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

Animasi merupakan kumpulan gambar bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan ilusi pergerakan saat dimainkan. Animasi memiliki banyak jenis, ada animasi dua dimensi, animasi tiga dimensi, animasi *stop-motion,* dan *limited animation.*

Limited animation merupakan animasi yang menggunakan aset yang sama secara berulang di dalam film, pada awalnya jenis animasi ini digunakan untuk menghemat waktu pembuatan, namun sekarang waktu tersebut banyak digunakan oleh animator untuk fokus pada hal lain seperti memaksimalkan visual animasi. Seperti animasi pada umumnya, *limited animation* masih memiliki aspek berupa cerita, karakter, serta *environment* yang dijabarkan secara visual.

Environment merupakan lingkungan di sekitar karakter yang dibangun untuk mendukung situasi dan kondisi di dalam suatu animasi. *Environment* tersusun atas properti dan ruang. Kedua hal tersebut divariasikan untuk membentuk dunia yang unik bagi sang karakter; *space* kecil yang penuh dengan properti untuk karakter yang berantakan, atau *space* luas dan properti berkilauan yang tertata untuk menunjukkan rumah karakter yang kaya. *Environment* membantu mendorong jalannya cerita dengan memberikan penjelasan bisu pada para penonton mengenai dunia tempat sang karakter berkembang. Misalnya,

Perancangan Environment Daerah..., Shienny Jusuf, FSD UMN, 2017

ruang dansa di dalam *Beauty and the Beast* (1991), atau dapur di dalam film *Ratatouille* (2007).

Selain mampu memperlihatkan situasi serta kondisi di sekitar sang karakter, *environment* juga berperan dalam mempelihatkan latar belakang budaya dari sebuah cerita. Oleh karena itu, di dalam *limited animation* "Sangkuriang", *environment* menjadi aspek yang didorong untuk memperlihatkan latar belakang budaya Sunda di dalam cerita rakyat Sangkuriang.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimanakah perancangan *environment* daerah Jawa Barat yang sesuai untuk *limited animation* "Sangkuriang"?

1.3. Batasan Masalah

Perancangan dari *environment limited animation* "Sangkuriang" ini dibatasi pada:

1. Perancangan *environment* sekitar berupa tumbuh-tumbuhan yang umum tumbuh di daerah Jawa Barat
2. Perancangan interior dan eksterior rumah tradisional Sunda dengan atap bergaya "suhunan julang ngapak"

Perancangan Environment Daerah..., Shienny Jusuf, FSD UMN, 2017

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan Tugas Akhir adalah merancang visualisasi *environment* daerah Gunung Tangkuban Perahu dengan tema budaya Sunda pada *limited animation* pendek "Sangkuriang".

1.5. Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini dapat memperluas wawasan penulis baik secara teori maupun praktikal, serta menjadi media yang baik bagi penulis untuk mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari oleh penulis hingga saat ini.

Selain itu, penulis juga berharap penelitian ini dapat membantu memperluas wawasan pembaca, dan membantu penelitian serupa yang akan dilaksanakan ke depannya.

Perancangan Environment Daerah..., Shienny Jusuf, FSD UMN, 2017