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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dunia animasi saat ini sudah sangat berkembang baik dan pesat, ini dapat terbukti dari teknik yang dipakai dan visualisasinya yang menunjang kualitas animasi tersebut sehingga menjadi terkenal dan memiliki rating yang tinggi. Hal ini dapat dilihat dari film animasi *Frozen* karya Disney yang sempat sangat *booming* di seluruh penjuru dunia. DetikNews dalam artikel berjudul *Frozen film animasi terlaris sepanjang sejarah* menyebutkan bahwa film *Frozen* mengalahkan *Toy Story 3* dengan pendapatan global sebesar US$1,072 miliar. Saat ini sebagian animasi telah menggunakan teknik 3d dalam eksekusinya. Seperti perkataan Tarnoff (2008) penonton pada masa kini lebih menginginkan animasi dalam bentuk 3d karena objek terkesan lebih nyata dan memungkinkan pergerakan kamera untuk menjelajah ruangan dalam cerita tersebut.

Namun, suksesnya sebuah animasi tidak hanya bergantung pada teknik yang dipakai. White (2006) menjelaskan bahwa disaat penonton menonton film, secara sadar atau tidak 95% yang dilihat adalah latar. Meski desain karakter dan animasi tidak terlalu bagus, selama latar sesuai dan mendukung, *mood* dan emosi dalam cerita tetap dapat terciptakan dengan baik (hlm.41). Selain itu, Lasseter (2011) mengatakan Disney membuat kita ingin berada di dunia yang ia ciptakan dalam film-filmnya. Seperti contohnya Doug Rogers (*production designer* film animasi Tangled) dalam video *A Tangled Wolrd: Creating the Look* berkata dia

Perancangan Environment..., Hellen Fitria, FSD UMN, 2015

ingin menciptakan sebuah dunia yang menawan hingga membuat penonton ingin melihat lagi dan lagi dan hasilnya dapat dilihat dari film Tangled tersebut, tower, hutan, dan istana yang menawan dan membuat ingin berada di dalamnya.

Untuk menciptakan dunia tersebut, perlu diperhatikan beberapa aspek pembentuknya. Dapat dilihat dalam buku *The Art of Madagscar 2 Escape Africa* (Beck, 2008) para *environment* artist yang terlibat sangat memperhatikan aspek-aspek seperti *style*, *color pallete*, tekstur, karakteristiknya, dan pencahayaan dari sebuah *environment*. Desainer bertugas untuk mengulik semua aspek ini dalam membentuk suatu *environment* sehingga *mood*, emosi dan suasana dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton. Oleh karena *environment* menjadi salah satu elemen penting dalam mendukung tersampaikannya sebuah cerita dan keberhasilan membawa penonton ke dalam dunia cerita tersebut, penulis berkeinginan membahas desain *environment* bergayakan Victorian dalam projek animasi pendek berjudul "Truth". Dengan tujuan agar *environment* dalam film ini dapat terbentuk dengan baik untuk mendukung cerita tersebut sebagaimana fungsi sebuah *environment*.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang penulis ajukan yaitu bagaimana perancangan *environment* dalam animasi pendek 3D berjudul "Truth"?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, penulis akan berfokus pada:

Perancangan Environment..., Hellen Fitria, FSD UMN, 2015

1. Perancangan *environment* bergaya Victorian berupa fasad mansion pada pinggir kota
2. Warna dan tekstur
3. 3d *Modeling*

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari Tugas Akhir yang penulis ajukan yaitu merancang *environment* dan mengimplementasikan desain dalam film animasi pendek 3D berjudul "Truth".

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat bagi penulis: menerapkan apa yang selama ini telah penulis pelajari dalam sebuah projek film kelompok
2. Manfaat bagi pembaca: membantu memperlihatkan ciri-ciri *environment* dalam massa Victorian
3. Manfaat bagi civitas: tugas akhir ini sebagai syarat kelulusan penulis

1.6. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data ini bersifat kualitatif. Studi literatur dipakai untuk dasar teori dan teknik pengumpulan data dengan studi dokumen yang berupa film dan gambar yang didukung dengan teknik triangulasi data (penarikan kesimpulan dari berbagai sumber yang didapat sehingga kredibilitas data teruji).

Perancangan Environment..., Hellen Fitria, FSD UMN, 2015