



### **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

Industri perfilman animasi belakangan ini meluas dan sudah jauh lebih berkembang dengan pesat dan animatornya tidak dapat dianggap remeh. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya animator-animator handal dari Indonesia yang cukup handal dalam menciptakan film-film animasi. Salah satu contohnya adalah Rini Sugianto, seorang animator muda asal Indonesia yang menjadi salah satu kunci kesuksesan film animasi *The Adventures of Tintin*. Rachmatunisa mengatakan dalam sebuah artikel dalam [inet.detik.com](http://inet.detik.com) (2013) kondisi ini didukung oleh banyak dibukanya sekolah-sekolah animasi atau perguruan tinggi yang membuka jurusan animasi. Stasiun televisi juga sudah mulai menunjukkan ketertarikan menayangkan animasi lokal walaupun jumlah animasi lokal di Indonesia masih terhitung sedikit. Paling tidak kondisi ini diharapkan dapat mendukung perkembangan film animasi untuk dapat menjadi lebih baik lagi. Pemerintah pun sedikit demi sedikit memberikan dukungannya terhadap perkembangan industri ini walaupun memang belum fokus dan belum terstruktur dengan baik.

Prabowo & Irawan (2012) mengatakan kesuksesan film animasi dapat ditentukan oleh perpaduan dari unsur-unsurnya yaitu cerita, karakter, dan *environment*. *Environment* dalam animasi tidaklah selalu menjadi penentu keberhasilan sebuah film animasi. Namun, setiap film animasi yang sukses pasti memiliki rancangan animasi yang baik dan mendukung karakter dan jalan cerita.

Jika salah satu unturnya tidak baik, maka hasil dari film animasi tersebut dapat dipastikan tidak akan maksimal karena unsur-unsur tersebut adalah satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. *Environment* juga dapat berfungsi sebagai pembangun mood dan suasana dari suatu adegan. Jadi jika sebuah *environment* dalam film animasi tidak mendukung karakter dan animasi walaupun sebagai apapun film tersebut, maka hal tersebut akan dapat mempengaruhi hasil akhir dari film tersebut (hlm. 1-2). Hal tersebut memperlihatkan bahwa desainer *environment* dalam sebuah film animasi sangatlah diperlukan.

Menurut Cak Ikin, animator *Suro Boyo* (seperti yang dikutip oleh Prabowo dan Irawan, 2012) berpendapat bahwa *environment* dalam kebanyakan film-film animasi Indonesia dalam produksi film animasi di Indonesia masih dianggap kurang penting. Salah satu yang menjadi penyebabnya adalah kebanyakan animator masih cenderung mementingkan pergerakan dari karakter-karakternya ketimbang memaksimalkan *environment*. Bahkan terkadang animator hanya membuat background dan *environment* seadanya dan hanya mengandalkan pada pencahayaannya.

Film animasi 3D yang berjudul *Mana Haramaung* ini adalah film yang bertemakan budaya Indonesia yaitu mengenai suku pedalaman fiktif di wilayah Indonesia yang mengacu pada suatu suku yang ada di Indonesia. Film animasi ini menceritakan mengenai seorang bocah yang bernama Uppai, seorang bocah suku pedalaman yang senang bermain di sebuah rumah tua yang kemudian merasa terganggu dengan kehadiran dua orang arkeolog yang sedang mencari suatu benda

pusaka di rumah tersebut. Karena merasa terancam, Uppai mencoba mengusir kedua arkeolog tersebut agar mereka tidak mengganggunya lagi. *Setting environment* dalam film ini seluruh filmnya mengambil lokasi di sebuah rumah tua peninggalan kolonial Belanda di tengah hutan yang sudah tidak berpenghuni. Rumah tua yang telah ditinggalkan hampir seratus tahun itu memerlukan detail dan visual yang cocok dengan situasi tersebut. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk membahas topik mengenai perancangan desain *environment* dalam film animasi 3D yang berjudul *Mana Haramaung*.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis di atas, maka masalah yang akan dibahas dalam penulisan laporan ini adalah bagaimana perancangan desain *environment* dalam film animasi 3D yang berjudul *Mana Haramaung*?

### **1.3. Batasan Masalah**

Untuk mempersempit topik bahasan, pembahasan topik akan dibatasi pada perancangan lingkungan hutan, eksterior rumah, interior rumah pada ruangan yang digunakan, serta pemberian tekstur pada *environment* animasi 3D *Mana Haramaung*.

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

Tujuan dibuatnya Tugas Akhir ini antara lain untuk membuat perancangan desain *environment* dalam film animasi 3D *Mana Haramaung*.

## 1.5. Manfaat Tugas Akhir

Dalam penulisan Tugas Akhir ini dikemukakan beberapa manfaat, yaitu:

1. Memberikan informasi kepada para pembaca mengenai apa itu *environment* dan bagaimana cara penerapannya serta penggunaannya dalam sebuah film animasi 3D.
2. Menunjukkan bahwa perancangan desain *environment* yang tepat dan baik dapat mempermudah pekerjaan *animator* dalam menganimasikan sebuah film animasi 3D.

## 1.6. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan dalam Tugas Akhir ini adalah dengan melakukan studi pustaka untuk dapat mencari informasi yang dapat digunakan dalam membuat 3D *environment* untuk Tugas Akhir. Selain melakukan studi pustaka, penulis juga melakukan dokumentasi terhadap tahap-tahap yang telah dilakukan dalam menciptakan desain *environment* dalam film 3D animasi *Mana Haramaung*.