

1. LATAR BELAKANG

Animasi merupakan sebuah gambar visual bergerak. Sebuah karya animasi bisa dengan bebas berimajinasi dalam karyanya dan untuk mencapai imajinasi tersebut bisa dengan penggambaran yang unik dan berbeda-beda, salah satunya dalam perancangan *environment* yang dapat disusun sesuai dengan latar tempat dari cerita yang sudah dibuat dan dibentuk dengan ide kreatifitas masing-masing.

Menurut Davis (2006), *Environment* merupakan elemen yang sangat penting dalam animasi, karena peran dari *environment* memperlihatkan visual tempat yang terdapat dari suatu adegan animasi. *Environment* juga bisa berperan penting sebagai suatu kondisi tertentu sehingga emosi para penonton bisa merasakan hal yang sama terjadi pada film animasi tersebut. Untuk memberikan kesan kepada penonton emosi yang diberikan pada latar belakang harus bisa mencerminkan suasana dari sang tokoh yang sedang tampil agar kesan dalam adegan film animasi bisa menjadi lebih *real*, dalam proses pembuatan *environment* penulis menggunakan teknik 2D dikarenakan akan lebih memudahkan dalam proses produksi yang memang semuanya dilakukan dengan teknik 2D.

Film “Line of Memories” adalah film animasi 2d yang menceritakan mengenai seorang yang baru saja bertemu dengan teman lamanya di sebuah stasiun kereta, mereka berdua akan melalui banyak sekali kenangan semasa hidupnya selama menaiki kereta tersebut. Untuk merancang *environment* dalam film ini menggunakan latar tempat era sekarang. Perubahan tempat akan terjadi saat mereka melewati sebuah terowongan, perubahan latar tempat akan membuat mereka melihat kenangan-kenangan mereka disaat mereka masih Bersama. Konsep yang digunakan dalam pembuatan *environment* dalam film ini mengarah kepada *style cartoon* dengan perpaduan warna *cel shading*.

Berdasarkan penulisan diatas, bisa dikatakan bahwa *environment* memiliki peran yang sangat penting terhadap latar belakang maupun *background* yang ada pada film “Line of Memories” dalam memberikan emosi kepada penonton. Dalam tugas akhir ini, penulis bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembuatan

environment untuk menunjukkan emosi tokoh terhadap kenangan dalam film “*Line of Memories*”.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan penulisan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat diambil dari penelitian ini adalah “Bagaimana perancangan *environment* di dalam film “*Line of Memories*” bisa merepresentasikan emosi berdasarkan kenangan yang pernah dialami oleh tokoh utama pada tempat tersebut?”

1.2. BATASAN MASALAH

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penulis menentukan batasan yang akan ditentukan sebagai berikut:

1. Perancangan berfokus pada pembuatan *environment* dalam animasi 2d “line of memories”.
2. Penulisan dibatasi oleh penggambaran dua environment “sekolah” sebagai tempat masa lalu yang menyedihkan dan “padang rumput” sebagai tempat masa lalu yang menyenangkan.
3. Perancangan dibatasi dengan aspek pewarnaan dan pencahayaan pada *environment* yang dibangun.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai oleh penulis pada tugas akhir ini untuk menjabarkan hasil perancangan *environment* untuk menunjukkan emosi tokoh terhadap kenangan dalam film “*Line of Memories*”.