

## 1. LATAR BELAKANG

Seni melukis merupakan sebuah hal yang telah hadir jauh sebelum keberadaan peradaban. Jejak keberadaannya yang dapat ditemukan hingga ke masa *Homo Neanderthals* atau yang biasa dikenali dengan manusia goa. Dengan perkembangan zaman kata seni pun mulai berkembang dan melebar, hingga tiba kehadiran gambar bergerak pertama pada awal abad ke-19. Gambar bergerak pertama hadir melalui seni *photography* dan kemudian bercabang menjadi seni animasi, sebuah teknis membuat ilusi pergerakan dari beberapa rangkaian gambar. Seni animasi juga terus berkembang dengan berjalannya waktu, karya yang pada awalnya sederhana kini bertumbuh menjadi lebih kompleks untuk membangun kesan nyata pada filmnya. Kini industri film animasi telah memiliki berbagai peran dari penciptanya untuk menjadi lebih spesifik, mulai dari *character designer*, *storywriter*, hingga *background artist*.

*Background artist* merupakan seseorang yang memiliki peran khusus untuk merancang latar belakang sebuah film animasi. Peran ini bertugas untuk membangun sebuah *environment* dari sebuah film, agar dapat terasa nyata sekalipun film tersebut berbentuk fiksi. Untuk membuat film agar memiliki kesan nyata atau terpercaya, film tersebut harus memiliki elemen-elemen visual yang konsisten dan familiar di mata penonton. Menurut (Hungerford et al., 2012) untuk membangun sebuah dunia yang realistis pada cerita fiksi adalah untuk menerapkan hal-hal yang dikenali dan dikembangkan menjadi sebuah hal yang baru. Yang dimaksud dari ini adalah ketika sebuah dunia fiksi memiliki prinsip aturan yang mudah untuk dikenali atau dimengerti oleh penonton. Sebuah contoh dari metode penerapan tersebut dapat terlihat dari film animasi *Fantastic Mr. Fox*. Film ini merupakan sebuah film stop motion yang berkonsep fantasi dengan tokoh hewan antropomorfik sebagai protagonisnya. *Environment* pada film ini diambil dari objek yang terlihat di dunia nyata, dengan pembawaan yang membuatnya terkesan nyata melalui permainan dalam skala lingkungannya. Hal ini dapat menggambarkan sisi pandang protagonis Mr. Fox, yang kemudian akan membantu pembawaan cerita.

“A Light in The Dark” merupakan sebuah film animasi 2D pendek yang menceritakan kisah mengenai Mei seorang anak kecil pemalu yang berasal dari keluarga etnis Tionghoa, yang harus menghadapi kedatangan sebuah seseorang yang asing. Film ini memiliki konsep visual yang akan melalui perubahan seiring dengan suasana atau emosi dari tokoh protagonist Mei, mulai dari penggambaran *environment* yang *realist*, *expressionist*, hingga ke *surreal*. Hal ini bertujuan untuk menggambarkan pandangan dari sisi tokoh Mei dan perasaannya terhadap situasi yang akan ia lalui.

### **1.1.RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana perancangan *environment* lorong rumah merepresentasikan emosi tokoh protagonis dalam film pendek animasi “Light in the Dark?”

### **1.2.BATASAN MASALAH**

Dari rumusan masalah tersebut penulis membatasi penulisan ini dalam beberapa poin di bawah:

- a. Menggunakan teori *realism* sebagai metode pendekatan untuk merepresentasikan emosi natural tokoh.
- b. Menggunakan teori *expressionism* sebagai metode pendekatan untuk merepresentasikan emosi *joy/serenity* dan *terror*.
- c. Menggunakan teori *surrealism* sebagai metode pendekatan untuk merepresentasikan emosi ketakutan/*paranoia*.

### **1.3.TUJUAN PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membedah perancangan desain *environment* dan asset pada film animasi pendek “A Light in The Dark”. Analisis digunakan untuk memperjelas perubahan gaya visual serta penempatan asset dari *environment* film, melalui riset akan unsur-unsur dari dunia nyata yang kemudian dapat merepresentasikan tokoh film.