



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.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pertumbuhan industri animasi di Indonesia semakin berkembang. Hal ini dapat dilihat dari munculnya berbagai konten animasi dalam film dan iklan komersial di layar televisi maupun layar lebar di Indonesia. Serial animasi Upin dan Ipin menjadi salah satu contoh bahwa industri animasi di Indonesia mulai berkembang. Sebuah artikel dalam inet.detik.com (2013: 16 Juli 2013) mengatakan bahwa animasi Upin dan Ipin ini sukses membuat anak-anak duduk manis di depan TV sejak pertama kali ditayangkan di salah satu TV nasional.

Serial animasi Upin dan Ipin ini dalam proses pembuatannya melibatkan beberapa animator Indonesia. Tak hanya serial animasi Upin dan Ipin, animator Indonesia banyak yang bekerja di luar negeri. Retno Setyowati Renggana, Direktur Eksekutif Yayasan Inovasi Creative Indonesia (I Creative), dalam tribunnews.com (2013:17 Juli 2013) mengatakan bahwa beberapa film animasi luar negeri terdapat campur tangan animator Indonesia dalam pembuatannya . Contohnya, Rini Sugianto yang merupakan salah satu animator dalam film animasi “The Avenger” dan “The Hobbit: An Unexpected Journey.”

Dalam film “The Hobbit: An Unexpected Journey”, terdapat banyak *creature* dan *environment* unik yang diperlihatkan. Banyak *creature* dan *environment* yang tidak dapat ditemukan di belahan dunia ini diperlihatkan di sana. Setelah film “The Hobbit: An Unexpected Journey” ditayangkan di layar lebar, diterbitkanlah buku

“The Hobbit: An Unexpected Journey Chronicles: Art & Design” yang memberikan informasi berbagai konsep dan rancangan dalam pembuatan film “The Hobbit : An Unexpected Journey” termasuk *environment concept* dalam film tersebut.

Margaretha, dalam laporan tugas akhirnya menuliskan bahwa *environment* merupakan salah satu elemen penting dalam animasi karena mendukung suasana cerita. *Environment* ini mendukung penjelasan suasana yang dirasakan oleh karakter dalam suatu animasi sehingga penonton dapat ikut merasakan berada di dalam cerita. Hal ini membuat penulis tertarik untuk membahas mengenai *environment*. Penulis dan beberapa mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara lainnya membuat sebuah tugas animasi akhir berupa animasi 3D singkat yang berjudul “The Gift”. Penulis akan membahas mengenai pembuatan *environment* yang ada dalam animasi 3D tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dibahas di atas, maka masalah yang ada adalah:

Bagaimana perancangan *environment* dalam film pendek animasi 3D “The Gift”?

1.3. Batasan Masalah

Dalam Laporan Tugas Akhir ini, penulis memberikan batasan masalah dalam menuliskan pembahasan sebagai berikut:

1. *3D indoor environment* yang akan digunakan dalam film pendek animasi 3D “The Gift”.

2. Pembahasan *modeling* dan *texturing* untuk rumah karakter utama dan ruang pesta ulang tahun.
3. Pembahasan *environment* sampai pada tahap *texturing*.
4. Bagian teknis *lighting & rendering* tidak termasuk dalam pembahasan penulis.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan pembuatan tugas akhir ini adalah:

1. Merancang *environment* untuk film pendek animasi 3D “The Gift”.
2. Mengimplementasikan desain *environment* dalam film pendek animasi 3D “The Gift”.

UMMN