

1. LATAR BELAKANG

3D *environment* merupakan suatu aspek elemen pada film yang penting yang dapat menjadikan set pada suatu film lebih menarik dan merupakan panggung di mana tokoh dapat berakting. Tujuan adanya *environment* ini merujuk ke warna, atmosfer, bentuk properti dan setting. Selain bentuk yang didesain, perancangan *environment* dapat mengambil referensi dari bentuk dari lingkungan asli sekitar dalam film animasi 3D dengan unsur, fungsi dan makna di baliknya.

3D *environment* dikaitkan ke media virtual, Wann dan Mon-Williams (1996) mendeskripsikan beberapa aspek mengenai 3D *environment*, mereka mempunyai ide bahwa *environmen* yang terdapat pada visual didominasi oleh aspek natural dari persepsi dan imajinasi alami manusia dengan mengembangkan informasi visual ke dalam 3D spasial dan dari situ informasi demikian dapat berkesinambungan dengan stimuli dan perubahan lainnya yang bersifat temporer. Setidaknya ide dalam desain *enviroment* dapat berguna pada khalayak jika di dalamnya terdapat representasi fenomena tertentu yang dapat diterima oleh pemahaman.

Selain perancangan *environment* dapat mensimulasikan system dunia virtual berdasarkan realia, 3D *environment* juga dapat mempresentasikan konsep abstrak. Hedberg dan Alexander (1994), berdiskusi mengenai potensi pada *environmen* desain untuk menggambarkan ilustrasi nyata ataupun metafora pada suatu objek, atribut, dan 3 dimensional pada konsep yang ada hubungannya dengan *environment*.

Perancangan *environment* dikarakteristikan dengan adanya suatu konsep, gaya film, koordinasi warna dan elemen yang akan disampaikan ke penonton. Dari sekian banyak pengembangan visual, kita dapat menjabarkan beberapa unsur seperti tone warna, perspektif, dan penggambaran gaya arsitektural dalam menciptakan proses penataan latar belakang pada suatu animasi. Dalam penataan keseluruhan latar belakang tempat, kita dapat mendapatkan informasi mengenai komposisi,

pendenahan, pemilihan tonal warna seperti yang sudah dijabarkan oleh Mike Fowler (2007).

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis dapat menyimpulkan rumusan masalah yang akan dibahas seperti berikut:

Bagaimana perancangan desain *environment* dapat meningkatkan kesan dramatis dalam film 3D animasi ‘Scary?’

Adapun batasan masalah pada pembahasan perancangan *environment* ini difokuskan pada perancangan eksterior Dunia Roh dan interior Kamar Estu dilihat dari aspek warna, bentuk dan penempatan objek.

1.1. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan untuk membahas tentang *environment design* yang terdapat pada kamar tidur Estu dan dunia roh, *environment* kamar akan dihubungkan kepada 3 dimensional karakter Estu. Unsur-unsur yang dibahas meliputi; warna. Penempatan objek dan aset, dan perancangan suasana.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA