



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

Kota Bandar Lampung yang merupakan ibukota Provinsi Lampung sudah menjadi kota yang sangat berperan di Provinsi Lampung dalam hal pemerintahan, sosial, politik, perekonomian, pendidikan dan kebudayaan. Kota Bandar Lampung juga merupakan daerah transit kegiatan perekonomian antara pulau Sumatra dan pulau Jawa (Maryono, 2016). Bandar Lampung juga pernah dinobatkan menjadi salah satu dari sepuluh Kota terbaik di Indonesia oleh tempo media group dan juga pernah meraih Adipura Kencana dikarenakan menjadi kota terbersih beberapa periode (Teras Lampung, 2015). Berdasarkan buku Sari Analisis Pembangunan Wilayah Provinsi Lampung (2015), tempat pariwisata Provinsi Lampung masih kurang diminati oleh wisatawan lokal maupun asing karena kurang informasi tentang Kota Lampung yang beredar.

Kebanyakan orang-orang di luar Kota Bandar Lampung menganggap Kota Bandar Lampung adalah kota terpencil yang dikelilingi pepohonan dikarenakan kurangnya informasi yang beredar tentang Kota Bandar Lampung. Memberikan informasi tentang Kota Bandar Lampung kepada orang luar dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan animasi. Dalam animasi pendek yang berjudul “*Canadian Theater Editorial Department*” kita dapat melihat indahnya Kota Kanada dalam bentuk animasi yang sangat menarik, itu memberikan informasi kepada kita tentang Kota Kanada yang belum pernah kita ketahui.

Dengan mengemas informasi kedalam animasi akan mengeluarkan unsur unik. Untuk memperlihatkan keindahan sebuah kota kita dapat melakukannya dengan memperlihatkan visual daerah-daerah yang merupakan tempat yang sering dikunjungi para wisatawan.

Menurut Dunlop (2014) Pembuatan animasi tidaklah mudah, untuk menghasilkan film animasi kita harus melewati beberapa proses agar menghasilkan animasi yang baik. Proses dalam pembuatan animasi dibagi menjadi tiga tahapan yaitu *pra-produksi*, *produksi*, dan *post-produksi* (Dowlatabadi & Winder, 2011). Salah satu proses yang cukup penting dalam pembuatan animasi adalah proses perancangan dan pembuatan *environment* atau bisa disebut juga sebagai latar belakang.

Environment berperan penting sebagai pendukung cerita dalam animasi. Pemilihan *environment* harus sesuai untuk membangun cerita yang baik. *Environment* juga berguna untuk menyampaikan tempat, zaman, dan suasana dalam film kepada penonton. Seperti yang dapat kita lihat di film “Moana”, kebudayaan Samoa yang sangat terlihat dalam film ini. Kebudayaan yang terlihat jelas disebabkan dari pakaian adat, tradisi dan tarian yang sama persis dari kebudayaan Samoa yang asli. *Environment* juga sangat berperan penting untuk menyampaikan unsur kebudayaan dalam film “Moana” ini, seperti contoh rumah adat, alat musik dan lingkungan yang membantu menyampaikan dengan jelas kebudayaan Samoa. Dapat disimpulkan, *environment* dapat digunakan untuk menyampaikan kebudayaan yang ingin disampaikan kepada penonton.

Hal ini membuat penulis tergerak untuk mengambil topik memperkenalkan Kota Lampung dalam desain *environment* dalam animasi 2d berjudul “*GHECEH*”. Penulis mengangkat Provinsi Lampung tepatnya Kota Bandar Lampung. Dikarenakan Kota Bandar Lampung adalah kota kelahiran penulis sehingga penulis sangat tertarik untuk memperkenalkan kota kelahiran penulis ke dalam animasi 2d berjudul “*GHECEH*”. Dalam animasi ini penulis ingin memperkenalkan Kota Bandar Lampung melalui beberapa *icon* terkenal di Kota Bandar Lampung yaitu Tugu Adipura, Menara Siger, Dan Gapura selamat datang. Untuk memberi kesan nyata dan indah penulis juga merancang pencahayaan yang sesuai berdasarkan arah matahari di Kota Bandar Lampung dari pagi hari menuju sore hari. Teori warna juga berguna untuk memperindah dan menyampaikan mood yang diinginkan hingga menghasilkan animasi yang terancang dengan rapih.

1.2. Rumusan Masalah

Permasalahan yang dikaji dalam pembahasan tugas akhir adalah bagaimana merancang *environment* yang dapat memperkenalkan Kota Bandar Lampung pada animasi 2D berjudul “*Gheceh*”?

1.3. Batasan Masalah

Dalam pembahasan topik memperkenalkan Kota Bandar Lampung melalui tiga *icon* Kota Bandar Lampung pada animasi 2D berjudul “*Gheceh*”, penulis membataskan pembahasan sebagai berikut:

1. Pembahasan *environment* dan aset Gapura selamat datang pada pagi hari, dikarenakan Gapura adalah portal masuk Kota Bandar Lampung.
2. Pembahasan *environment* dan aset Tugu Adipura pada siang hari, Dikarenakan Tugu Adipura berada di tengah tengah Kota Bandar Lampung.
3. Pembahasan *environment* dan aset Menara Siger pada sore hari.
4. Pembahasan unsur-unsur kebudayaan lampung yang terdapat pada scene Gapura selamat datang, Tugu Adipura, dan Menara Siger.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari laporan tugas akhir ini adalah:

Merancang *environment* yang dapat memperkenalkan Kota Bandar Lampung melalui Gapura Selamat datang, Tugu Adipura, dan Menara Siger pada animasi 2D berjudul “*Gheceh*”.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat yang didapatkan dari perancangan skripsi ini adalah:

1. Bagi Penulis

Penulis dapat memperkaya portfolio, dan memiliki suatu karya yang dilandasi dengan riset yang cukup.

Penulis dapat menerapkan teori teori *environment* yang sudah dipelajari kedalam film animasi 2D.

2. Bagi Masyarakat

Penonton yang menyaksikan film penulis dapat mengenal kebudayaan Lampung dengan pendekatan yang berbeda dalam animasi ini.

3. Bagi Universitas

Dapat menjadi acuan bagi mahasiswa angkatan bawah di Universitas Multimedia Nusantara untuk mempelajari tentang *environment* yang mengangkat Kota Lampung.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA