



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

Film dengan tema *apocalyptic* tumbuh semakin populer di abad ke 21 ini, belakangan ini banyak sekali film ber-genre *apocalypse* yang beredar di Hollywood. *Gerald* (2017). Pada abad ke 21 media hiburan termasuk film, televisi, dan media cetak telah mengimplementasikan ketertarikan dalam tema *zombie*, akhir dunia, masa depan yang hancur, dan lain lain dengan munculnya film film belakangan ini seperti *World War Z* (2013), series film *The Hunger Games* (2012-2015), dan *Mad Max: Fury Road* (2015) juga seri televisi seperti *Walking Dead* (2010-sekarang) dan *Revolution* (2012-2014). Ketertarikan-ketertarikan ini sering di sebut sebagai *apocalyptic* atau *post-apocalyptic*, dengan sedikit perbedaan diantara dua itu. Tetapi menggabungkan *apocalyptic*, *post-apocalyptic*, dan *dystopian futuristic* digabungkan sulit untuk dikategorikan dan dibedakan (Stifflemire, 2017).

Environment merupakan salah satu unsur penting dalam penceritaan sebuah film, tanpa *environment* karakter dan cerita tidak memiliki pendukung untuk menceritakan suasana dan latar sebuah film animasi. Melalui arsitektur, bentuk, warna, ruang, dan tekstur, *design environment* sebuah film dapat membantu karakter untuk bercerita (LoBrutto, 2002).

Film pendek animasi 3D *Jakarta Terakhir* merupakan sebuah film yang berlatar di Kota Jakarta pada tahun 2035 yang menceritakan tentang kehidupan seorang

anak dan ayah yang tinggal di sebuah *mall* yang sudah terendam banjir di Jakarta akibat bencana alam.

Maka dari itu penulis ingin merancang desain *environment* pada film "Jakarta Terakhir" dengan konsep *post-apocalypse*, agar latar dalam film tersebut dapat menggambarkan visual *mall* di Jakarta yang sudah terendam banjir.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana menerapkan konsep *post-apocalypse* dalam desain *environment* pada animasi Jakarta Terakhir?

1.3. Batasan Masalah

Untuk mempersempit topik bahasan, topik ini akan dibatasi pada :

1. Perancangan design *environment* interior *mall* difokuskan pada hall *mall* saja.

Dapat terlihat pada *scene 2* yang berisi *establishing shot* meliputi:

- a. Properti dalam *mall* yang mencakup

Signage

Plafon

Eskalator

Lantai *mall*

2. *Mall* yang dijadikan acuan adalah *mall* yang ada di Jakarta
3. Pembahasan ini hanya difokuskan membahas perubahan material *mall* pasca bencana dengan parameter, *basic shape*, *base color*, dan *roughness*

4. Pembahasan akan difokuskan dengan parameter, warna, *texture(roughness)* dan bentuk properti

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari skripsi yang dibuat oleh penulis adalah untuk bisa merancang *environment* dengan konsep *post-apocalypse*.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Manfaat bagi penulis

Agar penulis dapat mengasah skill untuk merancang *environment post-apocalypse*.

2. Manfaat bagi orang lain

Agar orang lain dapat menerapkan proses perancangan *environment* pada film animasi 3D.

3. Manfaat bagi universitas

Agar penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk adik kelas yang ingin mengambil topik *environment*.