

1. LATAR BELAKANG

Animasi saat ini berkembang sangat pesat. Perkembangan tersebut memunculkan sebuah sudut pandang lain yang ada di animasi, bukan hanya dilihat dari sebuah karakter serta pergerakannya saja yang penting dan berpengaruh di dalam sebuah animasi. *Environment* pada animasi telah menjadi sebuah peran yang penting dan memiliki daya tarik tersendiri bagi penonton sekarang. Lowtwait (2014) mengatakan bahwa dalam membuat *environment* harus membayangkan lokasi yang ada di dalam naskah, dengan mempertimbangkan aksi karakter dan suasana yang ada di dalam adegan, sehingga *environment* dapat mendukung narasi cerita.

Dalam animasi yang dibuat oleh penulis, *environment* yang dirancang memiliki gaya *steampunk* yang terinspirasi dari mesin uap yang ada di abad 19 masa revolusi industri. VanderMeer dan Chambers dalam bukunya yang berjudul *The Steampunk Bible* (2011, hlm. 8) mengatakan bahwa *steampunk* adalah bagian dari *genre science fiction* yang mengambil latar *historic* serta teknologi abad ke 19 (zaman Victorian). Genre ini muncul dari penulis-penulis pada era Victorian yang membayangkan sebuah teknologi anakronistik atau penemuan retrofuturistik yang akan digunakan oleh orang-orang zaman itu.

Teknologi yang ada di dunia fiksi *steampunk* biasanya berupa mesin uap, seperti berbagai teknologi seperti meriam uap, kapal udara yang lebih ringan dari udara yang bertenaga uap, Sebuah komputer analog, atau komputer mekanik digital seperti Mesin Analitik ciptaan Charles Babbage. Karakteristik dari tema ini akan mempengaruhi perancangan arsitektur bangunan, material, *texture*, warna, dan visual desain dari gaya *steampunk*.

Pemilihan *environment* sebagai topik dikarena *environment* adalah sebuah elemen penting dalam animasi yang tidak bisa dianggap remeh karena dapat mempengaruhi penceritaan didalam sebuah *scene*, lokasi, waktu dan membangun sebuah *mood* dan atmosfer pada cerita animasi. Alasan menggunakan rancangan *environment* menggunakan gaya *steampunk* dikarenakan gaya *steampunk* itu sendiri memiliki gaya yang sangat unik dengan mesin uap klasik di abad 19. Selain

memiliki keunikan, gaya *steampunk* bukan hanya sebuah hiasan tetapi memiliki makna yang ada di dalam animasi “*Memory Isle*”.

Steampunk yang ada di *Memory Isle* sendiri memiliki arti sebagai sebuah teknologi abad 19 yang dibawa oleh Morgan dan kru-nya ke sebuah pulau yang telah mereka tempati. Teknologi *steampunk* yang mereka bangun di pulau tersebut mulai rusak dan tidak terawat karena teknologi *steampunk* mulai ditinggalkan dan sudah dianggap kuno. Jatuhnya teknologi *steampunk* yang berkarat dan menjadi barang rongsokan menjadikan pulau yang Morgan tempati menjadi tempat terbengkalai dan tidak terawat dan juga pulau itu hanya ditempati oleh Morgan seorang.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana proses perancangan *environment* dalam animasi *hybrid* “*Memory Isle*”?

1.2. BATASAN MASALAH

Pembahasan tentang proses perancangan *environment* eksterior dan interior kapal tua Morgan yang bergaya *steampunk*

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penulis melakukan penelitian adalah proses perancangan *environment* dalam animasi *hybrid* “*Memory Isle*”

