



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

Impressionism adalah sebuah aliran seni melukis yang cukup lama dari abad ke 19. Gaya *impressionism* ini memiliki kekuatan pada kesan-kesan pencahayaan dan warna untuk dapat memunculkan emosi dari lukisan tersebut (Wildenstein, 2011, hlm 107). Hal ini dapat dikaitkan pada karya animasi yang juga digunakan pencahayaan dan warna untuk dapat menyampaikan pesan dan emosi dalam film. Sebagai contoh pada lukisan animasi *Loving Vincent* “*Vincent Van Gogh’s life*”, dengan lukisan yang penerapannya dalam film animasi, suatu lukisan tersebut bisa menjadi lebih hidup, ada cerita yang bisa disampaikan daripada sebuah gambar diam.

Dengan animasi lukisan tersebut juga dapat lebih mudah di terjemahkan secara berbeda dan alur lebih jelas terlihat. Menurut Weildstein, dalam bukunya yang berjudul *Monet. Claude Monet* adalah salah satu pelukis *impressionism* yang mengatakan bahwa lukisan *impressionism* lebih cenderung menggambarkan suatu keindahan pada alam, seperti contohnya pemandangan yang merupakan *environment* dalam lukisan. *Environment* merupakan salah satu elemen yang juga berperan penting tidak hanya pada lukisan tetapi juga dalam sebuah film animasi, karena dapat mendukung suasana dalam suatu set dalam cerita. Menurut Hernandez (2013).

Dalam bukunya "*Set The Action*", suatu lingkungan yang ada di sekeliling karakter dalam film animasi sangat memberi ikatan yang kuat. Setiap karakter dalam film memiliki tempat yang dapat menggambarkan suatu kejadian dalam lingkungannya yang ia diami. Perubahan dalam lingkungan sekitarnya juga dapat mempengaruhi karakter sangat kuat, untuk memusatkan fokus dan mengubah seluruh cerita.

Environment dapat memberikan pemahaman dan menggambarkan keadaan sekeliling karakter dalam animasi tersebut sehingga penonton dapat merasakan betul berada di dalam cerita. Sehingga *mood* cerita dalam film animasi tersebut dapat di sampaikan secara visual, seperti penonton dapat menangkap kesan sedih, senang dan emosi lain yang di ciptakan dalam *environment* tersebut.

Terinspirasi dari karya Monet maka saya akan secara khusus membahas tentang pembuatan *environment* dengan gaya *impressionism* yang ada di dalam animasi tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *enviromtment* dengan style gambar *impressionism* pada film animasi "Ramai Yang Dirindukan" ?

1.3. Batasan Masalah

Penulis memfokuskan pembuatan *environment* animasi untuk film animasi yang berjudul “Ramai Yang Dirindukan” dengan *style impressionism*. Animasi yang dibuat berdasarkan narasi dari sebuah puisi yang sudah ada. *Environment* yang dibuat akan fokus pada 3 jenis yaitu, *physical*, *social* dan *biotic environment* pada scene 3, scene 4 dan scene 14.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah menghasilkan sebuah karya film animasi dengan gaya dan warna yang diadaptasi dari aliran lukis impresionisme untuk menyampaikan emosi dari sebuah narasi puisi.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Adanya tugas akhir ini di susun,

1. Untuk mendapatkan teknik gambar yang baik dan efektif dalam proses perancangan *environment* pada film animasi “Ramai Yang Dirindukan” .
2. Mengadaptasi gaya *impressionism* ke dalam karya digital pada *environment* film animasi sehingga dapat mendukung narasi film dengan memberi keterangan tempat dan waktu.
3. Penelitian ini diharapkan dapat mengadaptasi berbagai ilmu visual sehingga dihasilkan konsep desain baru mengenai perancangan *environment* sebuah film animasi.