

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Environment merupakan salah satu unsur yang harus ada dalam sebuah animasi. *Environment* merupakan penggambaran bagaimana suasana tempat karakter yang kita buat ini, berada pada suatu cerita. Dalam penyusunannya tidak terdapat batasan bagaimana *environment* ini dibuat, karena harus disesuaikan dengan latar cerita. Namun, kita juga harus memikirkan apa yang kita buat. Baik membuat dunia fiksi ilmiah, dimana tidak ada benda yang familiar, atau menempatkan adegan pada jalanan biasa, kita perlu mengerti, sama dengan cara kita menyusun latar belakang cerita sebuah karakter, bagaimana *environment* itu bekerja dan bagaimana pembuatannya sebagaimana ditampilkan pada layar (Derek Hayes, 2013:13). Dengan kata lain, *environment* yang dibuat memiliki maksud atau tujuan tertentu yang mendukung aspek lain pada animasi tersebut.

Dalam penyusunan *environment* ini, terdapat *background* yang menjadi penggambaran lokasi ketika sebuah karakter bergerak yang didalamnya terdapat *overlay* dan *underlay* untuk memberikan kesan kedalaman. Hal ini sangat penting agar animasi yang di tampilkan memiliki dimensi yang membuat suasana menjadi lebih nyata.

Selain itu, *layout* sangatlah penting agar *background* terlihat lebih menarik saat animasi tersebut ditampilkan. Penempatan *asset* yang tepat akan mendukung cerita menjadi lebih baik. *Asset* itu sendiri pun harus disesuaikan dengan latar cerita yang dibuat agar terdapat kesinambungan antara satu unsur dengan yang lainnya.

Background yang akan dibuat berlatarkan tempat di perkotaan. Tepatnya pada bagian perkotaan dengan penduduk yang memiliki tingkat perekonomian yang kurang. Ciri-ciri pemukiman kota yang dimaksud ini adalah rumah susun, jalanan yang rusak, dan sebagainya namun berada ditengah perkotaan.

Hiruk pikuk perkotaan menjadi salah satu hal yang memicu tindakan *animal abuse/animal cruelty*. *animal abuse/animal cruelty* merupakan suatu tindak kekerasan kepada hewan baik yang disengaja (ditendang, dipukul, dll) atau secara tidak sengaja (diabaikan atau ditelantarkan). Tindakan semacam ini sudah banyak terjadi di lingkungan kita, sehingga perlu di cegah agar tidak berkelanjutan. Hewan yang menjadi sasaran utama kebanyakan adalah kucing. Hal ini mungkin dikarenakan jumlah kucing liar yang sangat banyak sekali di Indonesia.

Berdasarkan hal diatas, diperlukan *environment design* dan *background* yang sesuai untuk mendukung cerita mengenai *animal abuse/animal cruelty* dengan latar tempat pada bagian pinggir perkotaan yang padat penduduk dalam pembuatan film animasi 2D.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang diatas:

- a. *Environment* yang dibuat memiliki tujuan atau maksud tertentu untuk mendukung aspek lain pada sebuah animasi.
- b. *Background* terdiri atas *overlay* dan *underlay* untuk memberikan kesan kedalaman.
- c. *Layout* sangatlah penting agar *background* terlihat lebih menarik saat animasi tersebut ditampilkan.
- d. *Asset* harus disesuaikan dengan latar cerita yang dibuat agar terdapat kesinambungan antara satu unsur dengan yang lainnya.
- e. Hiruk pikuk perkotaan menjadi salah satu hal yang memicu tindakan *animal abuse/animal cruelty*.
- f. Diperlukan *environment design* dan *background* yang sesuai untuk mendukung cerita mengenai *animal abuse/animal cruelty* dengan latar tempat pada bagian perkotaan yang padat penduduk dalam pembuatan film animasi 2D.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dijelaskan di atas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merepresentasikan kota Jakarta untuk animasi 2D *Lovely Paws*?
- b. Bagaimana proses perancangan *background* untuk animasi 2D *Lovely Paws*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada pengkaryaan ini adalah tentang pembuatan *background* untuk animasi 2D dengan cakupan ruang lingkup sebagai berikut:

a. Apa?

Fokus dari pengkaryaan ini adalah perancangan *background* berdasarkan latar tempat yang sesuai dengan cerita film animasi 2D ini.

b. Siapa?

Perancangan karya Animasi pendek 2D ini ditujukan untuk masyarakat umum dengan rentan usia semua umur.

c. Mengapa?

