

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Cerita merupakan salah penemuan yang paling berpengaruh dalam sejarah manusia. Melalui cerita manusia berkomunikasi, melalui cerita manusia berkarya, dan animasi merupakan salah satu media visual dalam bercerita. Animasi adalah film yang berasal dari pengolahan gambar sehingga menjadi gambar yang menarik (Cavalier 2011). Pada saat ini, karya cipta cerita dalam bentuk animasi dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Animasi sudah meluas dari awalnya yang hanya sebagai foto yang bergerak dan awal dari film, menjadi bidangnya sendiri. Animasi bisa berperan sebagai efek penguat dari sebuah cerita atau karya, hingga menjadi media utama dalam penceritaan atau karya itu sendiri. Cerita yang diangkat oleh animasi pun bisa sangatlah beragam, dari hiburan ringan yang bersifat komedi hingga cerita yang berfokus pada sebuah karakter.

Kemampuan animasi dalam bercerita ini sangatlah dipengaruhi oleh berbagai aspek yang digunakan oleh animasi tersebut. Salah satu hal penting pada cerita dalam bentuk animasi adalah membangun sebuah visual *storytelling* yang menggambarkan makna yang sebenarnya termasuk kesesuaian karakter yang dikaitkan dengan lingkungannya. Gambar yang bermakna merupakan gambar yang mempunyai yang aspeknya memiliki nilai emosional, oleh karena itu setiap elemen, setiap warna mempunyai tujuan tertentu untuk menyampaikan sebuah cerita (Brown, 2012). Garis, warna, komposisi, serta hal-hal seperti *shot* dan *setting*,

semua berpengaruh dalam kemampuan animasi dalam bercerita. Apakah sang pembuat ingin mencapai suatu emosi khusus? Ataukah sang pembuat ingin memperkuat kesan suatu adegan dengan fokus pada sebuah karakter? Ini semua tergantung oleh kemampuan pembuat animasi dalam menggunakan aspek-aspek tersebut. Setiap warna, setiap garis, dan gaya yang digunakan merupakan hal vital yang harus diperhatikan oleh pembuat animasi. Bila salah satu saja salah atau tidak sesuai, maka ciptaan yang dihasilkan tidak akan optimal. *Setting* merupakan salah satu bagian penting dalam animasi maupun film tetapi seringkali terlupakan akan perannya dalam cerita.

Banyak dari animasi yang ingin bercerita tetapi gagal karena tidak didukung oleh perancangan *environment* yang sesuai. Perancangan *environment* dalam media animasi untuk bercerita tentang karakter dan hubungannya dengan lingkungan menarik untuk diteliti. Perancangan *environment* diharapkan dapat menggambarkan sebuah karakter dan hubungan dengan lingkungannya dalam animasi 2D.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan *environment* dalam menggambarkan hubungan antara karakter dan lingkungannya dalam animasi 2D?

1.3. Batasan Masalah

Mengingat luasnya lingkup bahasan terkait penelitian ini maka penulis membatasi penelitian pada aspek-aspek berikut:

- a. Pembahasan dibatasi pada *environment* jalan Malioboro kota Yogyakarta sebagai basis perancangan *environment*.
- b. Pembahasan akan berfokus pada gaya visual *environment* di *scene 01 shot 01*, perancangan lokasi di *scene 01 shot 08* dan penggunaan warna di *scene 02 shot 02* dan *scene 03 shot 02*.
- c. Aspek perancangan *environment* akan dibatasi pada struktur bangunan, jalan serta properti yang ada di dalamnya, *visual style* serta warna yang digunakan.

1.4. Tujuan Skripsi

Mengetahui perancangan *environment* dalam animasi 2D dalam menggambarkan hubungan antara karakter dengan lingkungannya.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Bagi Penulis

Manfaat bagi penulis sebagai landasan dalam perancangan *environment* dalam menggambarkan hubungan antara karakter dan lingkungannya dalam animasi 2D.

2. Bagi Pembaca

Perancangan *environment* dalam menggambarkan hubungan antara karakter dan lingkungannya dalam animasi 2D,

3. Bagi Universitas

Tugas akhir sebagai syarat kelulusan penulis.