



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

Dalam animasi, desain *environment* sama pentingnya dengan aspek animasi lainnya. Menurut White (2006), meskipun animasi dan karakter sangat penting, 95% dari apa yang penonton lihat setiap adegan adalah *environment*. *Environment* juga dapat memperlihatkan keadaan kondisi suatu daerah. Contohnya dalam film animasi *Your Name* (2016), penonton dapat melihat keadaan pedesaan Jepang modern melalui *environment* yang ditampilkan di dalam film.

Desa adalah bagian penting dari Indonesia. Seperti yang disampaikan oleh Staff Khusus Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi (Mendes PDTT), Risharyudi Triwibowo, bahwa desa adalah entitas yang memiliki kearifan lokal dan sumber daya sebagai modal untuk bangkit. Akan tetapi, desa sebagai sebuah entitas sedang dalam ancaman. Ancaman tersebut menurut Muhammad Hasan selaku Kepala Desa Bangsal, Sumatera Selatan dalam wawancaranya kepada mongabay.co.id, berupa perubahan bentang alami desa yang menyebabkan masyarakat desa tidak dapat mengelola pertanian, perikanan dan yang lainnya sehingga mereka harus meninggalkan desa.

Meski begitu ada beberapa cara untuk merevitalisasi desa. Salah satu caranya adalah dengan mendirikan desa wisata. Menurut Simanungkalit et al.

(2015), membangun desa wisata dapat meningkatkan kesejahteraan ekonomi dan sosial budaya desa, meningkatkan kesadaran akan pelestarian lingkungan dan meningkatkan kesejahteraan penduduk desa. Nurmawati (2006) juga menambahkan bahwa dengan melibatkan penduduk secara langsung dalam pembangunan dan pengelolaan desa wisata, penduduk desa dapat menerima secara langsung keuntungan ekonomi dari desa wisata.

Dalam film animasi 2D Village of Hope, ceritanya akan berfokus pada usaha tokoh protagonist yaitu Dipta dan kawan-kawannya untuk menyelamatkan desa mereka yang masuk dalam proyek konstruksi pabrik perusahaan Mr. Vincent. Penulis akan merancang *environment* berupa desa wisata dengan menggunakan desa Brajan yang berada di Boyolali sebagai acuan desa yang terkena proyek pembangunan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah menjadi: bagaimana cara merancang *environment* desa wisata dalam film animasi 2D?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang penulis terapkan adalah sebagai berikut:

- Perancangan *environment* berdasarkan tiga desa wisata, yaitu desa wisata Besur, desa wisata Tembi dan desa wisata Pujon Kidul.

- Perancangan rekreasi luar ruangan akan diterapkan pada *scene* bertani, *scene café* sawah dan *scene* membajak sawah.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari skripsi ini adalah untuk menciptakan sebuah desa wisata fiksi berdasarkan berbagai desa wisata Besur, desa wisata Tembi dan desa wisata Pujon Kidul.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Manfaat skripsi bagi penulis adalah untuk memperoleh data untuk pengerjaan animasi, sehingga dapat membuat *environment* yang mirip dengan aslinya.
2. Manfaat bagi orang lain adalah sebagai tambahan ilmu pengetahuan dan bahan referensi.
3. Manfaat bagi universitas adalah sebagai rujukan akademis dalam perancangan sejenis.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA