



### **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

Menurut Osborne (2002), Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Perkembangan animasi berkembang begitu pesat. Awalnya animasi dibuat menggunakan gambar tangan *frame by frame* hingga saat ini berkembang menggunakan berbagai teknologi. Sehingga susah untuk membedakan objek riil dengan objek yang dibuat dengan software 3D. Proses pembuatan film animasi mencakup banyak elemen. Seperti desain karakter, storyboard, cerita, animasi, dan desain *environment*, yang saling berkesinambungan menjadi sebuah satu kesatuan film yang utuh.

*Environment* adalah salah satu unsur yang ada dalam pembuatan film Animasi, *environment* merupakan tempat dimana karakter dan unsur-unsur lain yang ada dalam animasi berinteraksi sehingga menjadi perpaduan yang lengkap dalam sebuah film animasi. Perancangan *environment* ini bertujuan untuk menciptakan sebuah *environment* dalam film animasi, dimana *environment* merupakan salah satu unsur penting dalam animasi dan juga untuk mengetahui bagaimana visual yang tepat dari *environment* khas Indonesia.

Dalam film animasi ini saya melakukan riset tentang arsitektur dengan menggunakan unsur pedesaan Banten di dalam nya. Karena di dalam animasi ini saya membuat sebuah desain *environment* yaitu desa pada *scene* terakhir, dimana

desa ini adalah tempat pertarungan terakhir di dalam film ini. Dengan melakukan riset tentang arsitektur daerah Banten, saya dapat membuat *environment* tersebut se imajinatif mungkin agar terlihat sama seperti aslinya dan tidak mengurangi unsur asli di dalamnya. Dari perancangan *environment* bertema Nusantara di dalam film animasi ini dapat disimpulkan bahwa membuat sebuah *environment* yang bertema Nusantara yang diadaptasi dari kebudayaan lokal haruslah sangat memperhatikan bentuk, suasana dan fungsi dari kebudayaan tersebut, sehingga budaya yang ada dalam *environment* yang dibuat masih terasa.

Unsur Nusantara yang terdapat pada film ini diambil dari daerah Banten, yaitu desain sebuah pedesaan suku Baduy yang menggunakan arsitektural khas Banten.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang sebuah *environment* desa pada film animasi 3D Tarman:

Dendam Kesumat dengan menggunakan unsur pedesaan Banten di dalamnya?

### **1.3. Batasan Masalah**

Dalam tugas akhir ini penulis membatasi masalah pada:

- Perancangan *environment* akan terfokus pada satu desa di *scene* terakhir.
- Terfokus pada bentuk rumah, pola desa dan element lain seperti tumbuhan yang terdapat pada desa.

#### 1.4. Tujuan Skripsi

Dapat merancang *environment* untuk digunakan dalam animasi berjudul “Tarman: Dendam Kesumat”.

#### 1.5. Manfaat Skripsi

1. Manfaat bagi penulis agar dapat merancang sebuah *environment* menjadi lebih baik.
2. Untuk pembaca agar mereka bisa membuat desain *environment* dalam film animasi 2D maupun 3D yang lebih rapi dan tertata.
3. Bagi universitas, penulis mengharapkan semoga tulisan tugas akhir ini dapat membantu para adik kelas di universitas dalam mencari sebuah referensi dengan tema sejenis.

