



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Banyak cara mengekspresikan imajinasi seseorang, misalnya saja dengan menulis buku atau puisi, melukis, membuat film, dan lain-lain. Sebagai salah satu media yang digunakan untuk mengekspresikan imajinasi seseorang, film merupakan media berekspresi yang tidak hanya dapat dinikmati oleh diri sendiri, namun juga dapat diapresiasi dan dinikmati oleh banyak orang. Walaupun sebagai media pengekspresian imajinasi, film pada akhirnya dapat menjadi sebuah seni pertunjukan yang dapat menghibur banyak orang.

Dari berbagai jenis film yang ada, salah satu film yang dapat mengekspresikan imajinasi secara utuh adalah film animasi. White (2006), mengatakan bahwa animasi merupakan sebuah ilusi, bukan membuat film dan karakter yang sebenarnya, namun penonton harus dapat memercayainya. Karakter, *setting* dan keseluruhan yang ada dalam sebuah animasi adalah ilusi yang dihasilkan dari imajinasi seseorang. Oleh sebab itu, animasi sebagai media berekspresi mulai diminati dan sangat berkembang dewasa ini.

Beane (2012) menuliskan bahwa desain karakter, desain properti, kostum, dan *environment* merupakan komponen-komponen desain dalam animasi. Konsep dan *mood* yang ingin disajikan dalam sebuah film animasi harus dapat direalisasikan dalam komponen-komponen desain tersebut (hlm. 30). Sebagai salah satu komponen desain dalam animasi, *environment* menjadi bagian yang

sangat penting dalam animasi. White (2006) mengatakan bahwa *environment* merupakan sebuah proses yang tidak dapat diremehkan dalam pembuatan film animasi. Beliau juga menegaskan bahwa *environment* yang bagus dapat mempertahankan kualitas sebuah film dengan karakter dan animasi yang sederhana, hal ini dikarenakan 95% yang dilihat dalam sebuah film animasi adalah *environment background* (hlm. 41.). Hal tersebut mempertegas bahwa kualitas sebuah desain *environment* dapat menjadi salah satu faktor yang menentukan kualitas film animasi secara keseluruhan.

White (2009) juga mengatakan bahwa pembuatan film animasi dua dimensi tidak dapat dilakukan tanpa memilah elemen yang bergerak dan tidak bergerak dalam suatu *scene*. Elemen yang tidak bergerak dalam *scene* suatu animasi tersebut disebut dengan *background* atau *environment* (hlm. 304). *Environment* sebagai elemen tidak bergerak dalam film animasi dapat dilihat pada sebagian besar film animasi yang ada saat ini. Walaupun demikian pergerakan elemen-elemen dalam *environment* terkadang dapat mendukung animasi karakter.

Elemen-elemen dalam *environment* juga berpengaruh dalam penyampaian *mood* dan emosi dalam animasi, misalnya saja warna. White (2006), menyatakan bahwa sebuah film biasanya memperlihatkan perbedaan *mood*, emosi, dan aksi melalui *storyline* yang kemudian diinterpretasikan melalui perbedaan visual dan warna yang sesuai. Pemilihan warna yang tepat dapat menunjukkan *mood* dan emosi yang spesifik (hlm. 42). Sedangkan Chong (2008), menyatakan bahwa dalam film “Jojo In The Stars” (2003) inti cerita merupakan bagian yang paling ditonjolkan dengan membuat karakter dan setting yang seminimal mungkin.

Dalam film tersebut emosi dan *mood* disampaikan melalui elemen-elemen seperti *staging*, pencahayaan, dan suasana dalam film (hlm. 153).

White (2006), menegaskan bahwa semakin sebuah *background* atau *environment* dalam animasi diusahakan dengan baik, pembuat film semakin dapat membangkitkan kepekaan *mood* dan emosi terhadap orang-orang yang menonton film tersebut (hlm. 402). Oleh karena itu penulis ingin dapat mengekspresikan *mood* dan emosi dalam film animasi “Spring Forth” melalui perubahan-perubahan dalam desain *environment* yang meliputi perubahan warna, gerak, dan pencahayaan atau yang disebut *dynamic environment*.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang penulis ajukan yaitu,

1. Bagaimana merancang *environment* yang bersifat dinamis?
2. Bagaimana menerapkan *dynamic environment* yang mendukung *visual storytelling* dalam film “Spring Forth”?

### **1.3. Batasan Masalah**

Agar pembahasan Laporan Tugas Akhir ini dapat berjalan secara terarah, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut,

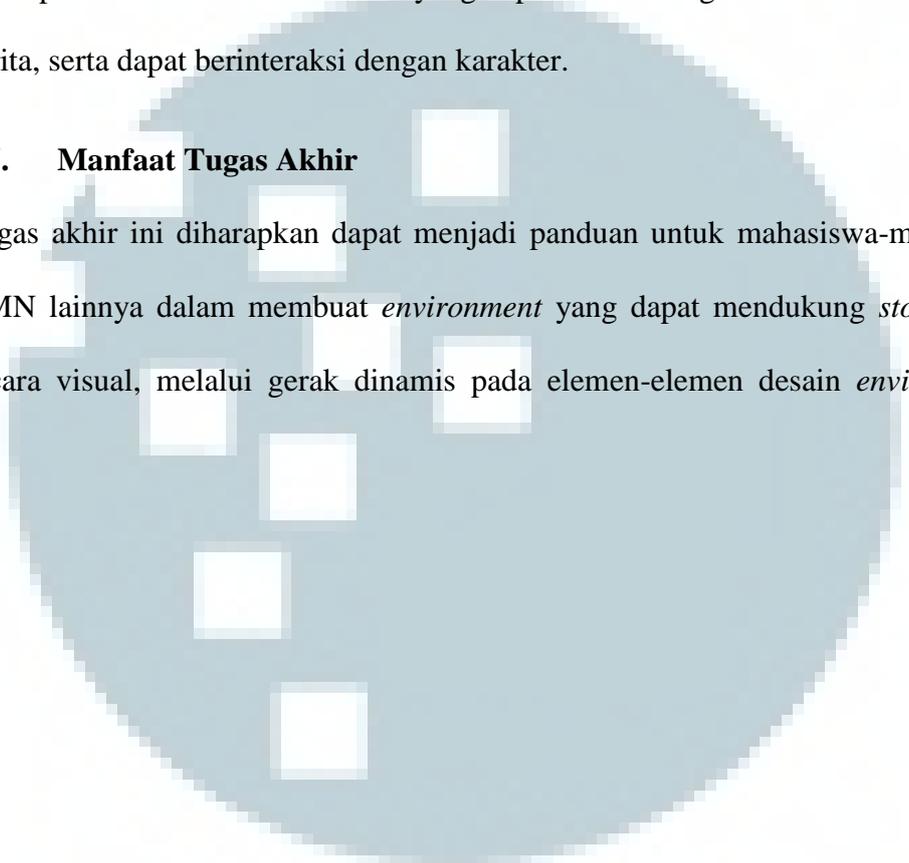
1. Konsep lingkungan alam dalam film animasi “Spring Forth” yang bertemakan lingkungan alam yang imajinatif.
2. *Dynamic Environment* yang ada dalam beberapa adegan, yaitu saat pergantian musim, saat bunga bermekaran, saat bunga layu dan saat bunga mekar kembali setelah layu.

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah bagaimana menciptakan *environment* dinamis yang dapat mendukung *mood* dan emosi dalam cerita, serta dapat berinteraksi dengan karakter.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi panduan untuk mahasiswa-mahasiswi UMN lainnya dalam membuat *environment* yang dapat mendukung *storytelling* secara visual, melalui gerak dinamis pada elemen-elemen desain *environment*.



UMN