



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Pada mulanya animasi diciptakan dalam bentuk animasi dua dimensi yang merupakan penciptaan gambar bergerak dalam dua dimensi, dengan menggunakan komputer atau melalui metode tradisional yang menghasilkan ratusan gambar atau *frame* (Ferguson, 2010, hal 8). Pembuatan animasi tersebut pada awalnya dibuat dari sketsa gambar yang digerakkan satu demi satu, dan satu durasi animasi memerlukan gambar yang sangat banyak. Perlahan, namun pasti, kemampuan komputer mulai diakui.

Menurut Tony White dalam bukunya yang berjudul *Animation: From Pencils to Pixels* (2006, hal. 306), menjelaskan bahwa *background* dalam pembuatan animasi harus memiliki teknik warna yang sesuai dengan garis dan pergerakan animasi secara keseluruhan. Tony White menambahkan apa yang dilihat penonton hampir 90% adalah *background*, hal ini membuat peran dan eksistensi *background artist* menjadi salah satu bagian terpenting dalam sebuah tim (White, 2006, hal. 200).

*Background artist* adalah salah satu peran yang terlibat dalam proses pembuatan animasi yang menetapkan warna, gaya, suasana lingkungan dan tata letak dari sebuah adegan. Metode yang digunakan dapat melalui lukisan tradisional atau dengan media digital seperti *adobe photoshop*. *Background artist*

yang profesional dapat membuat *background* dalam beraneka *style*, juga dapat menciptakan gambar dengan warna, pencahayaan dan suasana sebagai *background* untuk animasi karakter (White, 2006, hlm. 186)

Seperti dalam film animasi yang berjudul *Wreck it Ralph*, terdapat *background* yang menarik dan unik dengan konsep *sugar rush*. Pemandangan-pemandangan yang unik tersebut membuat kagum para penonton karena tidak pernah ditemukan di bumi. Dalam pembuatan *background* animasi harus memperkuat kesan yang ingin ditonjolkan, pemilihan *background* harus tepat pada tujuan dan sesuai dengan suasana yang ingin diciptakan.

Dalam animasi yang penulis angkat, *background* akan menceritakan masalah sosial yang terjadi pada kota Lampung yaitu permasalahan sampah. Permasalahan sampah menjadi permasalahan yang tengah dihadapi, permasalahan ini terjadi karena semakin padatnya jumlah penduduk di kota Lampung, keterbatasan lahan untuk tempat pembuangan sampah pun menjadi masalah utama (Roswita Rensa, 2016).

Dengan mengangkat permasalahan sampah yang terjadi di kota Bandar Lampung dalam cerita animasi, penulis ingin memberikan pesan kepada masyarakat untuk selalu menjaga kebersihan kota dari sampah secara mandiri. Penulis perlu merancang *background* menggunakan unsur budaya Lampung yang memiliki ciri khas tradisional dalam bangunan dan penataan kota dengan konsep simplifikasi yang menggunakan warna cerah sebagai daya tarik kota Lampung. Hal ini diungkapkan di [Indonesia.travel.id](http://Indonesia.travel.id) bahwa terdapat menara siger yang menjadi simbol bangunan masa depan representasi fenomena masyarakat

Lampung. Tidak hanya terdapat menara siger saja, namun pada bangunan lain di Lampung terdapat siger yang menjadi identitas dan simbol masyarakat Lampung.

Berdasarkan permasalahan yang ada, di adakan perancangan *background* menggunakan unsur budaya Lampung yang diharapkan dapat menjadi masukan pengembangan film animasi 2D.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Dari permasalahan diatas maka diajukan pertanyaan penelitian yakni bagaimana perancangan *background* menggunakan unsur budaya Lampung dalam film animasi dua dimensi?

### **1.3. Batasan Masalah**

Penelitian ini berkaitan dengan perancangan *background* animasi dua dimensi, dengan batasan masalah sebagai berikut:

1. Proses perancangan *background* animasi dua dimensi menggunakan unsur budaya Lampung yang mengaplikasikan ragam hias pada arsitektural bangunan di kota Lampung.
2. Perancangan suasana kota yang sbelumnya kotor penuh sampah kemudian menjadi bersih dari sampah melalui pemilihan tata warna.
3. Proses penganimasian *background* dan perancangan karakter dalam animasi bukan menjadi pembahasan penulis.

4. Tujuan perancangan direncanakan untuk target penonton generasi muda pada umumnya tetapi tidak dibahas secara spesifik.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Dari uraian latar belakang di atas, maksud dan tujuan penelitian ini adalah:

1. Merancang *background* animasi dua dimensi dengan menggunakan unsur budaya Lampung.
2. Merancang komposisi warna *background* yang menginformasikan kondisi permasalahan dalam film.

#### **1.5. Metode Pengumpulan Data**

##### **1.5.1. Sumber Data**

1. Data Sekunder

Data Sekunder yang dibutuhkan adalah berupa buku- buku literatur serta kajian yang berasal dari beberapa jurnal. Serta data berupa gambar referensi berkaitan dengan *background*.

2. Data primer

Data primer yang diperoleh dari observasi berdasarkan pengalaman penulis dan beberapa bentuk visual berupa foto dari bangunan yang berada di Lampung.

### 1.5.2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam memperoleh data dan informasi yang diperlukan digunakan kepustakaan dan studi lapangan. Studi kepustakaan diperoleh dengan cara:

1. Mempelajari hasil-hasil penelitian dengan kajian teoritis dan literatur.
2. Mencari data yang mendukung dari jurnal, internet, dan materi perkuliahan.

Sedangkan data studi lapangan diperoleh dengan cara:

1. Observasi, pengamatan visual sebagai dasar perancangan *background*.
2. Membuat atau mengolah sketsa dari lokasi yang akan diangkat dalam cerita animasi.

UMMN