

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring bertambahnya usia setiap orang akan mengalami perubahan pola pikir yang semakin dewasa, khususnya pada usia menginjak mahasiswa biasanya akan muncul kecemasan yang berlebihan akan masa depan atau biasa disebut dengan istilah *insecure* dan *Overthinking*. Orang yang mengalami keadaan ini sering kali menderita dan putus asa karena mereka merasa bahwa orang lain selalu lebih baik dari dirinya sehingga dia merasa sendiri akan perasaan yang ia hadapi. Maka dari itu penulis ingin memberikan penggambaran melalui film animasi pendek bahwa keadaan tersebut normal dialami setiap orang seiring bertambahnya usia.

Animasi dipilih sebagai media penyampaian informasi karena saat ini animasi sudah semakin berkembang sehingga semakin banyak peminatnya khususnya di Indonesia, perancangan *environment* dibutuhkan dalam membuat sebuah film animasi untuk mendukung *mood* dan suasana dalam dunia animasi yang dibuat. Dalam perancangan film animasi ini penulis memiliki *jobdesc* membuat *background* dan *environment* untuk keperluan animasi ini, *environment* yang penulis buat adalah *environment* fiksi menyesuaikan dengan tema yang diambil yaitu animasi *fantasy*. penulis juga akan mengenalkan menggambarkan struktur bangunan dari sekolah yang merupakan adopsi dari bentuk candi yang ada di pulau Jawa yaitu Candi Plaosan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan ada beberapa identifikasi masalah yang dapat diambil yaitu :

1. Semakin bertambahnya usia seorang pelajar maka akan dihadapkan dengan fenomena *Insecurity* dan Kecemasan yang berlebih, yang tanpa disadari bahwa hal tersebut merupakan hal yang wajar dialami orang.
2. *Background* dan *Environment* merupakan salah satu bagian yang penting dalam produksi sebuah animasi, sehingga perlu diperhatikan dalam segala elemen didalamnya seperti *angle*, komposisi, warna dan lainnya.

1.3 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah dibuat, maka penulis dapat membuat rumusan masalahnya yaitu ;

1. Bagaimana struktur bangunan sekolah sihir yang mengadopsi struktur bangunan sejarah indonesia?
2. Bagaimana perancangan *environment* dan *background* animasi “Newbie-Witch Nazela”?

1.4 Ruang Lingkup

1.4.1 Apa

Perancangan *environment* 2D Animasi fantasi mengenai *Insecurity*

1.4.2 Siapa

Kalangan remaja yang beranjak dewasa yang dihadapkan dengan keadaan *insecure*.

1.4.3 Dimana

Penelitian dilakukan secara daring dan juga langsung ke tempat subjek yang paling memungkinkan dengan peneliti.

1.4.4 Kapan

Penelitian akan dilaksanakan pada

1.4.5 Mengapa

Karena desain *Background* dan *environment* sangat dibutuhkan sebagai aset dalam sebuah film animasi.

1.4.6 Bagaimana

Penggambaran *environment* akan memasukan unsur fantasi dan memasukan bangunan Candi Plaosan menjadi salah satu *Background* yang akan dibuat.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.5.1. Tujuan perancangan

1. Merancang dan menyediakan kebutuhan *Background* dan *Environment* animasi “Newbie-Witch Nazella”
2. Mengenalkan bangunan sejarah Indonesia melalui film animasi

1.5.2. Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang bagaimana struktur bangunan dari candi Plaosan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi penulis

Mengasah kemampuan dalam menulis laporan penelitian dan juga dalam mengerjakan aset *environment* untuk animasi.

b. Bagi institusi

Dapat menjadi bahan ajar atau referensi perancangan *environment* animasi yang serupa kedepannya.

c. Bagi khalayak sasaran

Mengetahui edukasi tentang *insecurity* dan *overthinking*, mengetahui struktur dasar bangunan candi plaosan, serta mengetahui bagaimana tahapan dalam perancangan *environment* sebuah film animasi dibuat.

1.6 Metode Penelitian

Dalam perancangan tugas akhir ini, metode perancangan yang dilakukan penulis pertama kali adalah dengan cara mengumpulkan data melalui studi literatur dan observasi. Proses selanjutnya adalah menganalisis data dan mengambil kesimpulan. Setelah itu penulis masuk ke tahap perancangan environment yang dimulai dari tahap *braintstorm* konsep, sketsa *environment* hingga ke tahap akhir *finishing*.

1. Studi Literatur

Mencari data yang sumbernya berasal dari hasil penelitian terdahulu seperti buku, dan jurnal yang berkaitan dengan perancangan film animasi khususnya yang memiliki topik serupa yaitu perancangan *Background* dan *environment* untuk animasi 2D.

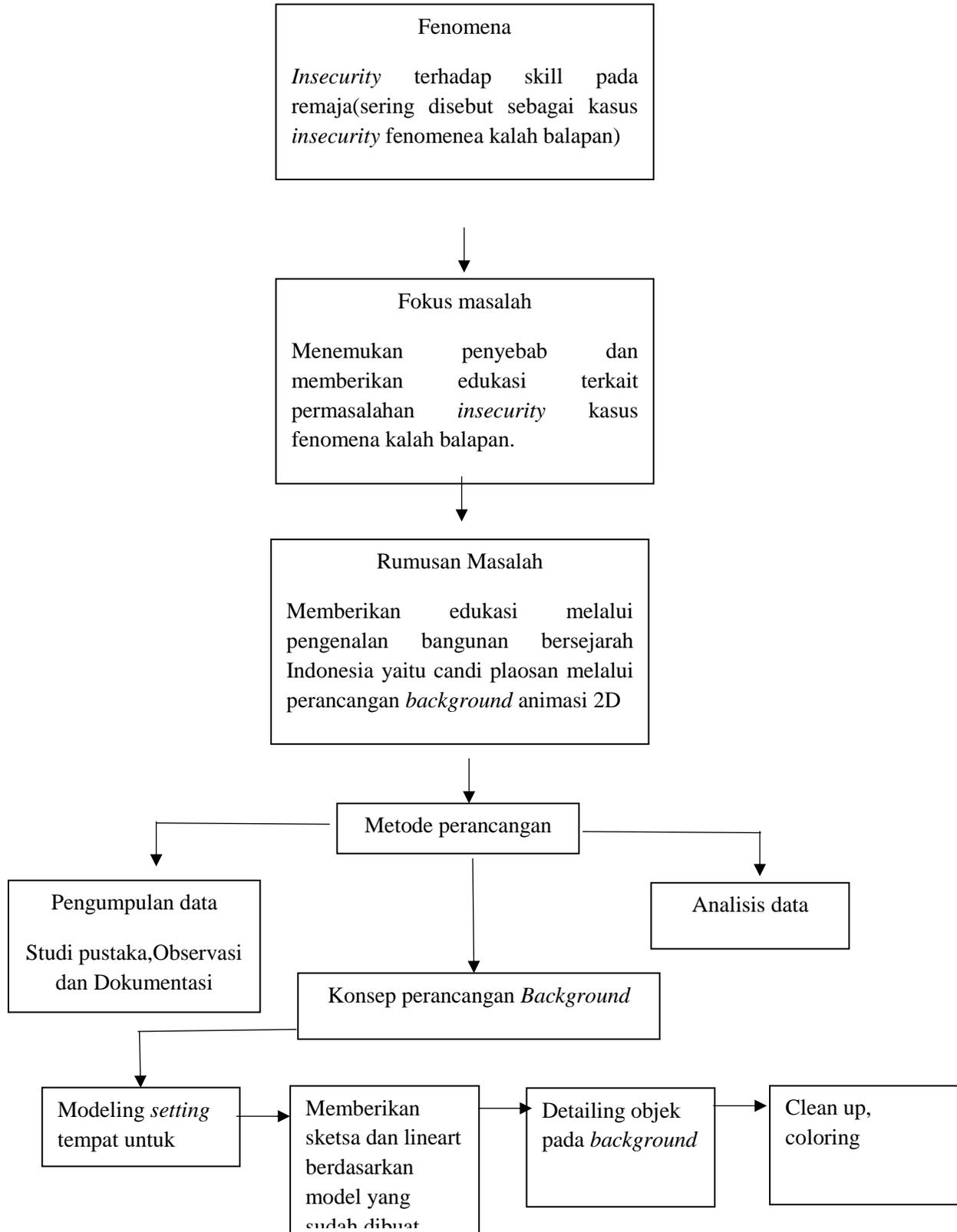
2. Observasi

Mengamati sebuah fenomena yang dapat dilakukan secara langsung ataupun tidak langsung. Dengan melihat dan mengobservasi orang-orang terdekat mengenai cara mereka berfikir dan kepribadian mereka, serta melihat keterkaitan kepribadian mereka dengan lingkungan yang mereka hasilkan, sehingga bisa dihasilkan data untuk selanjutnya divisualisasikan menjadi sebuah *Background*.

3. Dokumentasi

Menurut Siyoto Sandu dalam bukunya yang berjudul Dasar Metode penelitian, dokumentasi adalah metode dengan mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya. Dibandingkan dengan metode lain, maka metode ini tidak begitu sulit, dalam arti apabila ada kekeliruan sumber datanya masih tetap, belum berubah. Dengan metode dokumentasi yang diamati bukan benda hidup tetapi benda mati.

1.7 Kerangka Perancangan



1.8 Pembabakan

BAB I

Bab ini berisikan Latar belakang, identifikasi, rumusan masalah, tujuan metode perancangan, dan metode perancangan.

BAB II

Bab ini berisikan dengan semua hal terkait teor yang terkait dengan materi yang diangkat baik itu dari fenomena maupun *jobdesc*.

BAB III

Bab ini berisikan penjelasan data yang sudah dikumpulkan yang selanjutnya akan digunakan untuk merancang ide dan konsep dari karya yang akan digarap.

BAB IV

Bab ini berisikan proses perancangan karya visual yang dimulai dari pasca produksi hingga hasil akhir menjadi film animasi pendek.

BAB V

Bab ini berisikan saran dan kesimpulan ahir dari perancangan karya yang dibuat.