



### **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

Latar belakang dan karakter film merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Sama seperti karakter, latar belakang atau *environment* merupakan elemen penting dalam film karena menjadi tempat karakter film berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Lasseter (2011) menyimpulkan bahwa kegunaan *environment* dalam sebuah film dapat dibagi tiga, yaitu sebagai pendukung narasi cerita, sebagai pembawa suasana, dan sebagai pendukung sisi unik karakter film.

Salah satu film animasi dengan *environment* yang mengagumkan adalah 'Big Hero 6'. Felix (2014) mengatakan, kita dapat melihat hubungan Hiro dan kakaknya, Tadashi, hanya dengan melihat kamar Hiro saja. Setiap detail dari lingkungan karakter yang baik akan mencerminkan identitas karakter yang tinggal di sana (hlm.40). Hal ini menegaskan bahwa fungsi *environment* dimaksimalkan sehingga tidak hanya menjadi sekedar latar belakang film, namun dapat menjelaskan latar belakang karakter.

Selain 'Big Hero 6', film yang menginspirasi penulis adalah film animasi berjudul 'UP!'. Salah satu benda yang paling penting adalah buku *adventure book* milik Ellie. Buku tersebut berisi impian, foto-foto, kenangan bersama mereka, serta pesan terakhir Ellie (pasangan Carl) sebelum meninggal yang membuat Carl berubah pikiran. Dalam film 'UP!' buku tersebut memiliki hubungan yang

mendalam dengan pemiliknya, sehingga dapat mengubah keputusan karakter pada bagian akhir cerita. Kegunaan *props* tak hanya sekedar barang yang digunakan karakter, dan tidak hanya menjadi pendukung narasi cerita, namun juga menjadi kunci dari narasi cerita.

Diharapkan hanya dengan melihat *environment* dari film tugas akhir penulis, penonton dapat mengetahui informasi-informasi tentang cerita latar belakang karakter maupun narasi cerita film yang tidak diceritakan secara verbal. Penggunaan *props* secara maksimal sebagai kunci dari akhir cerita juga akan diterapkan untuk memaksimalkan fungsi *props* di dalam film. Tanpa perancangan set dan properti yang tepat, narasi film penulis tidak akan tersampaikan. Maka dari itu, diperlukan penelitian lebih lanjut lewat pengumpulan data dari literatur-literatur terkait, serta observasi terhadap film-film animasi yang berhubungan dengan judul sehingga perancangan yang tepat dapat diterapkan dalam film animasi pendek penulis yaitu "*Rick the Scavenger*".

## 1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *environment* berdasarkan karakter, *time & place*, dan genre?

## 1.3. Batasan Masalah

Fokus penulis dalam tugas akhir ini adalah perancangan set dan properti ruang kerja Rick berdasarkan karakter, *time & place*, dan genre.

#### 1.4. Tujuan Tugas Akhir

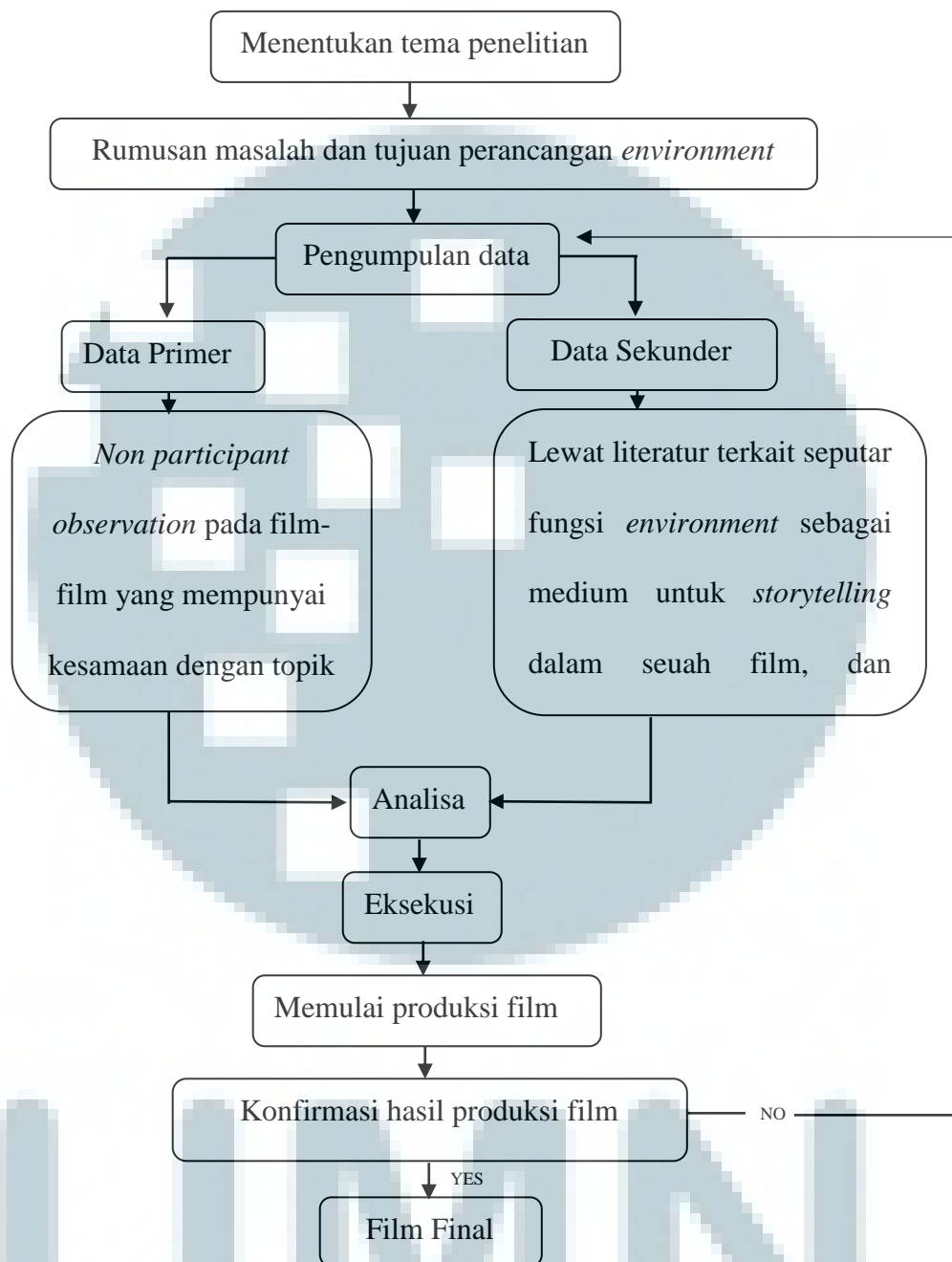
Adapun tujuan tugas akhir ini adalah mengetahui cara merancang *environment* yang difokuskan pada perancangan set dan properti berdasarkan karakter, *time&place*, dan genre.

#### 1.5. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dipilih ialah penelitian kualitatif. Penulis mengumpulkan data dengan menggunakan literatur dan observasi film-film animasi terkait agar dapat diaplikasikan pada Tugas Akhir '*Rick The Scavenger*'.

Sumber data penelitian akan dibagi menjadi dua yaitu data primer berupa observasi dan data sekunder dari literatur-literatur yang berkaitan. Metode pengumpulan data yang akan digunakan adalah *non participant Observation*. Dalam *non participant Observation*, pengamat tidak terlibat langsung dengan aktifitas terkait. Sehingga hanya berperan sebagai penonton dan tidak ikut di dalam kehidupan orang atau benda yang diamati. Berikut merupakan tahap-tahap penelitian yang dirangkum dalam sebuah bagan singkat.

U  
M  
N



### 1.6. Timeline

Berikut merupakan *timeline* yang penulis perkirakan untuk tugas akhir film animasi ‘*Rick the Scavenger*’. Waktu pengerjaan diperkirakan berlangsung selama 9 bulan, terhitung dari Juni 2016-Januari 2017.

Tabel 1.1. *Timeline Riset*

Kegiatan	Bulan							
	Juni	Juli	Ags	Sept	Okt	Nov	Des	Jan
Menentukan judul	■							
Rumusan masalah dan tujuan	■	■	■	■	■	■	■	■
Pengumpulan data	■	■	■	■	■	■	■	■
Analisa		■	■	■	■	■	■	■
Eksekusi		■	■	■	■	■	■	■
Produksi		■	■	■	■	■	■	■
Konfirmasi produksi				■	■	■	■	■
Film final								■

Tabel 1.2. *Timeline produksi*

Kegiatan	Bulan dan Minggu						
	Juli	Agst	Sptmbr	Okt	Nov	Des	Jan
<i>Research</i>	■	■	■				
<i>Scriptwriting</i>	■	■	■				
<i>Storyboarding</i>		■	■				
<i>Layouts</i>		■	■				
<i>Model Sheets</i>		■	■				
<i>Animatics</i>		■	■	■	■	■	■
<i>Layout 3d</i>		■	■	■	■	■	■
<i>Modelling</i>				■	■	■	■
<i>Texturing</i>				■	■	■	■
<i>Rigging</i>				■	■	■	■
<i>Animation</i>					■	■	■
<i>Render</i>						■	■
<i>Compositing</i>						■	■
<i>Sound editing</i>							■
<i>Video editing</i>							■