Perancangan *background* ini sangat penting untuk sebuah animasi yaitu sebagai latar tempat dimana sebuah karakter bergerak.

d. Tempat?

Perancangan *background* berdasarkan suasana hiruk pikuk perkotaan, lebih tepatnya pemukiman pinggir kota.

e. Bagian Apa?

Penulis bertugas sebagai *background designer* mulai dari proses pra-produksi hingga pasca-produksi.

1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.4.1 Tujuan

Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan animasi pendek 2D *Lovely Paws* ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui bagaimana sebuah *background* dapat mewakili suasana perkotaan untuk film animasi 2D.
- b. Mengetahui bagaimana sebuah *background* dapat memiliki dimensi/kedalaman untuk film animasi 2D.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dalam merancang animasi pendek 2D *Lovely Paws* ini adalah sebagai berikut:

- a. Memahami bagaimana proses perancangan *background* dan mengetahui ciri khas perkotaan dalam animasi pendek 2D.
- b. Membuat masyarakat sadar bahwa tindakan *animal abuse/animal cruelty* harus dihentikan.

1.5 Metode Perancangan

Penulis melakukan perancangan dengan metode kualitatif. Penulis akan menjabarkan data-data yang didapat yang kemudian dianalisis untuk kepentingan *background* pada film animasi 2D. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan studi literatur.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Dalam perancangan *background* untuk film animasi 2D ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan studi literatur yang berkaitan dengan perkotaan dan *background*.

1. Observasi

Penulis melakukan observasi di kota Jakarta, karena merupakan Ibu Kota dari negara Indonesia dengan penduduk yang terbilang padat. Kemudian akan mencari tempat yang sesuai dengan cerita pada animasi 2D ini, yang kemudian digunakan sebagai acuan untuk membuat *background*.

2. Studi Literatur

Penulis akan mencari literasi yang sesuai dan berkaitan dengan perancangan *background*, terutama studi tentang *overlay/underlay*, *layout*, dan *asset*. Kemudian data tersebut menjadi acuan dalam perancangan *background* ini.

1.5.2 Metode Analisis Data

Dalam menganalisis data yang telah dimiliki, penulis melakukan pendekatan Studi Kasus Instrumental. Penulis akan mencoba memahami suatu kasus tertentu, dalam hal ini adalah mengenai *animal abuse/animal cruelty*. Kasus tersebut akan dideskripsikan secara detail atas pola, konteks dan setting di mana kasus itu terjadi. Kemudian akan diinterpretasikan kedalam sebuah perancangan *background*.

1.5.3 Sistematika Perancangan

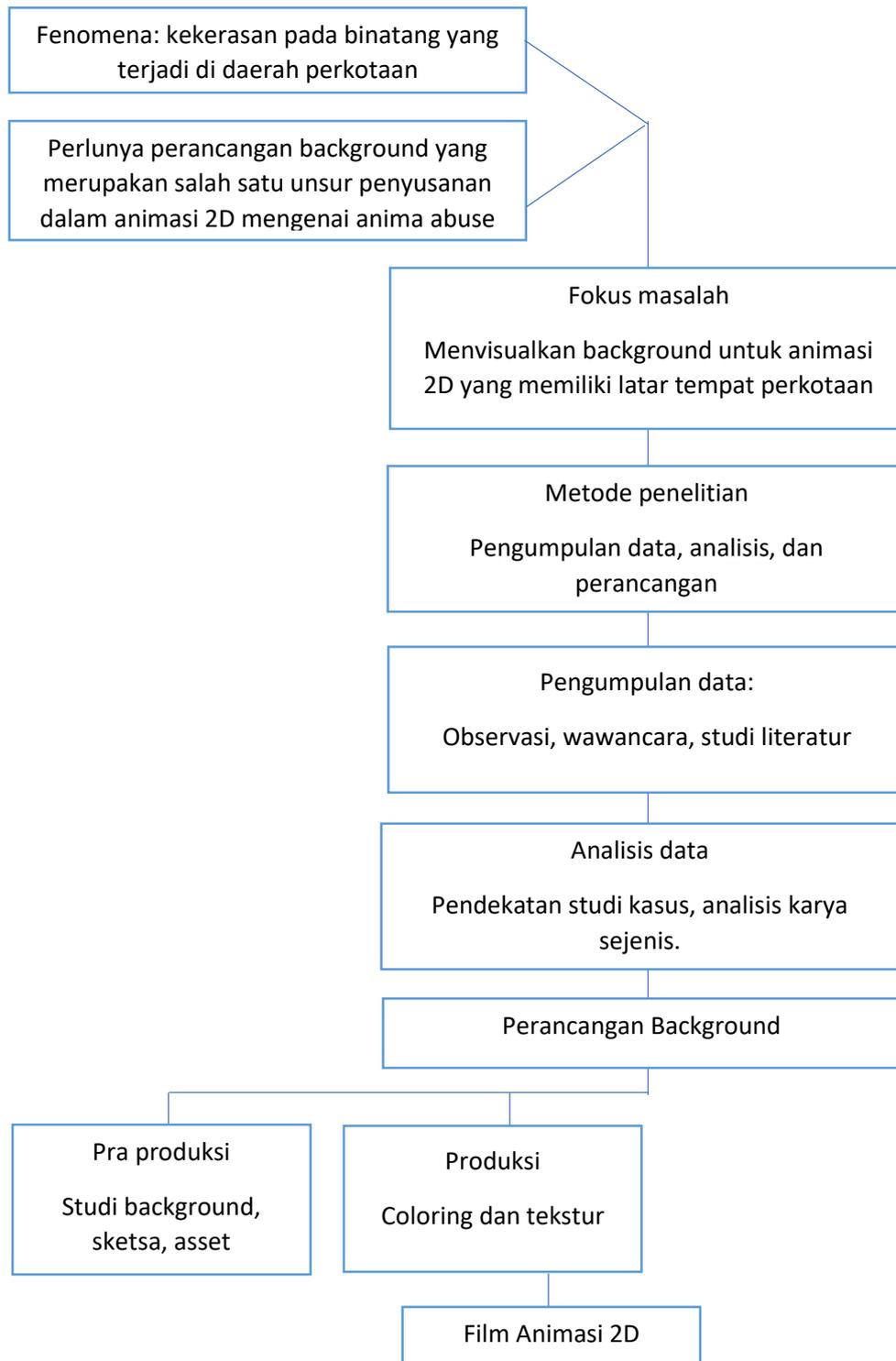
Dalam perancangan *background* ini, penulis akan mengumpulkan segala data yang dibutuhkan terkait fenomena yang akan dibahas. Kemudian data yang sudah didapat akan dianalisis dengan teori-teori yang menjadi dasar atas perancangan *background* untuk film animasi 2D berlatar suasana perkotaan mengenai *animal abuse/animal cruelty*.

Pada proses pra-produksi, penulis akan menentukan ide dasar untuk perancangan *background* ini, yang meliputi latar, *setting*, dan propertinya. Kemudian penulis mulai mendesain *background*

berdasarkan kegiatan pengumpulan data sebelumnya, yaitu observasi, studi literatur, hingga analisisnya. Tidak lupa memperhatikan aspek penting yang menjadi acuan pembuatan *background* ini, yaitu *overlay/underlay*, *layout*, dan *asset* yang sesuai dengan hasil analisis data.

Berlanjut di bagian produksi, penulis akan mulai melakukan *coloring* pada *background* yang telah dibuat. Warna yang dipakai akan disesuaikan dengan suasana yang ingin dibangun pada film animasi 2D ini.

1.6 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Pelaksanaan

1.7 Pembabakan

BAB I – Pendahuluan

Pada bab ini penulis akan menjelaskan tentang gambaran secara umum mengenai *background* untuk film animasi 2D yang berlatar tempat di daerah perkotaan. Kemudian menjelaskan juga tentang ruang lingkup, rumusan masalah, tujuan, manfaat, hingga pembabakan.

BAB II – Dasar Pemikiran

Bab ini membahas mengenai informasi mengenai teori-teori tentang perancangan *background* untuk film animasi 2D. Teori tersebut berkaitan dengan *overlay/underlay*, layout dan asset sebagai acuan dalam perancangan *background* ini.

BAB III - Data dan Analisis Masalah

Pada bab ini penulis akan memaparkan data yang dimiliki, kemudian menganalisisnya dengan teori yang telah dipaparkan sebelumnya mengenai pembuatan *background* untuk film animasi 2D.

BAB IV – Konsep dan Hasil Perancangan

Memaparkan konsep dan hasil perancangan yang telah dibuat oleh penulis berdasarkan data pada bab sebelumnya.

BAB V – Penutup

Berisi tentang kesimpulan secara menyeluruh dari hasil perancangan *background* yang telah dibuat oleh penulis, menjawab pertanyaan dari rumusan masalah, serta rekomendasi dan saran