

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Teknik *photobashing* adalah teknik yang populer digunakan dalam pembuatan concept art di mana seorang *digital artist* menggabungkan antara foto atau aset tiga dimensi (3D) dengan *digital painting* dan menyatukannya menjadi sebuah karya seni digital yang memiliki detail tinggi. *Photobashing* 3D mengacu pada salah satu sub dari *photobashing* di mana model 3D digunakan sebagai dasar komposisi yang kemudian dilukis ulang dengan teknik *digital painting*. Dalam melakukan *photobashing*, seniman sering kali menggunakan model 3D atau foto sebagai basis untuk menetapkan perspektif dan pencahayaan yang akurat, kemudian menyatukan elemen-elemen tersebut menggunakan teknik *digital painting* dan manipulasi gambar untuk menciptakan satu kesatuan komposisi yang artistik dan terlihat natural [1].

Fiverr merupakan sebuah website *marketplace* global yang menghubungkan antara *freelancer* dengan individu atau bisnis yang mencari jasa profesional secara online. Platform ini menyediakan banyak kategori layanan, termasuk jasa ilustrasi, *graphic design*, animasi, *programming*, *video editing*, dan banyak kategori lainnya, di mana setiap layanan ditampilkan dalam bentuk *gig* sesuai spesialisasi *freelancer*. Pada platform ini, penulis membuat sebuah *gig* berjudul “I will draw background art for anime, game, and visual novel” yang berfokus pada pembuatan *background* dua dimensi (2D) bergaya anime untuk kebutuhan proyek kreatif seperti animasi, game, *visual novel*, maupun ilustrasi komersial lainnya. Melalui *gig* tersebut, penulis menerima permintaan dari klien dengan *username* Leochuatw untuk mengerjakan proyek *Kannagi Project*, yang berfokus pada pembuatan *background* 2D untuk *visual novel* bergaya anime dengan tema *high-tech Japanese style*. Tantangan utama dalam proyek ini adalah menciptakan *background* dengan detail visual yang kompleks, seperti jendela melengkung besar, *props* bergaya futuristik, serta pencahayaan yang selaras dengan atmosfer dunia futuristik yang diinginkan klien.

Untuk menjawab tantangan tersebut, penulis menerapkan teknik *photobashing* 3D sebagai solusi yang memadukan efisiensi kerja dengan ketepatan visual. Melalui penggunaan model 3D, struktur ruangan dan pencahayaan dapat dibangun secara akurat sesuai perspektif yang diinginkan. Selanjutnya, proses *digital painting* dilakukan untuk memperhalus tekstur, menambahkan warna, serta menyesuaikan suasana pencahayaan pada versi siang, sore, dan waktu turun salju sesuai dengan kebutuhan proyek. Pendekatan ini memungkinkan hasil akhir memiliki kualitas visual yang realistis dan sesuai dengan permintaan klien.

Melalui penelitian ini, penulis bermaksud menjelaskan penerapan teknik *photobashing* 3D dalam proses pembuatan *background* 2D, serta meninjau bagaimana penerapan teknik tersebut dapat mendukung terciptanya kualitas visual yang konsisten dan detail dalam konteks pekerjaan profesional di platform Fiverr, khususnya pada *Kannagi Project*. Oleh karena itu, penulis mengambil judul skripsi "Implementasi Teknik Photobashing 3D dalam Pembuatan Background 2D Kannagi Project pada Platform Fiverr".

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana implementasi teknik *photobashing* 3D dalam pembuatan *background* 2D *Kannagi Project* pada platform Fiverr?

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus penelitian, batasan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Penelitian difokuskan pada penerapan teknik *photobashing* 3D dalam proses pembuatan *background* 2D pada *Kannagi Project* yang dikerjakan melalui platform Fiverr.
2. Materi yang diangkat terbatas pada satu aset *background*, yaitu ruang kelas bertema *high-tech Japanese style*.
3. Teknik *photobashing* 3D yang digunakan mencakup penggabungan

elemen 3D dengan *digital painting* untuk menghasilkan *background* 2D.

4. Menggunakan perangkat lunak Blender 3D dan Clip Studio Paint.
5. Pembahasan *gig background* 2D pada *marketplace* Fiverr.
6. Pengujian dilakukan berdasarkan kesesuaian hasil visual dengan *brief* klien, serta didukung oleh evaluasi klien dan evaluasi ahli.
7. Cakupan pembahasan berakhir hingga tahap pengujian dan analisis hasilnya terselesaikan.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Menjelaskan proses penerapan teknik *photobashing* 3D dalam pembuatan *background* 2D pada *Kannagi Project*.
2. Menjelaskan alur kerja dan transaksi jasa pembuatan *background* 2D melalui platform Fiverr.
3. Memenuhi salah satu syarat kelulusan program SI Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.