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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sejak 35.000 tahun yang lalu, manusia sudah berusaha untuk menangkap gambar bergerak dan melukiskannya di media yang ada di sekitar mereka secara tradisional (Williams, 2012). Mereka melukiskannya di permukaan tembok, di kanvas ataupun di atas kertas. Seiring berjalannya waktu, gambar bergerak tersebut mulai dikenal dengan sebutan animasi. Animasi sendiri diambil dari bahasa Latin, yang artinya memberi hidup (Wright, 2013), sehingga tokoh ataupun objek animasi dapat bergerak sesuai dengan keinginan si animator. Beberapa orang mengenal animasi sebagai gambar bergerak dimana setiap pergerakannya digambar satu per satu di atas kertas ataupun secara digital, namun sebenarnya untuk mencapai sebuah hasil akhir animasi, proses pembuatannya tidaklah hanya sebatas menggambar satu per satu sebuah pergerakan.

Dalam pembuatannya, animasi melewati proses yang membutuhkan waktu, tenaga, dan biaya. Proses yang dilalui pun bertahap, dimulai dari tahap pra-produksi, produksi, dan tahap post produksi, sampai akhirnya layak untuk dipublikasikan. Tahap pra-produksi adalah tahap dimana semua konsep animasi dikerjakan, mulai dari konsep cerita dan konsep visual animasi. Salah satunya yang ikut ambil bagian dalam perancangan konsep visual adalah seorang *environment artist*. *Environment artist* bertanggung jawab dalam perancangan dan menentukan lokasi yang akan divisualisasikan pada sebuah animasi. Selain itu *environment*

Perancangan Set dan Property..., Irene Dian Candra, FSD UMN, 2018

artist juga bertugas dalam perancangan set dan properti yang akan ditampilkan pada film. Melihat pentingnya peran *environment artist* dalam proses animasi, penulis memutuskan untuk mengambil peran tersebut dan bertanggung jawab atas perancangan *environment* serta set dan properti yang cocok untuk visualisasi animasi karya tugas akhir ini.

Environment dirancang sedemikian rupa agar memiliki keterkaitan terhadap cerita dan tokoh didalamnya. Kelompok penulis mengambil tema tentang psikologi dan sakit mental untuk diangkat menjadi sebuah karya animasi. Melalui cerita yang berkaitan dengan psikologi, penulis merancang *environment* yang bisa mendukung visualisasi dan suasana yang dihadirkan oleh karakter. *Environment* yang dirancang diharapkan bisa mendukung visualisasi dari karakter yang memiliki penyakit mental dan menutup diri dari dunia luar. Dalam perancangan *environment* ini, penulis akan berangkat dari gejala-gejala sakit mental, yang nantinya dapat membantu penulis dalam merancang set dan properti yang ada di dalam *environment* animasi. Penulis akan mengacu pada banyak referensi set dan properti yang kemudian dikembangkan lebih jauh sehingga bisa membentuk sebuah *environment* yang dapat mendukung aksi dari karakter. Referensi foto bisa menjadi referensi penting karena berhubungan dengan *environment* untuk memvisualisasikan suasana tempat yang lebih spesifik (Wells, 2008). Referensi yang didapat juga bisa digunakan sebagai referensi *modeling environment* terutama karena penulis ingin merancang *environment* pada animasi dengan menggunakan teknis 3D.

Perancangan Set dan Property..., Irene Dian Candra, FSD UMN, 2018

Environment 3D diterapkan pada animasi 2D untuk membedakan halusinasi yang dirasakan oleh karakter utama pada animasi. Penggabungan animasi dengan teknik yang berbeda ini disebut *Hybrid Animation*. Pengeksplorasian dilakukan pada penggabungan *environment* dan karakter serta penerapan *lighting* visual pada 3D agar bisa menghasilkan *final look* yang sesuai dengan konsep visual. Oleh karena itu, perancangan *environment* akan dirancang sesuai dengan riset yang didapat oleh penulis agar memvisualisasikan *environment* yang sesuai dengan *visual storytelling* cerita.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimanakah perancangan set dan properti dapat memvisualisasikan suasana yang dihadirkan oleh Yohan yang memiliki penyakit gangguan mental?

1.3. Batasan Masalah

Penulis akan mengambil batasan sebagai berikut:

1. Perancangan set dan properti yang dibahas adalah ruang kamar dan ruang makan.
2. Perancangan set dan properti untuk mendukung karakterisasi tokoh dan narasi pada animasi.
3. Hasil final dari perancangan diaplikasikan pada bentuk 3D.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah:

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

1. Agar perancangan set dan properti bisa sesuai dengan visualisasi animasi dengan karakter utamanya yang memiliki penyakit mental.
2. Penulis bisa mengekplorasi topik tentang *environment* dan perancangan set dan properti pada film sehingga bisa dijadikan portofolio di masa mendatang.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Manfaat bagi penulis adalah, penulis bisa mempelajari pengetahuan tentang *environment* set dan properti lebih dalam yang selama ini penulis belum memiliki kesempatan untuk mempelajari pengetahuan tersebut.
2. Manfaat bagi orang lain, terutama mahasiswa, adalah penulisan skripsi ini bisa menjadi referensi untuk pembahasan *environment*.
3. Manfaat bagi universitas adalah, penulisan skripsi ini bisa menjadi dokumentasi untuk karya tulis tugas akhir mahasiswa animasi yang sedang mencari pembahasan tentang *environment*.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA