

## 1. LATAR BELAKANG

Film merupakan salah satu industri media kreatif yang banyak diminati oleh banyak orang yang dirancang untuk memberikan berbagai pengaruh khusus bagi penontonnya (Bordwell, 2003). Sedangkan, film animasi merupakan perkembangan dari media film itu sendiri. Thompson dan Broadwell (2008) pada bukunya *Film Art : an Introduction*, animasi adalah kumpulan *frame* yang terbentuk dari berbagai gambar untuk menciptakan ilusi gerakan. Semakin berkembangnya zaman, film animasi ikut berkembang pula. Dalam pembuatannya, para animator cenderung menggunakan berbagai teknik untuk mencapai suatu *looks* tertentu serta untuk mempersingkat waktu produksi. Salah satu contohnya adalah cara pengerjaan animasi *hybrid*, dimana dalam pembuatannya menggabungkan antara teknik animasi 3D dan 2D.

Dalam pembuatan film animasi terbagi menjadi 3 tahapan, *pre-production*, *production*, dan *post-production*. Dalam proses *pre-production*, animator membuat berbagai konsep dari *script*, *character design*, *storyboard*, *voiceover*, sampai dengan *environment design* dengan tujuan untuk mewujudkan nilai yang ingin hadir di dalam film tersebut. *Environment* dalam film merupakan salah satu hal yang paling penting, dimana dengan *environment* yang tepat, dapat menciptakan cerita yang lebih dalam dan dunia yang sesuai dengan sang tokoh. Cohen (2020) pada bukunya *Media effects: Advances in theory and research*, *environment* yang baik merupakan tempat yang dapat menunjukkan nilai, kepercayaan, dan tujuan dari sang tokoh utama.

Film pendek animasi *hybrid* berjudul “Outreach” bercerita tentang seorang perempuan, Meave yang sedang melakukan *healing journey* dari *avoidant attachment style* yang dimilikinya. Dalam film pendek ini perjalanan trauma tersebut digambarkan melalui *journal healing journey*-nya. Kondisi trauma yang disebabkan oleh sang tokoh orangtua, dimana seorang anak yang sejak kecil tidak mendapatkan perhatian yang seharusnya didapatkan. Dengan kondisi demikian, Meave menjadi seseorang yang tumbuh dengan *hyper-independency*. Meave yang tidak mempercayai

orang lain, hanya dirinya sendiri. Terciptalah *environment design* yang menggambarkan gejala dari *avoidant attachment style*.

Film ini memiliki *environment abandoned amusement park*, atau taman bermain yang sudah lama ditinggali. *Amusement Park* yang biasanya menjadi salah satu tempat yang paling menyenangkan bagi banyak orang, terlebih anak – anak. Namun bagaimana jika tempat yang ‘dicap’ sebagai tempat yang menyenangkan ternyata menjadi tempat traumatik. Dalam pembuatan film ini *environment abandoned Amusement Park* tersebut menggambarkan trauma yang hadir dari masa kecil sang tokoh utama. *Environment abandoned Amusement Park* dari film ini memiliki berbagai jenis permainan, seperti *Teapot Rides, Carousel, Mask Tent, Clown House, Ferris Wheel*, dan *Mirror Maze*, yang masing – masing mewakili hal yang berhubungan sang tokoh utama cerita.

*Environment* tersebut diciptakan menggunakan teori semiotika analitik. Pateda (2001), dalam bukunya *Semantik Leksikal*, semiotika analitik adalah semiotik yang menganalisis dengan sistem tanda. Dianalisis menjadi ide, objek, dan makna yang mengartikan de dapat dihubungkan dengan lambang. Sedangkan, makna adalah beban yang terdapat dalam lambang yang tertuju pada objek. Penggunaan teori semiotika analitik dikarenakan dalam perancangan *environment*, penulis akan merancang berdasarkan tanda - tanda yang memiliki berbagai pengertian.

Di saat selesai menonton film pendek tersebut, penonton diharapkan untuk merenungkan dan mendiskusikan setiap aset dari *environment* yang diciptakan oleh para animator. Terlebih, pada permainan *Ferris Wheel* dan *Mirror Maze* yang merupakan *highlight* dari film pendek tersebut.

### **1.1.RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan dalam penulisan skripsi ini penulis merumuskan masalah menjadi berikut :

Bagaimana perancangan *environment abandoned Amusement Park* yang menggambarkan *avoidant attachment style* dari film animasi pendek *hybrid* yang berjudul “Outreach”?

## 1.2. BATASAN MASALAH

Batasan topik yang akan dibahas dan dianalisa dalam penulisan laporan adalah sebagai berikut :

1. Perancangan permainan wahana *Ferris Wheel* dan *Mirror Maze* pada film animasi pendek *hybrid* “Outreach” yang menggambarkan *avoidant attachment style* pada sang tokoh utama.
2. Aspek perancangan *environment* berfokus kepada properti, bentuk, warna, tekstur dan material.
3. Penciptaan *environment abandoned Amusement Park* yang menggunakan teori semiotika analitik.

## 1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari skripsi ini adalah untuk menemukan rancangan *environment Ferris Wheel* dan *Mirror Maze* yang menggambarkan *avoidant attachment style* pada film pendek animasi *hybrid* “Outreach”

