

1. LATAR BELAKANG

Animasi dapat menceritakan atau menggambarkan suatu ide maupun cerita melalui bentuk ekspresi visual. Animasi sebagai bentuk medium kreatif diciptakan untuk memberikan nafas kehidupan pada suatu *figure* atau *object* untuk menciptakan suatu imajinasi menjadi kenyataan dalam bentuk medium seni (Wells, 2012). Perancangan dunia atau imajinasi ini diwujudkan dalam animasi melalui penggambaran tokoh, *environment*, properti, dan *asset* visual lainnya. *Environment* dalam film animasi mengacu pada dunia yang ditempati oleh tokoh. Dalam shot film animasi, *environment* ini digambarkan dalam wujud *background*.

Environment menjadi aspek penting dalam pembuatan animasi, karena *environment* dapat menjadi pemicu berkembangnya alur cerita atau aksi tokoh selanjutnya. Berdasarkan perspektif animasi, suatu *environment* dapat menggambarkan kondisi, latar belakang waktu dan tempat, budaya, lokasi, *mood*, dan *atmosphere* tertentu (Ghertner, 2010). Suatu *environment* dapat menggambarkan sangat banyak latar belakang atau cerita tertentu tanpa adanya dialog atau tokoh. Berdasarkan satu *environment*, penonton dapat mengetahui referensi atau fondasi dasar dari dunia animasi yang diciptakan melalui adanya latar belakang waktu, lokasi, dan budaya yang digambarkan.

Perancangan dunia dalam animasi atau *environment* yang tidak ‘realistis’ akan membuat animasi tersebut terasa dangkal. Realistis yang dimaksud bukanlah perancangan *environment* berdasarkan hukum atau visual di dunia nyata, melainkan dalam artian tidak terasa nyata karena adanya kesenjangan antara fakta dan konteks cerita dalam animasi tersebut. Sehingga, pembuatan *environment* dalam animasi harus memiliki pondasi dasar yang masuk akal, dan dapat dimengerti oleh penonton karena adanya persamaan persepsi. Contoh mudahnya, suatu *environment* film animasi bertemakan *historical event* harus mengikuti penggambaran budaya yang sesuai dengan konteks jamannya.

Perancangan suatu *environment* membutuhkan penelitian atau riset yang mendalam. Jika *environment* tidak dirancang dengan baik, maka makna atau narasi yang ingin disampaikan melalui film animasi tidak dapat disampaikan dengan baik. Dalam proses riset atau perancangan konsep awal, Metafora visual dapat digabungkan dengan *mise-en-scène* untuk menggambarkan emosi tertentu dalam suatu shot film animasi. Unsur pengaturan komposisi, *lighting*, *asset design/property*, *space*, dan *blocking* dalam *environment* sangat penting dalam menciptakan latar belakang animasi yang efektif dalam menyampaikan konteks emosional kepada penonton.

Pentingnya perancangan *environment* yang dapat memvisualkan konteks emosional pada penonton ini dijadikan hal fundamental dalam penciptaan film animasi pendek “Lost Steps”. Film animasi “Lost Steps” memiliki narasi berupa seorang wanita yang berusaha untuk mulai melukis lagi, namun terus teringat tentang kematian neneknya. Tokoh dalam film animasi ini, Rahel, terjebak dalam perasaan sedihnya sehingga memengaruhi kehidupannya normalnya. Proses menerima kepergian neneknya akan membuat Rahel mengalami perubahan perasaan emosional dalam beberapa shot dalam film animasi ini. Berbagai perubahan emosional ini akan divisualkan melalui perancangan *environment* yang dapat memvisualkan berbagai perasaan tersebut. Maka dari itu, penulis memilih topik pembahasan berupa perancangan *environment* dengan menggunakan pendekatan metafora visual film animasi “Lost Steps”

1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana metafora visual digunakan dalam perancangan *environment* pada film animasi “Lost Steps”?

Penulisan ini akan secara spesifik dibatasi pada beberapa perancangan *environment* berupa interior, termasuk set dan properties yang menggunakan metafora visual dalam pembuatannya.

1.2. BATASAN MASALAH

Penulisan akan dibatasi pada beberapa desain *environment* interior dalam film “Lost Steps” yang menggunakan metafora visual dalam perancangannya. Environment yang akan dibahas adalah ruangan *The Drawing Room*; dalam konteks waktu sebelum dan sesudah kematian tokoh Popo. Secara lokasi, tempat yang dibahas memang sama; namun secara desain perancangan, waktu, dan makna yang ingin disampaikan, keseluruhan ruangan memiliki kontras yang signifikan menurut pembagian waktu di atas. Desain exterior dalam *environment* tidak akan dibahas. Properti yang termasuk dalam bahasan penulisan adalah properti yang muncul dalam *environment* interior shot akhir film animasi.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari karya tulis ini adalah untuk menjelaskan proses perancangan *environment* interior dalam film animasi 2D “Lost Steps” dengan menggunakan pendekatan metafora visual. Karya tulis ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada dunia animasi, terutama pada aspek penggunaan *environment* design untuk menjelaskan pembangunan tahapan nilai emosional dalam animasi. Dalam penyampaianya, penulis berupaya menjelaskan bagaimana metafora visual dapat digunakan untuk membantu proses konseptual dan perancangan *environment*. Harapannya, karya tulis ini dapat menambah studi literatur dan penjelasan mengenai metafora visual dan penggunaannya dalam aspek desain visual.

2. STUDI LITERATUR

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Penelitian ini menggunakan *The Conceptual Metaphor Theory* untuk menggambarkan suatu metafora visual dalam *environment design* untuk menyampaikan ini naratif dari suatu *shot* dalam film animasi.