



### **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

*Environment* adalah bagian terbesar dalam sebuah karya film maupun *game* yang membungkus keseluruhan dari aspek-aspek lainnya. Cerita akan diberikan konteks visual akan bagaimana dunia dalam cerita itu terbentuk dan karakter diberikan panggung dimana semua didalamnya berinteraksi dengan berbagai macam elemen didalamnya. *Environment* juga akan menentukan mood emosi yang akan dirasakan penonton disaat menonton film dibuat.

Menurut Bacher (2008), *Environment* adalah dunia dimana karakter tersebut akan berinteraksi dan akan mempengaruhi berbagai tindakan dari karakter. *Environment* juga akan mempengaruhi penonton secara emosional, dari bagaimana sebuah *environment* dirancang dari properti-propertinya hingga pemakaian warna yang menimbulkan efek emosional yang berbeda-beda.

Blazer (2005) menambahkan bahwa *environment* yang nanti akan diciptakan haruslah mengundang para penonton untuk menjelajahi dunia yang tidak pernah dilihat sebelumnya, dikarenakan animasi adalah media imajiner, seniman diberikan kebebasan untuk menciptakan sesuatu yang luar biasa yang menarik, namun masih memiliki konsistensi dan dapat dipercaya.

Didalam film animasi “Ara” ini, akan diciptakan sebuah dunia berdasarkan mimpi dari sang tokoh utama yang memiliki latar belakang keturunan suku Dayak. Dunia yang ingin diciptakan adalah cerminan dari dunia nyata tokoh utama tersebut

Penulis harus mengobservasi environment hutan Kalimantan, tempat dimana suku Dayak tinggal , bagaimana elemen-elemen didalam hutan tersebut dapat diciptakan menjadi sebuah environment yang cocok pada film yang akan diproduksi dengan juga menggunakan warna, layout dan komposisi yang tepat.

### 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah, bagaimana perancangan *Environment* fantasi Pada Film Animasi “Ara”?

### 1.3. Batasan Masalah

- *Environment* yang dirancang dibatasi pada pada *environment* fantasi di *scene 2 shot 1 establish* hutan. *Scene 3 shot 2 establish* pohon kehidupan dan *Scene 6 shot 1 establish* sungai kecil
- *Environment* yang dirancang dibatasi pada perancangan vegetasi.

#### 1.4. Tujuan Tugas Akhir

Melalui Tugas Akhir ini, diharapkan penulis dapat menghasilkan *environment* fantasi berdasarkan hutan Kalimantan yang sesuai dengan cerita.

