

1. LATAR BELAKANG

Dalam masa Pandemi ini, animasi saat ini sedang mengalami kemajuan yang cukup besar, bisa dilihat berdasarkan lingkungan media sekitar kita, banyak orang yang memakai animasi sebagai sarana hiburan, pendidikan maupun periklanan. Menurut Osborne (2002), Animasi merupakan proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk bisa mendapatkan sebuah ilusi pergerakan yang bisa dilihat oleh mata. Pembuatan animasi tentu saja tidak mudah karena kita harus membuat sebuah konsep cerita, bagaimana animasi tersebut akan dibuat dan apa yang ingin disampaikan kepada para penontonnya. Dalam sebuah cerita tentunya penting untuk memasukan satu elemen penting di dalamnya, yaitu latar.

Menurut kamus bahasa Indonesia Latar merupakan suatu keadaan atau situasi, sebuah dekor tempat yang dipakai dalam pementasan drama, atau yang ada di dalam suatu cerita. Latar ini sering sekali digunakan untuk menceritakan suasana yang ingin diceritakan seperti, suasana perdesaan yang menceritakan kehidupan seorang tokoh, atau dengan suasana perkotaan yang menceritakan seorang tokoh yang hidup di dalam perkotaan. Latar selain menceritakan tempat, latar juga bisa menceritakan waktu seperti, suasana malam yang menceritakan malam hari. Dari semua hal yang sudah disebutkan tersebut, aspek tersebut pun dikembangkan lagi menjadi yang namanya desain *environment* yang dibuat berdasarkan tema cerita yang sudah ditentukan.

Menurut Galuzin (2011) *Environment* itu mempunyai alasan untuk ada, karena dengan adanya *Environment*, tujuan maupun sejarah akan muncul bersama dengannya jalan cerita yang akan dibuat. *Environment* harus dirancang agar bisa memberitahukan para penonton sebuah cerita tanpa harus menjelaskan kepada mereka (hlm. 13). *Environment* ini sendiri selain menceritakan cerita kepada penonton, hal tersebut juga bisa membangun suasana dalam film. Melalui hal tersebut penonton bisa menempatkan diri mereka atau menghubungkan diri mereka ke dalam sebuah cerita. Untuk itu, pembuatan *Environment* sangatlah penting dalam pembuatan animasi karena *environment* dapat mendukung suasana yang

sudah diciptakan dalam cerita dan dapat menjadi fondasi untuk jalannya plot dan karakter yang akan diciptakan.

Environment dapat berbentuk apapun tergantung dengan *genre* yang ditunjukkan oleh cerita, seperti *genre fantasy* yang menunjukkan dunia yang berupa fiksi seperti dunia yang dihidupi oleh makhluk – makhluk ajaib seperti peri, monster, sihir, atau dunia yang ada dalam dimensi lain yang memiliki penggambaran yang sangat jauh berbeda dengan dunia ini. Dalam hal ini, penulis ingin memakai tema natal untuk pembuatan aset *Environment* yang menunjukkan perayaan natal.

Perayaan natal (*Christmas*) ini sendiri adalah perayaan yang dirayakan oleh orang – orang kristiani yang diadakan setiap tanggal 25 desember setiap tahunnya. Dalam subjek religi perayaan natal ini diadakan untuk merayakan kelahirannya Yesus. Untuk menggambarkan keadaan *environment* yang memberikan kesan perkumpulan keluarga dan perayaan hari raya, penulis menggunakan tema perayaan hari natal untuk memenuhi kebutuhan pembuatan desain yang nantinya akan diaplikasikan kepada aset untuk produk yang memiliki tema natal atau musim dingin.

Untuk itu dalam tugas akhir ini, penulis akan membuat karya tulis dengan pokok masalah “bagaimana membuat sebuah konsep desain *environment* pada *seasonal items* dengan menggunakan tema *christmas*?” yang akan dibatasi dan hanya membahas beberapa bagian penting pada:

- Pembahasan mengenai penyerdehanaan aset natal dan pembuatan *environment* dengan menggunakan teori simplifikasi, *flat design*, elemen desain, dan prinsip desain (warna).
- Aset natal yang dibahas hanya meliputi pohon natal (cemara), tokoh rubah, dan tokoh pinguin.
- Pembahasan desain hanya meliputi peletakan aset – aset (pohon, hewan) pada *environment* yang sudah dibuat.

Tujuan karya tulis ini dibuat untuk bisa memberikan pemahaman terkait agar dapat membuat aset untuk kepentingan *environment* yang dapat digunakan dalam animasi yang mempunyai cerita maupun media berbeda lainnya bertemakan *christmas* diikuti dengan beberapa manfaat terkait:

- Manfaat untuk penulis agar bisa mengerti pembuatan aset untuk digunakan dalam sebuah *environment* lebih baik.
- Untuk pembaca agar mereka bisa membuat sebuah *environment* untuk animasi 2D maupun 3D yang memakai tema perayaan *christmas*.
- Untuk universitas, penulis mengharapkan agar tulisan tugas akhir ini dapat membantu para mahasiswa baru di universitas dalam mencari sebuah referensi dengan pembahasan yang sejenis.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA