

1. LATAR BELAKANG

Film merupakan salah satu hiburan yang dapat dinikmati dan diminati oleh semua kalangan. Oleh karena itu, pembuatan suatu film harus memperhatikan kualitas dalam segi tulisan maupun visual. Terdapat beberapa hal dalam pembuatan sebuah film yang harus diperhatikan, seperti *mise-en-scene*. Menurut Gibbs (2002) *mise-en-scene* berasal dari Bahasa Perancis dan berasal dari teater yang memiliki arti isi dari satu *frame* dan bagaimana konten dalam *frame* disusun. *Mise-en-scene* mencakup apa yang dapat dilihat penonton dan bagaimana cara mengajak penonton untuk melihat konten yang ingin kita perlihatkan. Konten dalam satu *frame* meliputi pencahayaan, kostum, dekorasi, properti, dan aktor.

Dekorasi merupakan bagian dalam *environment*. Menurut Rapport (1990) *environment* terdiri dari beberapa aspek diantaranya perabotan, gedung dan pemandangan. *Environment* pada film animasi 3D “Ayu (Adjektiva)” memiliki peranan yang penting dikarenakan dapat menggambarkan situasi perubahan budaya yang dialami oleh karakter utama yang berasal dari Indonesia. Budaya yang dimaksud merupakan budaya Halloween yang dimana budaya tersebut diangkat dalam film animasi 3D “Ayu (Adjektiva).” Budaya Halloween sendiri merupakan perayaan untuk memperingati arwah yang telah meninggal kembali ke bumi yang dinamakan *Samhain* oleh kaum pagan. Di Indonesia jarang ditemukan masyarakat merayakan Halloween sehingga menyebabkan adanya *culture shock* bagi karakter utama.

Pada perancangan film animasi 3D “Ayu (Adjektiva)”, penulis akan membahas mengenai latar tempat dan properti yang terdapat pada set. Dalam alur cerita, *setting environment* menjadi penunjuk bahwa budaya yang ada di Amerika berbeda dengan budaya yang ada di Indonesia. Selain itu, *setting environment* di dalam film animasi 3D “Ayu (Adjektiva)” dapat membangun suasana yang akan dialami oleh karakter utama. Tanpa adanya *setting environment* yang mendukung, pesan yang akan disampaikan dalam film tidak akan tersampaikan. Maka dari itu, dalam perancangan ini penulis ingin menunjukkan bagaimana *setting environment* dapat mempengaruhi suasana yang juga dapat dirasakan oleh penonton.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Dalam skripsi ini, rumusan masalah yang dapat dipaparkan adalah bagaimana perancangan set dan properti pada film animasi 3D “Ayu (Adjektiva)”?

Adapun batasan masalah dalam laporan tugas akhir ini antara lain, perancangan set dan properti untuk kamar ayu dan ruangan *house party* yang meliputi, lorong, ruangan pesta dan ruangan tamu atau yang disebut zona nyaman bagi Ayu di *House Party*. Pembahasan penelitian ini berfokus pada proses perancangan ukuran ruangan, bentuk dan warna dari kedua set diatas.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penulisan skripsi ini ditujukan untuk membantu penulis dalam perancangan set dan properti *house party* yang dapat membangun suasana yang mendukung. Selain itu, perancangan ini juga bertujuan untuk membantu penulis dalam memahami pembuatan *setting environment* agar lebih terstruktur.

