

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi telah berkembang menjadi bisnis yang menghasilkan jutaan dolar per tahun. Studio – studio besar menanamkan modal yang tidak sedikit untuk memperkerjakan ratusan seniman dan eksekutif berbakat untuk membuat satu film animasi, dengan menghasilkan film animasi box office sebagai gantinya [1]. Dari data yang dilihat dari forum MyAnimeList, sebagai contoh animasi jepang “Your Name” karya makoto shinkai berhasil meraih *score* 9.02/10 dengan 1,453,615 pengguna yang memberikan suara, ada juga animasi “A Silent Voice” karya Kyoto Animation berhasil meraih *score* 9.01/10 dengan 1,122,223 pengguna yang memberikan suara [2]. Tidak hanya animasi dari jepang saja, animasi 2D dalam negeri “Battle Of Surabaya” buatan MSV studio berhasil meraih lebih dari 20 penghargaan, salah satunya “Animation INICA 2012” ujar Aryanto mengatakan bahwa menjadi winner ini adalah suprise yang didapatkan, mengingat yang selalu menjadi pemenang dalam INACTA selalu animasi 3D [3]. Dari data – data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa animasi 2D masih diminati.

Menurut Tony White apa yang dilihat penonton dalam sebuah animasi hampir 90% adalah *background*, hal ini membuat peran *background artist* menjadi salah satu bagian terpenting dalam sebuah tim [5]. Setiap animasi yang sukses pasti memiliki desain *background* yang sangat mendukung jalan cerita dan karakter. Fungsi *background* dalam animasi sebagai penjelasan tentang suatu

scene, baik itu lokasi, atmosfer, waktu atau juga untuk memberi penegasan atau dramatisir suatu adegan, *background* juga berfungsi sebagai pembangun *mood* terhadap suatu adegan. Suasana yang dihasilkan oleh *background* mempengaruhi suatu adegan pada animasi dan mempengaruhi suasana hati serta emosi penonton misal senang atau sedih sehingga mampu memainkan aspek emosional penonton sehingga animasi tidak menjadi datar dan membosankan [4].

Dalam era *pen tablet* seniman semakin dimudahkan dalam membuat sebuah karya seni, mereka tak lagi harus memikirkan kertas, kuas, serta cat yang mahal, mereka dapat menghemat waktu dan biaya dengan teknik *digital painting*. *Digital painting* adalah menggambar secara digital dengan menggoreskan kuas digital yang menghasilkan garis, gambar, dan warna yang terbentuk dari titik-titik digital monitor [6]. Melukis menggunakan digital dimaksudkan dengan tujuan agar kesalahan dapat dikurangi, menghemat waktu, dan menghemat biaya dalam proses produksinya dari pada melukis menggunakan tradisional.

Teori gambar *perspective* sering digunakan dalam pembuatan *background* animasi 2D, ketika orang awam membuat *background* menggunakan teori gambar *perspective*, tentu pasti akan mengalami kesulitan dan jika dipaksa hasilnya tidak seperti yang diharapkan. Oleh karena itu dibutuhkan *rule layer* yang telah di set up sehingga dapat membantu membuat *background* untuk menghasilkan gambar dengan *perspective* yang tepat. Setelah mendapatkan gambaran *perspective* yang tepat teknik *digital painting* digunakan untuk menciptakan *background* yang berkualitas semi reliastis yang dapat mendukung cerita dalam animasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana menerapkan *rule layer* dan teknik *digital painting* dalam pembuatan *background perspective* yang berkualitas semi realistis dan mendukung untuk memperkuat cerita di dalam animasi 2D "IAM"?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Perancangan *Background* pada film animasi ini dibuat menggunakan *software Clip Studio Paint*.
2. Penelitian ini menekankan pada pembahasan dalam perancangan *background* dengan *rule Layer* dan teknik *digital painting* pada animasi 2D.
3. Tidak semua penggambaran *background* menerapkan *rule layer*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan laporan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan *rule layer* untuk digunakan dalam membantu membuat gambar *background* dengan *perspective* yang tepat.
2. Menerapkan teknik *digital painting* dalam pembuatan *background* pada animasi 2D untuk menghasilkan gambar *background* yang semi realistis dan mendukung jalan cerita pada animasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi penulis maupun pihak lain yang terkait adalah sebagai berikut:

1. Menambah pengetahuan dalam pembuatan *background* dan animasi, dapat juga dijadikan sebagai bahan referensi mahasiswa dalam penulisan karya ilmiah.
2. Media pengembangan dan penerapan ilmu yang didapat selama masa studi.
3. Bagi penulis diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas jiwa seninya.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan agar mendapat data yang akurat dan relevan untuk tujuan penelitian. Metode pengumpulan data tersebut yaitu:

1.6.1.1 Metode Observasi

Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap film animasi sukses dengan *backgroundnya* yang berkualitas semi realis untuk dapat dijadikan referensi dalam penelitian.

1.6.1.2 Metode Studi Kepustakaan

Dalam studi pustaka ini, cara pengumpulan data dilakukan dengan mempelajari buku-buku pendukung, yang didalamnya memuat tentang hal-hal yang mendukung pembuatan *background* dan animasi. Internet juga menjadi sumber pencarian data selain dari buku.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis pada penelitian digunakan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan untuk penelitian. Metode analisis pada penelitian ini digunakan untuk menganalisis kebutuhan fungsional dan non fungsional.

1.6.3 Metode Perancangan

1.6.3.1 Pra Produksi

Pada proses ini merupakan tahap awal, tahap perancangan dimana semua hal yang memiliki keterkaitan seperti konsep animasi, perancangan naskah, dan storyboard.

1.6.3.2 Produksi

Pada tahap ini, segala hal yang telah dikerjakan di tahap pra produksi di implementasikan, dengan kata lain merupakan proses pembuatan *background*. Proses dilakukan secara bertahap mulai dari membuat layout, animasi karakter dan coloring *background* & animasi karakter.

1.6.3.3 Pasca Produksi

Tahap terakhir disini ialah dengan *background* yang sudah jadi digabungkan dan diedit dengan animasi *character*, *sound* dan siap *dirender*.

1.6.4 Metode Pengujian

Setelah melakukan tahapan perancangan maka langkah selanjutnya adalah metode pengujian menggunakan kuesioner dimana hasil akhir diuji untuk

mengetahui apakah produk yang dihasilkan sesuai dengan apa yang diinginkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini ditulis secara sistematis yang terdiri dari beberapa sub bab. Berikut uraian sistematika penulisannya:

BAB I. Pendahuluan

Pada bab ini dijelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. Landasan Teori

Pada bab ini dijelaskan tentang teori, definisi – definisi, atau model yang berkaitan dengan ilmu dan masalah yang diteliti.

BAB III. Analisa dan Perancangan

Dalam bab ini akan dijelaskan analisi dan langkah kerja yang akan dilakukan meliputi metode penelitian, perancangan pra produksi dan penjelasan mengenai *background* pada animasi yang akan dibuat.

BAB IV. Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan pembahasan dari penelitian yang sudah dilakukan.

BAB V. Penutup

Berisi kesimpulan dari uraian penelitian dan saran agar penelitian selanjutnya bisa lebih baik.

Daftar Pustaka

Pada bab ini berisikan daftar refensi dari buku, jurnal, dan website internet.

