

1. LATAR BELAKANG

Animasi adalah sebuah metode visualisasi dimana gambar-gambar terlihat seakan-akan bergerak. Hal tersebut terjadi karena mata manusia hanya dapat melihat satu gambar selama 1/10 detik, dan ketika banyak gambar muncul secara berurutan, otak kita melihatnya sebagai gambar yang bergerak (Maio, 2021). Animasi memiliki banyak bentuk, seperti tradisional, 2D, 3D, *motion graphics*, dan *stop motion*. Dalam animasi apapun, gambar ilustrasi akan selalu digunakan. Contoh yang dapat dilihat adalah penggunaan ilustrasi sebagai *concept art* sebuah animasi untuk menjelaskan sebuah karakter atau lingkungan yang ada dalam animasi tersebut.

Menurut Elizaveta Akimova (2020), ilustrasi dapat diartikan sebagai sebuah visualisasi yang dibuat oleh seorang artis dalam bentuk gambar, lukisan, kolase, foto, *fanart* dan lain-lain. Tujuan ilustrasi adalah untuk menafsirkan, menggambarkan dan menjelaskan sebuah ide maupun cerita tanpa harus menggunakan kata-kata atau untuk membantu sebuah penjelasan. Menurut Hannah Sydiongco (2019), proses ilustrasi memiliki 7 langkah yang dapat disederhanakan sebagai berikut: memahami konsep yang akan divisualisasikan, mencari inspirasi atau referensi, membuat sketsa, memilih skema warna, *blocking*, mencari *feedback*, dan memberikan detail. Dalam memilih skema warna, ada beberapa poin yang harus dipikirkan dengan baik. Salah satu poin tersebut adalah untuk memikirkan arah sumber cahaya serta bayangannya karena hal tersebut akan mempengaruhi ilustrasi secara keseluruhan.

Lighting dan *shadow*, atau cahaya dan bayangan dapat mendefinisikan suatu objek secara visual. Menurut Mark Mitchell (2016), *lighting* adalah salah satu bagian penting dalam sebuah komposisi karena *lighting* dapat memberikan *depth* (kedalaman) dan *tone* pada sebuah ilustrasi meskipun dalam bentuk dua dimensi (2D).

Ketertarikan kepada pentingnya *lighting* dan *shadow* dalam perancangan ilustrasi, penulis memutuskan untuk membahas topik tersebut untuk tugas akhirnya.

Rumus masalah pada skripsi ini adalah "Bagaimana proses perancangan lighting dan shading pada ilustrasi *fanart* pokemon". Penulis membatasi masalah kepada *lighting* dan *shadow* pada proses pembuatan ilustrasi saja. Tujuan penulis pada skripsi ini adalah untuk merancang *lighting* dan *shadow* pada ilustrasi untuk memberikan kesan *depth* dan *tone* serta membangun suasana *sunset*.

