

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Menurut Supriatna (2012), Kerusakan lingkungan di Indonesia terutama di hutan hujan tropis yang berlokasi di Kalimantan disebabkan oleh penebangan hutan secara liar (hlm. 169). Maka diperlukan kesadaran dari masyarakat untuk mulai menjaga lingkungan disekitar kita. Kita dapat berkontribusi dalam hal kecil seperti membuang sampah pada tempatnya, meminimaliskan penggunaan plastik, dan masih banyak lagi, Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan kepada masyarakat tentang masalah kerusakan lingkungan yang timbul di negara kita. Untuk dapat dilihat, dan dinikmati oleh masyarakat maka penulis bertujuan untuk menyampaikan oleh medium film pendek animasi *3D* yang dikemas semakin menarik dengan genre fantasi. Di mana film ini diharapkan dapat menyadarkan masyarakat untuk mulai menjaga lingkungan disekitarnya.

Animasi merupakan medium yang cukup menarik, dan sering digunakan untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat maka penulis memilih medium animasi *3D*, untuk mendapatkan efek fantasi yang sulit didapatkan melalui *life action*, dan animasi *2D*. Ketika kita menonton sebuah film, *environment* sering menjadi penarik perhatian penonton. Selain itu *environment* dalam sebuah *film* animasi memiliki peran yang cukup penting. Peran tersebut dapat beragam-  
ragam, salah satunya sebagai pendukung jalannya cerita. Maka dibutuhkan perancangan yang baik, dan matang.

Pemilihan medium animasi *3D* tentu memiliki tujuan, dan maksud tertentu yaitu, penulis memiliki tujuan untuk menimbulkan efek *cinematic*, dan *lighting* yang lebih baik, dan efisien dibanding menggunakan teknik penyampaian yang lain. Kelebihan lain menggunakan animasi *3D* adalah memberikan kesan kedalaman, dan perspektif yang lebih baik dibanding medium animasi yang lain.

Agar dapat diresapi oleh masyarakat maka perancangan desain *environment* pada film pendek *3D* yang berjudul “Hifa The Mushroom Shepherd” memerlukan desain *environment* yang menarik, dan berdasarkan teori warna yang diaplikasikan pada *film*. Maka penulis merasa tertantang untuk mengambil bagian dalam perancangan desain *environment* pada film pendek animasi *3D* yang berjudul “Hifa The Mushroom Shepherd”

Karena film ini memiliki genre fantasi, maka penulis dalam merancang *environment* pada film ini menggunakan nilai fantasi. Perancangan *environment* pada film “Hifa The Mushroom Shepherd” Menggunakan referensi film “*A Bugs Life*” di mana *environment* yang penulis ingin capai memiliki efek yang menyatu dengan alam, dan memiliki ukuran karakter yang tidak jauh berbeda dengan film “Hifa The Mushroom Shepherd.”

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penulis membuat karya animasi *3D* yang berjudul “Hifa The Mushroom Shepherd” Maka, rumusan masalah adalah bagaimana merancang *environment* tempat tinggal makhluk fantasi dalam film animasi *3D* yang berjudul “Hifa The Mushroom Shepherd”

### **1.3. Batasan Masalah**

Untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi penciptaan “ Perancangan *environment* tempat tinggal makhluk fantasi dalam film animasi 3D yang berjudul “Hifa The Mushroom Shepherd”” Maka penulis memberi pembatasan antara lain:

1. Perancangan yang dibahas adalah tempat tinggal fantasi yang berlokasi di permukaan tunggul pohon, dan gua fantasi yang terletak pada dasar tunggul pohon berdasarkan warna, tekstur, dan bentuk.
2. Penulis menggunakan desain yang bertema fantasi atau fiksi dalam menyelesaikan karyanya.
3. Penulis tidak membahas *environment* pada permukaan tunggul yang terjadi pada kondisi rusak.
4. penulis tidak membahas *technical lighting* yang nantinya akan digunakan pada bagian dasar tunggul pohon.

### **1.4. Tujuan Skripsi**

Dalam menyelesaikan tugas akhir ini penulis memiliki tujuan untuk merancang desain *environment* pada film animasi 3D yang berjudul “Hifa The Mushroom Shepherd” dengan *environment* bertema fantasi.

### **1.5. Manfaat Skripsi**

Dalam menyelesaikan tugas akhir ini penulis diharapkan memiliki manfaat bagi penulis, orang lain, dan Universitas Multimedia Nusantara.

1. Bagi penulis

Tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi pengalaman dalam menjenjang karir di dunia perfilman, dan merancang *environment* yang sesuai dengan konsep cerita film animasi pendek yang berjudul “Hifa The Mushroom Shepherd”.

2. Bagi pembaca

Diharapkan tugas akhir ini dapat menjadi acuan dan referensi untuk menyelesaikan tugas akhir bagi mahasiswa yang ingin menyelesaikan tugas akhir. Diharapkan tugas akhir ini dapat dijadikan referensi dan bahan pembelajaran.

3. Bagi universitas

Sebagai rujukan akademis dalam perancangan sejenis, dan melihat seberapa handal kemampuan penulis dalam menerapkan nilai-nilai akademis selama belajar di Universitas Multimedia Nusantara.