

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film “*Later*” adalah film animasi 2D singkat mengenai seorang animator yang mengalami kesulitan dalam berkarya. Desain *environment* pada film ini mengambil latar di kamar seorang mahasiswa animasi, tahun 2020. Ketika tokoh utama menyadari keresahannya, mulailah berimajinasi mengenai prioritasnya. Imajinasi inilah yang akan dirancang. Konsep yang digunakan yaitu lebih mengarah kepada *style simple*, namun perpaduan warna dengan *mood scene* dan *environment*.

Saat ini, animasi sudah menjadi sangat populer di berbagai kalangan, dan menjadi salah satu bagian dalam seni bergerak. Selain itu, animasi juga memperluas batas imajinasi seseorang dalam berkarya, dan untuk mencapai imajinasi tersebut, dibutuhkan konsep penggambaran yang unik dan menarik mengingat bahwa cerita yang dibawakan mengenai kehidupan seorang animator. Maka visual yang akan dirancang harus disusun dengan kreatif, salah satu cara menggambarannya yaitu dengan perancangan *environment* yang baik dan sesuai.

Menurut Sartre (2018), imajinasi adalah representasi seseorang atau persepsi untuk membayangkan elemen-elemen secara spontan. Elemen ini tidak dapat dikomunikasikan, karena hanya berupa bayang-bayang saja (hlm. 25). Maka

dari itu, perancangan *environment* sebuah ruang imajinasi memiliki peran yang sangat besar dalam menggambarkan apa yang tokoh utama bayangkan dalam imajinasinya dan suasana yang ingin dituju dalam sebuah film animasi. Lalu dalam pemilihan warna, dan perubahan atau transisi dari *shot* satu ke *shot* lainnya akan menentukan *mood* saat cerita berlangsung, sehingga akan lebih mendukung dalam perancangan *environment*. Melalui karya film animasi 2 dimensi “Later”, perancangan *environment* akan dieskplorasi sehingga dapat membawa penonton merasakan *mood* dari tokoh dalam film.

Topik perancangan *environment* sendiri dipilih oleh penulis karena merupakan aspek yang sangat penting dalam setiap karya animasi. Dalam tugas akhir ini, *environment* yang penulis rancang adalah sebuah dunia imajinatif dari tokoh utama yang diberikan dua pilihan: tetap menunda-nunda hingga waktu *deadline* atau kembali mengerjakan tugasnya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, pertanyaan yang dapat diambil dari permasalahan ini adalah sebagai berikut :

Bagaimana perancangan *environment* dunia imajinatif luar angkasa dari tokoh Dharma dalam film animasi 2D “Later” ?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penulis menentukan batasan masalah sebagai berikut :

1. *Environment* pada area *Procrastination* pada dunia imajinatif tokoh Dharma.
2. *Environment* pada area *Diligence* pada dunia imajinatif tokoh Dharma.
3. Pembahasan *environment* dibatasi pada warna, *style* visual, dan elemen yang berada di kedua area.

1.4. Tujuan Skripsi

Skripsi dibuat bertujuan untuk merancang *environment* dunia imajinatif luar angkasa untuk film animasi 2D “Later” sehingga dapat lebih mengeksplorasi visual lingkungan yang diambil.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Manfaat skripsi bagi penulis adalah dengan penyusunan skripsi ini dapat menambah wawasan dan pengalaman penulis dalam membuat penelitian mengenai perancangan konsep *environment* yang ingin diangkat pada film animasi ini. Dan penyusunan skripsi ini juga menjadi syarat kelulusan dalam menempuh pendidikan S1 di Universitas Multimedia Nusantara.

2. Manfaat bagi pembaca adalah diharapkan skripsi ini dapat menjadi referensi dan menambah wawasan mengenai perancangan *environment* yang baik terutama untuk film animasi.
3. Manfaat bagi Universitas adalah diharapkan laporan tugas akhir ini dapat menjadi referensi tambahan bagi Mahasiswa / Mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara terutama yang akan melakukan skripsi tugas akhir bertemakan perancangan *environment*.