

PUBLIKASI TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN 2D ESTABLISH BACKGROUND DENGAN
TEKNIK DIGITAL PAINTING DALAM SERI ANIMASI
VOLCANID : RISE OF THE GARUDHA**



Yongky Cahya Pradana
NIM 1900265033

Pembimbing:

1. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
2. Tegar Andito, S.Sn., M.Sn.

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2022

**HALAMAN PENGESAHAN
PUBLIKASI TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI**

Judul:

**PENCIPTAAN 2D ESTABLISH BACKGROUND DENGAN TEKNIK
DIGITAL PAINTING DALAM SERI ANIMASI
VOLCANID : RISE OF THE GARUDHA**

Disusun oleh:
Yongky Cahya Pradana
NIM 1900265033

Publikasi Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 13 Juli 2022

Pembimbing I



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIDN 0016108001

Pembimbing II



Tegar Andito, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0018058708

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP 19801016 200501 1 001

PENCIPTAAN 2D ESTABLISH BACKGROUND DENGAN TEKNIK DIGITAL PAINTING DALAM SERI ANIMASI VOLCANID : RISE OF THE GARUDHA

Yongky Cahya Pradana
NIM 1900265033

E-mail: yongkyc46@gmail.com

Program Studi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia
Yogyakarta Jln. Parangtritis Km 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta
(0274) 384107, No. Handphone: 0895620118958

INTI SARI

Film seri animasi “Volcanid : Rise of the Garudha” adalah film berbasis *hybrid* dalam pengerjaannya, yang berarti menggabungkan aset 2D dan 3D dalam teknik pembuatannya. Film ini merupakan hasil kerja sama antara Prodi Animasi ISI Yogyakarta dengan Studio Kampoong Monster, bercerita tentang sekelompok remaja yang terlempar ke masa lalu dan berakhir membantu Garudeya menemukan sebuah pusaka. Karya seni yang dibuat berupa pembuatan 2D *establish background*, dimana dalam pebuatannya menggunakan teknik *digital painting* yang adalah teknik melukis menggunakan *software* dan *hardware* komputer, sedangkan pengertian dari *establish background* sendiri adalah latar belakang film sebagai petunjuk informasi dimana adegan itu berada, waktu, dan suasananya.

Kata Kunci: Animasi *hybrid*, *establish background*, *digital painting*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Karya seni 2D *establish background* dalam seri animasi *Volcanid : Rise of the Garudha* dibuat sebagai karya tugas akhir untuk mencapai tingkat Ahli Madya setelah melalui proses perkuliahan di program studi D-3 Animasi, ISI Yogyakarta. Karya tugas akhir ini merupakan proyek dari riset terapan kerjasama antara prodi animasi ISI Yogyakarta dengan studio animasi Kampoong Monster, riset berasal dari cerita tentang motif batik yang nantinya

akan menjadi dasar cerita. Sehingga *background* masih menunjukkan hal-hal tentang Indonesia, seperti motif aksara dan arca tetapi dicampur dengan *style background* animasi Jepang untuk memaksimalkan hasil yang didapat, dengan begitu visual yang disajikan akan menarik perhatian target pasar dalam negeri bahkan luar negeri.

B. Ringkasan Cerita

Animasi *Volcanid : Rise of the Garuda* menceritakan tentang Vienetta dan teman-temannya yang bekerja sebagai *Mythcather* untuk Volcanid yaitu menangkap penampakan makhluk mitologi untuk perusahaan bernama Volcanid, saat mereka sedang melakukan kunjungan kerja ke Labotarium milik Volcanid, terjadi suatu kejadian yang membuat mereka berteleportasi ke masa lalu, ke tempat artefak yang sedang diteliti di labotarium, yaitu *Mecha Garudeya*. Disana mereka akhirnya membantu pemilik artefak yaitu Garudeya untuk menemukan pusaka dalam misinya membebaskan ibu dan bangsanya dari perbudakan.

PEMBAHASAN

A. Referensi Karya



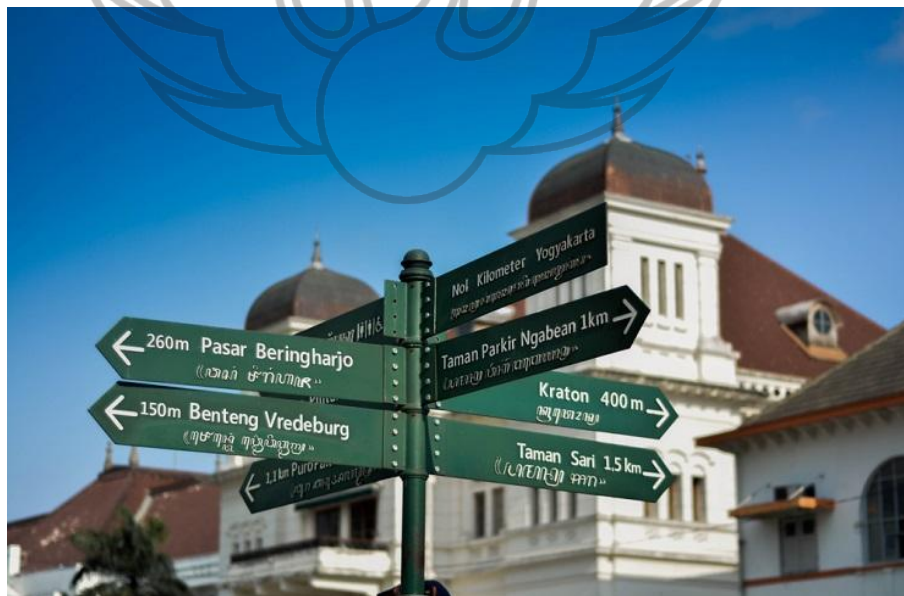
Gambar 1. Animasi *Non-Non Biyori* (2013)
(Sumber: <https://weibo.com/6020242460/LmI1MdVwH?type=repost>)

Untuk referensi dari *Non-Non Biyori*, *color palette* lebih dominan untuk dieksplor, karena suasana cuacanya sesuai untuk *background* animasi *Volcanid: Rise of the Garuda*. serta vegetasi yang terdapat di dalam gambar berada di pegunungan.



Gambar 2. Film Animasi *Kimi no Nawa* (2016)
(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/243546292327732958/>)

Sedangkan untuk *background Kimi no Nawa*, lebih mengeksplor tentang bentuk tebing yang merupakan komponen penting dalam *background scene 1*, karena menceritakan suasana didalam area pertambangan.



Gambar 3. 0 KM Yogyakarta
(Sumber: <https://www.shutterstock.com/fr/image-photo/0-km-yogyakarta-street-1182095533>)

Untuk sumber photobashing mengambil dari foto asli untuk mempertahankan bentuk aslinya sesuai dengan dunia nyata. Foto yang diambil nantinya juga akan digunakan sebagai background yang dipadukan dengan painting agar mempunyai kesan 2D.

B. *Software* Pengerjaan Karya



Gambar 4. Logo *Photoshop*
(Sumber: https://www.adobe.com/id_en/products/photoshop.html)

Adobe Photoshop adalah *software* desain grafis yang dikembangkan oleh *Adobe Inc.* *Software* ini menjadi standar untuk mengedit dan membuat grafis gambar. Lebih sering, *Adobe Photoshop* digunakan untuk pengeditan foto dan pembuatan efek. *Software* ini menawarkan beberapa fitur efek dan tool untuk memanipulasi gambar. Sedangkan dalam pembuatan *background*, *Adobe Photoshop* dipakai untuk menerapkan salah satu metode melukis, yaitu *digital painting* atau melukis secara digital di dalam komputer dengan bantuan *software*. Pemilihan *Adobe Photoshop* dikarenakan beberapa *tools* yang terdapat didalamnya mendukung dalam pembuatan karya *background*, seperti *Brush* di *photoshop*, yang berfungsi seperti kuas yang terdapat tintanya di alat lukis, *brush* berguna untuk membuat bentuk, mewarnai dan menggambar tekstur. Beberapa untuk membuat tekstur pohon, daun, tanah, dan lainnya di dalam *background*. Kelebihan *brush* di *Adobe Photoshop* adalah memiliki banyak bentuk yang membuat *painting* jauh lebih efisien. *Photoshop* juga memiliki *transform tool* yang jauh lebih mudah digunakan, *transform tool*

adalah alat untuk mengedit proporsi gambar, biasanya digunakan untuk *recycle* tekstur objek, beberapa objek mempunyai tekstur yang sama tetapi memiliki *angle* kamera yang berbeda, disini *transform tool* digunakan untuk mengubah bentuk objeknya misalnya dari tegak menjadi serong. Kelebihan terakhir di *Adobe Photoshop* adalah mempunyai *adjustment layer* yang beragam, *adjustment layer* berguna diproses *finishing* untuk membuat efek ataupun mengganti *mood* warna, beberapa *tools adjustment layer* yaitu *color balance* untuk mengganti warna dan *hue saturation* untuk mengganti kecerahan. Biasanya digunakan untuk *background* yang tersedia dari suasana siang ke malam tanpa membuat background baru. Untuk versi *software* yang dipakai adalah *Adobe Photoshop CS6*.

C. Teknik Pembuatan Karya

Beberapa teknik yang dipakai adalah :

1. *Digital Painting*

Teknik pertama yang dipakai dalam pembuatan *background* adalah *digital painting*. *Digital painting* merupakan proses melukis dengan menggunakan alat digital yaitu berupa komputer dan pen tablet. (Miko Guntara, Syakir, Mujiyono, 2020).

2. *Photobashing*

Teknik kedua adalah *photobashing* yaitu teknik digital *imagine* menggunakan tekstur atau foto yang kemudian dilayout dan dikomposisi ulang agar bisa membuat suasana dan ilustrasi yang lebih nyata serta mempersingkat waktu pengerjaan. (Hasnaul Husna, 2019).

Untuk teknis pengerjaan menggunakan tutorial dari Mclelun yang terdapat di kanal *youtube* dan *blog* pribadinya, di sana dijelaskan *step-by step digital painting background* dari *brush* yang digunakan sampai ke pengaplikasiannya. Tutorial dari Mclelun kebanyakan tentang proses *establish background* dan

eksterior *background*, hal ini yang menjadi alasan utama kenapa teknis pengerjaan mengambil dari tutorial *background* Mclelun.

D. Alur Pembuatan Karya

Beberapa langkah yang dilakukan dalam pembuatan 2D *Background* :

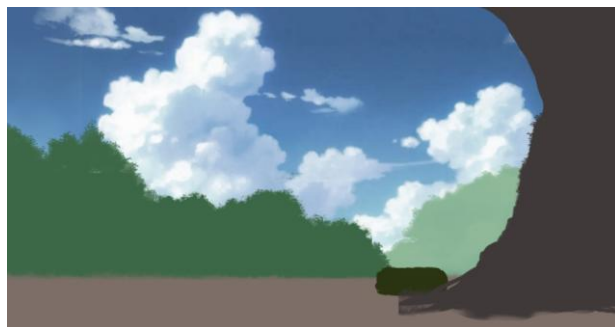
1. Pembuatan Sketsa



Gambar 5. Sketsa Awal
(Sumber: Regita, 2022)

Tahap pertama dalam pembuatan *2d background* adalah pembuatan sketsa. hal ini dilakukan untuk mempermudah *background artist* menentukan bentuk dasar dan visual yang dimuat dalam *background*. Pembuatan sketsa dapat dilakukan oleh *layout artist* ataupun *background artist* sendiri nantinya. Sketsa sendiri harus sesuai arahan dari *script* yang ada.

2. *Blocking* Warna



Gambar 6. *Blocking* Warna

Tahap selanjutnya adalah proses *blocking* warna, *blocking* warna merupakan tahap dimana *background artist* mulai memberikan warna ke setiap elemen didalam *background*, tetapi hanya warna dasarnya. Hal ini digunakan untuk membantu menentukan suasana.

3. Menambahkan Tekstur dan *Painting*



Gambar 7. Pemberian Tekstur dan *Painting*

Pada tahap ini *background artist* mulai menambahkan tekstur sesuai bendanya, tekstur dapat berupa foto asli kemudian dimasukkan kedalam *blocking* warnanya, inilah yang disebut teknik *photobashing*. Teknik ini efektif digunakan karena tekstur yang dimunculkan akan terlihat natural dan dapat mempersingkat waktu pengerjaan. Sedangkan proses *painting* berguna untuk membuat foto tekstur yang digunakan tidak terlalu terlihat asli dan *painting* juga akan memunculkan kesan 2d. Objek-objek yang tidak terdapat foto teksturnya bisa *dipainting* manual, tentu saja hal ini akan memakan waktu yang lebih lama daripada teknik *photobashing*.

