

1. LATAR BELAKANG

Background dalam animasi merupakan latar dimana animasi dapat ditempatkan untuk membangun sebuah dunia yang terlihat nyata atau dapat dipahami oleh penonton animasi. *Background* juga berperan penting dalam membangun sebuah suasana dan alur sebuah animasi. Pencahayaan dan warna juga merupakan sebuah komponen penting dalam pembuatan *background*. Pada penerapannya pencahayaan dapat memberikan informasi kedalaman, dimensi dan “mood” dalam pembuatan sebuah ruang.

Dikutip dalam interview Clarke Synder, seorang *background painter* di Cartoon Network, dalam proses pembuatan sebuah *background* animasi dibutuhkan sebuah tim yang dapat bekerja dalam sebuah struktur. Dalam pengerjaan *background* sebuah studio animasi dapat bekerjasama dengan studio lain untuk menyelesaikan *background* dan aset yang dibutuhkan studio tersebut.

Penulis bersama dengan Timeline Studio Bali berperan sebagai *background artist* untuk serial animasi 2D berasal dari Jepang yang diproduksi oleh DogaKobo.incc dengan judul “*Rent, Plan, Guide* 不動産 (*Fudousan/Real Estate*)” yang disingkat menjadi “RPG *Fudousan*”. Animasi “RPG *Fudousan*” merupakan adaptasi dari komik fantasi dunia lain yang mengambil setting di era pertengahan Eropa dengan elemen penyihir dan magis.

Penulis membahas perancangan warna dan cahaya pada *background* animasi “RPG *Fudousan*” dari sisi penerapan teori *color harmony* dan teori cahaya serta bayangan yang digunakan untuk memanipulasi *rendering* ruangan agar dapat menunjang *world building* dari desain karakter.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A