

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam pembuatan Animasi 2D bukan hanya teknik frame by frame saja yang harus di perhatikan, tetapi background yang juga berperan penting untuk membantu menyampaikan pesan yang terkandung dalam cerita yang ingin di sampaikan. Background yang baik bukan hanya background yang bagus dan indah saja, tetapi background yang bisa menggambarkan kondisi dan situasi yang sedang terjadi dalam suatu adegan.

pada project animasi 2D "Punggawa" bercerita tentang pengenalan dosen-dosen program studi Teknologi Informasi dari Universitas Amikom Yogyakarta yang terinspirasi dari opening-opening anime yang berasal dari negara jepang. penulis mengerjakan latar belakang atau background dari scene chapter A, yang di dalamnya menayangkan adegan beauty shoot, di mana tidak ada adegan scene fighting hanya ada adegan karakter yang sedang melakukan pemanasan yang di dukung oleh background yang indah.

melihat dari adegan tersebut, maka dibutuhkan teknik digital painting dan Photobash dalam pembuatan background animasinya, teknik digital painting ini membantu penulis untuk menyampaikan kesan keindahan pada beauty shot. Selain teknik digital painting, penulis juga memikirkan komposisi dalam background, bagai mana letak perspektif, atmosfer dan harmony color untuk mendukung dalam pembuatan proses background keindahan atau beauty shot. Dalam proses pembuatan backgroundnya, penulis menggunakan referensi dari anime yang terkenal dari negara jepang yang berjudul "Suzume".

dari uraian latar belakang tersebut penulis menyelesaikan Animasi 2D "Punggawa" menggunakan teknik digital painting dalam pembuatan latar belakangnya. maka dari itu penulis mengambil judul Pembahasan produksi background chapter A pada project film animasi 2D "Punggawa"

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini: Bagaimana membahas produksi background chapter A pada project film animasi "Punggawa"?

1.3. Batasan Masalah

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

1. Konsep atau teknik yang digunakan pada penelitian kali ini adalah tentang pembuatan background
2. Pengujian yang dilakukan berdasarkan aspek teknis dan aspek visual
3. Pengujinya akan dilakukan oleh ahli industri dan praktisi

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Menerapkan teknik digital painting dalam pembuatan film animasi 2D "punggawa"
2. Membuat produk film animasi pendek dengan konsep 2D berjudul "Punggawa" dalam menceritakan pengenalan dosen-dosen Teknologi informasi dalam adegan beaty shot.
3. Memenuhi persyaratan untuk menuntaskan pendidikan program serjana program studi teknologi informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.