

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Industri animasi pada zaman modern ini mulai berkembang dengan pesat melalui animasi dua dimensi (2D), animasi tiga dimensi (3D), dan jenis animasi lainnya. Berbagai macam cerita mulai dikembangkan dan dibuat dengan bantuan teknologi yang semakin canggih sehingga memungkinkan animasi untuk mencapai ekspektasi yang lebih seperti dikatakan oleh Disney (Johnston & Thomas, 1981, hlm. 13) “*Animation can explain whatever the mind of man can conceive.*”.

Animasi membebaskan seseorang untuk melampaui batas imajinasinya, contohnya melalui variasi cerita bergenre yang semakin banyak dieksplorasi atau beberapa bahkan dibuat mendekati dengan realita. Semakin banyak film yang dibuat memiliki cerita dengan pendekatan pada kehidupan sehari-hari sehingga penonton dapat merasakan kedekatan dengan film yang ditayangkan. Penonton dapat merasakannya melalui sosok karakter yang diperankan maupun melalui setting yang *familiar* dengan keseharian mereka dalam film. Selain dari karakter, setting *environment* menjadi salah satu hal yang mendukung film dan animasi.

*Environment* merupakan hal yang sangat penting setelah desain karakter dan animasi, seperti yang dituliskan oleh White (2006) dalam bukunya *Animation From Pencils to Pixels*, *environment* dapat menangkap pandangan penonton seiring berjalannya sebuah film tanpa penonton tersebut menyadarinya. *Environment* yang disusun dengan baik dapat menjadi pendukung dalam menjelaskan suasana atau

*mood* dalam cerita. *Environment* membantu untuk memberikan ruang gerak bagi karakter dan penempatannya dalam film serta animasi yang akan ditampilkan. Melalui karya film animasi “Silence”, perancangan *environment* akan dieksplorasi dari berbagai sumber yang didapat. Data-data tersebut akan digunakan sebagai referensi dalam merancang *environment* berupa lingkungan sekolah yang dibutuhkan untuk film animasi 2D “Silence”.

Dalam perancangan *environment*, beberapa elemen seperti pemilihan warna, perspektif, dan pencahayaan juga dieksplorasi dan diaplikasikan ke dalam karya film. Hal-hal tersebut mempengaruhi perubahan suasana dari satu adegan ke adegan yang lainnya, di mana pewarnaan pada *environment* tentunya ikut mendukung. Penyusunan warna dan pencahayaan yang tepat dibutuhkan untuk menyampaikan *mood* dari satu adegan menuju adegan lain dalam film. Pengaplikasian ini nantinya juga digunakan dalam perancangan dan pembuatan *environment* dalam film animasi “Silence”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, pertanyaan yang ditarik dari permasalahan ini adalah sebagai berikut.

Bagaimana merancang sebuah *environment* sekolah sebagai setting yang dibutuhkan dalam film animasi 2D “Silence”?

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan-batasan yang diambil untuk membahas laporan skripsi ini adalah:

1. *Environment* yang akan dirancang merupakan bangunan sekolah dengan visual dan penggunaan properti yang sederhana, menyesuaikan cerita yang berlangsung di sekolah SMA di Jakarta, Indonesia pada tahun 2010.
2. Tempat di dalam bangunan sekolah yang akan dirancang berupa ruang kelas, koridor depan kelas karakter utama, serta kantin.

### **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah untuk merancang sebuah *environment* yang dapat menggambarkan lingkungan sekolah SMA untuk ditampilkan dalam film animasi 2D “Silence”.

### **1.5. Manfaat Skripsi**

1. Manfaat Bagi Penulis

Manfaat laporan penelitian ini bagi penulis adalah untuk menambah wawasan dan pengalaman penulis dalam membuat penelitian mengenai perancangan *environment* untuk film animasi.

2. Manfaat Bagi Orang Lain

Manfaat yang diharapkan adalah skripsi ini dapat digunakan sebagai referensi dan menambah wawasan mahasiswa lain yang membuat laporan dengan topik serupa yaitu mengenai perancangan *environment* untuk film animasi.

### 3. Manfaat Bagi Universitas

Manfaat yang diharapkan adalah skripsi ini dapat digunakan sebagai rujukan dalam pembelajaran dan pengembangan ilmu pengetahuan bagi mahasiswa-mahasiswa lain, serta mampu mempersembahkan hasil yang menjunjung kualitas pendidikan kampus.