

1. LATAR BELAKANG

Storytelling merupakan suatu aktivitas sosial yang seringkali menggunakan media untuk menyampaikannya (Prasetyo, 2017). Media *storytelling* bisa berupa hal sederhana seperti mencetak cerita ke kertas ataupun hal yang lebih kompleks seperti bercerita melalui animasi. Meskipun cerita cenderung lebih dilihat sebagai hiburan, cerita dapat mengandung informasi, ide, ataupun relevansi dengan dunia nyata. Misalnya, animasi dengan tokoh dalang wayang dapat menyampaikan informasi mengenai seni wayang kulit.

Animasi merupakan proses kreatif yang menggunakan teknologi dalam perancangannya. Perkembangan teknologi mempengaruhi bagaimana animasi diproduksi sehingga visual yang diciptakan juga memiliki karakteristik tersendiri. Adapun teknik animasi yang menggabungkan beberapa teknik, seperti animasi *hybrid* yang menggunakan teknik dari animasi 2D dan 3D (O’Hailey, 2010). Dalam proses pembuatannya, animasi membutuhkan berbagai aset untuk memvisualisasikan ceritanya, yaitu tokoh, properti, dan *environment*.

Environment merupakan panggung untuk tokoh memerankan naskah. Melalui *environment*, cerita dapat menyampaikan latar waktu, tempat, suasana. Untuk merancang *environment*, perlu referensi aspek-aspek yang sudah ada di realita yang kemudian dirancang menjadi sesuatu yang baru (Hungerford et al., 2012). Dalam kata lain, meskipun cerita berupa fiksi atau bergenre fantasi, *environment* tetap membutuhkan elemen dari dunia nyata agar *environment* tetap memiliki kesan *believable*.

“Nimm” merupakan film pendek animasi *hybrid* dengan *genre fantasy/drama*. Film ini mengangkat emosi yang anggota kelompok sering jumpa dalam banyak mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, yaitu rasa frustrasi dalam proses mengejar *passion* hingga *passion* itu sendiri memudar. Hal tersebut diceritakan melalui tokoh Nimm, seorang *sprite* muda yang gemar membuat wayang kulit. Sebagian besar film menggunakan animasi 3D sementara animasi 2D digunakan dalam *scene* dunia mimpi yang divisualisasikan seperti pertunjukan wayang kulit.

Salah satu *environment* dalam “Nimm” adalah telaga wijayakusuma, yaitu tempat dimana Nimm lahir dan bertemu dengan Mama Oza. Penulis membuat skripsi ini untuk menjelaskan proses perancangan *environment* tersebut.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang 3D *environment* telaga wijayakusuma dengan *genre* fantasi untuk film pendek animasi *hybrid* “Nimm”?

1.2. BATASAN MASALAH

Penulis membatasi pembahasan masalah dengan poin-poin berikut:

- Perancangan *environment* telaga wijayakusuma dengan Telaga Buret sebagai referensi latar tempat.
- Pembahasan aspek *environment* meliputi *site plan*, aset, dan *lighting*.
- *Scene* 1, yaitu *scene* tokoh Nimm lahir dan bertemu dengan Mama Oza.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah merancang 3D *environment* telaga wijayakusuma dengan *genre* fantasi untuk film pendek animasi *hybrid* “Nimm” melalui *site plan*, aset, dan *lighting*.

2. STUDI LITERATUR

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori Utama mencakup aspek perancangan, yaitu *environment*, *genre*, *lighting principles*, dan Telaga Buret.
2. Teori Pendukung mencakup informasi mengenai *point of interest* utama dari telaga wijayakusuma, yaitu bunga wijayakusuma.