



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

Animasi secara mendasar merupakan sebuah karya visual di mana di dalamnya dibentuk dari kumpulan gambar atau objek yang dibuat dan nantinya gambar tersebut akan disusun sehingga hasil susunan tersebut akan menghasilkan sebuah pergerakan. Objek yang digunakan dapat berupa benda, baik hidup maupun mati. Sebuah animasi tentu didukung oleh aspek-aspek lainnya agar animasi tersebut dapat menjadi lebih baik. Salah satu aspek penting dan menjadi salah satu bagian besar di dalam animasi yaitu *environment*.

Dalam animasi sendiri, aspek-aspek yang dapat membangun cerita dan visual dari animasi tersebut dapat meliputi *shot*, *visual effect*, cerita, karakter, dan sebagainya. Namun hal yang tidak boleh diletakkan adalah *setting* animasi tersebut atau dengan sebutan *environment*. *Environment* sendiri merupakan pembentukan atau penciptaan sebuah ruang lingkup di mana isi dari *environment* sendiri akan mencakup aspek-aspek animasi lainnya diikuti dengan penghidupan karakter di dalamnya dan akan berinteraksi dan menghasilkan sebuah adegan (Prabowo, 2012). Namun, dalam proses pembuatannya banyak sekali ditemui masalah dalam perancangan *environment* tersebut di mana penggunaan *environment* yang kurang cocok dengan cerita dan genre yang ingin disampaikan sehingga kesan dalam film tersebut kurang sampai ke mata penonton. Pentingnya *environment* yang baik juga

diperlukan agar menjadi aspek pendukung cerita dalam sebuah animasi dan tidak menjadi pengganggu fokus penonton.

Environment yang akan dirancang adalah sebuah *environment* arena dengan nuansa *high-tech* di dalamnya. Arena sendiri merupakan sebuah tempat di mana terdapat sebuah latar atau panggung yang di mana akan ada sebuah aktrasi atau pertunjukan suatu kegiatan atau acara serta adanya bangku penonton yang mengitari latar tersebut. Hal ini merupakan penerapan konsep dari *theatre stages* di mana konsep sebuah teater dapat mendukung pertunjukan yang sedang berlangsung. Perkembangannya dari jaman dahulu dengan bentuk sederhana tersebut terus mengalami perubahan bentuk seperti adanya opera dan pertunjukan sirkus di mana konsep bangunan yang sama seperti Colosseum serta bentuk tempat latar atau panggung dikelilingi oleh penonton.

Environment yang dipilih oleh mahasiswa adalah sebuah *environment* arena bernuansa *high-tech* diikuti dengan aspek-aspek *Theater Stages* dalam penerapannya ke dalam bentuk *environment* 3D. Alasan pemilihan *environment* bertema tersebut sendiri dikarenakan *environment* tersebut dapat mendukung cerita pertarungan robot di jaman era teknologi yang tinggi sehingga cerita dan latar yang diangkat dapat selaras. Penggunaan *environment* yang dengan latar arena *High-Tech* yang tepat dan cocok akan membuat kesan cerita lebih kuat dalam film berjudul “Tilako”.

1.2. Rumusan masalah

Bagaimana perancangan latar *environment* arena pertarungan bernuansa *High-Tech* dalam film animasi 3D “Tilako”?

1.3. Batasan masalah

Perancangan *environment* bergenre *action* berjudul “Tilako” akan terbatas dalam setting latar tempat:

- Perancangan sebuah *environment* arena pertarungan berdasarkan konsep teori *theater stages*.
- Perancangan *environment* arena dengan bentuk arsitektural *high technology* serta penerapan beberapa karakteristik dari *high technology* sendiri.
- Penerapan bentuk atap ruang VIP berarsitektur suku Kaili hasil representasi dari *environment* sekolah, ke dalam style *high technology* pada bagian bangunan arena.

1.4. Tujuan skripsi

Tujuan skripsi ini bertujuan untuk menciptakan *environment* arena bergenre Sci-fi dengan tema *high technology* sebagai tempat pertarungan robot yang besar dan megah dalam film “Tilako”

1.5. Manfaat skripsi

- Manfaat bagi penulis agar dapat menambah wawasan dan ilmu dalam segi penerapan *environment*.
- Manfaat orang lain, agar pembaca dapat mengetahui seperti apa bentuk *environment* bernuansa *high-tech* dalam film”Tilako”

- Manfaat universitas, sebagai salah satu draft skripsi pembahasan *environment* dalam film “Tilako”