



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

Kepemilikan suatu usaha yang turun temurun, khususnya restoran mie, merupakan peristiwa yang berlangsung hingga saat ini. Biasanya, orangtua yang sudah memasuki masa pensiun akan mewariskan restoran kepada anaknya. Jika orangtua tersebut memiliki lebih dari satu anak, maka salah satu anak akan dipilih untuk melanjutkan usaha. Dalam proses pewarisan, tak jarang terjadi persaingan antar sesama saudara kandung untuk mendapatkan warisan tersebut. Menurut Leung & Robson (1991) dalam jurnal yang berjudul *Sibling Rivalry*, dikatakan bahwa persaingan antar saudara terjadi karena adanya tindakan orangtua yang membandingkan anak-anak mereka serta pilih kasih antar anak.

Animasi merupakan salah satu media yang digunakan untuk penyaluran cerita dan informasi. Animasi menurut Fernandez (2002) dalam bukunya yang berjudul *Macromedia Flash Animation & Cartooning: a Creative Guide* dijelaskan sebagai proses merekam dan memainkan rangkaian gambar tidak bergerak untuk menciptakan suatu gerakan visual. Peristiwa persaingan antar saudara dipilih untuk diangkat menjadi film animasi untuk menjelaskan bahwa hal yang sepele dapat berujung konflik jika tidak diselesaikan. Animasi dapat menarik minat penonton dari berbagai kalangan, terutama para remaja yang dalam masa pembentukan jati diri. Penayangan animasi bertema persaingan antar saudara perlu diperbanyak agar animasi dapat lebih dipandang sebagai media pembelajaran moral.

Jenis animasi dua dimensi digunakan untuk memudahkan penggambaran karakter dan lingkungan yang ada. Contoh animasi dua dimensi yang bertema *sibling rivalry* adalah *Cinderella* yang diproduksi oleh Disney pada tahun 1950. Dalam animasi tersebut dikisahkan persaingan antara Cinderella dan saudara tirinya untuk menjadi istri dari pangeran. Cinderella harus berjuang agar dapat menghadiri pesta dansa pangeran, sedangkan saudaranya tidak perlu berjuang karena sudah mendapatkan undangan dan fasilitas. Kisah animasi tersebut juga menjelaskan bahwa Cinderella hidup di kamar yang kumuh dan selalu diperbudak oleh ibu serta saudara tiri untuk membersihkan seluruh rumah.

Skripsi bertema *sibling rivalry* berjudul Perancangan Environment Restoran Mie dalam Film Animasi Pendek Berjudul "*Noodle's Rivalry*" mengangkat budaya usaha turun temurun di Indonesia pada masa modern ini. Penulis akan membahas tentang pembuatan desain *environment* pada restoran mie. Penggambaran latar tempat akan disesuaikan dengan lokasi bekerja antarkarakter, dimana tempat tersebut didominasi oleh ruang makan dan dapur. Dari penjelasan tersebut, maka penulis akan melakukan pembuatan skripsi yang berhubungan dengan desain *environment* ini.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan *environment* Restoran Mie dalam animasi pendek berjudul "*Noodle's Rivalry*"?

1.3. Batasan Masalah

Pembahasan mengenai perancangan environment pada film animasi ini memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. Desain interior restoran mi yang terdiri dari dapur berkonsep *stainless steel closed kitchen* dan ruang makan dengan konsep *family a'la carte restaurant*.
2. Aspek yang akan dibahas pada skripsi ini adalah:
 - a. Keseluruhan *floorplan* (denah) dari restoran eatmie yang dirancang sesuai *storyboard*. Mencakup juga denah per ruangan dari restoran.
 - b. Pembuatan set dan properti mencakup material, warna dan bentuk sesuai konsep restoran.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah untuk membuat desain interior restoran mi yang terdiri dari dapur dan ruang makan, membahas denah restoran mie dan pembuatan properti animasi, serta merancang *environment* restoran eatmie dalam animasi pendek berjudul "*Noodle's Rivalry*".

1.5. Manfaat Skripsi

1. Bagi Penulis

Memperdalam serta mengamalkan ilmu yang telah penulis pelajari selama menempuh kuliah, serta menciptakan *environment* dalam film animasi berjudul *Noodle's Rivalry*

2. Bagi Orang Lain

Memperkenalkan desain *environment* yang sesuai untuk restoran mie serta pemakaiannya dalam adegan animasi.

3. Bagi Universitas

Sebagai rujukan akademis dalam perancangan sejenis.