



### **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

Masa remaja merupakan masa transisi dari masa anak-anak ke usia dewasa dimana seorang remaja tersebut mengalami perubahan fisik maupun cara berfikir yang semakin ekstrim. Seperti yang tertera pada jurnal *wall street* yang ditulis oleh Shirley S. Wang, dikalangan remaja kerap terjadi yang disebut dengan *peer pressure* yaitu tekanan diri pada anak – anak remaja yang biasanya suka meniru baik gaya maupun sikap orang lain. Menurut para ahli, hal tersebut merupakan hal yang penting untuk pengembangan cara berfikir remaja menuju kedewasaan. Namun, proses tersebut kerap beresiko buruk pada anak-anak yang cenderung mengikuti orang lain agar dianggap populer dan memiliki teman. Contohnya saja, cara memakai topi terbalik yang dianggap bergaya. Karena ingin dianggap mengikuti gaya tersebut maka semua orang memakai topi terbalik. (Wang,17 Juni 2013).

Ada yang mengatakan bahwa “Penampilan anda adalah kepribadian anda” yang mengartikan apa yang dilihat dari penampilan tersebut menggambarkan pula kepribadian orang tersebut. Misalnya, seseorang yang berpakaian memakai celana panjang dengan kemeja dimasukkan kedalam celana dan kancing yang terkancing sampai atas serta memakai kaca mata tebal maka orang tersebut akan dianggap sebagai orang yang kurang pergaulan.

Dengan penampilan yang sedemikian rupa seseorang dapat dinilai tanpa harus melakukan pengenalan terlebih dahulu. Sama artinya juga dalam sebuah

film. Penampilan atau *looks* yang ada dalam *frame* juga sangatlah penting. Setiap *frame* yang muncul dalam layar mewakili makna yang akan menjelaskan suasana dalam sebuah *scene* tersebut. Dari bentuk, warna, tata letak benda semuanya sengaja dibuat memiliki arti sesuai dengan konsep cerita yang ingin dibuat. Maka, *concept art* sangatlah penting guna mendukung isi cerita dalam film tersebut dan agar penonton dapat merasakan apa yang ingin disampaikan oleh sang pembuat.

Oleh karena itu, penulis ingin membahas mengenai perancangan *concept art* dalam mengaplikasikan set dan properti *stop motion* dalam film A yang menitik beratkan pada *concept art* dari beberapa *scene*. Makna dibalik set dan properti, serta kesulitan dan kendala apa saja yang penulis dapatkan selama proses pembuatan film A. Maka penulis meneliti dan merancang sesuai judul yaitu “Perancangan *Concept Art* Set dan Properti dalam Film A”

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana perancangan *concept art* yang berhubungan dengan pencarian diri yang dialami karakter dalam film A?

## **1.3. Batasan Masalah**

Perancangan *concept art* ini dibatasi pada perancangan konsep dan desain pada salon dan ruangan pendingin dalam film A.

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan dari penulisan laporan ini adalah untuk menghasilkan perancangan konsep dan desain dalam film *A* serta menambah pengetahuan mengenai *stop motion* terutama pada perancangan *concept art*.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Laporan tugas akhirnya ini bisa dijadikan referensi bagi pembaca yang ingin mengetahui lebih banyak mengenai *stop motion* terutama dalam bidang *art*.



U  
M  
N