

Film animasi “Core Conflict” merupakan animasi yang mengambil latar cerita di Indonesia pada jaman dahulu. Dominasi latar yang digunakan pada animasi ini berada di perhutanan di Indonesia, terutama Hutan Sesaot yang berada di Lombok. Dalam animasi ini, hutan digambarkan dengan pohon yang tinggi dan jarang dilewati oleh penduduk, sehingga penulis menggunakan Hutan Sesaot sebagai referensi utama penulis.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang *environment* film animasi 2D dengan genre fantasi berdasarkan Hutan Sesaot?

1.2. BATASAN MASALAH

Berikut merupakan batasan masalah dalam penelitian ini:

1. Membahas aspek *environment* meliputi waktu, tempat, properti, dan psikologi warna dalam film animasi pendek berjudul “Core Conflict”.
2. Hutan Sesaot sebagai referensi *setting* latar tempat yang sesuai dengan film animasi.
3. *Scene 3 shot 8* dan *scene 3 shot 33* sebagai perbandingan.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan pembuatan skripsi ini adalah rancangan latar tempat yang akan digunakan dalam animasi 2D berjudul “Core Conflict” untuk memvisualkan perubahan Hutan Sesaot sesuai dengan *scene 3 shot 8* dan *scene 3 shot 33*.

2. STUDI LITERATUR

Dalam proses perancangan *environment* referensi literatur dan teori yang terkait akan digunakan sebagai landasan penciptaan karya:

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori Utama dalam penulisan ini adalah mengenai perancangan *environment* atau *background* untuk animasi 2D, berupa perancangan yang menunjukkan waktu, tempat, beserta propertinya.

2. Teori Pendukung dari penulisan ini membahas hubungan *environment* dengan psikologi warna dalam cerita.

2.2. FILM FANTASI

Fantasi merupakan salah satu dari *genre* film yang dapat mengekspresikan ide dan imajinasi pencipta tanpa dibatasi oleh aturan dunia realita. Maka dari itu fantasi sering memberikan penonton suasana yang jarang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari (Oktaviani, 2019). Menurut Oktaviani, film fantasi dapat dikategorikan sebagai fantasi ketika memiliki salah satu unsur dari ketiga unsur dalam pembuatannya. Unsur tersebut adalah ide cerita, tokoh, dan latar yang bersifat imajinatif. Dimensi ruang dalam film fantasi tidak dibatasi, maka dari itu pencipta dapat menggunakan beragam tempat. Contohnya pencipta dapat menggunakan zaman prasejarah, planet selain bumi sebagai tempat tinggal, alam mimpi, dan masih banyak lagi. Latar tempat didesain secara tidak biasa dan unik agar penonton mendapatkan gambaran imajinatif pencipta melalui *environment*. Menurut Febriyanti (2020), fantasi memiliki ciri-ciri khas dalam membawakan cerita. Ciri pertama adalah cerita pada *genre* fantasi bersifat fiksi, khayalan, dan tidak nyata. Maka dari itu, hal-hal yang tidak dapat terjadi pada realita dapat diimplementasikan ke dalam cerita, menyesuaikan dengan *world building* yang ada. Ciri kedua dalam cerita fantasi terdapat magis yang merupakan sumber dari kekuatan super. Ciri ketiga adalah dimensi ruang dan waktu yang tidak dibatasi, sehingga pencipta dapat menciptakan latar dengan beragam variasi waktu dan tempat.

2.3. ENVIRONMENT

Environment merupakan sebuah elemen *background* dalam animasi yang berfungsi sebagai elemen pembantu untuk memperjelas keadaan dan lokasi dari tokoh yang ada di *environment* tersebut. Seperti pernyataan menurut Glebas (2013) yang menyatakan bahwa sebuah aksi tokoh lebih penting, sehingga *background environment* harus mendukung dan tidak mengganggu aksi tersebut. Pernyataan serupa dinyatakan oleh LoBrutto (2002), menyatakan sebuah *environment* dan tokoh mendukung dan memengaruhi satu sama lain. Contohnya ketika tokoh

bertinggal di tempat yang panas, kemungkinan baju yang akan dikenakan oleh tokoh tersebut adalah baju yang tipis dan terbuka. Contoh lainnya, ketika *environment* ditinggali oleh banyak manusia, *environment* yang tercipta adalah perkotaan atau gedung-gedung tinggi.

Menurut White (2009), *environment* merupakan salah satu elemen terpenting untuk memberikan gambaran bagaimana dunia di cerita dapat bekerja. Selain dapat memberikan gambaran dunia bekerja, *environment* juga dapat merefleksikan suasana tokoh atau adegan. Pernyataan tersebut dinyatakan oleh Rahardja dan Lukmanto (2020) yang menyatakan selain dapat merefleksi, *environment* juga dapat menunjukkan kondisi emosional yang telah tokoh lalui. Ada banyak elemen *environment* yang dapat menggambarkan suasana, seperti properti, warna, serta waktu dan tempat.

2.4.WAKTU DAN TEMPAT

Pembuatan waktu dan tempat dalam perancangan *environment* merupakan hal yang penting dan perlu diperhatikan (LoBrutto, 2002). Visual cerita yang baik adalah dengan menggambarkan di mana lokasi tempat cerita tersebut diceritakan, seperti apa suasana di cerita tersebut dan bagaimana kondisi lingkungan sekitar. Penggambaran waktu dan tempat akan lebih jelas ketika elemen dan detail lainnya digambarkan dengan sesuai. Misalkan ketika bercerita di hutan, maka akan banyak pohon-pohon tinggi, suasana lebih damai, dan terlihat sejuk. Jenis-jenis pohon yang ada juga dapat menunjukkan di mana tempat cerita berada, dan peletakan pohon juga dapat memengaruhi jenis hutan, apakah hutan tersebut dekat dengan pemukiman atau jauh dari pemukiman. Variasi tumbuhan yang ada di hutan dapat menunjukkan lokasi tertentu pada cerita. Keunikan tersebut dapat dibedakan melalui perbedaan sesuai masing-masing tempat, contohnya di Indonesia, setiap tempat memiliki flora dan faunanya masing-masing karena memiliki bentuk dan warna yang berbeda-beda. Setiap benda yang akan muncul merupakan tugas dalam pembuatan properti.

2.5.PROPERTI

Sebuah benda yang ada di dalam adegan diartikan sebagai sebuah properti (LoBrutto, 2002). Benda properti tidak harus dan selalu digunakan tokoh, benda di sekitar seperti pot bunga juga termasuk bagian dari properti. Properti sangat berguna karena dapat menunjukkan representasi tokoh dan menjadi simbol tersirat dalam adegan, sehingga properti berguna untuk menjelaskan adegan melalui visual dan membantu narasi.

LoBrutto (2002) membagikan properti menjadi ke beberapa kategori yaitu,

1. *Personal Props*, benda yang biasanya dikenakan oleh aktor atau tokoh seperti; cincin, kalung, dompet, kacamata.
2. *Non-Practical Props*, benda yang hanya terlihat dalam kamera, namun tidak dipakai oleh tokoh. Meski tidak dipakai, benda harus terlihat dapat digunakan.
3. *Hand props*, benda yang dibawa dan digenggam oleh aktor atau tokoh seperti; gelas minum, senjata, kacamata, dan lainnya.
4. *Practical props*, benda atau alat yang dapat beroperasi sehingga dapat digunakan.
5. *Any Props*, benda yang secara tidak langsung dipakai oleh aktor dalam adegan.
6. *Key Props*, benda yang terlihat dan sering digunakan serta memiliki cadangan saat produksi agar tetap digunakan secara berkelanjutan dari adegan sebelumnya.

2.6.PSIKOLOGI WARNA

Dalam menciptakan *environment*, warna menjadi salah satu aspek pendukung yang penting. Rahardja & Lukmanto (2020) menyatakan warna menjadi salah satu aspek penting karena warna dapat ditafsirkan untuk menunjukkan atmosfer dan suasana. Pernyataan tersebut didukung Hanada (2017) yang juga menyatakan bahwa pengamat dapat merasakan emosi melalui sebuah warna. Menurut Adams, et al. (2006) otak dan mata manusia dapat merasakan warna secara mental, psikis, dan juga emosional. Maka dari itu tiap warna menciptakan artinya sendiri. Simbol dan arti dari warna biasanya disepakati oleh budaya dan juga beragam variasi pendapat.

Biasanya makna warna tercipta karena melihat adanya hal serupa dalam kehidupan sehari-hari. Seperti ketika melihat warna merah sering diasosiasikan dengan bahaya, cinta, *passion* (gelora atau semangat). Hal tersebut dikarenakan warna merah juga merupakan warna api, darah, dan hati. Kemudian contoh psikologi warna biru, warna biru sering diasosiasikan dengan langit dan laut. Warna biru menciptakan suasana damai dan sejuk. Contoh berikutnya adalah warna hijau. Warna hijau sering diasosiasikan dengan kehidupan dan harmoni. Warna hijau menurut Adams, warna hijau menandakan kehidupan karena warna tumbuhan yang berwarna hijau. Warna kuning identik dengan ceria, pagi hari, dan ungu dengan magis atau misterius. Maka dari itu psikologi warna diperlukan untuk membantu dalam menciptakan suasana fantasi.

3. METODE PENCIPTAAN

DESKRIPSI KARYA

Film animasi pendek berjudul “Core Conflict” merupakan animasi berdurasi 5-6 menit. “Core Conflict” menceritakan sebuah kisah perjalanan kedua teman yaitu Raksa (*Warrior*) dan Kaliyan (*Healer*) yang pergi untuk mencari sebuah *Core of Life* demi menyelamatkan desa mereka dari kekurangan sihir. Di animasi pendek ini, konflik yang terjadi ada ketika kedua tokoh memiliki perbedaan pemikiran setelah menemukan *Core of Life* atau inti kehidupan itu sendiri. Film animasi pendek berjudul “Core Conflict” merupakan karya pertama yang diciptakan oleh penulis dan rekan penulis sebagai anggota Kopi Garam Production. Tema yang dibawakan bertemakan mengenai perbedaan.

KONSEP KARYA

Dalam cerita “Core Conflict”, Kopi Garam Production membuat cerita fiksi dengan *genre* fantasi yang memiliki plot santai namun juga masih bisa mengambil nilai penting. Film animasi pendek “Core Conflict” ingin memberikan nilai pada sudut pandang yang berbeda namun bukan berarti salah satu sudut pandang tersebut hal yang salah. Maka dari itu visual yang akan kami gunakan *style cartoonish*, tidak realisis dengan animasi 2D. “Core Conflict” menggunakan latar di hutan Indonesia