



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

Handriyotopo (2015) menuliskan dalam jurnalnya bahwa perkembangan animasi di Indonesia meningkat dengan adanya kemajuan teknologi yang sangat pesat (h. 50). Software gratis seperti Blender mendukung kemajuan animasi 3D dan para animator. Dunia internet dan perangkatnya juga memungkinkan animasi Indonesia dikenal oleh negara lain. Salah satu contoh animasi Indonesia yang dikenal banyak orang adalah animasi pendek 3D berjudul Bajaj Transformer: Pada Suatu Ketika (2011) yang berhasil beredar luas di internet (h. 56-57). Film pendek animasi 3D ini memiliki desain *environment*, visual efek dan foley yang bagus, dan menjadi perbincangan banyak masyarakat Indonesia bahwa animator Indonesia mampu menghasilkan animasi dengan kualitas tinggi.

Dalam animasi 3D, pasti terdapat *environment* di dalamnya. White (2006) mengatakan bahwa desain *environment* tidak dapat diremehkan dalam proses pembuatan animasi 3D (h. 375). *Environment* dapat membangun *mood* penonton dan membuat penonton mengalami pengalaman sinematik yang lebih baik. Ketika penonton melihat karakter dalam film, mereka akan melihat juga *environment* dalam film tersebut secara sadar maupun tidak (h. 375). Dalam buku yang ditulis oleh Sullivan, Alexander, dan Schumer (2008) dikatakan bahwa *environment* yang baik adalah *environment* yang dapat membuat sebuah panggung bagi film animasi

tersebut, yang dapat menentukan *mood* dalam cerita, dan yang dapat mendukung tokoh dan jalannya cerita (h.111).

Environment dalam film-film animasi besar seperti *Coco* (2017) dan *ParaNorman* (2012) dapat menunjukkan karakteristik tokoh, memperjelas cerita yang ingin disampaikan oleh pembuat film, membangun suasana hati penonton, dan menarik penonton ke dalam dunia yang disediakan. *Environment* yang dibuat dalam *Coco* memperlihatkan suasana negara Meksiko, dengan diperkuat unsur-unsur budaya di dalamnya. Dalam animasi 3D *stop motion* *ParaNorman*, desain kamar Norman dipenuhi dengan poster-poster dan properti berbentuk zombie yang menyeramkan untuk memperjelas karakter Norman yang bisa berkomunikasi dengan orang dan hewan yang sudah meninggal. Jika *environment* *Coco* atau *ParaNorman* dibuat dengan suasana lain, hal itu akan memengaruhi karakteristik tokoh dan cerita yang ingin disampaikan kepada penonton.

Film “*Cadenza*” ingin menampilkan seorang ayah dan anak gadisnya yang bernama Elise, yang sama-sama menyukai musik namun berbeda genre. Dengan sifat yang dimiliki oleh kedua tokoh tersebut, *environment* harus dibuat sebagai pendukung karakteristik masing-masing tokoh dan keseluruhan cerita. *Environment* ruang duduk / ruang piano sang ayah akan dibuat berdasarkan karakteristik yang dimilikinya, dan salah satunya adalah obsesi sang ayah terhadap musik klasik. *Environment* kamar sang anak akan dibuat dengan karakteristiknya yang lebih modern, ingin tahu tentang hal baru, dan ingin mengeksplorasi genre musik yang lain.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari perancangan skripsi ini adalah bagaimana merancang *environment* tempat tinggal berdasarkan karakteristik tokoh pada film pendek animasi 3D berjudul “Cadenza”?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan ini adalah:

1. *Environment* tempat tinggal yang dibahas adalah ruangan interior rumah, yaitu ruang piano dan ruang tidur.
2. Ruang piano dirancang berdasarkan karakteristik tokoh Ayah, dan ruang tidur dirancang berdasarkan karakteristik tokoh Elise.
3. Visualisasi *environment* yang dibahas adalah *floor plan*, bentuk gaya bangunan, bentuk perabotan, dan skema warna ruangan.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari perancangan skripsi ini adalah untuk merancang *environment* tempat tinggal berdasarkan karakteristik tokoh pada film pendek animasi 3D berjudul “Cadenza”.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat dari skripsi perancangan *environment* ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi masyarakat

Skripsi ini dapat menambah pengetahuan dalam pembuatan *environment* dalam animasi 3D berdasarkan karakteristik tokoh, dan menarik minat para animator lain di Indonesia untuk berkarya.

2. Bagi universitas

Manfaat skripsi untuk universitas adalah sebagai rujukan akademis dalam perancangan sejenis.

3. Bagi penulis

Merancang *environment* yang dibutuhkan film pendek animasi 3D berjudul “Cadenza”.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA