



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Menurut Felix (2014) di dalam buku “*The Art Of Big Hero 6*” oleh Julius, J. (2014) mengatakan bahwa hanya dengan melihat *environment* sudah dapat terlihat detail dari karakteristik sang karakter seperti identitas, kebiasaan, dan budayanya. Dalam animasi fungsi yang paling utama dalam memvisualisasikan *environment* adalah untuk menyajikan animasi tersebut sama dengan halnya live-action ataupun teater (MacLean, 2011, 182). Dengan *environment* pula penulis harus memberikan dunia yang dimana penonton akan merasa bahwa itu suatu dunia yang patut dijelajahi atau *believable* (MacLean, 2011, 184)

Konsep tentang set dan properti sangatlah penting dalam pembuatan *environment* yang dapat menunjukkan identitas, kebiasaan, dan budayanya, set digunakan untuk menciptakan suasana dan kesan relitas dan properti digunakan untuk mengekspresikan perasaan, pikiran, kemampuan ataupun kekuatan suatu tokoh. (Corrigan dan White, 2012, hlm 96, 51-52)

Film ini akan dibuat dengan animasi 2D karena dalam proses pembuatan film satu orang dapat mengerjakan *keys* dan orang yang lain dapat mengerjakan *inbetween* (Thomas, F . dan Johnston, O. 1990), dan ditambah lagi jika sudah disiplin dalam animasi terkadang tidak harus menggambar banyak *inbetween* (Webster , 2005, hlm. 26) sehingga membuat animasi 2D lebih mudah dibuat.

Dan alasan lain penulis tidak menggunakan animasi 3D ataupun teknik animasi lain karena menggunakan animasi 2D “*The Job*” lebih fleksibel jika membuat kesalahan dalam suatu hal dan dikarenakan dalam kelompok yang penulis bekerjasama dengan hanya ada 2 orang termasuk penulis dalam kelompok tersebut sehingga diperkirakan akan lebih mempermudah dalam pembuatan animasi “*The Job*”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis menemukan rumusan masalah yang dihadapi adalah:

Bagaimana merancang set dan properti *workstation* dalam film animasi 2d berjudul “*The Job*”?

1.3. Batasan Masalah

Penulis Melihat bahwa topik yang penulis pilih untuk diperdalam sangatlah luas maka penulis membatasi penulisan skripsi ini dengan hanya berbatas pada :

1. Perancangan dibatasi membuat perancangan set dan properti untuk 3 tokoh yaitu Iris , Mariana, dan Ana
2. Perancangan set dan properti *workstation* difokuskan untuk dapat mencerminkan sifat masing-masing tokoh
3. Perancangan set dan properti dibatasi pada sistem perabotan tempat kerja, tata letak, dekorasi, dan warna.

1.4. Tujuan Skripsi

Untuk menciptakan set dan properti workstation 3 tokoh dalam film animasi 2d berjudul “*The Job*” yaitu Iris , Mariana, dan Ana yang dibatasi set dan properti *workstation* serta tata letak, dekorasi, dan warna.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

1. Penulis

Dengan skripsi ini penulis dapat mengukur kemampuan untuk membuat suatu karya yang dilandasi oleh teori-teori yang ditemukan, baik dari buku maupun dari luar sehingga membuat landasan animasi yang kuat. Penulis sendiri merasa tertantang untuk membuat sesuatu di luar zona nyaman sang penulis

2. Pembaca/Masyarakat

Semoga dengan pembuatan skripsi ini, orang lain dapat menemukan informasi yang dicari atau berguna didalam skripsi ini dan informasi tersebut dapat dengan baik untuk kepentingan orang banyak.

3. UMN

Tujuan dibuatnya skripsi ini dalam bentuk universal adalah sebagai informasi pembantu atau pendukung karya seni selanjutnya dengan topik

atau pendekatan yang sama dan semoga informasi dalam skripsi ini dapat membantu dalam pembuatan karya seni lainnya.