



### **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

Perlunya media penyampaian yang bisa menyampaikan kepada masyarakat pentingnya untuk bijak dalam menggunakan teknologi modern dan tidak melupakan hal-hal penting lainnya seperti berkomunikasi secara langsung dengan orang-orang di sekitarnya. Menurut Penulis, konten yang sangat menarik perhatian kalangan muda adalah animasi. Penulis juga melihat potensi animasi 2D mulai terlihat dari tayangnya animasi 2D *Battle of Surabaya* di dilayar kaca indonesia. Kemudian penulis ingin mengembangkan potensi animasi 2D di indonesia dengan menggunakan teknik *digital matte painting* sebagai teknis utama dalam pembuatan *environment* di dalam karyanya.

Salah satu unsur animasi yang penting dan harus diperhatikan adalah *environment*. Dalam Oxford Dictionary (2016), *environment* adalah tempat sebuah karakter melakukan interaksi dengan karakter lain atau dengan benda di sekitarnya. *Environment* berisi informasi sebagai penunjuk waktu, tempat dan lokasi karakter berada sehingga semakin detail penjelasan dan informasi dalam sebuah *scene* akan membuat penonton mengerti alur cerita.

Dalam penggunaannya teknik *digital matte painting* telah banyak digunakan dalam berbagai macam karya-karya populer. Menurut Mattingly (2011) *digital matte painting* pertamakali digunakan pada tahun 1907. Norman Dawn (1884-1975) adalah orang pertama yang menemukan asal mula teknik

*digital matte painting* dengan *glass shot*-nya. Teknis pengerjaannya menggunakan sebuah plat kaca yang diletakkan di depan kamera dan kemudian plat kaca yang sudah digambar sebagian di foto oleh kamera dengan *background* tempat asli sehingga dalam sudut pandang tertentu dapat menghasilkan ilusi bahwa objek yang digambar di dalam plat kaca tersebut menyatu dengan objek *background* nyata di belakangnya. Teknik ini juga digunakan dalam film populer Star Wars.

Penulis memilih topik perancangan *environment* dengan teknik *digital matte painting* pada animasi 2 dimensi “Surat untuk Bunda”. Dalam animasi ini bercerita tentang Putri seorang wanita karir dan ibu muda berumur 25 tahun yang baru pindah ke apartemen barunya dan mengurus seorang diri anaknya yang selama ini dibesarkan oleh ibunya. Berdasar premis tersebut penulis akan membahas *environment* interior apartemen dengan menggunakan teknik *digital matte painting*. Untuk itu penulis melakukan observasi terhadap karya populer yang sudah terlebih dahulu memakai teknik *digital matte painting* dalam pengerjaan karyanya dan kemudian melakukan eksperimen terhadapnya. Penelitian ini sangat menarik bagi penulis karena bisa memberikan pengetahuan lebih tentang teknik *digital matte painting*. Penulis memilih teknik *digital matte painting* karena pembahasan teknik ini masih sedikit dan baru di Animasi 2D terutama di Indonesia.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang *environment* dengan teknik *digital matte painting* dalam film pendek animasi 2D “Surat untuk Bunda”.

### 1.3. Batasan Masalah

Pembahasan tentang perancangan *environment* animasi 2D ini mempunyai batasan sebagai berikut:

1. Perancangan akan menghasilkan visual *environment* yang menggunakan teknik *digital matte painting* meliputi perancangan *floorplan* dan komposisi gambar.
2. Perancangan *environment* pada lokasi interior apartemen, dalam *shot*:
  1. Ruang tengah apartemen Putri *scene 9 shot 2*
  2. Ruang makan apartemen Putri *scene 9 shot 17*
  3. Dapur apartemen Putri *scene 9 shot 8*

### 1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penulis, yaitu merancang *environment* menggunakan teknik *digital matte painting* untuk film animasi pendek 2D “Surat untuk Bunda”.

### 1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat bagi penulis:

1. Menghasilkan *environment* dengan teknik *digital matte painting* dalam film animasi 2D Surat untuk Bunda.

Manfaat bagi pembaca:

1. Dapat menambah ilmu dan wawasan mengenai teori dasar *environment* serta cara pengaplikasiannya di dalam ranah animasi 2D.
2. Sebagai referensi dan acuan dalam membuat penelitian lanjutan mengenai teknik *digital matte painting* terhadap *environment* dalam animasi 2D.

Manfaat bagi Universitas:

1. Dapat menjadi referensi tambahan untuk mahasiswa angkatan selanjutnya dalam membuat laporan tugas akhir dengan topik yang serupa.

The logo of Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is displayed in a light blue, semi-transparent font. It consists of a circular emblem containing a stylized building or tower, with the letters 'U', 'M', 'M', and 'N' arranged below it in a bold, sans-serif typeface.