

1. LATAR BELAKANG

Animasi merupakan salah satu media hiburan yang umum diketahui dalam kalangan masyarakat baik dalam teknik 2D ataupun 3D. Perkembangan yang pesat pada industri Animasi dan VFX secara global telah menghasilkan sebanyak \$156 Miliar dolar AS dalam tahun 2020 (Market Publishers, 2021). Sedangkan pendapatan industri Animasi dalam Indonesia mencapai total 510,55 Miliar Rupiah pada tahun 2020 (Ainaki, 2021).

Pembuatan animasi terdiri dari 3 tahap yang diketahui sebagai praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Tahap praproduksi merupakan proses utama yang menentukan narasi serta gaya visual sebuah animasi baik dari segi cerita, alur, dan gaya visual. Desain lingkungan pada tahap praproduksi dirancang untuk melengkapi dan menjelaskan motif karakter baik dari segi sosial, ekonomi, dan situasi dalam jalan cerita. Fungsi dari desain tersebut dapat dianalisa melalui detail visual yang sudah dirancang.

Penulis sebagai *Environment Artist* dalam proyek animasi *Sci-Fi* Pralaya yang menceritakan kesenjangan sosial dalam Indonesia dengan tema dan latar futuristik, dimana masyarakat dikontrol pemerintah sehingga muncul konflik antar masyarakat dan petinggi negara.

Penulis merumuskan masalah menjadi bagaimana perancangan visualisasi kesenjangan sosial dalam *environment design* pada praproduksi animasi “Pralaya”? beserta dengan batasan masalah yang akan dibahas terdiri dari:

1. Pembahasan desain lokasi Indonesia bertema futuristik yang terdiri dari 1 sketsa lingkungan perumahan di Jakarta, 1 ilustrasi distrik industrial di Jakarta dan 1 ilustrasi distrik administratif di Kalimantan.
2. Pembahasan sketsa lingkungan perumahan akan berfokus pada desain eksterior, tata letak bangunan, serta set dan properti.
3. Pembahasan ilustrasi distrik industrial dan administratif akan berfokus pada desain eksterior, tata letak bangunan, dan pewarnaan.