4. *Finishing* dan Penambahan Visual Efek



Gambar 8. Hasil *Finishing*

Finishing vfx (visual effect) merupakan tahapan dimana *background artist* mengatur warna dan menambahkan efek seperti kabut, cahaya, dan bayangan. hal ini dilakukan agar *background* tidak tampak kosong dan lebih menonjolkan perbedaan antara *background* bagian depan, tengah, dan belakang (kedalaman).

E. Contoh Hasil Karya



Gambar 9. *Background Teaser*



Gambar 10. *Background Scene 1 Shot 2*



Gambar 11. *Background Scene 2 Shot 42*



Gambar 12. *Background Scene 3 Shot 16*

F. Analisis Karya *Background*

Beberapa hal yang diperlukan dalam pembuatan *background* adalah komposisi, variasi, dan kontras. komposisi berarti tata letak gambar, bertujuan untuk guide dalam penempatan objek, cara ini membuat *background* terlihat seimbang. Variasi merupakan elemen penting dalam pembuatan *background*, tujuan elemen ini adalah mengatur keindahan dalam *background*, karena di dunia nyata jarang terjadi repetitif bentuk. Perbedaan bentuk juga membuat

background tidak nampak monoton. Kontras bertujuan untuk pemisah antar objek, selain itu kontras juga akan mempengaruhi kedalaman *background*, jika sebuah *background* menggunakan 1 saturation warna yang sama, maka akan membuat mata kebingungan karena terlihat flat. Kontras juga sebagai penanda objek yang akan menjadi *point of interest*.

PENUTUP

A. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil pengerjaan 2D *background* animasi Volcanid yang sudah dilakukan sejauh ini dapat disimpulkan bahwa pengertian dari *background* sendiri adalah sebuah latar belakang yang digunakan untuk mendukung suatu adegan atau sebagai identifikasi dimana adegan tersebut berlangsung. 2D *Background* dapat dibuat dengan berbagai teknik, beberapa nama teknik yang dipakai adalah *digital painting*, yaitu teknik melukis menggunakan alat komputer dan teknik *photobashing* dimana teknik ini bertujuan untuk mendapatkan hasil yang terlihat asli sesuai dunia nyata secara efisien. Banyak hal yang diperoleh saat menjadi *background artist*, seperti cara adaptasi dengan *style* yang baru, *teamwork* antara *background artist* maupun divisi lain, efisiensi kerja, dan juga belajar alur kerja atau *pipeline* standar industri. *Background* dapat selesai karena kerjasama yang baik antar divisi, jika tim *layout* tidak dapat menerjemahkan dengan baik *script* yang ada, *background artist* juga akan bekerja 2 kali lebih berat karena harus menyesuaikan *angle* kamera *background* dengan *animate*, referensi juga sangat diperlukan karena waktu yang diperlukan untuk memikirkan ide konsep dapat dipangkas. Dibalik karya yang terlihat sempurna banyak hal yang harus dilakukan, bagi audiens visual dan cerita karya akan menjadi faktor yang penting, tetapi bagi kreator, pengalaman dibalik terbentuknya sebuah karya jauh lebih penting. Adapun saran yang diberikan berupa lebih memaksimalkan komunikasi antara supervisor dengan pekerja agar pekerjaan tidak dilakukan berulang dan hasil yang didapat sesuai dengan standar kerja.

Daftar Pustaka

- Adobe Inc. (2022). *Photoshop CC 2022*, diakses dari https://www.adobe.com/id_en/products/photoshop.html pada 11 Juli 2022.
- Guntara, Miko dkk. 2020. Perancangan Gambar Ilustrasi Personifikatif Teknik Digital dan Penerapannya pada *Merchandise*. *Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni*, 9(2), hal 71.
- Husna, Hasnaul. 2019. Perancangan Concept Art Game Budaya Erau “Belimbur” Adat Kutai Kartanegara Berbasis Android. *Jurnal Tugas Akhir*, hal 9.
- Kawatsura, S. (Director) 2013. *Non Non Biyori*, Jepang: Sentai Filmworks. 71 mins.
- Shinkai, Makoto. (Director) 2016. *Kimi no Nawa*, Jepang: CoMix Wave Films. 107 mins.
- Tasya, Rinandar. 0 KM Rute Yogyakarta, diakses dari <https://www.shutterstock.com/fr/image-photo/0-km-yogyakarta-street-1182095533> pada 5 Mei 2022.

