

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Penggunaan *concept art* adalah hal yang harus dilakukan sebagai salah satu tahapan pra produksi industri dalam perfilman, games, komik, dan animasi untuk menentukan perancangan elemen penting dalam mengkomunikasikan ide dalam bentuk visual. [1]

*Concept art* adalah cara untuk menentukan tampilan keseluruhan film dan dapat menjadi elemen penting untuk mengkomunikasikan ide kedalam bentuk visual kepada klien atau permisa. *Concept art* berfungsi untuk menyampaikan ide dalam bentuk visual pada desain karakter, seting lokasi, properti, dan kendaraan. [1]

*Digital painting* adalah proses membuat gambar digital menggunakan komputer, *graphics tablet*, dan aplikasi yang memiliki beragam jenis kuas atau alat menggambar lainnya seperti menggambar dengan teknik tradisional. [2]

Dalam implementasi *concept art* untuk film animasi "*Binding Warmth*" yang menceritakan tentang seorang wanita dan seorang pria yang menghabiskan waktu bersama untuk membuat kenangan bahagia sebelum akhir menjemput hayat sang wanita. Penulis memilih untuk membuat *concept art* dengan teknik *digital painting* dikarenakan dalam pembuatan animasi "*Binding Warmth*" tidak memiliki *concept art* yang baik, sehingga kurangnya konsistenitas dan makna atau arti dalam pembuatan karakter, backgrounds, dan assets yang ada sebab kurangnya refrensi yang digunakan sebagai dasar ide dalam bentuk visual yang dimana seharusnya *concept art* sudah dibuat pada tahapan pra-produksi. Selain itu teknik *digital painting* sering digunakan dalam pembuatan animasi, ilustrasi, dan *game* sebagai *concept art*, *assets*, maupun menjadi metode menggambar itu sendiri.

Dari uraian latar belakang tersebut, maka penulis mengimplentasikan desain karakter dan *background* dalam animasi 2D

"*Binding Warmth*" menggunakan teknik *digital painting* sebagai dasar penelitian ini.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, maka yang menjadi rumusan masalah adalah "Bagaimana desain dan implementasi karakter dan background dapat diterapkan ke dalam animasi 2D "*Binding Warmth*" menggunakan teknik *digital painting*?".

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Karakter yang didesain hanya 3 karakter utama yaitu Jhen, Ajuz, dan Bu Benedicta.
- Properti yang didesain hanya properti utama dalam cerita.
- Background* yang didesain hanya 2 set lokasi yang utama yaitu Taman dan Rumah Sakit.
- Aplikasi yang digunakan sebagai media menggambar adalah *Clip Studio Paint*.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari hasil penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut:

- Mempermudah pembuat assets animasi 2D "*Binding Warmth*" dalam menggambar karakter dan *background*.
- Mempermudah animator animasi 2D "*Binding Warmth*" dalam menggerakkan ekspresi karakter dan *background*.
- Mempermudah komposer animasi 2D "*Binding Warmth*" dalam mengatur pencahayaan dan *depth* dalam animasi.
- Membuat reverensi *concept art* dengan teknik *digital painting*.

### 1.5 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data yang benar dalam penelitian ini maka terdapat beberapa metode yang digunakan sebagai berikut:

#### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1.5.1.1 Metode Studi Pustaka (*Library*)

Penulis melakukan studi pustaka pada artikel dan tutorial yang terdapat di internet untuk menambah referensi dan pengetahuan tentang *concept art* dan *digital painting*.

#### 1.5.1.2 Metode Observasi (*Observation*)

Penulis melakukan observasi pada video tentang *trend fasion* dan lokasi menarik agar mendapatkan refrensi untuk membuat desain karakter dan background lebih menarik dan akurat.

#### 1.5.1.3 Metode Perancangan

Penulis menggunakan proses pembuatan *concept art* yang meliputi *briefing*, *thumbnails*, *sketching*, *color test*, dan *final design*.

#### 1.5.1.4 Metode Implementasi

Penulis menguji kelayakan *concept art* pada pembuat *assets*, animator, dan composer guna mengetahui apakah desain karakter dan *background* mudah dipahami serta sesuai dengan cerita "*Binding Warmth*".

### 1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan berikut mudah dimengerti, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

#### 1.6.1 BAB I PENDAHULUAN

Pada bab berikut akan diuraikan latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### 1.6.2 BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab berikut ini akan diuraikan landasan teori yang digunakan diantaranya tinjauan pustaka, konsep dan teori serta perangkat lunak yang akan digunakan dalam pengimplementasian *concept art* dalam animasi "*Binding Warmth*".

#### 1.6.3 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab berikut ini akan diuraikan metode penelitian berupa rancangan yang nantinya akan dibangun oleh penulis dalam penelitiannya.

#### **1.6.4 BAB IV PEMBAHASAN**

Pada bab berikut ini akan diuraikan evaluasi mengenai tahap pembuatan *concept art* mulai dari *briefing* hingga *final design*.

#### **1.6.5 BAB V PENUTUP**

Pada bab berikut ini akan diuraikan kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada dalam pembuatan skripsi ini.

#### **1.6.6 DAFTAR PUSTAKA**

Pada bagian ini terdapat alamat referensi.

#### **1.6.7 LAMPIRAN**

Pada bagian ini terdapat lembar tambahan.

