

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam proses produksi animasi 2D, penggunaan teknik perspektif menjadi aspek penting untuk menciptakan kedalaman ruang, akurasi proporsi, serta kejelasan hubungan antarobjek pada suatu adegan. Perspektif merupakan prinsip dasar dalam menggambarkan ruang tiga dimensi ke dalam bidang dua dimensi melalui pengaturan garis dan titik hilang sehingga menghasilkan ilusi kedalaman.[1] Kualitas perspektif yang baik tidak hanya mempengaruhi konsistensi visual, tetapi juga berkontribusi pada pengalaman naratif yang lebih immersif bagi penonton yang menyatakan bahwa latar belakang dan konstruksi ruang visual memiliki peran signifikan dalam membangun suasana serta mengarahkan fokus penonton dalam media animasi.[2] Oleh karena itu, pemahaman dan penerapan teknik perspektif secara tepat menjadi elemen fundamental dalam pengembangan karya animasi.

Produk animasi yang diteliti dalam penelitian ini berjudul *One Dish, Many Stories*, sebuah animasi 2D yang menceritakan tentang seorang koki restoran bernama Jack yang menerima pesanan misterius dari selembar daun, yang ternyata berasal dari seekor Rusa yang berada di kebun binatang bertepatan dengan restoran tersebut. Cerita pada penelitian ini menggunakan dua latar utama, yaitu restoran dan kebun binatang, yang mana dua latar tersebut menceritakan memiliki berbagai bentuk sudut atau penggambaran yang berbeda-beda sehingga penonton harapannya dapat memahami suasana dalam menggambarkan ruang atau adegan yang ada pada cerita tersebut.

Dalam pembuatan latar belakang atau *background* animasi 2D, diperlukan pemahaman yang kuat mengenai teori perspektif atau sudut pandang visual. Perspektif merupakan prinsip dasar dalam penggambaran ruang yang menentukan bagaimana objek ditampilkan berdasarkan jarak, ukuran, serta posisinya terhadap titik pandang. Perspektif adalah cara untuk menunjukkan bagaimana objek tampak

oleh mata berdasarkan kedudukannya dalam ruang, juga menjadi menjadi landasan utama dalam seluruh bentuk representasi gambar.[1] Pemahaman ini penting karena perspektif berfungsi dalam membangun kedalaman ruang, memperjelas hubungan antarobjek, serta menciptakan tata letak yang proporsional dan konsisten dalam sebuah adegan.[2]

Selain itu, penerapan teknik perspektif juga mendukung pembentukan atmosfer visual, seperti penegasan ruang depan, tengah, dan belakang, serta pengaturan sudut pandang agar sesuai dengan kebutuhan naratif. Perspektif membantu menuntun perhatian penonton, menguatkan alur cerita, dan menciptakan kesan ruang yang hidup pada latar belakang animasi. Dengan demikian, pemanfaatan perspektif yang tepat tidak hanya menghasilkan visual yang menarik dan realistis, tetapi juga mendukung keutuhan komposisi dan efektivitas penyampaian cerita dalam animasi 2D.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis serta mengimplementasikan teknik perspektif pada pembuatan background animasi 2D *One Dish, Many Stories*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah *"Bagaimana mengimplementasikan teori pada Teknik perspektif dalam pembuatan background animasi 2D berjudul "One Dish, Many Stories?"*

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan tidak melebar dari fokus utama, maka batasan masalah dalam penelitian ini ditetapkan sebagai berikut:

1. Penelitian hanya berfokus pada analisis dan implementasi teknik perspektif dalam pembuatan background animasi 2D
2. Teknik perspektif yang dikaji dibatasi pada perspektif linear (*one-point, two-point, three-point*) dan perspektif atmosfer,

