

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Photobashing merupakan teknik dalam seni digital yang menggabungkan foto nyata dengan elemen ilustrasi untuk menciptakan visual yang realistis dan detail. Tujuan dari penggunaan teknik ini adalah untuk menghasilkan desain latar yang mendukung suasana dan narasi dalam *game*, serta mengoptimalkan waktu produksi dibandingkan dengan metode ilustrasi manual [1].

Parama Creative merupakan perusahaan berbentuk CV yang bergerak di bidang kreatif. Penulis mendapat proyek untuk membuat sebuah *game* bertema kearifan lokal. Penulis bertugas untuk mengerjakan latar 2D pada *game* yang akan dibuat. Ada beberapa latar yang akan dibuat, yang pertama adalah latar hutan, latar tersebut memvisualisasikan *high angle shot* dengan waktu siang menjelang sore di tengah hutan berkabut yang terdapat 3 kuburan yang berdekatan. Yang kedua yaitu latar ruang, latar tersebut memvisualisasikan *shoulder level shot* dengan waktu siang hari di dalam ruangan penyiksaan dimana di dalamnya terdapat beberapa benda seperti kursi siksa, gentong-gentong hancur dan berlubang serta tali untuk gantung diri.

Dari deskripsi di atas penulis memutuskan untuk menggunakan teknik *photobashing*. Hal ini dikarenakan pada latar kuburan di tengah hutan, warna rumput pada objek kuburan harus sesuai dengan rumput pada latar hutan, posisi kuburan berada di tanah sehingga perspektif kuburan harus sesuai dengan shot latar utama yaitu *high angle shot*. Lalu pada latar ruangan penyiksaan, warna objek seperti gentong-gentong, kursi siksa, dan tali harus sesuai dengan keseimbangan warna latar utama yang berwarna biru gelap dan kemerahan. Perspektif kursi siksa di tengah latar, gentong di sisi kanan dan kiri latar harus sesuai dengan perspektif latar utama yaitu *shoulder level shot*. Maka penulis memilih teknik *photobashing* yang merupakan teknik penggabungan foto nyata yang memanipulasi bentuk, perspektif, dan warna.

Dari uraian latar belakang di atas untuk membuat latar 2D yang dapat menghasilkan desain latar yang mendukung suasana dan dapat mengoptimalkan waktu produksi. Penulis memutuskan untuk memilih judul Pembahasan Asset Latar 2D Pada Game "Ghosty Ghost" Dengan Teknik Photobashing.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini:

"Bagaimana pembahasan asset latar 2D pada game "Ghosty Ghost" dengan teknik photobashing?"

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah pada:

1. Materi yang diangkat adalah pembuatan latar 2D pada game "Ghosty Ghost"
2. Teknik yang digunakan yaitu *photobashing*
3. Penguji adalah pihak mentor industri
4. Yang diuji adalah kinerja dan hasil implementasi teknik

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Membuat latar 2D pada game "Ghosty Ghost"
2. Menerapkan teknik *photobashing* untuk membuat latar 2D
3. Menerapkan keilmuan teknik dalam sebuah penelitian bidang seni digital