

## 1. LATAR BELAKANG

Pada pembuatan animasi, terdapat latar tempat atau *set* yang menggambarkan seperti apa dunia dari tokoh-tokoh pada animasi tersebut. Latar tempat ini bertujuan sebagai *establishing* yang membangun ataupun menceritakan kisah dari tokoh-tokoh animasi tersebut kepada penonton. Bergfelder (2007) melalui salah satu jurnalnya menulis bahwa *set* adalah satu aspek yang paling menonjol dalam produksi film sehingga seorang *set designer* memiliki tanggung jawab untuk membuat dunia di dalam film. Salah satu profesi dalam dunia seni yang memiliki tanggung jawab dalam membangun *establishing* dari dunia animasi adalah seorang *environment artist*. Ada banyak cara bagi seorang *environment artist* dalam membuat *set design*. Mengikuti perkembangan zaman, *environment artist* memiliki banyak sekali opsi untuk membuat dunia yang ingin diciptakan seperti 3D. Perkembangan dunia *digital* yang semakin pesat membuat *software* 3D yang sulit didapat oleh masyarakat umum, sekarang didapat dengan mudah oleh siapa pun, salah satu *software* 3d yang sering digunakan secara umum adalah *blender*. Flexibilitas dalam menggunakan *software* 3D ini membuat pekerjaan dari 3D menjadi flexible untuk dipakai untuk semua orang.

Banyak hal yang harus diperhatikan dalam membuat *environment* sebagai *establishing* dari sebuah story yang akan dibawakan. Penggunaan dunia 3D bisa digunakan oleh *environment designer* untuk menentukan batasan yang dimiliki tokoh dalam ruang lingkup yang ditempati. Menurut Lukmato (2020), bahwa elemen dari karakter dengan *environment* adalah dua hal yang mengikat dimana *environment* dari karakter bisa saja menggambarkan *adegan* dari kejadian yang dialami oleh tokoh. *Environment artist* bisa memanfaatkan aspek tersebut untuk menata, memilih *properti*, dan warna dari properti yang akan digunakan untuk menunjukkan *adegan* dari sebuah cerita dari cara *character* bertindak dan berinteraksi dalam kondisi atau lokasi yang sedang tokoh tempati. Mengutip dari jurnal Purwaningsih (2020), *set* atau lokasi bukan tentang cara menata bagaimana ruang dan waktu dari sebuah *scene* terjadi, namun bagaimana hasil dari *set* itu

masuk kedalam kamera saat di rekam. *set* diciptakan sebagai dunia dimana tokoh berada dan berinteraksi di dalam dunia tersebut dengan batasan-batasan yang ada di dalam dunianya dan setiap tokoh memiliki pikirannya sendiri terhadap dunia yang ditempati, sehingga interaksi yang dia lakukan ciptakan akan berpengaruh pada keadaan dari situasi dia berada.

*Bubur Fight* merupakan sebuah proyek animasi yang menceritakan tentang sebuah perbedaan pendapat dari dua individu yang memiliki cara pandang yang berbeda saat memakan sebuah bubur. Pemilihan tema ini mengikuti trend perdebatan masyarakat tentang memakan bubur yang harus diaduk atau tidak. *Bubur Fight* merupakan sebuah proyek animasi 3d yang membawa genre action dan komedi dengan menggunakan teknik animasi *stop-motion*. Pembuatan animasi ini tentu diperlukan *set* dari animasi dengan membuat ruang lingkup sebuah kedai yang sering dijumpai yang menjadi dasar dalam membuat *set* pada animasi *Bubur Fight*. *set* dari toko bubur koh Alung dibuat sebagai area bertarung untuk tokoh protagonis dan antagonis dari cerita *Bubur Fight*. Pada pembuatan *set* area bertarung, *Property* dari *set* digunakan sebagai alat bantu untuk meng eksagrasi *fighting scene* dari protagonis dan antagonis dan cara bagi protagonis dan antagonis berinteraksi dalam ruang lingkungannya.

### **1.1. RUMUSAN MASALAH**

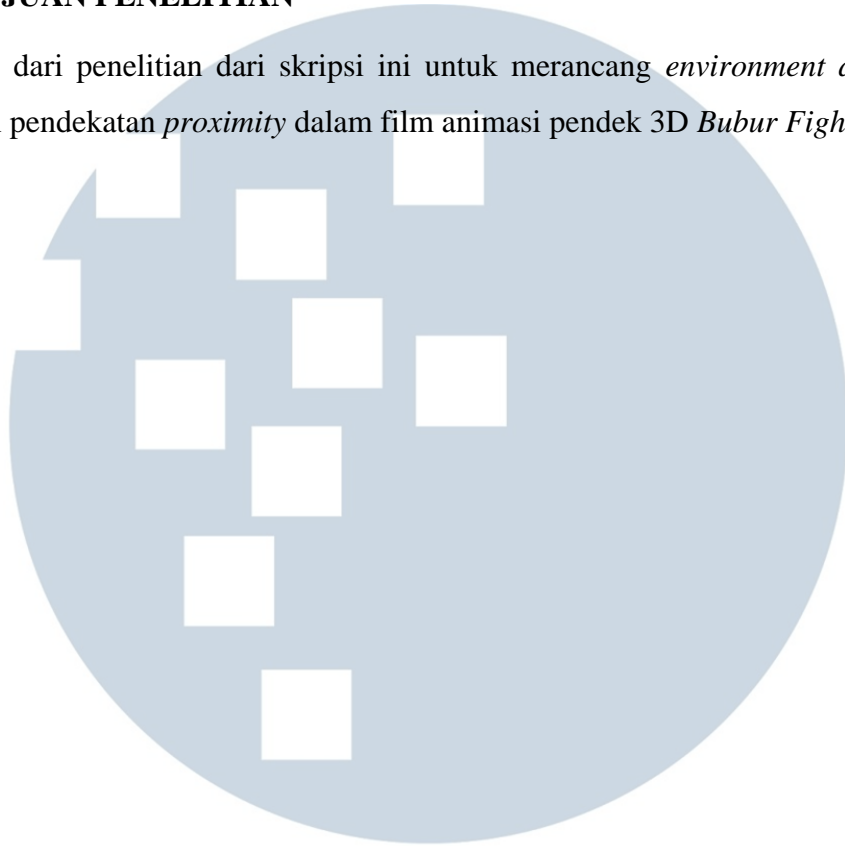
Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis, maka rumusan masalah adalah bagaimana perancangan *environment design* pada film animasi *Bubur Fight*?

### **1.2. BATASAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis bahasan akan dibatasi pada *set* yang didukung dengan penerapan *proximity* terhadap *object properti* di dalam *area indoor* kedai Koh Alung yaitu meja dan sendok, karena merupakan *object* yang digunakan sebagai properti pertarungan dengan banyak pergerakan dalam animasi yang akan dibahas secara *identity, position, orientation, dan movement*.

### **1.3.TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian dari skripsi ini untuk merancang *environment animation* dengan pendekatan *proximity* dalam film animasi pendek 3D *Bubur Fight*.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA