

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam beberapa tahun terakhir film dalam bentuk animasi 2D maupun 3D semakin populer dikalangan masyarakat luas, bukan hanya untuk para anak kecil tetapi film animasi juga dibuat untuk kalangan remaja dan orang dewasa. Selain untuk hal – hal komersil, film animasi juga bisa jadi bentuk pembelajaran ataupun sindiran untuk masyarakat masa kini.

Dalam proses pembuatan animasi, terdapat beberapa hal yang perlu dikerjakan yaitu berupa cerita, desain *environment*, desain karakter, *storyboard*, *mood board*, komposisi serta pergerakan dari karakter dalam animasi. Dan dari semua aspek tersebut genre pada sebuah film yang akan menentukan bagaimana perancangan desain akan dibuat. Untuk membuat film animasi menjadi sebuah karya yang indah dan hidup perlu adanya penyatuan dari karakter dan *environment* untuk menghasilkan film yang sesuai dengan genrenya. Hal ini didukung oleh Tony White (2006) yang menyatakan bahwa 95 persen mata dari para penonton akan tertuju pada *environment* atau latar belakang yang ada disetiap adegan dalam film. *Environment* akan didukung oleh *set and props* yang akan memperkuat suasana dari suatu film sehingga penonton akan mendapatkan gambaran yang baik.

Latar pada suatu film juga sangat dipengaruhi oleh genre dari cerita tersebut. Jika cerita pada film yang memiliki genre *fantasy*, maka latar pada film tersebut akan memperlihatkan suasana layaknya genre *fantasy* seperti adanya rumah –

rumah penyihir, dunia peri atau membuat latar seperti berada di dimensi lain. Sedangkan, apabila cerita tersebut memiliki genre horor, maka latar belakang pada film tersebut akan menghasilkan suasana yang menegangkan dan mencekam yang dibuat sedemikian rupa untuk membuat penonton merasa ketakutan. Penulis dan tim membuat sebuah film animasi 2D yang berjudul “Camerist” untuk Tugas Akhir sebagai salah satu syarat kelulusan. Penulis berperan sebagai perancang *environment* dalam film Camerist. Film Camerist adalah sebuah film animasi dengan genre horor yang menceritakan tentang seorang fotografer yang hidup di pinggiran kota besar dan harus membuat pilihan untuk masa depannya. Film Camerist akan banyak menceritakan kegiatan tokoh utama yang tinggal di sebuah apartemen. Oleh karena itu, penulis membuat animasi 2D dengan *environment* genre horor dengan latar belakang apartemen.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan *environment* dalam film animasi genre horor berjudul “Camerist”

1.3. Batasan Masalah

Merancang *environment* film animasi genre horor yang terfokus pada *environment* apartemen yang meliputi:

- 1) Perancangan interior kamar apartemen yang terfokus pada *setting and property* pada *scene 5, scene 6 shot 1 dan 3*.

1.4. Tujuan Skripsi

Merancang *Environment* yang terfokus dalam *setts and props* pada *scene 5, scene 6 shot 1 dan 3* pada film animasi genre horor berjudul “Camerist”

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat yang bisa di ambil dari proyek tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1) Manfaat untuk Penulis

Dapat merancang *environment* dengan genre horor untuk film animasi “Camerist” sebagai Tugas Akhir.

2) Manfaat untuk Pembaca

Menambah referensi untuk pembuatan *environment* dengan genre horor dalam film animasi.

3) Manfaat untuk Universitas Multimedia Nusantara

Perancangan ini diharapkan menjadi insiprasi dan acuan untuk mahasiswa UMN lainnya.