

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi dan gambar memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan karya seni visual yang menarik dan bermakna. Latar belakang adalah elemen yang memberikan konteks dan atmosfer dalam cerita yang sedang diceritakan melalui animasi atau gambar. Dengan kata lain, latar belakang memberikan ruang bagi karakter dan objek untuk berinteraksi, menciptakan dunia di mana cerita berlangsung.

Sebagai bagian integral dari produksi animasi dan gambar, latar belakang harus dirancang dengan cermat untuk mencapai efek yang diinginkan. Ini melibatkan pemilihan warna, komposisi, tekstur, dan elemen-elemen visual lainnya yang mendukung narasi dan estetika keseluruhan proyek. Selain itu, latar belakang juga harus konsisten dengan gaya visual proyek, yang dapat bervariasi dari gaya kartun yang cerah hingga gambar yang realistis.

Proyek konsep seni 2D yang sedang digarap oleh Delta Art Studio adalah sebuah inisiatif kreatif yang menggabungkan elemen-elemen seni visual dengan ide-ide konseptual yang mendalam. Studio seni ini telah mengukir namanya dalam dunia seni dengan pendekatan yang unik dan eksperimental dalam menghasilkan karya seni yang menginspirasi.

Dalam proyek ini, Delta Art Studio tidak hanya menciptakan karya seni 2D yang memukau secara visual, tetapi juga berusaha untuk menyampaikan pesan-pesan dan pemikiran yang mendalam melalui karya-karyanya. Mereka menggunakan beragam teknik dan medium, seperti lukisan, ilustrasi, dan grafik, untuk menggambarkan ide-ide mereka dengan keindahan dan kejelasan.

Dengan fokus pada konsep seni, Delta Art Studio mengundang penontonnya untuk merenung, menganalisis, dan mengapresiasi keindahan

seni dengan perspektif yang lebih dalam. Proyek ini adalah bukti komitmen mereka terhadap eksplorasi seni yang terus berkembang dan menjadi sumber inspirasi bagi mereka dan orang lain.

Delta Art Studio berharap bahwa proyek ini akan memberikan dorongan baru dalam dunia seni 2D dan menginspirasi orang untuk melihat seni sebagai cara ekspresi yang kuat dan bermakna. Dengan dedikasi mereka pada eksperimen seni dan pencarian konsep yang mendalam, mereka terus melangkah maju dalam menciptakan karya-karya seni yang memukau dan berpengaruh.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas penulis mengambil rumusan masalah adalah bagaimana cara membuat gambar untuk concept art, yaitu:

bagaimana membuat urutan karakter concept art "The Breakpoint at Ka'u's jungle"

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah untuk penelitiannya adalah:

1. **Concept art character**, karakter tentara jonathan Diva
2. **Style** gaya berpakaian yang dirancang khusus untuk jonathan diva menggambarkan kombinasi yang unik dan fungsional.
3. **Nilai karakter**, nilai karakter pada si tentara jonathan diva terpancar dengan sangat jelas dalam berbagai aspek kehidupannya.
4. **pengujian kepada tim parama creative** tim ahli dari cp parama creative telah melakukan penelitian yang sangat berharga.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pada proyek animasi dan gambar adalah aspek kunci yang mendefinisikan arah dan fokus dari upaya kreatif ini. Penelitian dalam konteks ini tidak hanya merujuk pada pencarian informasi eksisting, tetapi juga mencakup eksplorasi, pengembangan, dan penerapan konsep-konsep

inovatif.

1. Mewujudkan sebuah representasi visual dari sebuah desain dan ide
2. Mood untuk kebutuhan film, video game, animasi, atau komik
3. Proyek concept art tersebut sebelum dijadikan hasil akhirnya.

