

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri 3D animasi saat ini menjadi salah satu hal pokok dalam film, acara televisi, *game* dan menjadi hal yang perlu juga untuk melengkapi didalam industri lain seperti kesehatan, arsitektur, hukum bahkan forensik juga menggunakannya saat ini (Beane, 2012: 2-9). Industri 3D animasi sendiri adalah salah satu industri yang berkembang sangat pesat, perkembangan teknologi juga menunjang industri ini menjadi semakin baik dari waktu ke waktu.

Environment sendiri adalah salah satu unsur penting dalam animasi 3D, didalam produksi 3D animasi, "*environment* diperlukan untuk membantu mengatur set dalam menyusun sebuah cerita 3D animasi" (Masters, 2014). *Environment* juga bisa disebut *setting* atau penempatan untuk karakter, special efek dan sinematografi (Purusatama dan Lakoro, 2012: 2). Terkadang memang *environment* menjadi pahlawan dari sebuah penataan *scene*, lihatlah film avatar dengan *environment* gunung melayang yang luar biasa di planet pandora. Dengan batu yang ditumbuhi hutan yang lebat dan diselimuti kabut, kita seolah dibawa ke planet tersebut dengan kita melihatnya (Chopin, 2011: 207)

Penciptaan *Environment* sendiri saat ini sangat berkembang, dan ini berlaku pada mode dan proses komunikasinya, kini *digital tools* menjadikan revolusi pada penciptaan visualisasi lingkungan. Dahulu orang menciptakan sebuah visualisasi lingkungan hanya dengan menggunakan pensil warna atau cat dan hal itu mempunyai keterbatasan pada *ortografi*. Sekarang para desainer *environment* memang masih menggunakan cara *analog* tersebut namun tentunya dengan kolaborasi dengan cara *digital* pula. Pada saat sekarang ini para desainer *environment* mampu membuat apa saja yang mereka inginkan, menciptakan masa lalu, masa depan bahkan dunia fantasi (Cantrell dan Natalie, 2012: xii)

Di Indonesia penciptaan *Environment* 3D masih dianggap kurang penting, banyak orang membuat karakter yang baik namun mereka lupa bahwa *environment*

juga sangat penting dalam sebuah film animasi 3D, kadang hal ini mungkin dikarenakan kurangnya para ahli di bagian penciptaan *Environment* tersebut sehingga pengerjaan *environment* terlihat setengah-setengah (Ikin, dalam Prabowo dan Irawan, 2012: 1). Film diluar negeri seperti film animasi Hollywood dan Jepang sukses dipasaran karena mereka memperhatikan peran dan fungsi *environment* dalam mendukung cerita film. Tentu saja fungsi utamanya sebagai penjelas suatu *scene* adegan, baik itu lokasi, *atmosfer*, waktu dan memberi penegasan suatu adegan, *environment* juga memiliki fungsi sebagai pembangun *mood* dan suasana adegan. Jadi sebagus apapun kualitas animasinya, jika *environment* tidak mendukung karakter dan ceritanya tentu saja akan mempengaruhi film yang dibuat (Kusbiantoro, dalam Prabowo dan Irawan, 2012: 1)

Film animasi 3D diluar negeri banyak didominasi oleh *genre* fantasi, dan dilihat di salah satu *website* yang membuat rating film yaitu *Internet Movie Database* (IMDB), dari 20 film dengan rating tertinggi, 10 diantaranya bertema fantasi. Namun di Indonesia sendiri masih sedikit animasi yang ber-*genre* fantasi, dari kuisioner yang penulis buat diketahui kebanyakan responden menjawab masih belum banyak animasi bertema fantasi di Indonesia. Selain itu dari pengamatan penulis terhadap animasi yang pernah tayang di televisi lokal indonesia, seperti *adit & sopo jarwo*, *Keluarga Somat*, *Kabayan dan Liplap*, *Menggapai Bintang*, *Si Entong*, kebanyakan tema dari film tersebut adalah tentang kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis akan mencoba membuat *environment* dalam sebuah film animasi 3D yang berjudul *Astana Arthakara*. Film ini adalah sebuah film yang ber-*genre* fantasi, bercerita tentang sebuah kerajaan yang bernama *Arthakara*.

Astana Arthakara merupakan cerita fantasi yang dibuat penulis dengan menggabungkan unsur fantasi dan mengambil adaptasi dari budaya mataram, adaptasi yang diambil adalah dari segi kebudayaan, arsitektur dan *landscape* alam yang ada pada masa kerajaan mataram yang diperoleh dari data-data dan bukti sejarah yang ada pada masa kini, sehingga hal tersebut bisa dijadikan landasan untuk membuat *environment* pada film animasi 3D *Astana Arthakara*, dan

diharapkan *environment* yang penulis buat dapat membuat suasana yang lebih hidup dalam film animasi tersebut.

1.2 Identifikasi masalah

- Pembuatan *Environment* untuk animasi 3D di Indonesia masih dianggap kurang penting, banyak orang membuat karakter yang baik namun mereka lupa bahwa *environment* juga sangat penting dalam sebuah film animasi 3D.
- Pembuatan *Environment* untuk animasi 3D di Indonesia belum memperhatikan peran serta fungsinya.
- Masih sedikit animator di Indonesia yang membuat film bergenre fantasi, hal ini didasari dari kuisisioner dan pengamatan terhadap film animasi di Indonesia.
- Konsep visual dari *environment* pada cerita Astana Arthakara yang ber-genre fantasi.
- Adaptasi dari budaya lokal yaitu mataram, khususnya dari segi kebudayaan, arsitektur dan *landscape* alam, pada cerita Astana Arthakara.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep visual dalam pembuatan *environment* bergenre fantasi khas Indonesia yang diadaptasi dari kebudayaan lokal yaitu mataram pada cerita Astana Arthakara?
2. Bagaimana menciptakan *environment* bergenre fantasi dalam film animasi 3D “Astana Arthakara”?

1.4 Tujuan

1. Untuk menciptakan sebuah *environment* dalam film animasi 3D “Astana Arthakara” dimana *environment* merupakan salah satu unsur penting dalam animasi.
2. Untuk mengetahui bagaimana visual yang tepat dari *environment* fantasi khas Indonesia dalam cerita Astana Arthakara yang diadaptasi dari kebudayaan lokal yaitu mataram.

1.5 Manfaat

1. Dalam pembuatan tugas akhir ini diharapkan penulis mampu mengembangkan kemampuan dalam bidang animasi terutama pada penciptaan *environment*
2. Dalam pembuatan project tugas akhir ini diharapkan juga bisa menjadi salah satu karya yang mampu dilihat dunia luas, karena di Indonesia sendiri masih jarang ditemui film animasi 3D yang menggabungkan unsur fantasi dan tradisional.

1.6 Ruang Lingkup

Pada tugas akhir ini ruang lingkup akan dibatasi sesuai dengan bidang desain komunikasi visual (DKV), konsentrasi multimedia. Dengan menggunakan rumusan 5W + 1H.

- **What (Apa)** Apa yang menjadi latar belakang perancangan *environment* animasi ini karena pembuatan *environment* di Indonesia masih dianggap kurang penting, selain itu juga untuk menghadirkan suasana *environment* yang diadaptasi dari budaya lokal yaitu mataram.
- **Why (Mengapa)** Mengapa *environment* perlu diperhatikan dalam pengembangan sebuah animasi 3D dikarenakan perannya yang penting dalam animasi 3D.
- **When (Kapan)** Waktu perancangan *environment* ini disesuaikan dengan kondisi data yang terdapat dalam rancangan.
- **Where (Dimana)** Kota Bandung merupakan salah satu kota besar di Indonesia yang memiliki sebutan kota kreatif, oleh karena itu penulis juga ingin membuat suatu hal yang baru berkaitan dengan perancangan *environment* dalam 3D animasi.
- **Who (Siapa)** Remaja-Dewasa merupakan *target audience* dalam perancangan *environment* bertema fantasi, karena pada masa tersebut proses kreatif menuju puncaknya.
- **How (Bagaimana)** Bagaimana cara merancang *environment* untuk animasi 3D yang menggambarkan suasana fantasi namun tetap mempunyai ciri khas

Indonesia merupakan tantangan yang perlu dicari melalui berbagai pendekatan yang sesuai untuk perancangan *environment* dalam animasi 3D.

1.7 Metode Perancangan

Dalam melakukan perancangan ini, digunakan beberapa metode dalam mengumpulkan data yang ada dan melakukan analisis menggunakan pendekatan studi kasus setelah itu melakukan perancangan karya menggunakan teknik perancangan yang tepat, proses keseluruhan yaitu sebagai berikut :

1.7.1 Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data ini penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Studi literatur yang digunakan dalam pengumpulan data pada perancangan ini yaitu menggunakan struktur tematik, yaitu mengumpulkan dan mengelompokan sumber-sumber yang sesuai dengan tema. Studi literatur digunakan untuk mendapatkan gambaran yang menyeluruh tentang apa yang sudah dikerjakan orang lain dan bagaimana orang mengerjakannya, sehingga dapat dijadikan bahan perbandingan dengan perancangan yang akan dilakukan. Dalam studi literatur yang dilakukan di perancangan ini mengambil sumber-sumber dari buku, majalah dan jurnal yang ada. Selain itu juga diambil 3 film yang berkaitan dengan perancangan yaitu Keong Emas, *The Hobbit (Rivendell Scene)* dan *Avatar (The Hallelujah Mountains Scene)*. Dari kedua film tersebut dibuat analisis terhadap bentuk visual, khususnya dari *environment* dalam film-film tersebut.

2. Observasi

Observasi yaitu penulis ikut terlibat secara langsung di studio 3D animasi Indonesia yaitu *Enspire studio* dengan ikut mengerjakan beberapa *project* disana dan juga mengunjungi studio animasi yang cukup terkenal di Bandung yaitu Kampoong Monster studio untuk lebih mendapatkan pemahaman tentang bagaimana membuat *environment* dalam 3D animasi.

Kemudian selain itu penulis juga mengunjungi dan mengamati sebuah situs budaya peninggalan mataram yaitu candi Prambanan.

3. *Interview*

Teknik *interview* adalah penulis menanyakan secara langsung dan tidak langsung kepada ahli animasi di Indonesia yang sudah bekerja di Industri animasi yaitu Andre Surya (*founder dan managing director* dari *Enspire Studio*), Rini Sugianto (*WETA*, Selandia Baru), Aditia A. Pratama dan Bintang P (*Kampoong Monster Studio*, Bandung) dan juga seorang budayawan Indonesia yaitu Prof. Drs. Jakob Sumardjo.

4. Data Audio Visual

Pengumpulan data ini mengambil interpretasi dari data audio visual yang telah ada, sehingga didapatkan data yang sesuai sehingga didapatkan data sebagai pendukung proses perancangan ini. Data yang akan diambil yaitu tentang situs ratu boko yang merupakan salah satu bangunan peninggalan mataram.

1.7.2 Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan pendekatan studi kasus. Menurut Creswell (1998:153), untuk studi kasus seperti halnya etnografi analisisnya terdiri dari “deskripsi terinci” tentang kasus beserta *setting*-nya. Proses analisis data yang penulis lakukan meliputi beberapa proses, yaitu:

1. Deskripsi

Pada proses ini penulis mendeskripsikan kasus sesuai dengan konteks yang berhubungan dengan perancangan. Dalam proses deskripsi yang dilakukan, data yang telah didapat dari studi literatur, observasi, wawancara dan data audio visual akan dideskripsikan kedalam konteks yang berhubungan dengan tema yang diambil yaitu pembuatan *environment*, seperti dalam konteks adaptasi budaya, konteks fantasi, konteks mataram, konteks film animasi 3D Astana Arthakara.

2. Klasifikasi

Pada proses ini penulis mengklasifikasi hasil dari deskripsi. Dalam proses klasifikasi, setelah deskripsi dari data yang didapat sudah jelas dan sesuai dengan konteks yang ada maka akan di kelompokkan hal-hal yang sama, dalam klasifikasi ini diambil bentuk dan suasana, karena dari dua hal tersebut adalah hal penting yang akan dijadikan landasan dalam proses perancangan tugas akhir ini.

3. Penafsiran

Pada proses ini penulis menginterpretasikan unit masalah yang ada sehingga menemukan sebuah hasil dari interpretasi tersebut. Proses interpretasi tersebut dilakukan dengan cara mengaitkan temuan dari data dengan hasil kajian pustaka atau teori terkait. Penafsiran yang diambil akan diinterpretasi dalam unit analisis bentuk, fungsi dan makna dari klasifikasi yang ada.

4. Hasil Penafsiran

Setelah melakukan proses penafsiran melalui metode interpretasi, maka akan didapatkan tema besar. Kemudian dari tema besar maka akan didapatkan juga *keywords* yang akan digunakan dalam perancangan.

1.7.2 Teknik Pengerjaan

Setelah melakukan analisis pada data yang didapat, maka didapatkan hasil analisis data yang akan digunakan sebagai landasan dalam perancangan *environment* bertema fantasi dalam film animasi 3D “Astana Arthakara”. Dalam perancangan ini digunakan juga teori adaptasi untuk menciptakan suasana khas Indonesia dengan mengadaptasi kebudayaan mataram khususnya dari bangunan. Dari kebudayaan yang ada dicari *encoding* yaitu memilih bagian mana saja yang akan digunakan untuk adaptasi, kemudian melakukan kombinasi dan membuat komparasi dari sehingga didapatkan bentuk baru yang akan digunakan sebagai landasan dalam membuat *concept art* dari *environment*.

Pada proses perancangan *environment* ini dilakukan melalui 3 tahap besar, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

1. Pra Produksi

Dalam tahap pra produksi dicari ide besar dari *environment* yang akan dibuat dan setelah melakukan analisis dari data yang ada, maka analisis

tersebut akan digunakan sebagai landasan untuk membuat *concept art* dari *environment* yang akan dibuat.

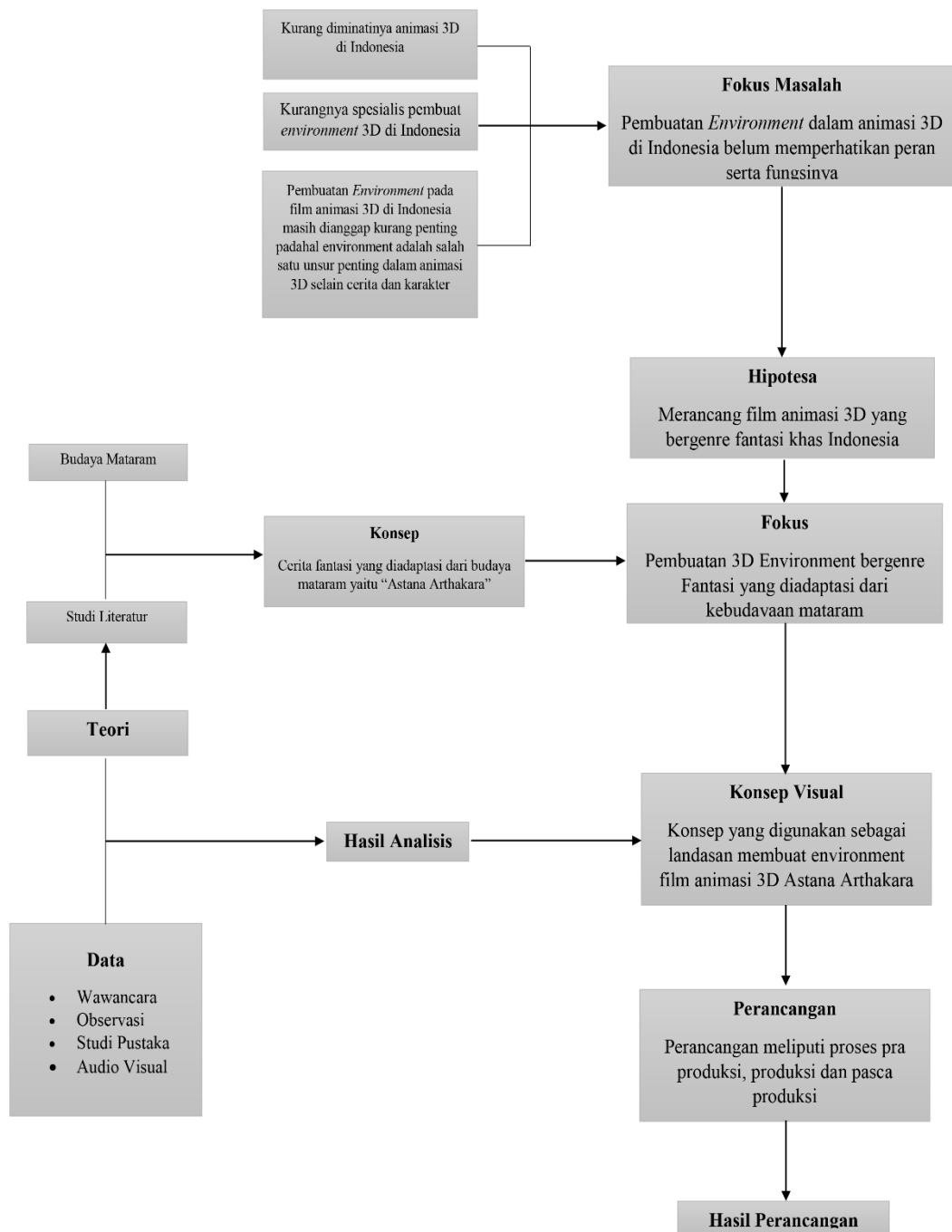
2. Produksi

Setelah melalui tahap pra produksi dan mendapatkan *concept art* dari perancangan *environment* ini selanjutnya adalah tahap produksi, dimulai dari tahap *modeling* kemudian dilanjutkan pada tahap *texturing* lalu setelah itu ditambahkan *3D visual effect* yang ada seperti air, angin. Setelah semua terlihat baik maka tahap selanjutnya adalah pemberian *lighting* dan dilanjutkan pada tahap *rendering*. Pada *rendering* akan dihasilkan beberapa *render passes* yang akan diolah pada tahap pasca produksi.

3. Pasca Produksi

Setelah mendapat hasil render dari tahap produksi maka selanjutnya masuk pada pasca produksi, disini akan dilakukan *compositing* dari *render passes* yang telah dihasilkan, dalam tahap *compositing* semua bagian dari *render passes* akan disatukan menjadi sebuah gambar yang utuh., didalam *compositing* juga akan ditambahkan *2D visual effect* untuk membuat *environment* sesuai dengan *concept* yang ada.

1.8 Kerangka Perancangan



Skema 1.1 Kerangka Perancangan

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini terdiri dari beberapa bab dan sub bab sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan

Dalam Bab Pendahuluan terdiri dari beberapa sub bab yang berisi latar belakang masalah tentang animasi 3D terutama pada penciptaan *environment*, dan juga berisi identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, metode perancangan serta kerangka perancangan

Bab II : Dasar Teori

Dalam bab ini penulis akan mengambil teori-teori yang ada pada buku-buku yang berkaitan tentang proses perancangan ini kemudian mengelaborasi teori dengan pemikiran dan perancangan, teori yang dipakai seperti teori 3D, *environment*, teori fantasi dan teori adaptasi.

Bab III : Data dan Analisis

Dalam Bab III ini memuat data-data yang diperoleh dari data wawancara, observasi, studi pustaka, dan data audio visual. Kemudian dalam bab ini juga memuat analisis dari data yang diperoleh.

Bab IV : Konsep dan Perancangan

Dalam Bab IV ini terdiri desain dan perancangan animasi yang dibuat , dalam bab ini akan dijelaskan secara detail proses pembuatan dari karya animasi ini terutama dalam proses pembuatan *environment*, mulai dari *concept art*, *modeling*, *lighting*, *rendering*, dan *compositing*

Bab V : Kesimpulan dan Saran

Dalam Bab V yaitu kesimpulan dan saran ini disajikan kesimpulan dari hasil perancangan dan saran.

Daftar Pustaka

Daftar pustaka memuat pustaka yang diacu dalam laporan perancangan tugas akhir ini.

Lampiran

Lampiran berisi tentang bukti data yang diambil dan juga gambar-gambar proses pembuatan proyek ini.