

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dewasa ini animasi sudah berkembang pesat dan dapat dilihat melalui yang teknik yang digunakan seperti teknik 3D dan 2D. Hal ini sudah terlihat di film-film animasi, seperti “*Kotonoha no Niwa*” (2012) dan “*The Little Prince*” (2015).



Gambar 1.1 Kotonoha no Niwa

Untuk membuat karya animasi yang bagus, kita membutuhkan *Environment* yang mendukung jalan cerita. *Environment* juga harus *believable*, dengan kata lain, tidak keluar dari jalan atau *setting* cerita yang dibuat, namun harus tetap imajinatif dan tidak menutupi kemungkinan dalam perubahan cerita.

Menurut Paul (2009) film animasi tidak harus selalu menekankan dramatisasi dan *performance* tetapi juga menekankan di *background* gambar, hal ini menekankan

bahwa sifat *environment* dapat dibuat fleksibel dan mengikuti arah cerita dan mood.(hlm.46)

Misalkan di sebuah taman di malam hari bisa dijadikan sebagai *background* untuk adegan sedih tetapi dapat digunakan juga untuk adegan refleksi.Oleh karena itu, penulis akan merancang *environment* yang fleksibel dengan menyesuaikan dengan adegan di dalam film animasi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan penulis adalah bagaimana perancangan visualisasi *Environment* untuk film animasi “Rana”. Tantangan yang dihadapi penulis adalah bagaimana menampilkan visualisasi kota New York pada tahun 1950 dan Yogya pada masa sekarang agar sesuai dengan maksud penulis.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dibahas adalah perancangan *Environment* dalam film animasi ‘Rana’ adalah sebagai berikut:

- a. Perancangan visual design untuk *Environment* akan difokuskan pada lokasi di New York pada tahun 1950, yaitu *Rowhouse Area*, *Diner*, dan Yogyakarta pada tahun 2015
- b. Perancangan visualisasi *environment* menggunakan gabungan teknik *matte painting* dan *3D tracing*.

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

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang dan mengimplementasikan *environment* dalam film animasi “Rana” agar para penonton mengerti inti cerita dan perbedaan *environment*

#### **1.5 Metode Pengumpulan Data**

Perancang mengumpulkan data dengan melakukan studi literatur, dengan membaca buku-buku *environment* dan arsitektur New York pada tahun 1950 dan study existing berupa foto dan film

UMMN