

## 1. LATAR BELAKANG

Animasi terus mengalami perkembangan yang pesat di Indonesia. Adapun media animasi marak digunakan dikarenakan keluasannya dalam menciptakan karya yang pembuatannya hanya dibatasi oleh imajinasi sang produser. Kreator dapat leluasa menuangkan ide dengan media animasi dan sepanjang sejarah para kreator telah menemukan teknologi dalam mengirimkan kreasi animasi terbaik mereka. Berbagai medium animasi contohnya medium 3D menjadi pilihan studio-studio terkenal dalam menciptakan karya animasi.

Dalam medium apapun, proses pembuatan animasi tidak lari dari pembuatan desain *environment*. *Environment* membantu penceritaan narasi film dan menjadi panggung bagi tokoh untuk berperan. *Environment* dalam hal ini berperan untuk memberikan latar ruang dan seringkali waktu dan dapat berisikan makna mendalam yang ingin disampaikan produser. *Environment* dapat menghasilkan suasana yang diinginkan dan juga menambah *mood* yang ingin disampaikan cerita.

Dalam proses perancangan suasana di suatu *environment*, terdapat bermacam unsur yang perlu diaplikasikan. Unsur seperti *setting* aset, bentuk aset dan juga warna yang ada pada *environment* akan mempengaruhi tema yang akan diberikan oleh *environment*. Konsep pembuatan *environment* untuk mencapai suasana tertekan kemudian menjadi landasan penulisan skripsi ini. *The Sewer* merupakan film pendek animasi dengan media 3D bergenre drama. Film ini mengangkat tema feminisme dengan membahas isu terkait *value* seorang wanita dengan kemampuannya untuk melahirkan anak sebagai pesan yang hendak disampaikan kepada masyarakat sebagai penontonnya.

Dengan penciptaan *environment* film tersebut, penulis membuat skripsi dengan harapan dapat menunjukkan perancangan *environment* yang memberikan suasana tertekan dalam film *The Sewer* menggunakan teori *shape and form* dan juga teori warna.

### **1.1. RUMUSAN MASALAH**

Rumusan masalah skripsi adalah: Bagaimana perancangan *environment* dengan suasana tertekan dalam film animasi pendek 3D “The Sewer”?

### **1.2. BATASAN MASALAH**

Batasan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. *Environment* yang dirancang dibatasi pada satu interior *environment* pada film animasi pendek 3D “The Sewer” yaitu ruang evaluasi dimana terjadi adegan *scene 8 shot 1* yang berisi adegan memperlihatkan tata ruang ruang evaluasi dan *scene 8 shot 16* yang berisi adegan puncak dimana tokoh utama merasa tertekan saat warna ruang evaluasi mengalami perubahan.
2. Pembahasan dalam laporan tugas akhir ini meliputi shape, form dan warna yang ada pada aset *environment* serta tata ruang *environment* yang telah dirancang.

### **1.3. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan Tugas Akhir adalah untuk mengetahui bagaimana cara merancang *environment* dengan suasana tertekan dalam film animasi pendek 3D “The Sewer”.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA