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

Tujuan utama dari pembuatan film animasi itu adalah untuk menciptakan sebuah dunia imajinatif yang mempunyai alur cerita yang dapat dinikmati para penonton. Data dalam situs *http://www.disneyanimation.com* yang diakses pada tanggal 10 September 2014, dituliskan bahwa salah satu kunci untuk membuat sebuah film animasi yang selalu diingat penonton adalah dengan membuat sebuah dunia yang mengasyikkan dan terpecaya, salah satu film animasi yang mempunyai *environment* yang unik adalah *Meet Buck*, *environment* yang terdapat pada film ini memiliki keunikan dan berbeda dari pada biasanya.

Data dalam situs *http://www.gameindustrycareerguide.com* yang diakses pada tanggal 12 September 2014, dipaparkan bahwa menurut seorang *environment artist* bernama Caleb Farish, bahwa tugas utama seorang 3d *environment artist* adalah membuat sebuah *environment* yang *believeable.* Salah satu cara untuk dapat membuat penonton percaya bahwa dunia tersebut terkesan nyata secara logis adalah dengan melakukan perancangan *environment* yang berlandaskan dari logika – logika yang ada dari dunia nyata.

Environment merupakan bagian yang sangat penting dalam setiap *shot* maupun *scene* dalam sebuah film animasi, tanpa adanya *environment* tersebut, para penonton tidak dapat mengetahui latar maupun tempat dimana tokoh utama berada. Persepsi penonton akan berubah jika didalam film tersebut semua

Perancangan Environment..., Hansel Febrianto, FSD UMN, 2015

environment dihilangkan, tokoh utama tersebut akan terlihat mengambang di dunia yang kosong dan tidak mempunyai batasan.

Oleh karena itu, penulis ingin merancang sebuah *environment* yang dirancang dengan seksama sehingga *environment* tersebut terlihat lebih hidup dan nyata secara logis.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan *environment* dalam film animasi 3d pendek ber*genre* komedi berjudul *Hamburger* ?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas, penulis membatasi topik pembahasan sebagai berikut:

1. Penulis membatasi perancangan berdasarkan dengan setting :

   A. Tahun : 2050

   B. Lokasi : Amerika

2. Penulis memberi batasan kepada perancangan *environment* 3d pada film Hamburger pada bagian *environment* dunia imajinatif ruangan dalam pabrik pembuat daging sapi dan pabrik keju. Proses perancangan yang dikerjakan penulis adalah pembuatan sketsa, *modeling* dan *texturing.*

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan Tugas Akhir ini yaitu :

Perancangan Environment..., Hansel Febrianto, FSD UMN, 2015

Memvisualisasikan hasil rancangan *environment* 3d pada film animasi pendek berjudul “Hamburger”

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang dapat diperoleh dari Tugas Akhir ini adalah :

1. Membantu penulis untuk menghasilkan visualisasi *environment* yang logis dan sesuai dengan konsep cerita.
2. Bagi kalangan akademis dapat digunakan untuk membantu proses pengertian perancangan *environment* pada film animasi 3d.
3. Menambah kelengkapan dan ketersediaan data di dalam perpustakaan universitas UMN.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Untuk membuat dan merancang *environment* yang dibutuhkan dalam film *Hamburger*, diperlukan sejumlah data yang cukup bagi penulis. Untuk mendapatkan data tersebeut penulis mengumpulkan data dengan metode observasi, studi visual dan studi litelatur. Metode studi visual dilakukan untuk mendapatkan gambaran referensi *style* dan konsep untuk film *Hamburger*.

Dalam hal ini, penulis telah menentukan film animasi 3d yang berjudul *Meet Buck* dan *Exit* sebagai pacuan refrensi film *Hamburger*. Selain itu tidak hanya refrensi dan *style*, data visual seperti tutorial video juga didapatkan melalui media internet. Metode literatur dilakukan penulis untuk mendapatkan teori teknis dalam proses perancangan dan pembuatan *environment* dalam film *Hamburger*.

Perancangan Environment..., Hansel Febrianto, FSD UMN, 2015