

1. LATAR BELAKANG

Dalam karya fiksi, penciptaan latar belakang tempat, waktu, dan suasana bisa dirancang tidak sesuai dengan apa yang terjadi di dunia nyata. Sehingga perlu adanya pemaparan unsur tersebut dengan jelas, baik secara implisit maupun eksplisit, sehingga *audiens* dapat memahami dimana, kapan, dan bagaimana suasana karya tersebut berjalan. Menurut Nurgiyantoro (2017) latar tempat berarti lokasi terjadinya peristiwa tersebut.

Mengerucut kepada karya animasi, muncul istilah *World Building* dan *Environment Design* yang merupakan proses perancangan latar belakang waktu dan tempat yang akan digunakan dalam pembuatan karya. Proses ini sangat dibutuhkan dalam pembuatan animasi dikarenakan berkaitan dengan visual. Perancangan latar tempat yang baik akan mendukung jalan cerita dan juga tema yang sedang diberitakan. Penulis kemudian menemukan bahwa proses tersebut sangat menarik untuk dipelajari dan dibahas. Maka dari itu penulis mencoba untuk merancang *Environment* dalam Animasi 2D “Tak Lelo Ledung” bersama dengan Kathamtara Studio sebagai salah satu tugas akhir.

Animasi “Tak Lelo Ledung” sendiri merupakan sebuah animasi yang terinspirasi dari sebuah lagu daerah asal Jawa Tengah berjudul “Lelo Ledung” karya Waljinah. Penulis bersama dengan rekan kelompok menemukan bahwa lagu tersebut memiliki arti sederhana dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Melihat isu yang terjadi di tahun belakangan ini, seringkali hal-hal sederhana itulah yang kemudian terlupakan diantara hiruk pikuk masalah lain. Manusia saling membutuhkan satu dengan lainnya, dikarenakan manusia adalah makhluk sosial. Animasi “Tak Lelo Ledung” sendiri diharapkan dapat menggali kembali hal-hal sederhana tersebut untuk mengingatkan penonton bahwa setiap manusia tidak sendiri di dalam masalah yang melanda.

1.1. Rumusan Masalah

Bagaimana tahapan perancangan ruang dimensi *Perut Buto* pada animasi 2D “Tak Lelo Ledung” ?

Penelitian ini akan dibatasi dalam lingkup batasan sebagai berikut:

1. Perancangan *Environment* yang terjadi dalam *scene* 12, *scene* 14 dan *scene* 17 sebagai wujud visualisasi konsep keberadaan legenda Nusantara raksasa Buto yang dihubungkan dan merupakan hasil interpretasi dari keadaan psikologi tokoh “Ayu”.
2. Aspek perancangan *environment* akan didasari dari visual Batik Kawung, teori warna dan psikologi manusia yang sedang berkabung.

1.2. Tujuan Penelitian

Tujuan penulis menciptakan penelitian ini adalah untuk merancang *environment* serta *world building* dari animasi 2D “Tak Lelo Ledung” terutama pada *scene* 12, *scene* 14 dan *scene* 17. Perancangan *environment* ini akan berkaitan juga dengan budaya dan keadaan Indonesia.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA