



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

Dewasa ini, potensi animasi Indonesia berkembang dan makin dilirik oleh media. Seperti yang diberitakan di harian Kompas tanggal 15 Agustus 2016 yang mengangkat tentang potensi dalam Industri Animasi Indonesia yang dibahas dalam *talkshow* popcon Indonesia 2016, Daniel, Technical Advisor Rus Animation Studio menyatakan bahwa animasi memiliki potensi yang sangat besar, dengan berkembangnya beberapa instansi yang menumbuhkan praktisi animator-animator muda.

Walaupun demikian, sayangnya justru animasi dari luar negeri justru lebih digemari, dan tantangan untuk para animator Indonesia adalah menguasai pasar lokal dengan animasi yang berkualitas. Hal tersebut dapat diatasi dengan mengangkat tema-tema lokal Indonesia, seperti yang diliput di Harian Kompas yang terbit pada tanggal 26 Juni 2015. Dalam artikel tersebut, disebutkan bahwa unsur lokal lebih mudah dimengerti dan disukai oleh masyarakat. Para praktisi industri kreatif justru harus bisa menjawab tantangan untuk memasukan unsur budaya lokal dalam karya mereka, agar animasi lokal lebih diminati daripada animasi impor.

Dari Artikel diatas penulis terinspirasi untuk membuat animasi yang bertemakan tentang Nusantara dan juga memiliki *environment* yang kental dengan unsur Indonesia. Dalam cerita Asih dan Anta, penulis mengangkat adaptasi cerita Dewi Sri yang dituliskan oleh Ki Umbara. Cerita Dewi Sri yang diadaptasi merupakan cerita Dewi Sri yang berasal dari Sunda. Besen (2008) menyatakan, “Lebih dari ruang netral dalam film, *environment* justru memegang peranan penting dalam memberikan aksi di animasi dan dapat memberikan efek keseluruhan dari mood ke plot.” (hlm. 173). Karena itu penulis ingin mengangkat tentang

environment design untuk film animasi pendek *hybrid* Asih dan Anta yang kental dengan unsur Sunda.

Untuk mencapai hasil fantasi yang diinginkan penulis mempunyai referensi *architectural* dari satu – satunya candi hindu di Sunda yaitu Candi Cangkuang, juga rumah-rumah adat Sunda yaitu Kampung Pulo dan Kampung Naga. Penulis juga mempunyai referensi topologi dan vegetasi dari Gunung Salak yang terletak di Sunda. Penulis juga harus mencari sumber literatur mengenai Dewi Sri karena menurut Besen (2008) dalam *Environment* dapat mengekspresikan secara jelas karakteristik dari suatu tokoh (hlm. 174). *Style* yang ingin dicapai adalah *style* dari film *Contre Temps*.

Yang akan dibahas dalam tulisan ini adalah bagaimana perancangan dan pembuatan *Environment* yang diinginkan. Agar dapat menjadi *Environment* yang *believable* dan dapat menceritakan jalan cerita yang ingin dicapai.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah tulisan ini adalah:

Bagaimana perancangan *Environment* dalam film animasi pendek “Asih dan Anta” yang sesuai dengan tema lokal Indonesia

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari makalah ini antara lain:

1. Perancangan *Environment* yang sesuai dengan cerita dalam film Asih dan anta.
2. Perancangan *environment* yang sesuai dengan gaya visual referensi dan tema lokal indonesia
3. Fokus pembahasan *environment* yang dimaksud adalah Kuil Dewi Sri, dan vegetasi di puncak gunung

4. *Scene* yang akan dibahas adalah *scene* dua

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Dari rumusan masalah diatas, maka tujuan tugas akhir yang ingin dicapai antara lain:

1. Perancangan *Environment* dalam film animasi pendek Asih dan anta yang sesuai dengan gaya visual dari referensi.
2. *Environment* yang menunjukkan tema lokal Indonesia.
3. Mengaplikasikan rancangan *environment* dalam film animasi pendek Asih dan Anta

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang akan digunakan antara lain:

- a. *Existing Study*, dengan cara mencari data dari internet, ataupun literasi yang dibutuhkan.
- b. Metode kualitatif, dengan memastikan sumber data yang diambil adalah sumber data yang terpercaya atau valid.

UMMN