukan pemilihan *color mood* berdasarkan setiap scene dalam cerita serta menyesuaikan warna antara karakter dengan *background*. Selain itu, penulis juga akan

membahas aplikasi penggunaan teknik pewarnaan *cell shading* dalam animasi karakter.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaplikasian warna pada animasi karakter berdasarkan narasi, desain karakter, *environment*, suasana, dan kejadian dalam setiap scene?

1.3. Batasan Masalah

Pembahasan masalah dalam laporan ini dibatasi pada pengaplikasian warna pada animasi karakter di film *Break Zone* berdasarkan narasi, desain karakter, *environment*, suasana, dan kejadian dalam setiap scene.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Laporan tugas akhir ini dibuat dengan tujuan:

1. Menjelaskan bagaimana mengaplikasikan warna pada animasi karakter di film animasi *Break Zone* berdasarkan narasi, desain karakter, *environment*, suasana, dan kejadian dalam setiap scene.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari laporan tugas akhir ini:

1. Menambah referensi untuk pewarnaan dan pemilihan *color mood* dalam animasi, terutama yang bertema *science fiction* dan *action*.
2. Memperkaya pengetahuan pembaca mengenai teknik pewarnaan dalam animasi.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I: Membahas latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat pembuatan laporan tugas akhir.

BAB II: Membahas teori umum mengenai pewarnaan animasi dan sumber lain yang dijadikan dasar penulisan laporan tugas akhir.

BAB III: Berisi tentang teknik pengumpulan data serta referensi yang diperlukan dalam pembuatan proyek untuk tugas akhir.

BAB IV: Berisi tentang analisis dan pembahasan mengenai pewarnaan animasi dan aplikasi teknik *cell shading* dalam animasi karakter.

BAB V: Berisi tentang kesimpulan dan saran.

UMMN