

## 1. LATAR BELAKANG

Animasi pada dasarnya adalah medium film yang dibuat dengan menggerakkan gambar, tekniknya pun berbeda-beda yang berawal dari gambar tangan 2D hingga sekarang dengan menggunakan 3D. Lalu dalam beberapa tahun terakhir ini media film animasi sedang mengalami perkembangan signifikan yang dibantu dengan kemajuan teknologi para animator yang dapat mencapai tingkatan baru dalam dunia animasi, Menurut Kristin C (2014) dengan kemajuan grafis komputer para animator telah membuat karyanya lebih realistis sehingga membuat para penonton dengan mudah mengerti cerita yang di paparkan dalam animasi, dan dengan kualitas CGI sekarang animasi sendiri dapat meraih penggambaran yang lebih nyata.

Dengan perkembangan itu beberapa animasi yang dihasilkan dari beberapa tahun terakhir ini menghasilkan pengabungan antara animasi 2D dan 3D atau disebut juga dengan *Hybrid animation*, salah satunya merupakan film animasi series yang berjudul *The Amazing World of Gumball* (2011) yang dengan kesuksesannya telah memikat para imajinasi anak-anak dibantu juga dari beragam bentuk karakter yang unik dan bentuk latar belakang dunia telah meraih 17 kemenangan dan 23 nominasi.

Oleh karena itu keberhasilan mereka dalam menggabungkan berbagai aspek visual dan teknis telah menjadi inspirasi bagi para animator pada zamannya hingga sekarang, lalu untuk dibagian penggunaan karakter dengan menekankan *artstyle* dan aspek sifat yang berbeda-beda dipadukan dengan gaya animasi *hybrid* mereka yang dapat berhasil dalam meraih perhatian penonton. Dengan ini sang penulis ingin mendalami aspek-aspek tersebut dan menerapkan konsep yang serupa kedalam film animasi “Sayangi Lambungmu”, dimana untuk kedua aspek penting yang ingin diterapkan merupakan dasar pondasi dalam membangun dunia animasi tersebut pertama dan perancangan desain *environment* atau latar belakang yang unik dengan bantuan dari kedua aspek tersebut yaitu penempatan karakter 2D di dalam *environment* 3D sehingga menciptakan sebuah hubungan yang mendalam dengan penonton.

Menurut Egri (2009) dinyatakan bahwa banyak karakter dibentuk oleh khayalan sang imajinasi penulis dikarenakan mereka mudah tertebak atau *cliche* karena berbagai aspek yang terbawa dari media buku atau film. Dengan penjabaran di atas mengenai dua topik tersebut tujuan dari sang penulis adalah ingin membahas tahap-tahapan perancangan dalam pembuatan latar belakang di dalam tipe animasi *hybrid* yang bertujuan untuk menghasilkan kesatuan dari berbagai *artstyle* dan juga berkaitan dengan karakter yang ada di dalam *background*.

### **1.1.RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana proses perancangan *environment design* serta cara menunjukkan karakterisasi tokoh utama, Kevin pada *environment* tersebut dengan bantuan *3-dimensional character* di dalam film animasi “Sayangi Lambungmu” ?

### **1.2.BATASAN MASALAH**

Penelitian ini melingkupi perancangan kamar kost tokoh Kevin dan tempat makan warteg. Aspek pembahasan meliputi *floorplan*, *prop*, dan *material* berdasarkan referensi dan *3-dimensional character* dari tokoh Kevin.

### **1.3.TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menampilkan karakterisasi tokoh utama terhadap latar belakangnya di dalam film animasi 2D “Sayangi Lambungmu” dengan bantuan teori *environment design* dan *3-dimensional character*. Penulis berharap agar penelitian ini dapat memberikan manfaat dan wawasan baru untuk mahasiswa mengenai proses perancangan *environment design*.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A