



### **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* dalam dunia animasi ialah sebutan untuk model tempat karakter berada. Menurut Wyatt (2011, hal 36), seni perancangan *environment* sebenarnya adalah tentang merancang keseluruhan filmnya. Beliau juga mengatakan kalau sebuah *environment* harus kelihatan menarik atau mudah diingat (*striking*) tetapi tidak terlalu padat (*uncluttered*) agar karakter bisa berada di dalamnya. Sebagai latar tempat, *environment* berperan dalam menciptakan suasana keseluruhan animasi. Warna-warna *environment* berperan sebagai warna *background* yang memberikan kontras ataupun harmonisasi pada karakter. Bentuk dan siluet dari *environment* juga bisa mempertegas suasana dalam sebuah film. Don Hall, Director dari film animasi Big Hero 6 (2014) di dalam buku The Art of Big Hero 6 (2014, hal. 14) mengatakan, “Kami ingin mengejar realisme di dalam *environment*, membuatnya terlihat seperti kota yang benar-benar ditinggali, ada unsur sejarah, dan tidak semua hal adalah sesuatu yang baru.” Bagi penulis dan para pembuat karya, sudut pandang inilah yang ingin kami terapkan pada pembuatan *environment* karya kami.

*Environment* di dalam dunia animasi biasa didesain mengikuti kesan yang diinginkan, serta sifat yang dirasakan oleh karakter utama. Seperti contohnya, dalam film animasi serial Power Puff Girls (1998), kota kecil yang bernama Townsville digambarkan dengan gedung yang bentuknya bervariasi, serta

memakai warna yang cenderung hangat. Bangunan di Townsville diwarnai polos & harmonis satu sama lain, dan bersih tanpa tekstur, sehingga menciptakan kesan damai dan menyenangkan untuk ditinggali. Sementara itu, di sebuah episode bernama “Town and Out,” para protagonis harus pindah ke kota yang lebih besar bernama Citysville. Citysville digambarkan dengan proporsi dan warna yang jauh lebih realistis, termasuk dalam para karakter yang tinggal di dalamnya. Di dunia Power Puff Girls dimana proporsi dan warna sudah terbiasa terdistorsi, realisme ini memberikan kesan yang kaku dan dingin. Bangunan rumah baru disorot kamera dari *angle* rendah dan diberi tekstur, sehingga terlihat kotor dan tua. Perbedaan proporsi serta warna ini memberikan kesan yang membedakan episode ini dengan 79 episode lainnya.

Bentang lahan merupakan salah satu tipe *environment* yang ada didalam sebuah film ataupun animasi. Menurut Junun Sartohadi (2017), seorang Geomorfologis tanah, komponen bentang lahan berupa bentang alam, budaya, susunan keruangan, interaksi antara bentang alam dan budaya, serta dinamika bentang geografis. Penekanan pada bentang alam, bentang budaya, serta interaksinya menandakan pentingnya peranan kedua komponen didalam sebuah bentang lahan. Sartohadi mendefinisikan bentang lahan sebagai luasan permukaan bumi yang tersusun atas sejumlah satuan-satuan luasan lahan yang memiliki hubungan saling terkait dalam proses pembentukannya. Maka dari itu, sebuah bentang lahan harus memiliki proses perancangan, sehingga komponen alam dan budaya di dalam bentang dapat berjalan berdampingan.

## 1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan *environment* bentang Lahan Warga untuk film animasi “Bawa Diriku”?

## 1.3. Batasan Masalah

Skripsi ini membahas:

1. Perancangan *environment* Lahan Warga sebagai tempat tinggal burung gereja di *scene 2 shot 1*.
2. Perancangan *environment* Lahan Warga sebagai tempat latihan terbang burung gereja pada *scene 3 shot 23*.
3. Perancangan *environment* Lahan Warga yang mendukung adegan kebakaran pada *scene 4 shot 27*.

## 1.4. Tujuan Skripsi

Merancang *environment* bentang Lahan Warga untuk film animasi “Bawa Diriku”.

## 1.5. Manfaat Skripsi

1. Bagi penulis  
Menerapkan ilmu yang penulis pelajari selama pembuatan film secara berkelompok.

2. Bagi orang lain

Mengetahui perancangan *environment* yang sesuai dengan kebutuhan hidup burung gereja, serta menunjang adegan yang terjadi dalam cerita.

3. Bagi universitas

Tugas akhir sebagai syarat kelulusan penulis.



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA