

BAB I

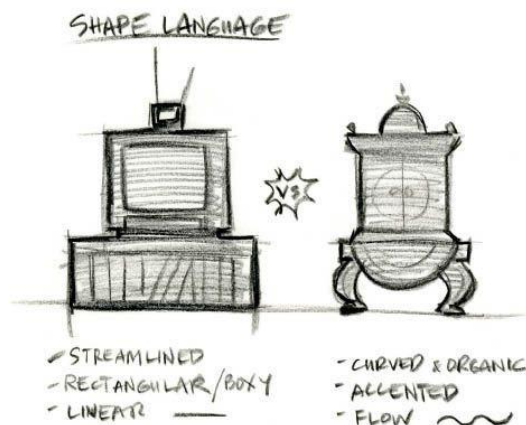
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Salah satu keterbatasan film animasi adalah imajinasi dari *filmmaker* tersebut. Hal ini merupakan kelebihan dari film animasi untuk menciptakan film di luar realitas yang ada. Walaupun film animasi dapat memainkan imajinasi, kesan *believable* harus tetap ada di dalamnya agar penonton dapat merasakan bahwa film yang ditayangkan adalah nyata. Tidak hanya dalam cerita, audio dan visual juga berperan penting untuk membuat film animasi yang *believable*. Maka dari itu, film animasi perlu perancangan yang rinci sebelum produksi dimulai.

Proses dalam tahap pengembangan yang memakan banyak waktu dalam pembuatan film animasi. Milic & McConville (2006) membagi tahapan produksi sebuah animasi menjadi pengembangan, pra-produksi, produksi, dan *post* produksi. Pengembangan merupakan tahap dimana elemen-elemen dasar dari film di bentuk. Seperti naskah, konsep, riset, pembentukan tim produksi, dan lain-lain. Dalam tahap pengembangan cerita, membangun konsep *environment* sejalan dengan membangun cerita dan tokoh, karena ketiga hal tersebut sangat terkait satu sama lain. Setelah *environment* dalam cerita sudah di bentuk kemudian perancangan konsep *environment* dalam tahap pra-produksi sangat diperlukan riset mengenai budaya maupun lingkungan untuk menguatkan cerita dan karakter dalam film. Selain itu riset juga membuat sebuah *environment* menjadi lebih nyata.

Suatu *environment* dalam film tidak jauh dengan budaya yang di tempati oleh tokoh. Seorang tokoh sifatnya dapat terbentuk dari lingkungan di sekitarnya ataupun sebaliknya. Salah satu nominasi film pendek animasi terbaik di *Oscar* tahun 2016, *Sanjay's Super Team* dapat menggambarkan bagaimana dua budaya yang saling berselisih lewat *environment*. Setting dan properti dirancang sedemikian rupa sehingga dapat mewakili cerita yang ada di dalamnya. Selain itu warna, *layout*, dan bentuk juga dibuat secara detail agar mendukung cerita.



Gambar 1.1. Bentuk Properti
(The Art of Sanjay's Super Team, 2015)

Sanjay's Super Team merupakan cerita mengenai anak kecil dari India yang tinggal di Amerika yang bosan dengan meditasi ayahnya dan berkhayal tentang pahlawan super berwujud dewa-dewa Hindu. Di dalam buku *The Art of Sanjay's Super Team*, Robert Kondo menjelaskan rancangan yang mereka buat. Warna yang dominan dalam apartemen adalah warna krem untuk memberi kesan sangat bosan dan tidak bernyawa. Kemudian ruangan kecil dalam apartemen menunjukkan langsung sisi budaya barat di sebelah barat dan budaya timur di sebelah timur dalam ruangan tersebut karena akar dari cerita tersebut adalah dari

bentrok dua kultur. Kemudian ada dua bentuk properti yang dibuat kontras yaitu TV yang bergaris lurus dan tempat ibadah dibuat dengan garis lengkung. Dalam film pendek ini penonton dikenalkan dua budaya secara singkat lewat establishing shot. Hanya sekedar menunjukkan *environment* tanpa penjelasan langsung dalam cerita, *environment* dapat menceritakan tokoh yang hidup didalamnya. Ini menjadi suatu kekuatan dalam bercerita menggunakan visual. Dalam satu *shot* penonton menjadi cepat menangkap dimana dan apa yang terjadi di dalamnya.



Gambar 1.2. *Environment apartement*

(The Art of Sanjay's Super Team, 2015)

Dengan contoh yang sudah di sebutkan, penulis merasa sangat penting untuk merancang set dan properti dengan baik dan mendukung cerita dan tokoh di dalamnya. Dalam animasi yang kelompok penulis buat memiliki latar tempat rumah makan yang menyediakan masakan Tionghoa di Indonesia. Penulis dan kelompok mengumpulkan data saat riset di lapangan untuk dijadikan referensi. Referensi yang sudah penulis kumpulkan dari riset lapangan maupun *online* menjadi acuan untuk merancang setting dan properti yang nantinya akan dikembangkan dan menjadi *environment* pada film yang dibuat.

Budaya dan tradisi Tionghoa banyak di temui di Indonesia. Termasuk kuliner khasnya yang masih bertahan sejak lama. Beberapa rumah makan Tionghoa di Jakarta mempunyai sejarahnya sendiri. Seperti restoran trio di Menteng, Jakarta. Restoran tersebut mempertahankan tradisi hingga 3 generasi sehingga rasa dan interior restoran tersebut tidak banyak berubah. Tradisi dan budaya seperti ini dapat mendukung cerita dan karakter pada film yang akan di buat. Dengan adanya aspek budaya dan tradisi di dalam film diharapkan dapat memperkaya cerita dan tokoh pada film yang akan dibuat.

Lewat perancangan set dan properti animasi 2D “Slice of Life” penulis akan memvisualkan bagaimana mengenalkan rumah makan yang menjadi tradisi keluarga Tionghoa di Indonesia.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan set dan properti yang dapat mendukung cerita dan karakteristik tokoh dengan memvisualkan rumah makan tradisi Tionghoa?

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini meliputi:

- a. Referensi utama dari set dan properti adalah rumah makan dengan masakan Tionghoa di Indonesia.
- b. Set dan properti yang dibahas adalah ruang makan dan dapur yang dapat mendukung cerita dan karakteristik tokoh.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan yang ingin dicapai penulis adalah:

Mengaplikasikan tradisi budaya Tionghoa dalam set dan properti lewat ruang makan dan dapur yang mendukung cerita dan karakteristik tokoh.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat bagi penulis, dapat mengaplikasikan ilmu-ilmu yang sudah dipelajari semasa perkuliahan.

Manfaat bagi orang lain, sebagai referensi dalam membuat penelitian lanjutan mengenai *environment* set dan properti.

Manfaat bagi universitas adalah, dapat dijadikan referensi mahasiswa untuk karya tulis tugas akhir yang membahas seputar *environment*.