

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri animasi dan teknologi komputer kini telah mengalami kemajuan pesat. Kemajuan tersebut mempermudah individu untuk menciptakan animasi. Mulai dari pembuatan karakter, pengaturan gerakan kamera dan "aktor", penambahan suara, dan *visual effect* semuanya dilakukan dengan perangkat komputer.[1] Beberapa hal yang berguna untuk memperkuat animasi yaitu diperlukan cerita, karakter, dan *background* yang mendukung sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami oleh audiens yang dituju. *Background* memainkan peran penting dalam animasi seperti yang dijelaskan oleh Fowler, "*Background* adalah lingkungan di mana karakter hidup, bertindak, dan berinteraksi dengan elemen lainnya". *Background* memiliki komposisi, perspektif, penempatan karakter, tata letak, pencahayaan, komposisi warna, dan unsur-unsur lain untuk setiap karakter dan objek dalam animasi. Unsur-unsur ini membantu membangun suasana dan *mood* cerita sehingga sebagian besar gambar yang terlihat dalam satu adegan animasi adalah *background*. [2]

Animasi 2D pendek yang berjudul "Wonderful Wonosobo" mengambil objek yang berlokasi di Kabupaten Wonosobo. Kabupaten Wonosobo merupakan suatu daerah di Jawa Tengah yang memiliki aneka ragam destinasi wisata. Dalam promosinya telah dipublikasikan melalui website resmi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Wonosobo serta di berbagai media sosial berupa foto, video, dan paket wisata namun belum pernah ada video promosi yang menampilkan beragam wisata Wonosobo dalam versi animasi. Animasi ini membutuhkan adegan yang menunjukkan ragam destinasi wisata yang ada di Wonosobo mulai dari pegunungannya seperti Gunung Bismo, Gunung Lanang, Gunung Sindoro Sumbing, dll. Wisata airnya seperti Telaga Bedakah, Kali anget, Telaga Menjer, dll. Wisata kulinernya seperti Nasi Megono, Tempe Kemul, dll. Wisata budaya yang terkenal di Wonosobo seperti tari Lengger, Gamelan, Pasar Ting Njanti dimana para penjualnya memakai pakaian tradisional jawa, dll. Penggunaan

background pada animasi ini berperan untuk menampilkan visual mengenai objek wisata yang akan ditampilkan.

Proses pembuatan *background* dalam animasi “Wonderful Wonosobo” menggunakan teknik *digital painting*. *Digital painting* merupakan pengaplikasian karya seni ke dalam CG secara virtual. Proses pembuatannya dengan menggabungkan beberapa referensi fotografi yang diambil dari lokasi atau dari set atau karya seni yang dibuat dari awal melalui aplikasi gambar[3]. Selain menggabungkan referensi foto, teknik ini juga membagi kedalam sebuah *layer* yang terdiri dari *foreground*, *midground*, *background* yang dalam proses pembagian tersebut terdapat pemotongan dan penambalan bagian gambar yang kurang atau bolong supaya tetap menjadi suatu *background* yang utuh bila dimasukkan kedalam proses animasi dan *compositing*. Teknik ini diharapkan dapat menyajikan visualisasi dari destinasi wisata dan budaya dari Wonosobo dalam wujud animasi tanpa mengurangi informasi yang ada.

Berdasarkan uraian tersebut penulis menggunakan teknik *digital painting* untuk memenuhi kebutuhan visual *background* dalam animasi “Wonderful Wonosobo”. Maka penulis mengambil judul “Analisis dan Implementasi Teknik *digital Painting* Dalam Animasi 2D “Wonderful Wonosobo” Pada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Wonosobo”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka permasalahan dalam skripsi ini adalah bagaimana analisa dan implementasi teknik *digital painting* dalam animasi 2D “Wonderful Wonosobo” pada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Wonosobo.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, untuk memfokuskan pembahasan, dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan, yaitu :

1. Animasi yang dibuat merupakan animasi dua dimensi berdurasi 3 menit.
2. Teknik yang digunakan dalam pembuatan *background* adalah teknik *digital painting*.
3. Animasi yang dibuat berkualitas HD 1920 x 1080 pixel.

4. Yang diuji adalah bagaimana penggunaan teknik berperan dalam penyajian informasi.
5. Evaluasi terkait informasi dilakukan penonton dari masyarakat umum dan pihak Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Wonosobo
6. Evaluasi terkait *background* animasi dilakukan oleh ahli di bidang *background* animasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang ingin disampaikan dari penulisan skripsi ini, antara lain :

1. Sebagai pengembangan ilmu yang telah diperoleh selama studi di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Menghasilkan aset *background* objek pariwisata Wonosobo yang diperoleh dari penerapan teknik *digital painting*.
3. Mengetahui cara penggunaan teknik *digital painting* dalam pembuatan aset *background* animasi pendek 2D “Wonderful Wonosobo”.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu dan pemahaman lebih lanjut mengenai bagaimana cara menggunakan teknik *digital painting* dalam pembuatan aset *background* animasi serta dapat menjadi acuan maupun rujukan bagi orang-orang yang tertarik dalam membuat *background* suatu animasi.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan data

Pengumpulan data yang digunakan penulis terdiri dari metode wawancara dan observasi yang dijabarkan sebagai berikut :

1. Wawancara

Pengumpulan data melalui metode wawancara berisikan mengenai penjelasan mengenai objek wisata yang disampaikan oleh kepala Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Wonosobo.

2. Observasi

Pengumpulan data melalui metode ini berisikan hasil dari pengamatan melalui foto dan video seperti ciri khas dan detail informasi dari objek yang akan ditampilkan dalam video animasi.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori kebutuhan sistem yang terdiri dari aspek kebutuhan fungsional dan non-fungsional.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan terdiri dari tahapan pra produksi seperti pembuatan naskah cerita *storyboard*, naskah *dubbing*; produksi seperti pembuatan *background*, serta pasca produksi seperti *compositing* dan *editing*. Pembahasan dalam penelitian ini difokuskan pada tahap produksi yaitu pembuatan aset *background* dengan menggunakan teknik *digital painting*.

1.6.4 Metode Evaluasi

Metode evaluasi dalam penelitian ini terdiri dari evaluasi *alpha test* yang dilakukan oleh peneliti serta evaluasi *beta test* yang dilakukan oleh pihak luar yaitu masyarakat umum, Kepala Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Wonosobo dan ahli pakar.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisikan mengenai tinjauan pustaka, teori mengenai pengertian pembuatan *background* dengan teknik *digital painting* dan *digital painting* yang digunakan dalam mendukung penulisan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisikan cara penulis dalam menyiapkan data referensi dan informasi yang dibutuhkan untuk keperluan pembuatan *background* dalam animasi pendek 2D “Wonderful Wonosobo”.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan mengenai proses pembuatan aset *background* animasi pendek 2D “Wonderful Wonosobo” dengan teknik *digital painting* dan hasil dari penelitian yang dilakukan.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.

