

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Manusia sejak dahulu memiliki keinginan untuk mengekspresikan diri melalui lukisan, beberapa abad telah tercipta berbagai variasi media untuk melukis mulai dari cat minyak, cat air, *acrylic* dan hingga saat ini perkembangan *digital* membuat pelukis menggunakan teknologi digital sebagai *painting media* yang saat ini disebut sebagai teknik *digital painting*, *digital painting* merupakan suatu metode pembuatan karya seni lukisan berupa garis, warna dan gambar yang berwujud point atau titik dengan menggunakan media *digital*, *digital painting* merupakan media kreatif modern yang berkembang pesat yang sering digunakan dalam sebuah industri kreatif seperti komik, buku ilustrasi, animasi dan lainnya.

Kerjasama program studi teknologi informasi dengan MSV yang bernama program PUNTADEWA penulis mengerjakan karya animasi 2 dimensi yang dikerjakan secara berkelompok. Pada penelitian ini, penulis mengerjakan karya animasi 2 dimensi berjudul *Le Duel Mortel*, animasi berjudul *La Duel Mortel* sendiri merupakan *original animation* yang menceritakan tentang dua anak kecil yaitu Axel dan Nata yang sedang bermain di kotak pasir dan sedang berimajinasi bertarung di sebuah lokasi *Grand Canyon* gurun pasir, pada animasi tersebut dibutuhkan *background* jurang dan tebing pegunungan di sebuah gurun yang dapat memberikan informasi visual yang mendukung cerita animasi *la duel morte*.

Pada tahap produksi animasi 2 dimensi berjudul *Le Duel Mortel* didapatkan *scenario staging* dimana karakter bersiap untuk bertarung satu dengan yang lain, pada *scenario* ini karakter berada di *setting* lokasi tebing bebatuan tinggi dengan *atmosphere* yang dingin dan misterius, pada tahap akhir produksi animasi *Le Duel Mortel* tahapan *compositing* menggunakan *software adobe after effect*. Berdasarkan tahapan produksi diatas, maka penulis perlu membuat sebuah *setting* lokasi yang dapat memenuhi kebutuhan informasi visual. Untuk memenuhi kebutuhan visual tersebut penulis menerapkan teknik *Digital Painting* menggunakan *software adobe*

*photoshop*, pemilihan teknik *digital painting* didasari oleh fleksibilitas, efisiensi, serta kemudahan integrasi hasil karya *digital* antar *software digital painting* yang sulit untuk dilakukan menggunakan teknik tradisional dalam pembuatan animasi 2D maka dari itu penulis mengambil judul **“Perancangan Dan Pembuatan Background Tebing Grand Canyon Gurun Pasir Pada Film Animasi 2d Le Duel Mortel”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis menentukan rumusan dari penulisan ini adalah *Bagaimana Perancangan Dan Pembuatan Background Tebing Grand Canyon Gurun Pasir Pada Film Animasi 2d Le Duel Mortel*.

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun Batasan masalah dari penelitian ini adalah

1. Pembahasan *digital painting background Grand Canyon* pada animasi 2D *Le Duel Mortel*.
2. Teknik yang digunakan adalah teknik *digital painting*.
3. Pengujian dilakukan oleh ahli *digital painting* dari MSV Studio
4. Yang diuji adalah *texture*, bentuk dan pewarnaan *digital painting*.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang dan Membuat *Background Tebing Grand Canyon Gurun Pasir Pada Film Animasi 2d Le Duel Mortel*.
2. Menerapkan teknik *digital painting* dalam pelukisan *background animasi 2D Le Duel Mortel*.
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan program S1 program studi Teknologi Informasi.