

## 1. LATAR BELAKANG

Animasi merupakan kumpulan banyak gambar diam yang disusun sesuai dengan alur pergerakan. Setiap *frame* gambar memiliki sedikit perbedaan, sehingga ketika gambar tersebut dimainkan dengan kecepatan tertentu akan menghasilkan ilusi gambar bergerak (Deli & Ilahi, 2022). Kini sebuah animasi bukan hanya sebagai kumpulan gambar bergerak tanpa makna, animasi juga bisa dijadikan media untuk menyalurkan sebuah pesan ataupun cerita. Kusumawardhani dan Daulay (2020) menyatakan saat ini representasi dapat lebih mudah disalurkan melalui medium animasi.

Pembuatan film dengan menggunakan medium animasi lebih efektif untuk menggambarkan imajinasi yang diinginkan pencipta, lebih dari *live action* (Kusumawardhani and Daulay, 2020). Hal tersebut didukung oleh pernyataan menurut Nadya dan Sari (2019) yang menyatakan bahwa upaya manusia untuk menggambarkan imajinasi mereka dapat terealisasikan melalui media animasi. Hal tersebut dikarenakan pembuatan film animasi tidak membatasi penciptanya dalam bereksplorasi dan menggambarkan imajinasinya. Salah satu contoh animasi yang tidak membatasi penciptanya adalah personifikasi pada benda mati, dalam animasi hal tersebut adalah hal yang normal. Meski hal tersebut normal, sebagai pencipta tetap harus memikirkan agar adegan tersebut tetap *believable*, dengan membuat latar atau *environment* yang mendukung.

*Environment* merupakan salah satu dari bagian terpenting dalam menciptakan film animasi. Menurut White (2009), dengan adanya *environment* memberikan visual latar atau *world building* dari animasi tersebut, sehingga penonton dapat gambaran mengenai karya bekerja. Selain itu, tanpa adanya *environment* sebuah animasi akan lebih terlihat kosong karena tidak ada visual yang menarik. Selain memberikan visualisasi, *environment* juga dapat membawa penonton untuk mengerti akan bagaimana dunia tersebut berjalan. Seperti yang dinyatakan oleh Aulia dan Aditya (2018) bahwa animasi yang baik mampu dapat menyampaikan gagasan untuk penonton dan audiens.

Film animasi “Core Conflict” merupakan animasi yang mengambil latar cerita di Indonesia pada jaman dahulu. Dominasi latar yang digunakan pada animasi ini berada di perhutanan di Indonesia, terutama Hutan Sesaot yang berada di Lombok. Dalam animasi ini, hutan digambarkan dengan pohon yang tinggi dan jarang dilewati oleh penduduk, sehingga penulis menggunakan Hutan Sesaot sebagai referensi utama penulis.

### **1.1.RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana merancang *environment* film animasi 2D dengan genre fantasi berdasarkan Hutan Sesaot?

### **1.2. BATASAN MASALAH**

Berikut merupakan batasan masalah dalam penelitian ini:

1. Membahas aspek *environment* meliputi waktu, tempat, properti, dan psikologi warna dalam film animasi pendek berjudul “Core Conflict”.
2. Hutan Sesaot sebagai referensi *setting* latar tempat yang sesuai dengan film animasi.
3. *Scene 3 shot 8* dan *scene 3 shot 33* sebagai perbandingan.

### **1.3.TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan pembuatan skripsi ini adalah rancangan latar tempat yang akan digunakan dalam animasi 2D berjudul “Core Conflict” untuk memvisualkan perubahan Hutan Sesaot sesuai dengan *scene 3 shot 8* dan *scene 3 shot 33*.

## **2. STUDI LITERATUR**

Dalam proses perancangan *environment* referensi literatur dan teori yang terkait akan digunakan sebagai landasan penciptaan karya:

### **2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN**

1. Teori Utama dalam penulisan ini adalah mengenai perancangan *environment* atau *background* untuk animasi 2D, berupa perancangan yang menunjukkan waktu, tempat, beserta propertinya.