

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini animasi sudah berkembang pesat dan dapat dilihat melalui yang teknik yang digunakan seperti teknik 3D dan 2D. Hal ini sudah terlihat di film-film animasi, seperti “*Kotonoha no Niwa*” (2012) dan “*The Little Prince*” (2015).



Gambar 1.1 Kotonoha no Niwa

Untuk membuat karya animasi yang bagus, kita membutuhkan *Environment* yang mendukung jalan cerita. *Environment* juga harus *believable*, dengan kata lain, tidak keluar dari jalan atau *setting* cerita yang dibuat, namun harus tetap imajinatif dan tidak menutupi kemungkinan dalam perubahan cerita.

Menurut Paul (2009) film animasi tidak harus selalu menekankan dramatisasi dan *performance* tetapi juga menekankan di *background* gambar, hal ini menekankan

bahwa sifat *environment* dapat dibuat fleksibel dan mengikuti arah cerita dan mood.(hlm.46)

Misalkan di sebuah taman di malam hari bisa dijadikan sebagai *background* untuk adegan sedih tetapi dapat digunakan juga untuk adegan refleksi.Oleh karena itu, penulis akan merancang *environment* yang fleksibel dengan menyesuaikan dengan adegan di dalam film animasi.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan penulis adalah bagaimana perancangan visualisasi *Environment* untuk film animasi “Rana”. Tantangan yang dihadapi penulis adalah bagaimana menampilkan visualisasi kota New York pada tahun 1950 dan Yogya pada masa sekarang agar sesuai dengan maksud penulis.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dibahas adalah perancangan *Environment* dalam film animasi ‘Rana’ adalah sebagai berikut:

- a. Perancangan visual design untuk *Environment* akan difokuskan pada lokasi di New York pada tahun 1950, yaitu *Rowhouse Area*, *Diner*, dan Yogyakarta pada tahun 2015
- b. Perancangan visualisasi *environment* menggunakan gabungan teknik *matte painting* dan *3D tracing*.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang dan mengimplementasikan *environment* dalam film animasi “Rana” agar para penonton mengerti inti cerita dan perbedaan *environment*

1.5 Metode Pengumpulan Data

Perancang mengumpulkan data dengan melakukan studi literatur, dengan membaca buku-buku *environment* dan arsitektur New York pada tahun 1950 dan study existing berupa foto dan film

UMMN