

BAB I PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Environment merupakan salah satu unsur dalam pembuatan film animasi 2D, *environment* membentuk suatu dunia dimana seorang tokoh akan hidup, bergerak dan berinteraksi dengan unsur lainnya. Perancangan *Environment* 2D disini berperan sebagai pendukung untuk animasi *remake jingle* Amikom yang berlatar belakang sebuah pedesaan.

Parama Studio merupakan perusahaan yang bergerak di bidang industri kreatif, dengan fokus pada sektor animasi. Parama Studio membuat sebuah program bernama Puntadewa, program ini merupakan program yang dibuat sebagai wadah kolaborasi kreatif yang memberdayakan dan mempertemukan animator-animator independen untuk dapat menghasilkan produk animasi berupa *remake jingle* Amikom. *Jingle* Amikom adalah karya visual berupa video musik yang digunakan untuk mempromosikan Universitas Amikom Yogyakarta kepada masyarakat umum. *Jingle* Amikom dibuat dalam bentuk format *hybrid* yaitu penggabungan elemen *live-footage* dengan animasi 2D dan 3D. Pada pembuatan ulang *jingle* Amikom terdapat berbagai macam *scene*, salah satunya adalah *scene* pedesaan yang dibuat dengan menggabungkan karakter *live-action* dengan *environment* dua dimensi. Pada *scene* tersebut menceritakan seorang karakter perempuan *live-action* yang berjalan seraya bernyanyi di sebuah pedesaan dua dimensi dan berinteraksi dengan elemen pendukung yang ada pada desa tersebut. Dalam *environment* pedesaan terdapat beberapa elemen dasar seperti langit, awan, rumah, tumbuhan, dan properti pendukung.

Berdasarkan konsep cerita *scene* yang dikemukakan, diperlukan adanya suatu *environment* dua dimensi yang dapat mendukung keseluruhan *scene* animasi tersebut. 2D *environment* merupakan *environment* yang dibuat menjadi bentuk dua dimensi. *Environment* berfungsi sebagai pemberi visualisasi suasana, waktu dan lokasi, serta berperan untuk pelengkap dan pendukung cerita. Dalam proses

pembuatan *environment* menggunakan metode *digital painting*. Teknik *digital painting* merupakan suatu metode melukis yang dilakukan secara *digital* menggunakan bantuan *software* dan *hardware* khusus komputer, sehingga menghasilkan karya berbentuk *digital*. *Digital painting* digunakan oleh penulis untuk merancang keseluruhan *environment* karena pada *scene* pedesaan dalam *remake jingle* Amikom dibutuhkan lukisan digital yang bergaya semi realis. Oleh karena itu, teknik *digital painting* menjadi metode yang dipilih oleh penulis untuk menciptakan *environment* 2D pada *scene* pedesaan dalam pembuatan ulang *jingle* Amikom.

Berdasarkan penjabaran diatas maka penulis berencana membahas tentang proses perancangan dan pengembangan visual *environment* 2D pada *scene* pedesaan. Maka dari itu penulis mengambil judul "**PEMBAHASAN ENVIRONMENT 2D SCENE PEDESAAN PADA REMAKE JINGLE AMIKOM**".

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini: "Bagaimana Pembahasan *Environment* 2D *Scene* Pedesaan Pada *Remake Jingle* Amikom?"

1.3. BATASAN MASALAH

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

1. Penelitian ini berfokus menjelaskan perancangan dan pengembangan visual *environment* 2D pada *scene* pedesaan dalam animasi "*Remake Jingle* Amikom"
2. Materi yang diangkat adalah *environment* pada *scene* pedesaan "*Remake Jingle* Amikom"
3. Penguji adalah pihak mentor industri
4. Yang diuji adalah kinerja hasil dari implementasi teknik

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis sebagai berikut:

1. Sebagai syarat menyelesaikan program studi S1 Teknologi Informasi
2. Membuat *environment 2D* dalam pembuatan animasi "*Remake Jingle Amikom*"
3. Memenuhi kebutuhan produksi visual pada *scene 2D* pedesaan animasi "*Remake Jingle Amikom*"

