

1. LATAR BELAKANG

Environment dalam sebuah film dapat menarik perhatian penonton dan juga mengkomunikasikan pesan serta narasi yang ada pada suatu animasi dengan efektif, animasi tersebut perlu mengembangkan dan membuat dunia yang terasa nyata dan dapat dipercaya oleh penonton. Dunia pada sebuah animasi dapat terasa nyata dan dipercaya apabila memiliki desain *environment* yang baik sehingga dapat mendukung cerita yang ingin disampaikan melalui animasi itu. Selain itu, lewat *environment* juga, penonton dapat mengetahui lebih lanjut mengenai kepribadian karakter. Suatu *environment* memang tidak menjadi satu-satunya penentu apakah animasi itu akan sukses atau tidak, namun tanpa adanya *environment*, dunia pada animasi tersebut tidak akan terasa hidup dan susah dimengerti oleh penonton. Dimana di dalam beberapa kasus jika cerita yang ingin diceritakan dalam film terlalu ‘berat’ maka para penonton akan mengalami kesusahan mengerti konteks dari cerita tersebut dan bahkan membuat kesalahpahaman tentang apa maksud cerita dalam film tersebut, namun dengan perancangan *environment* film yang sesuai dengan cerita yang ingin diperlihatkan dalam film.

Maka dari itu, penting untuk melakukan perancangan desain *environment* dengan baik. Mengapa penggunaan pengetahuan tentang *Visual Embodied Metaphor* penting dalam perancangan *environment* dikarenakan maupun dalam film animasi ataupun *live action* masih banyak dari mereka yang tidak memberikan pemikiran yang teliti kepada *environment* mereka, contohnya seperti *environment* design yang tidak masuk akal dengan cerita yang ingin diperlihatkan dalam film dan juga *environment* desain yang tidak memberikan nilai tambahan kepada cerita ataupun estetika dari film tersebut.

Environment secara dasar merupakan latar belakang visual yang dapat menggambarkan visual dunia dari *environment* tersebut. Dalam film, sebuah *environment* desain yang baik dapat memvisualisasikan jangka imajinasi dari para pembuat film tersebut. Dalam sebuah *environment* unsur-unsur seperti *lighting*, *compositing*, dan juga *asset design* memiliki peran yang sangat penting dalam

proses perancangan *environment* dalam film. Dikarenakan tujuan dari suatu film adalah untuk menceritakan sebuah ide atau pesan yang ingin disampaikan oleh *director* film tersebut, dan dengan *environment* desain yang tepat dapat meningkatkan nilai estetika dan juga nilai emosional dari film tersebut. Dengan adanya aplikasi *Visual Metaphor* dalam perancangan *environment* dapat mempermudah proses perancangan *environment* yang efektif dalam menceritakan cerita film dengan mudah tanpa mengganggu narasi film.

Kualitas nilai emosional dalam sebuah film merupakan aspek yang perlu diperhatikan, dikarenakan para penonton film harus peduli dengan apa yang terjadi di dalam film tersebut. Dimana estetika dari film tersebut dapat meningkatkan atau menghancurkan '*suspension of disbelief*.' para penonton, Jika perancangan aset dan juga *composition* dari *environment* film tersebut tidak sesuai dengan tema dan juga dunia yang ada di dalam film tersebut akan mengurangi nilai emosional dan juga estetika film. Dalam kutipan penelitian oleh Lukmanto, C. M. (2020) "Dalam desain lingkungan (*environment*), cara desainer memakai desain set dapat menunjukkan latar belakang karakter, masyarakat, dan juga psikologi." Dimana dengan menggunakan aset dan warna tertentu dapat membuat sebuah pemikiran kepada para penonton visual apa yang sedang diperhatikan kepada mereka.

Film animasi '*A Conversation with Time*' bercerita tentang seorang anak pemilik toko jam bernama Luis yang terperangkap dalam perasaan berduka dan rasa bersalah terhadap kematian ayahnya. Film ini hanya memiliki satu setting tempat, yaitu pada sebuah toko jam. Toko jam ini sangat erat kaitannya dengan cerita dan juga permasalahan karakter yang ada pada film animasi '*A Conversation with Time*'. Hal ini karena karakter Luis akan menghadapi rasa bersalah dan perasaan berdukanya itu lewat memori-memorinya yang ada pada toko jam tersebut. Oleh karena itu, penulis memilih topik pembahasan mengenai perancangan desain *environment* toko jam dalam film animasi '*A Conversation with Time*'.

Dalam proses penelitian konsep tentang *environment design* ini berguna untuk mempelajari lebih lanjut bagaimana penerapan visual dalam suatu film merupakan salah satu aspek yang penting dan memiliki banyak materi yang dapat diaplikasikan ke dalam suatu penelitian dan digunakan sebagai referensi untuk karya-karya film animasi kedepannya.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan *environment* film animasi '*A Conversation with Time*' dapat dibuat melalui teori *Visual Metaphor*?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, topik pembahasan akan dibatasi kepada bagaimana *Visual Metaphor* dapat berguna dalam perancangan interior *environment* dan beserta properti yang ada toko jam dalam film animasi '*A Conversation with Time*'. Lebih tepatnya unsur-unsur *environment* yang akan dirancang melalui pengetahuan teori *Visual Metaphor* merupakan pemilihan pewarnaan tiap *environment* di masing-masing scene tertentu dan juga dalam pemilihan asset-asset visual yang digunakan dalam scene-scene tersebut.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penulisan karya tulis ini adalah untuk lebih melihat bagaimana perancangan *environment* dapat dilakukan melalui *Visual Metaphor* pada interior dan properti yang ada pada *environment* toko jam dalam film animasi '*A Conversation with Time*'.

Dimana dengan penelitian ini bertujuan untuk digunakan sebagai referensi kepada para penelitian universitas lain yang tertarik kepada materi yang diberikan dalam penelitian ini, maupun tentang Environment dalam film ataupun teori *Visual Metaphor*-nya sendiri dan penelitian ini juga dapat berguna bagi mereka yang berada di dalam industri animasi. Dimana penelitian ini akan mendalami lebih lanjut tentang bagaimana *environment design* yang fokus kepada pembangunan tingkat emosional kepada dunia di dalam film dan para karakter di film tersebut.