

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sudah sangat maju. Hal ini sangat berpengaruh terhadap industri perfilman, terutama dalam pembuatan film animasi. Film animasi merupakan salah satu hiburan elektronik yang sering ada pada acara televisi. Animasi memiliki ruang lingkup yang luas, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. [1]

Pada film animasi 2D pendek yang berjudul "Love is RGB" menceritakan tentang seorang mahasiswa yang memiliki kehidupan yang tanpa warna sehingga berubah menjadi warna.[2]

Perancangan *background* pada animasi ini pertama melakukan observasi dengan cara mengunjungi tempat-tempat yang akan digunakan sebagai *background* pada animasi yang berjudul "Love is RGB". Pada animasi ini, *background* yang dipilih adalah Universitas Amikom dan internet. Referensi utama yang digunakan dalam *background* animasi ini yaitu : basement amikom, ruang kelas, dan depan kos. Latar suasana yang digunakan pada animasi ini berdasarkan gambar berwarna dan gambar yang tidak berwarna. Sehingga dengan pewarnaan ini menggambarkan keadaan karakter dalam animasi "Love is RGB". [3]

Berdasarkan hasil penelitian pada jurnal yang memiliki tema *background* animasi. *Background* memiliki 3 cara yang perlu diperhatikan yaitu perspektif,

pewarnaan, dan komposisi. Sehingga background dapat menggambarkan suasana dalam animasi tersebut. *Background* sangat mendominasi dalam sebuah animasi.[2]

Perancangan *background* animasi yang dilakukan dengan cara yaitu perspektif, pewarnaan, dan komposisi. Perspektif menjelaskan bagaimana gambar dapat memiliki panjang, lebar, dan kedalaman, sehingga gambar tersebut dapat terlihat seperti ilusi yang memiliki ruang. Berikutnya melakukan pewarnaan pada gambar sehingga dapat menyampaikan *mood* yang ada dalam *scene*. Terakhir menyusun komposisi yang berkaitan dengan penempatan karakter pada *background*. [2]

Berdasarkan cara tersebut, membuat background animasi 2D memiliki beberapa hal yang perlu diperhatikan. Tanpa 3 cara tersebut *background* menjadi kurang baik. Tanpa *background* yang baik penggambaran suasana pada *scene* dalam sebuah animasi menjadi tidak jelas. *Background* memberikan dapat memberikan sebuah emosi dalam sebuah animasi. Sehingga *background* merupakan salah satu komponen penting dalam pembuatan animasi.[2]

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan menjadi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan background pada animasi 2D yang berjudul "Love is RGB" ?
2. Bagaimana hasil perancangan *background* yang baik pada animasi 2D?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada perancangan background animasi pendek 2D yang berjudul "Love is RGB" yaitu :

1. Menggambar background menggunakan 3 cara yaitu : perspektif, pewarnaan, dan komposisi.
2. Gambar background berjumlah 11.
3. Pembuatan background menggunakan aplikasi Adobe Photoshop 2021.
4. Format file berupa .png dengan resolusi 720p.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat yaitu :

1. Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam perancangan *background* pada animasi 2D.
2. Sebagai bahan pembandingan penelitian yang berkaitan dengan background animasi 2D.
3. Sebagai referensi penelitian.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya yaitu :

1. Membuktikan hasil dari 3 cara untuk merancang *background* animasi yaitu perspektif, pewarnaan, dan komposisi.

2. Menghasilkan *background* animasi 2D yang baik.

1.6 Metode Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang di atas metode penelitian yang akan dilakukan adalah metode kualitatif. Dalam menyelesaikan penelitian ini maka perlu dilakukan beberapa hal sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan sebagai berikut :

1.6.1.1 Metode Observasi

Berdasarkan pada latar belakang observasi dilakukan di Universitas Amikom dan dari situs *website*. Observasi ini dilakukan untuk memahami tempat yang akan dibuat sebagai *background*. Tempat yang dipilih yaitu : baseman, depan citra mart, dan ruang kelas.

1.6.1.2 Studi Literatur

Penelitian ini mengambil referensi yang bersumber pada buku, jurnal, dan situs internet untuk melengkapi informasi yang dibutuhkan penulis.

1.6.1.3 Koestloner

Pengumpulan data dilakukan dari hasil daftar pertanyaan yang dibuat penulis dan diberikan kepada beberapa orang pernah menonton

animasi 2D sehingga mengetahui tanggapan yang diberikan terhadap *background* yang dibuat

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang dilakukan penulis adalah menggunakan analisis kebutuhan sistem secara fungsional dan sistem secara nonfungsional.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang akan dilakukan adalah pra produksi dan produksi dalam pembuatan *background* animasi 2D.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam laporan penulisan skripsi ini, sistematika penulisan terdiri atas lima bab, masing – masing uraian dapat dijelaskan berdasarkan garis besar sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini merupakan bab yang berisi tentang gambaran umum dari permasalahan yang akan dibahas. Dalam bab ini menjelaskan tentang permasalahan umum dari perancangan *background* pada animasi. Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian

2. BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menguraikan teori – teori dasar yang memiliki pembahasan yang secara terperinci. Dalam bab ini berisikan tentang pengertian perspektif, pewarna, dan komposisi dalam sebuah *background* animasi

3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini berisikan tentang pengumpulan data, analisis kebutuhan sistem, dan perancangan *background* 2D.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisikan hasil dari perancangan *background* animasi dan menjelaskan tentang pembuatan *background*.

5. BAB V PENUTUP

Dalam bab ini menjelaskan tentang Kesimpulan dan Saran dari penelitian yang sudah dilakukan, juga merupakan penutup dari seluruh laporan yang akan disajikan.

6. DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat pustaka yang diacu dalam penelitian ini.