



### **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**

Selby (2012), dalam buku “Animation” mengatakan bahwa animasi adalah bentuk ekspresi audio visual yang sangat fleksibel dalam menceritakan sebuah kisah juga menjelaskan suatu ide, dapat mengeksplorasi suatu teori dan menginformasikan gagasan tersebut kepada para penonton ke berbagai metode komunikasi. Menurut Wells dan Moore (2016), visualisasi film animasi adalah kunci komponen dalam pemikiran mengenai bagaimana sebuah cerita dapat disampaikan dengan baik, tidak semua animasi terpaku dengan unsur konsep realistis, tetapi dapat membangun sebuah dunia dengan logika yang tidak logis, namun dapat dipercaya.

Mckee (1997), dalam bukunya yang berjudul “Story substance, structure, style, and the principles of screenwriting”, menulis bahwa suatu kisah merupakan hasil dari pengalaman hidup manusia, yang kemudian digambarkan dalam wujud ekspresif dan unik, namun dapat memberikan rasa keterkaitan baik secara emosi, pikiran maupun pengalaman antar tokoh kepada penonton. Menurut Hauge (2017) dalam setiap kisah terdapat tiga elemen penting yaitu *character*, *desire*, dan *conflict*. Tujuan dari ketiga elemen tersebut dalam bercerita adalah mengoptimalkan perasaan terkait penonton kepada suatu perjalanan alur cerita. Ghertner (2010) menjelaskan bahwa selain interaksi antar tokoh, interaksi dengan dunia environment juga merupakan salah satu pendorong alur cerita yang dapat memicu suatu adegan dengan pandangan perspektif yang unik.

Menurut bensen (2008), *environment* memiliki caranya sendiri dalam menceritakan suatu adegan, seperti menceritakan peristiwa sejarah, atau menjadi rintangan yang akan mendorong tokoh membuat suatu keputusan, salah satunya bisa dikaitkan dengan *environment* pada animasi “*Duet*” karya Glen Keane (2014), *environment* pada film animasi tersebut berperan sebagai rintangan yang dapat menggambarkan alur cerita, dimana *environment* tersebut berperan sebagai rintangan yang akan dilewati oleh tokoh. Salah satu rintangan yang dilalui tokoh dalam animasi “duet” ini adalah tebing. Menurut bapak Dirgantara (2020), tebing merupakan rintangan alam yang sulit dilalui oleh orang pada umumnya dan dapat menjadi tantangan hidup. Didukung oleh teori DiAngelis (2016), tebing memiliki beberapa tingkatan umum dari segi teknik maupun bentuk, yang dapat mempengaruhi tekanan dan kesulitan dalam mendaki suatu area tebing.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana proses perancangan tebing yang dapat melambangkan alur cerita melalui tingkat kesulitan rintangan dalam film animasi “PENDAKI”.

### **1.3. Batasan Masalah**

Merancang *environment* yang berfokus pada alur cerita melalui tingkat kesulitan dalam rintangan tebing:

1. Pemahaman dasar dalam membuat alur cerita melalui *environment*.
2. Penyusunan rintangan tebing yang melambangkan alur cerita dalam film animasi melalui tingkat kesulitan rendah, menengah, sampai tertinggi.

3. Perancangan bentuk rintangan tebing dengan tingkat kesulitan rendah, menengah dan tertinggi.

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

Merancang *environment* dengan latar tebing yang dapat melambangkan alur cerita pada animasi “PENDAKI”.

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

Manfaat bagi penulis dalam penelitian ini adalah sebagai salah satu dorongan untuk menambah wawasan dan menggali teori lebih dalam mengenai perancangan *environment*, terutama pada *environment* yang dapat menceritakan atau melambangkan suatu alur cerita dalam sebuah adegan.

Manfaat bagi universitas adalah sebagai hasil dari sumber informasi yang dapat dijadikan contoh atau inspirasi bagi para mahasiswa yang ingin mencari wawasan mengenai perancangan *environment* yang dapat melambangkan atau menceritakan suatu alur cerita pada film animasi.

Manfaat bagi orang lain juga bisa mengambil beberapa wawasan mengenai hasil dari penelitian *environment*, juga bisa menjadikan konsep film animasi “PENDAKI” ini sebagai salah satu referensi untuk mendorong dan menginspirasi orang lain dalam membuat *environment* yang lebih baik.

