



### **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

Kopi merupakan sebuah minuman yang sering dijumpai di kalangan masyarakat. Tidak sedikit orang yang menikmati minuman yang dihasilkan dari biji kopi tersebut. Karena jumlah konsumennya yang banyak, tidak heran banyak perusahaan yang membuat aneka ragam kopi. Macam-macam jenis kopi pun sangat beragam seperti kopi Robusta, dan Arabica yang terkenal untuk diproduksi secara Komersil. Indonesia sendiri termasuk salah satu negara yang memproduksi kopi terbesar ke empat di dunia berdasarkan data dari *International Coffee Organization* (BBC, 2018).

Salah satu produk kopi komersil yang ada di Indonesia adalah kopi Luwak. Kopi luwak sendiri merupakan produk kopi yang diproduksi secara unik yaitu melalui kotoran luwak yang sudah memakan ceri kopi. Karena keunikan dan rasanya yang khas ini membuat kopi luwak menjadi salah satu produk populer bertingkat internasional. Karena kepopulerannya itu, orang semakin kerap untuk menangkap luwak dan memberi makan ceri kopi untuk diambil kotorannya. Banyak peternakan yang melakukan produksi ini secara ilegal dan kerap memaksa luwak untuk terus memakan biji kopi. Hal ini menjadi dianggap sebagai kekejaman hewan seperti yang dilaporkan oleh BBC. (BBC, 2013).

Isu yang sekaligus fenomenal tersebut membuat penulis ingin mengangkat cerita tentang eksploitasi hewan luwak. Hal ini menarik untuk diangkat karena eksploitasi yang kejam ini hingga sampai saat ini masih ada di beberapa tempat. Tema cerita ini sendiri bertemakan tentang eksploitasi dan kebebasan. Kebebasan pada cerita ini ingin menunjukkan bahwa hewan seperti luwak juga layak memiliki hak hidup dengan bebas seperti layaknya manusia. Selain itu, cerita ini juga hendak menjadi pesan moral bagi para generasi muda bahwa eksploitasi itu tidak baik.

Untuk menyampaikan cerita yang diangkat dari isu tersebut, penulis menggunakan animasi sebagai media utama karena ingin menunjukkan visual yang menarik dari cerita yang diangkat. Menurut Sullivan et al., (2008, hlm 7) pada bukunya menerangkan bahwa animasi memiliki kesempatan yang baik untuk menunjukkan kompleksitas, *visual* dan gaya seni yang menarik bagi para penonton. Dalam hal ini, kesempatan untuk membangun dunia animasi dapat dikembangkan sebagai peran *media* yang sangat baik untuk komunikasi *visual*. Animasi sendiri memiliki banyak potensi secara *visual* dibanding dengan film *live-action* karena memiliki banyak macam teknik seperti animasi 2 dimensi, animasi 3 dimensi, dan animasi *stop motion*. Dari beberapa teknik itu, ada juga animasi dengan teknik animasi gabungan yang disebut dengan animasi *hybrid* yang menggabungkan 2 teknik yang berbeda.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

Teknik animasi yang akan digunakan pada karya menggunakan teknik hybrid yaitu karakter 2 dimensi dan *environment* 3 dimensi. *Hybrid* pada animasi ini difokuskan pada tokoh 2 dimensi untuk memfokuskan gerakan animasi tokoh terutama pada adegan *fighting scene* atau *action scene* dengan *environment* 3 dimensi yang sudah tersedia. *Environment* 3 dimensi itu sendiri memiliki perspektif yang baik sehingga memberikan *visual* dimensi yang jauh lebih baik untuk *scene-scene* yang dramatis. Selain itu, hal ini dapat memudahkan *animator* saat memposisikan gambar tokoh dan arah gerakan pada *angle* yang sulit untuk digambar.

Meskipun animasi ini memfokuskan animasi pada tokoh, *environment* yang akan dibuat berperan penting sebagai pendukung suasana cerita. Karena bertemakan eksploitasi, setting cerita terjadi di sebuah pabrik kopi terpencil di tengah hutan. Karena pentingnya *environment* untuk cerita yang diangkat, penulis hendak merancang pabrik kopi dengan suasana penjara sebagai pendukung cerita dalam animasi “Jail Break”.

## 1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan diajukan Penulis adalah bagaimana merancang *Environment* pabrik kopi dengan suasana penjara agar bisa mendukung cerita dalam animasi hybrid “Jailbreak”?

U M M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

### 1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dibahas dalam perancangan environment pabrik kopi dengan suasana penjara sebagai pendukung cerita animasi 2D “Jailbreak” adalah sebagai berikut:

1. Perancangan Pabrik Kopi yang difokuskan pada *interior*, eksterior dan properti pada Pabrik yang terlihat dalam film.
2. Perancangan environment pada interior bangunan penjara yang terdiri dari bagian belakang ruang penjara luwak yang digunakan pada scene 01 shot 017.
3. Perancangan *environment* pada *interior* bangunan penjara yang terdiri dari ruang utama bangunan penjara, sel penjara, sel pintu bangunan, serta objek-objek kecil seperti box kecil [ada scene 01 shot 025.
4. Perancangan environment pada eksterior pabrik kopi yang terdiri dari 2 bangunan penjara, box pengering kopi, tembok dan dinding pembatas, ruang bangunan gudang kopi yang digunakan untuk memperlihatkan scene 03 shot 010 dan scene 05 shot 08

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

#### 1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari Tugas akhir ini adalah merancang *Environment* Pabrik kopi dengan suasana Penjara agar mendukung jalan cerita dan suasana dalam animasi *hybrid JailBreak* yang difokuskan pada aspek *visual*, bangunan, dan suasana warna pada bangunan interior penjara dan eksterior pabrik kopi pada *scene 01 shot 017*, *scene 01 shot 025*, *scene 03 shot 010*, dan *scene 05 shot 08*.

#### 1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat yang akan didapat dari hasil laporan tugas akhir ini adalah:

- a. Berguna sebagai wawasan baru untuk penulis dalam pengerjaan *Environment* pada animasi 2D untuk tugas akhir.
- b. Sebagai Sarana ilmu pengetahuan untuk berbagai pihak masyarakat yang membutuhkan.
- c. Berguna sebagai rujukan akademis untuk mahasiswa yang akan membahas topik yang sama.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA