

5. KESIMPULAN

Dalam proses perancangan *environment design* film animasi, perlu diperhatikan proses pembangunan sebuah konsep dasar untuk membangun lingkungan dari dunia film. Hal ini dikarenakan sifat lingkungan film animasi yang mengambil bentuk gambaran, sehingga diperlukan langkah lebih untuk meningkatkan relasi antara penonton dengan film tersendiri. Dengan riset akan referensi yang sesuai dengan konsep ide maka dapat diperoleh sebuah lingkungan yang terlihat nyata dan *believable*. Riset dan referensi sendiri bertujuan untuk mengambil unsur *familiar* dari dunia nyata, yang kemudian diimplementasikan kedalam dunia film untuk membangun unsur logika dunia film yang dapat mengambil bentuk struktur sosial dunia. Film “A Light in The Dark” mengimplementasikan teori ini untuk memberikan kedalaman akan tokoh *on and off screen*, atau dalam kata lain untuk menjelaskan informasi lebih seperti budaya, kelas sosial hingga kepercayaan melalui pemilihan asset.

Potensi dari sebuah *environment* tidak hanya dibatasi untuk memperdalam informasi mengenai tokoh film, selain penerapan teori *worldbuilding*, *environment design* dalam film “A Light in The Dark” mempergunakan tiga gaya gambar yang berbeda *realism*, *expressionism*, dan *surrealism* sebagai landasan untuk menyampaikan emosi dari tokoh protagonis film kepada *audience* secara visual. Environment dengan gaya gambar *realism* dapat menjadi landasan atau *base* dunia film yang juga merepresentasikan emosi tokoh Mei ketika sedang netral, serta latar belakang yang kemudian akan membentuk karakter dari tokoh Mei. Sedangkan gaya gambar *expressionism* dapat menggambarkan karakter ketika sedang mengalami ledakan emosi, yang kemudian terimplementasikan pada cara tokoh melihat lingkungan sekitarnya. Gaya gambar *surrealism* merupakan sebuah gaya gambar yang cukup unik karena kemampuannya untuk merepresentasikan dunia alam bawah sadar yang tak terbatas. Karena ini gaya gambar *surrealism* dapat digunakan untuk menggambarkan dan memvisualisasikan selain emosi, juga perasaan dan imajinasi dari tokoh. Dengan ini film “A Light in the Dark”

mempergunakan kepentingan sebuah *environment design* untuk mengarah dan mendorong cerita.

6. DAFTAR PUSTAKA

Ali, M. (2017). MOVING IMAGE THEORY : SEBAH PENGANTAR TEORI FILM. SANGGAR LUXOR.

Anderson, W. (Director). (2009). Fantastic Mr. Fox [Film]. 20th Century Studio.

BAILLE, L., GÉRARD, G., LÉGIER, L., MAINGÉ, C., & SUN, C. (Directors). (2021). CONTRETEMPS [Film].

<https://www.youtube.com/watch?v=ot9DnkGP6Gg>

Baur, W., Hungerford, S., & Grubb, J. (2012). The Kobold Guide to Worldbuilding (J. Silverstein, Ed.). Kobold Press.

Braly, M. (Executive Producer). (2019). Amphibia [TV series]. Disney.

Cannon, R., & Huble, J. (Directors). (1950). Gerald McBoing-Boing [Film]. UPA.

cg spectrum. (n.d.). <https://www.cgspectrum.com/career-pathways/environment-designer#:~:text=The%20role%20of%20the%20Environmental,from%20abstract%20concepts%20and%20descriptions>.

Cohl, É. (Director). (1908). Fantasmagorie [Film]. Gaumont.

Crawford, J. (Director). (2022). Puss in Boots: The Last Wish [Film]. Dreamworks.

The Editors of Encyclopædia Britannica. (2023, July 21). Expressionism | Definition, Characteristics, Artists, Music, Theater, Film, & Facts. Britannica. Retrieved September 19, 2023, from <https://www.britannica.com/art/Expressionism>