



### **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

*Storytelling* bisa disampaikan dengan berbagai cara dan bisa dituangkan ke dalam medium apapun, salah satunya adalah animasi. Film animasi sangatlah bebas, tidak ada batasan di dalamnya. Walaupun demikian perencanaan tetaplah harus diperhatikan. Blazer mengatakan bahwa rata-rata kegagalan yang ada dalam proses pembuatan film animasi disebabkan oleh *director* tidak memperhatikan 3 pertanyaan dasar, seperti untuk apa hal tersebut diciptakan, seperti apa bentuknya, dan terbuat dari apakah hal tersebut. Selain itu Blazer juga mengatakan kesuksesan sebuah film animasi tergantung pada suasana yang ada dalam sebuah visual atau bisa disebut juga sebagai *environment*. *Environment* yang bagus bukanlah *environment* yang terlihat unik, tetapi juga memiliki makna untuk sebuah cerita.

Menurut Pramaggiore & Wallis (2008) Film dapat menciptakan sebuah makna, dengan cara mengaitkannya dengan sebuah sejarah, lokasi pada dunia nyata, objek, orang atau bentuk seni dan film lainnya. *Song of the Sea* adalah salah satu contoh film yang memiliki tampilan *environment* yang menarik dan juga memiliki makna. Dimana *environment* dalam film dikaitkan dengan sebuah sejarah.

Indonesia merupakan tempat yang kaya akan budaya, salah satu hal yang bisa dibanggakan dari Indonesia adalah batik. Pada tahun 2009, UNESCO secara resmi menyatakan bahwa batik merupakan warisan asli dari Indonesia. Di dalam sebuah kain batik terdapat motif, motif yang ada pada kain batik merupakan simbol dari sebuah doa dan juga cerita. Di dalam motif batik terdapat 3 bagian yaitu motif utama, motif pengisi dan isen-isen. Isen-isen biasanya berbentuk kecil dan berfungsi untuk memperindah pola secara keseluruhan. Setiap susunan bentuk dari sebuah isen-isen memiliki sebuah makna.

Film 'Lost' bercerita mengenai seseorang yang tersesat di dalam sebuah hutan pegunungan tropis, dalam perjalanan saat mencari jalan keluar, ia menemukan nilai-nilai kehidupan. Batik yang memiliki makna pada setiap desainnya, membuat penulis ingin mencoba untuk menggabungkan salah satu bagian dari motif batik pada *environment* film "Lost" sebagai bagian pendukung cerita pada film melalui teori *mise en scene*. Maka disini penulis ingin meneliti dan merancang

PENERAPAN ISEN-ISEN BATIK PADA PERANCANGAN *ENVIRONMENT* FILM ANIMASI "LOST"

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana menerapkan isen-isen batik pada perancangan *environment* film animasi 'Lost'?

## **1.3. Batasan Masalah**

Pada pembahasan penulisan ini penulis memiliki beberapa batasan agar penulisan lebih terfokus dan tidak meluas. Batasan tersebut diantaranya adalah

- Fokus perancang adalah menerapkan bentuk isen - isen pada *environment* flora sesuai dengan cerita
- Tidak membahas tata warna pada *environment* dalam film.
- hanya membahas pada scene 13 shot 1

#### **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan dari tugas akhir ini adalah menerapkan isen - isen batik dalam perancangan *environment* film animasi 'Lost' pada scene 13 shot 1 sesuai dengan jalan cerita.

#### **1.5. Manfaat Skripsi**

Manfaat penulisan ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu, manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas. Manfaat dari tugas akhir ini bagi penulis adalah menambah pengetahuan penulis mengenai budaya Indonesia khususnya adalah motif isen-isen pada kain batik dan juga bagaimana merancang *environment* yang baik. Tugas akhir ini juga bermanfaat bagi pembaca agar pembaca dapat mengetahui bahwa batik yang merupakan identitas budaya bangsa Indonesia, yang bisa ditarik ke dalam bagian dari perancangan visual terutama film animasi sehingga visual yang diciptakan lebih menarik dan bisa memiliki arti yang lebih dalam lagi. Untuk universitas, diharapkan skripsi ini bisa menjadi acuan untuk skripsi selanjutnya.