

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Peran media digital mulai tahun 2020 ini mengalami peningkatan yang sangat drastis, hal tersebut dikarenakan pandemi COVID-19 yang melanda seluruh dunia, Hal ini menyebabkan banyak aktifitas yang membutuhkan orang untuk berkumpul menjadi tidak memungkinkan, oleh karena itu banyak *brand - brand* besar yang mengganti cara periklanan mereka dari yang biasa menggunakan *live action* menjadi animasi, mulai dari grafik bergerak, animasi 2D, dan 3D. Dari macam-macam iklan tersebut Penulis tertarik dengan iklan yang menggunakan media animasi 2 dimensi dikarenakan ketertarikan penulis pada penggunaan teknik *digital matte painting* sebagai dasar pembuatan dari *environment* pada karya penulis.

Environment merupakan salah satu unsur dari animasi yang cukup penting dan patut untuk diperhatikan. Menurut kamus besar Oxford, *environment* adalah dunia atau tempat dimana orang (karakter) berinteraksi dengan benda atau makhluk lain yang ada di sekitarnya, *environment* juga berguna sebagai penunjuk waktu tempat dan lokasi, sehingga semakin jelas informasi yang bisa penonton dapatkan pada suatu adegan.

Matte painting sendiri pertama kali digunakan oleh Norman Dawn pada tahun 1907 dengan teknik *glass shot* yang ia temukan, dengan menaruh plat kaca yang

diletakkan di depan kamera dan kemudian plat kaca yang sudah digambar sebagian foto dengan latar belakang lokasi asli, sehingga dari sudut pandang tertentu menciptakan sebuah ilusi bahwa plat kaca yang digambar dan latar belakang menyatu di belakangnya.

“Market Ride” bercerita tentang Arya seorang anak *supplier* sayur yang diajak oleh ibunya pertama kali ke pasar modern dan tidak sengaja melihat rental mobil mainan dan ingin bermain. Berdasarkan premis tersebut Penulis akan membahas dan merancang sebuah kios penyedia jasa rental mobil mainan yang terdapat di pasar modern menggunakan teknik *matte painting*, oleh karena itu penulis akan melakukan observasi terhadap karya-karya yang telah dipublikasikan dan menggunakan teknik yang sama untuk kemudian menyusun karya tugas akhir ini.

1.2. Rumusan Masalah

Sesuai yang telah dipaparkan pada latar belakang, maka perumusan masalah yang dipilih adalah

Bagaimana perancangan environment menggunakan teknik *digital matte painting* pada film animasi 2 dimensi “*Market Ride*”?

1.3. Batasan Masalah

Untuk penulisan tugas akhir ini, penulis membatasi topik yang dibahas menjadi sebagai berikut:

1. Perancangan komposisi visual, warna dan cahaya pada *environment*.
2. Perancangan kios-kios pada lantai 1 dan lantai dasar.
3. Perancangan environment model pasar lapak.

1.4. Tujuan Skripsi

Dengan dibuatnya laporan ini, tujuan yang ingin penulis capai adalah:

Merancang *environment* menggunakan teknik *digital matte painting* pada film animasi 2 dimensi “Market Ride”

1.5. Manfaat Skripsi

Bagi Penulis

1. Menjadi tantangan bagi penulis untuk mengaplikasikan ilmu-ilmu yang sudah dipelajari di perkuliahan.
2. Menjadi bahan portofolio.

Bagi Pembaca

Menjadi referensi untuk penulis-penulis lain jika ingin menulis topik serupa.

Bagi Universitas

Menambah arsip karya ilmiah dan film animasi 2D universitas.