

1. LATAR BELAKANG

Di dunia perfilman, terdapat beberapa tahap yang harus diperhatikan dalam melakukan produksi sebuah film maupun animasi, yaitu tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Wells (2016) menjelaskan bahwa praproduksi adalah salah satu tahap mempersiapkan bahan-bahan untuk membuat dan menyelesaikan sebuah proyek dalam membuat film animasi. Dalam tahap pra produksi animasi, diperlukan pembuatan cerita, sketsa tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita, dan *environment* yang akan digunakan. *Environment* merupakan sebuah tempat atau lokasi suatu kejadian dalam animasi dimana satu tokoh atau lebih akan melakukan interaksi dengan unsur-unsur yang terdapat di lokasi tersebut. *Environment* tidak hanya sebagai lokasi, namun juga menunjukkan dan mendeskripsikan sebuah keadaan yang dapat mendukung sebuah adegan sehingga pesan-pesannya dapat tersampaikan dengan jelas.

Environment design yang dimaksud tidak hanya sebuah desain tempat yang berada di luar ruangan namun di dalam ruangan (interior) juga termasuk ke dalam bagian *environment*. Menurut Ching (2018) *interior design* adalah perencanaan mendesain ruang-ruang interior dalam bangunan yang berfungsi tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia namun juga membentuk sebuah suasana hati dan juga kepribadian seseorang. *Environment design* bagian interior mampu mempengaruhi tokoh dan dalam animasi dengan menggunakan bentuk dan warna sehingga para penonton dapat mengetahui tokoh tersebut dari aspek fisiologis, psikologi, dan kehidupan sosialnya. Selain itu, dalam membuat *environment design* harus memperhatikan kesesuaian cerita, *angle* kamera, dan penggunaan warna yang dapat mempengaruhi cerita.

White (2006) mengatakan bahwa ketika penonton sedang menonton sebuah film, diperkirakan 95 persen penonton melihat bagian belakang lingkungan atau *background* dari adegan tersebut baik itu secara sadar maupun tidak sadar. *Environment design* yang baik, tidak hanya dilihat dari segi gambarnya yang indah atau kompleks, melainkan dapat memberikan pesan-pesan yang terdapat di dalamnya. Pesan-pesan yang tersampaikan juga tidak hanya dari segi visualnya

saja, melainkan dari elemen lainnya seperti contohnya suara atau efek-efek yang terdapat di dalam *environment* tersebut seakan-akan penonton merasa bahwa *environment* tersebut terlihat nyata atau tidak hanya sebuah gambar.

Penulis membahas *environment design* hanya pada bagian interior dikarenakan secara keseluruhan *scene*, film “MONO” hanya menunjukkan ruangan pada bagian interior, yaitu interior rumah Mono dan interior sekolah Mono. Maka dari itu, penulis membuat karya tulis ini untuk menjelaskan pentingnya *environment* dan perancangannya pada bagian interior dari animasi yang berjudul “MONO”. *Environment design* merupakan salah satu unsur penting yang tidak bisa dipisah dengan cerita dan tokoh dalam sebuah film atau animasi. Dalam mendesain interior, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan, seperti warna, *floor plan*, dan objek-objek di sekitarnya karena di dalam animasi, *interior design* mampu mendeskripsikan suatu tempat dan menjelaskan sebuah keadaan. Apabila tidak ada *environment* dalam suatu animasi, maka pesan-pesan dari animasi tersebut tidak dapat tersampaikan dengan baik. Pesan yang tidak tersampaikan, akan membuat para penonton menjadi kebingungan terhadap apa yang sedang terjadi di adegan tersebut dan menjadi tidak tertarik untuk menonton animasi tersebut karena tidak jelas.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang di atas, dapat diketahui bahwa rumusan masalah yang akan dibahas yaitu: bagaimana perancangan *environment design* pada bagian interior dalam animasi pendek berjudul “MONO”? Penelitian ini akan dibatasi melalui:

1. Pembahasan mengenai *interior design* sekolah.
2. Difokuskan pada *environment design* bagian lorong sekolah dan aula sekolah.
3. Pembahasan *environment design* difokuskan pada warna, *floor plan*, dan objek-objek di sekitarnya.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, penelitian ini memiliki tujuan yaitu melakukan perancangan *environment design* pada bagian interior dalam sebuah animasi dan menghasilkan *interior design* untuk keperluan film animasi berjudul “MONO”.

2. STUDI LITERATUR

Di dalam penelitian ini terdapat beberapa teori yang dapat mendukung penelitian mengenai perancangan *environment design* pada bagian interior dalam sebuah animasi. Penulis telah mengumpulkan teori-teori tersebut yang didapatkan dari jurnal, studi pustaka, dan artikel.

2.1. ENVIRONMENT DESIGN

Dalam membuat *environment design*, seorang *environment designer* harus menentukan beberapa hal penting seperti misalnya shot di dalam ruangan dan shot di luar ruangan, shot-shot yang diambil dari sudut pandang yang berbeda-beda, denah dari keseluruhan lokasi tersebut, dan pencahayaan yang menjadi arah sumber cahaya yang menyoroti lokasi tersebut (Winder, 2013). *Environment* dalam animasi digambarkan sebagai sebuah tempat yang dimanipulasi dengan adanya tiga dimensi di dalamnya sehingga membentuk suatu ruang dan dapat dilihat dari lensa kamera secara berurutan (hlm. 245). White (2006) mengatakan bahwa ketika penonton sedang menonton sebuah film, diperkirakan 95 persen penonton melihat bagian belakang lingkungan atau background dari adegan tersebut baik itu secara sadar maupun tidak sadar. White melanjutkan bahwa apabila seni latar belakang atau background dari suatu adegan bersifat inspirasional atau memiliki kualitas yang tinggi, maka sebuah film dapat diberikan suasana hati atau kualitas emosional tertentu hanya dengan menggunakan animasi yang terbatas dan juga desain karakter yang bersifat seadanya (hlm. 41).