3. Pembuatan background menggunakan perspektif ini akan menggunakan software *Clip Studio Paint* dan *Ibis Paint X*.
4. Evaluasi dan uji pada penerapan perspektif ini akan dilakukan oleh para ahli multimedia, animator, atau bahkan background artist.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis dan menerapkan teknik perspektif dalam pembuatan background animasi 2D berjudul *One Dish, Many Stories*, sehingga dapat membangun ruang visual yang proporsional dan sesuai dengan kebutuhan cerita.
2. Menilai bagaimana penerapan teknik perspektif dapat meningkatkan kualitas visual serta mendukung kejelasan penceritaan pada latar animasi, khususnya pada setting restoran dan kebun binatang.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis yaitu, penelitian ini menjadi syarat lulus pada program studi Teknologi Informasi dan untuk menerapkan ilmu yang sudah dipelajari pada konsentrasi Animasi 2D, sehingga dapat menghasilkan produk animasi pendek 2D yang berjudul "One Dish Many Stories".
2. Bagi Praktisi yaitu, Menjadi referensi bagi ilustrator, background artist, dan pembuat animasi 2D dalam menerapkan teknik perspektif secara efektif untuk meningkatkan kualitas visual dan storytelling pada proyek animasi.
3. Bagi Akademisi yaitu, Memberikan sumber acuan bagi mahasiswa atau peneliti yang akan melakukan studi serupa terkait teknik perspektif, desain background, atau proses produksi animasi 2D.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan background film animasi ini yaitu:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

2. Studi Literatur

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan referensi terkait teknik perspektif, prinsip desain background animasi. Literatur yang dikaji mencakup buku, jurnal, dan sumber daring yang relevan.

3. Observasi Visual

Observasi dilakukan dengan menganalisis contoh background dari studio animasi profesional. Tujuannya untuk mengidentifikasi pola penggunaan perspektif, komposisi, dan pengolahan warna yang efektif.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan background animasi dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Visual Research & Reference

Mengumpulkan referensi visual terkait arsitektur, lingkungan, warna, dan atmosfer adegan yang relevan dengan kebutuhan naratif animasi.

2. Layout dan Konstruksi Perspektif

Tahap ini mencakup penyusunan struktur awal ruang melalui *layout blocking*, yakni pembuatan bentuk dasar untuk menentukan komposisi, posisi objek, dan jalur pandang. Pada tahap yang sama dilakukan penentuan sistem perspektif yang digunakan—baik satu, dua, maupun tiga titik hilang—beserta penempatan garis horizon dan titik pandang kamera. Selanjutnya, dibuat konstruksi perspektif secara teknis dengan menggunakan garis bantu untuk memastikan proporsi objek, kedalaman

ruang, dan hubungan antar elemen visual tersusun secara akurat dan konsisten.

3. Clean Line Layout

Merapikan dan memfinalkan layout menjadi garis bersih yang siap menjadi acuan dalam proses pewarnaan.

4. Digital Rendering & Depth Layering

Melakukan proses pewarnaan digital, penentuan arah cahaya, penciptaan bayangan, serta pengaturan lapisan kedalaman meliputi *foreground*, *midground*, dan *background* untuk membangun atmosfer ruang yang natural dan mendukung visual storytelling.

1.6.3 Metode Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk memastikan bahwa hasil perancangan latar belakang animasi telah memenuhi aspek teknis dan kebutuhan naratif. Evaluasi dilakukan dengan cara membandingkan hasil visual dengan pedoman perspektif yang telah ditetapkan pada tahap perancangan, serta melakukan pengecekan ulang terhadap proporsi, titik hilang, konsistensi garis, dan distribusi kedalaman ruang. Selain itu, dilakukan pula peninjauan terhadap kecocokan latar dengan alur cerita, suasana adegan, serta karakter yang terlibat. Evaluasi ini berfungsi untuk memastikan bahwa latar animasi yang dihasilkan tidak hanya akurat secara teknis, tetapi juga mendukung penyampaian cerita secara efektif.

1.7 Sistematika Penulisan

sistematika penulisan dalam skripsi ini disusun secara terstruktur agar pembahasan dapat teruraikan secara sistematis, logis, dan mudah dipahami. Oleh karena itu, penulis merangkai dengan beberapa bab pokok yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian yang akan digunakan, serta sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan tentang studi literatur, dasar teori yang menjadi dasar penelitian diantaranya teori perspektif, teori produksi background, serta teori evaluasi..

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang gambaran umum penelitian, alur penelitian, metode pengumpulan data, analisis kebutuhan, analisis aspek produksi, serta tahapan pra-produksi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang tahapan proses produksi, pasca-produksi, dan tahapan evaluasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan akhir dari penilaian skripsi yang berisi tentang kesimpulan dan saran yang dapat diberikan kepada penulis.

DAFTAR PUSTAKA

Dalam bagian ini berisi tentang referensi yang diambil dari beberapa sumber seperti buku, jurnal, atau artikel yang ada di internet.

LAMPIRAN