

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi merupakan sebuah media penyampaian seperti film tetapi pembuatannya berupa rangkaian gambar yang digerakan secara mekanik elektronis yang membuat hasilnya seperti bergerak. Di Indonesia sendiri industri animasi semakin berkembang. Dalam buku berjudul “*Nganimasi Indonesia Indonesia animation Industry Data*” karya Gunawan (2018) mengatakan di era ekonomi digital seperti sekarang ini, animasi telah menjadi sebuah industry bisnis kreatif. Tuntutan akan permintaan pembuatan animasi semakin meningkat pesat dalam acara televisi yang gratis ataupun berbayar. Apalagi media internet nirkabel berkecepatan tinggi dan alat komunikasi yang semakin canggih pun mempercepat perkembangannya.

Menurut Kompas.id. (2018, maret 17) dalam situsnya yang berjudul “Industri Animasi Kian Berkembang” yang diambil dari <https://kompas.id/baca/nusantara/2018/02/17/industri-animasi-kian-berkembang/> dan diakses pada tanggal 12 maret 2018, bahwa berdasarkan data Badan Ekonomi Kreatif, pada 2017, industri film dan digital animasi berkontribusi terhadap 0,16% produk domestik bruto, atau sekitar Rp 852 triliun. Beberapa film animasi yang dibuat oleh *animator* lokal semakin sering dijumpai baik di televisi maupun di layar bioskop, di antaranya adalah animasi Adit & Sopo Jarwo, Keluarga Somat, Meraih Mimpi, dan *Battle of Surabaya*, yang sering diputar di berbagai festival film internasional. Sayangnya biaya produksi film animasi yang tinggi dan proses

pembuatan yang membutuhkan waktu panjang menjadi tantangan untuk *animator* lokal dalam mengembangkan karyanya. Tetapi, membuat animasi memiliki keuntungannya sendiri. Karena dengan animasi kita dapat membuat dan melakukan apapun yang tidak bisa dilakukan dalam realita. Sehingga dapat meluaskan tingkat imajinasi sehingga tidak memiliki batasan dalam menciptakan atau melakukan sesuatu. Hal tersebut yang membuat penulis menggunakan animasi 3D sebagai media penyampaian yang sesuai dengan cerita yang dibuat.

Di dalam sebuah cerita, salah satu unsur penting dalam menggambarkan keadaan yang sedang terjadi dalam cerita disebut latar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, latar merupakan penunjuk keadaan, tempat kejadian, keterangan mengenai waktu, ruang, dan suasana. Latar tempat lebih mengarah pada lokasi kejadian yang terjadi dalam cerita misal di daerah perkotaan, desa, gunung, pantai, hutan, dan sebagainya. Latar waktu menggambarkan waktu kejadian pada cerita misal pagi, siang, sore, atau malam. Sedangkan latar suasana menggambarkan suasana sekitar yang ada pada cerita contohnya keadaan di sekitar tokoh. Bisa saja suasana sekitar di dalam cerita tersebut merupakan dunia dimana raksasa, peri, ataupun makhluk ajaib. Dari semua aspek latar tersebut, kemudian dikembangkan menjadi sebuah desain *environment* yang ditentukan sesuai *genre* cerita yang akan dibuat. Dari kata desain sendiri yang memiliki arti sebuah bentuk atau rancangan dan kata *environment* yang mencakup lingkungan sekitar dari sebuah individu maka pengertian dari desain *environment* sendiri adalah perancangan latar dari cerita yang meliputi tempat, waktu, dan suasana.

Pada industry hiburan seperti animasi, desain lingkungan pun mencakup desain dari *property* dan *furniture* juga.

Latar (*setting*) sangat dipengaruhi oleh *genre* akan cerita tersebut. Jika cerita tersebut membawakan genre horror, maka latar tempat atau desain *environment* yang ada pada cerita tersebut akan dibuat mencekam untuk memperkuat rasa tegang dari cerita tersebut. Sedangkan, apabila cerita tersebut memiliki *genre fantasy* maka latar yang ada pada cerita tersebut menyesuaikan dengan unsur yang ingin ditunjukkan dari cerita tersebut misal dunia peri, sekolah sihir, dunia yang ada di dimensi lain atau bahkan penggambaran akan dunia yang jauh berbeda dengan dunia ini seperti misalnya dunia Apocalypse.

Apocalypse menggambarkan keadaan yang hancur pada sebuah daerah atau wilayah. Tetapi, animasi yang dibuat oleh penulis tidak dibuat dalam keadaan *apocalypse* melainkan *post-apocalypse* atau kejadian yang menggambarkan keadaan setelah bencana sudah terjadi. Ide tersebut dipilih karena dalam animasi penulis juga ingin menggambarkan perkembangan peradaban yang dicapai manusia setelah bencana besar yang terjadi, bukan saat bencana terjadi. Setelah menentukan setting atau latar yang akan digunakan dalam animasi yang akan dibuat, penulis kemudian menentukan fokus, batasan, serta tujuan pembahasan pada perancangan *environment* dengan keadaan *post-apocalypse* dalam animasi “RAMPAG!”.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana proses perancangan *environment* bernuansa *post-apocalypse* dalam animasi “RAMPAG!”.

1.3. Batasan Masalah

Merancang *environment post-apocalypse* yang terfokus pada *setting dan props* dari latar :

- Latar taman dalam bentuk eksterior
- Latar gudang dalam bentuk interior

1.4. Tujuan Skripsi

Merancang *environment* dengan latar *post-apocalypse* pada animasi “RAMPAG!”.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Manfaat bagi penulis

Hasil penelitian ini disusun sebagai proses perancangan *environment* dengan tema *post-apocalypse* serta penerapan mengenai teori-teori yang berhubungan dengan penerapan *environment*.

2. Manfaat bagi universitas

Berbagi hasil penelitian mengenai teori perancangan *environment* sebagai sumber informasi dan inspirasi dalam membuat latar *post-apocalypse* dalam sebuah animasi.

3. Manfaat bagi orang lain

Penelitian akan penerapan konsep dan perancangan *environment* yang ada dalam animasi “RAMPAG!” dapat menambah wawasan serta menginspirasi orang lain dalam menciptakan atau bahkan mengembangkan konsep *post-apocalypse*.