

1. LATAR BELAKANG

Dalam pembuatan sebuah film, narasi dapat disampaikan melalui beberapa faktor seperti tindakan tokoh, dialog, dan dunia dimana cerita tersebut berjalan. Faktor dunia disampaikan melalui hal-hal yang ada disekitar tokoh yaitu *environment* sehingga pembuat film sering menggunakan desain *environment* untuk mengatur suasana sebuah scene atau menunjukkan dunia di sekitar tokoh tersebut (Cathy J. Ganoë, 1999). Contoh penggunaan *environment* sebagai alat untuk memberikan narasi adalah film 'Avatar' (2009) yang diproduksi oleh James Cameron dimana desain *environment* menunjukkan budaya di Planet Pandora dimana tinggalnya spesies Na'Vi dan bagaimana manusia beradaptasi dan menjajah Planet Pandora.

Planet Pandora masih sangat hijau dan penduduknya tinggal dengan harmoni dengan alam. Hal ini ditunjukkan melalui desa-desa Na'Vi yang dikelilingi oleh pepohonan dan perumahan yang terbuat dari kayu-kayu serta lingkungan yang penuh dengan tanaman dan hewan-hewan. Sedangkan di sisi manusia, terlihat tanah gersang yang diisikan oleh kemah-kemah untuk tentara dan teknologi yang dibawa oleh manusia untuk menggunakan tubuh spesies Na'Vi sebagai alat untuk beradaptasi di Planet Pandora. Visualisasi kemah manusia dan desa spesies Na'Vi di Planet Pandora menunjukkan perbedaan budaya yang mendukung narasi dimana manusia digambarkan sebagai pihak yang invasif sedangkan spesies Na'Vi yang tinggal dengan harmoni dengan alam.

Penerapan desain *environment* sebagai alat narasi juga diterapkan pada film animasi 2D 'Wishing Star' dimana latar digunakan sebagai alat narasi untuk menunjukkan latar waktu dan tempat serta menunjukkan budaya untuk memberi alasan pada tindakan yang diambil dan situasi yang dialami tokoh. Bagaimana desain *environment* sebagai alat narasi pada film animasi "Wishing Star" menunjukkan latar waktu dan tempat serta menunjukkan budaya penting untuk menunjukkan alasan.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana rancangan desain *environment* sebagai alat narasi untuk menunjukkan kontinuitas dalam film animasi 2D “Wishing Star”?

1.2. BATASAN MASALAH

Pembahasan tulisan ini akan dibatasi pada aset visual *environment* yang digunakan pada *environment* hutan malam hari dan Danau Bintang malam hari sebagai alat yang membantu narasi sebuah scene dan menunjang kontinuitas cerita .

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penulisan adalah untuk membahas bagaimana perancangan *environment* pada film animasi 2D “*Wishing Star*” dapat membangun kontinuitas pada *scene* Djata dan Bahari di hutan melalui penataan dan jenis aset yang digunakan.

2. STUDI LITERATUR

2.1. ANIMASI 2D

Animasi 2D adalah gambar yang bergerak dengan tujuan untuk menciptakan ruang dua dimensi yang memiliki tokoh sebagai pembawa narasi utama, background sebagai alat pendukung narasi, dan lain-lain sehingga menciptakan sebuah ilusi dimana gambar-gambar tersebut terasa hidup. Ilusi ini terbentuk ketika gambar-gambar tersebut diurutkan pada sebuah garis waktu sehingga gambar tersebut terlihat bergerak sejajar dengan waktu. Transisi perubahan gambar tersebut dapat terlihat kasar atau mulus tergantung dengan jumlah gambar yang ada dalam waktu tertentu. Satuan yang digunakan untuk menentukan jumlah gambar pada satu detik adalah FPS (*Frame per Second*) dan semakin banyak jumlah FPS nya maka makin mulus animasi nya. Pada 24 FPS ada 24 *Frame* gambar dalam 1 detik (Nadia, 2022).