



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

Desain set dan properti *environment* memiliki peranan penting di dalam sebuah film animasi. Set dan properti dapat memberikan kesan pada karakter dan keseluruhan jalan cerita. Pluralsight (2014) mengatakan bahwa *environment* dan properti merupakan bagian sangat penting yang setara dengan karakter. Tanpa *environment*, karakter tidak memiliki tempat hidup. Dalam satu *environment* bisa jadi membutuhkan ratusan aset yang diatur untuk menciptakan sebuah set. Namun animasi akan terlihat baik jika desain *environment* dan desain karakter cocok.

Film animasi pendek “Kinta & Penampahan Galungan” menceritakan tentang perjuangan seekor anak anjing berjenis Kintamani untuk mencuri makanan di dapur rumah tradisional Bali. Dalam film ini, Kinta akan berusaha untuk mencuri makanan dengan kepolosan dan kekonyolan tingkah laku seekor anak anjing.

Topik perancangan set dan properti *environment* dalam tugas akhir ini membahas tentang rumah tradisional masyarakat Bali. Penulis memiliki ketertarikan dengan budaya masyarakat Bali karena sampai saat ini masih kental dengan tradisi turun-temurunnya. Tradisi yang ingin disampaikan adalah tradisi yang dilakukan dalam keluarga sehari sebelum Hari suci Galungan atau disebut dengan Penampahan Galungan. Tradisi ini adalah tradisi yang penting dalam keluarga masyarakat Bali atau umat Hindu, mereka akan berkumpul di rumah

orang tua atau biasa disebut dengan “rumah tua” untuk mempersiapkan Hari suci Galungan. Tradisi ini masih berjalan hingga saat ini, namun biasanya dilakukan dalam lingkup keluarga saja, maka dari itu penulis ingin mengangkat tradisi tersebut agar masyarakat luar Bali atau bukan Hindu juga bisa mengetahui tradisi tersebut.

Set dan properti utama yang dirancang adalah bagian dapur atau *paon* dalam penyebutan masyarakat Bali. Dapur merupakan bagian yang sangat penting bagi masyarakat Bali. Masyarakat Bali mempercayai bahwa dapur merupakan tempat untuk menghilangkan ilmu hitam atau butha kala yang terbawa sampai ke rumah. Dapur sengaja dibangun dekat dengan pintu masuk utama. Pada dasarnya bila ada anggota keluarga yang baru pulang dari berpergian, mereka akan memasuki dapur terlebih dahulu sebelum memasuki bangunan lainnya. Di sisi lain, masyarakat Bali memiliki tradisi untuk masak bersama keluarga, banyak kegiatan yang terjadi dalam dapur selama Penampahan Galungan.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang set dan properti dapur Bali dalam film animasi?

1.3. Batasan Masalah

Dalam topik perancangan set dan properti ini, penulis memiliki batasan perancangan hanya berfokus pada bagian dapur dari rumah tradisional Bali di sekitar tahun 2019 yang meliputi :

1. Set dapur Bali di tahun 2019 yang merupakan perpaduan antara suasana tradisional dan modern.

2. Properti dapur Bali yang menunjukkan kombinasi poin 1 di atas.
3. Makanan khas Bali yang ada pada saat Penampahan Galungan.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang set dan properti dapur Bali untuk digunakan dalam film animasi pendek “Kinta & Penampahan Galungan.”

1.5. Manfaat Skripsi

Berikut adalah manfaat dari penulisan skripsi ini:

1. Manfaat bagi penulis, penulis dapat mengaplikasikan pengetahuan yang sudah penulis pelajari selama masa perkuliahan.
2. Manfaat bagi orang lain, agar mengetahui bagaimana proses perancangan *environment* dengan tema rumah tradisional Bali.
3. Manfaat bagi universitas, sebagai rujukan akademis dalam perancangan sejenis untuk mahasiswa angkatan selanjutnya.