

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Cerita film “Mencetak Mimpi” diadaptasi dari pengalaman pribadi salah satu anggota tim tugas akhir. Film ini menceritakan kisah perjuangan seseorang ingin menjadi pemain bola dengan melalui hambatan-hambatannya. Film ini akan diproduksi dengan menggunakan media animasi 2D. Penulis berharap dengan menyampaikan cerita ini melalui media animasi menjadikan film bisa dinikmati oleh semua kalangan.

Menurut White (2009) entah itu tradisional atau *digital* dibuat, elemen *background* dan *environment* adalah hal penting secara fundamental dalam film untuk menyampaikan film kepada penonton karena disamping kualitas desain yang baik dan animasi yang mengagumkan, *background* merupakan bagian mayoritas dari area layar yang terlihat di tiap *shot*. Jadi kualitas *background* dan *environment* bisa membuat film terlihat menjadi bagus atau buruk.

Perancangan *environment* merupakan aspek penting untuk dibahas karena sangat berpengaruh bagi film. Melihat ketertarikan terhadap *environment* dan pentingnya peran *environment* dalam sebuah film, penulis akan merancang desain *environment* film ‘Mencetak Mimpi’. Diharapkan melalui *environment* yang dibuat, penonton dapat mengerti pesan yang ingin disampaikan dalam film mengenai latar belakang dan kondisi karakter sesuai dengan alur cerita.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan *environment* pada film animasi 2D ‘Mencetak Mimpi’ berdasarkan karakteristik tokoh?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah perancangan *environment* pada skripsi ini adalah:

1. Bagian *environment* yang dibahas adalah properti kamar Firhan dan ruang tamu.
2. Ruang kamar dirancang berdasarkan karakteristik tokoh Firhan.
3. Ruang tamu dirancang berdasarkan karakteristik Ayah.
4. Bagian yang dibahas berfokus pada *floor plan*, warna, dan properti.

1.4. Tujuan Skripsi

Menggambarkan *environment* yang mendukung film animasi 2D ‘Mencetak Mimpi’ berdasarkan karakteristik melalui perancangan kamar tidur dan ruang tamu berdasarkan masing-masing tokoh yang berfokus pada *floor plan*, warna, dan properti.

1.5. Manfaat Skripsi

Skripsi ini bermanfaat untuk merealisasikan perancangan penciptaan karya penulis dengan mengaplikasikan ilmu yang sudah dipelajari. Bermanfaat untuk

kalangan akademis dan pengamat sebagai referensi membangun karya. Sebagai rujukan akademis dalam perancangan sejenis.