



### **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

*Environment* merupakan elemen yang digunakan untuk menentukan latar dan *setting* yang terjadi dalam sebuah film atau animasi. Dengan memunculkan *environment* yang familiar, penonton dapat dengan mudah menghubungkan dirinya dengan *environment* yang ada di dalam animasi. Beberapa animasi menampilkan *environment* yang membantu tokoh dalam berkomunikasi. Dengan hanya menampilkan *environment* tersebut, penonton dapat mengambil kesimpulan langsung dari scene. Lasseter (2011) mengatakan bahwa pembuatan film berkualitas memiliki faktor-faktor berupa cerita menarik yang didalamnya terdapat tokoh memukau, ditempatkan dalam dunia yang *believable*.

Film animasi “SMOKIN’!!!” bercerita mengenai hubungan perokok dengan asap yang berlokasi di perkotaan. Lokasi ini memudahkan peneliti dalam melakukan studi lapangan dengan secara langsung mendatangi tempat yang ada sebagai referensi. Selain studi lapangan, referensi juga diambil dari gambar, foto dan *artbook* yang membantu dalam pengembangan konsep *environment* berbentuk kota.

### 1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan *environment* pada film animasi dua dimensi berjudul “SMOKIN’!!!”?

### **1.3. Batasan Masalah**

Untuk mencegah peluasan topik dari pembahasan yang ada, masalah dibatasi dengan indikasi-indikasi berikut :

1. Perancangan *environment* yang dilakukan adalah untuk menggambarkan relasi tokoh dengan sosiologi kota.
2. *Environment* kota yang dirancang terbatas pada jalan umum dan kafe.

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

Tujuan akhir yang ingin dicapai adalah merancang *environment* pada animasi dua dimensi “SMOKIN’!!!”

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

Tugas akhir ini bermanfaat bagi penulis sebagai karya yang menyadarkan adanya konsep-konsep yang berdiri tegak dibalik sebuah pembuatan *environment* yang dapat membantu tokoh dalam bercerita, di mana unsur-unsur yang ada dapat ditampilkan secara langsung maupun tidak langsung. Tugas akhir ini juga dapat bermanfaat bagi orang lain dalam memahami *environment* yang digunakan dalam film animasi SMOKIN’!!!. Sedangkan untuk mahasiswa dan mahasiswi, bermanfaat sebagai referensi yang merujuk pada hubungan antara tokoh dan *environment* yang ada, khususnya yang bertempat di perkotaan.