

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program untuk talenta digital mahasiswa (Puntadewa) merupakan program kerjasama antara Prodi Teknologi Informasi Amikom dengan Studio MSV. Tujuan dari diselenggarakan program Puntadewa ini adalah untuk meningkatkan kemampuan dan ketrampilan mahasiswa dalam bidang Teknologi Informasi. Program ini diselenggarakan di universitas Amikom mulai pada tanggal 9 Oktober sampai 3 November. Dalam program Puntadewa ini berisikan kegiatan perkuliahan bidang *softskill*, Informatika, serta digital kreatif.

Setelah program selesai, mahasiswa diminta untuk membuat portfolio dan aset proyek untuk sebuah film animasi dan game yang dikemas dengan model *Capstone* selama satu bulan. Penulis mengerjakan aset proyek animasi dua dimensi yang berjudul "Le Duel Mortel". "Le Duel Mortel" sendiri adalah animasi yang menceritakan dua orang bernama Axel dan Nata yang melakukan pertarungan dasyat. Namun ternyata pertarungan tersebut hanyalah imajinasi dari dua orang anak kecil yang sedang bermain. Dalam animasi tersebut membutuhkan aset background yang diperlukan agar visual yang disajikan dapat menggambarkan isi cerita dari animasi "Le Duel Mortel".

Pada animasi "Le Duel Mortel" terdapat scene pertarungan yang berlatar di dalam goa. Melihat adanya kebutuhan aset background yang diminta seperti dalam konsep. Maka dibutuhkan gambar digital untuk aset background animasi dua dimensi tersebut, yang dibuat menggunakan teknik digital painting. Agar proses produksi lebih fleksibel dan efisien. Maka dari itu penulis mengangkat judul "**Pembuatan dan perancangan background di dalam Goa pada film animasi 2D "Le Duel Mortel".**

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian masalah latar belakang diatas, maka penulis membuat rumusan permasalahan yang akan diselesaikan, yaitu bagaimana **Pembuatan dan**

perancangan background di dalam Goa pada film animasi 2D “Le Duel Mortel” .

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Materi yang diangkat pada penelitian ini adalah Pembuatan background di dalam Goa pada animasi 2D Le Deul Mortel
2. Teknik yang digunakan adalah teknik digital painting
3. Pengujian dilakukan oleh ahli
4. Yang diuji adalah kesesuaian background dalam penggambaran lingkungan di dalam Goa.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membuat background didalam Goa untuk animasi 2D “Le Duel Mortel”
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan program S1 Teknologi informasi