



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Dalam sebuah film *Environment* bukan hanya sekedar latar belakang untuk mempercantik adegan dalam sebuah film. *Environment* berperan sangat penting untuk mendukung adegan yang terjadi dalam film. Menurut White (2006) desain karakter dan animasi jelas yang paling penting, akan tetapi harus diingat bahwa ketika penonton menyaksikan film, sekitar 95 persen dari apa yang mereka lihat di setiap adegan adalah *environment*.

Film yang baik adalah film yang dapat membuat penontonnya merasakan apa yang ingin disampaikan oleh pembuat filmnya, apabila film tersebut dapat membuat penontonnya merasakan apa yang pembuat film ingin sampaikan, itu dikarenakan karakter dan *environment*nya berinteraksi dengan sempurna (Prieba, 2011, h. 22).

Agar *environment* yang dihasilkan sesuai dengan konsep film, *environment designer* harus melakukan riset. Riset dapat dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya adalah dengan menonton film, memperhatikan lingkungan sekitar, melihat buku-buku dan referensi lainnya.

Seperti film animasi “Adit Sopo Jarwo” juga mampu menarik pasar animasi di Indonesia dikarenakan MD Animation mampu menciptakan animasi bernuansa lokal dengan sangat baik, sehingga mampu menarik minat masyarakat. Salah satu

faktor yang membuat animasi ‘Adit Sopo Jarwo’ menarik adalah *environment* serta set dan properti yang mampu mengangkat lingkungan Indonesia dengan sangat baik.

Film “a Bug’s Life” oleh Pixar Animation Studio yang menginspirasi penulis, dimana film “a Bugs Life” adalah film yang menceritakan kehidupan serangga dengan cara yang menarik. Dengan *environment* serta set dan properti yang spektakuler dan mampu mengatur suasana hati atau tema dengan memberikan penonton sebuah pengalaman sinematik superior.

Penulis ingin membuat film animasi “Pandji Njamoek Legendaris” berdasarkan permasalahan yang sering ditemukan disekitar rumah, namun dari sudut pandang nyamuk. Dimana masalah tersebut sering menyerang nyamuk. Penulis menuangkan masalah ini kedalam bentuk film animasi 2D dengan *genre action comedy*, agar lebih mendapatkan kesan lucu dengan memainkan warna dan situasi dengan gaya modern animasi.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang set dan properti untuk film animasi “Pandji Njamoek Legendaris” berseting pada tahun 1970?

## **1.3. Batasan Masalah**

- Penulis membahas tentang perancangan set dan properti film “Pandji Njamoek Legendaris” hanya dibatasi eksterior rumah, interior, interior Bar Mawar Malam rumah yang berseting pada tahun 1970.

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan Tugas Akhir ini adalah untuk merancang set dan properti berlatar tahun 1970 yang akan ditampilkan pada film animasi 2D  *bergenre action comedy*.

#### **1.5. Metodologi Penelitian**

Penelitian yang dilakukan akan menggunakan jenis kualitatif. Penulis melakukan studi literatur yang membahas tentang *set* dan *property design*, serta mencari *visual reference* dengan menonton film terkait dengan rancangan yang ingin penulis buat.

#### **1.6. Manfaat Tugas Akhir**

##### **1.6.1. Manfaat bagi Penulis**

Manfaat yang diperoleh oleh penulis adalah penulis semakin memahami perancangan set dan properti, terutama set dan properti yang berlatar tahun 1970 dengan tampilan visual *modernist style* dalam film animasi 2 D.

##### **1.6.2. Manfaat bagi Orang Lain**

Manfaat tugas akhir ini adalah untuk menjadi referensi bagi mahasiswa yang akan melaksanakan tugas akhir dengan topik yang serupa.

##### **1.6.3. Manfaat bagi Universitas**

Laporan tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi arsip akademik yang bermanfaat dan dapat dijadikan referensi untuk civitas akademik UMN.