

2. STUDI LITERATUR

Pada pembuatan *environment* membutuhkan sebuah teknik tertentu untuk bertujuan memberikan cerita yang menarik dari suatu scene dalam film. Dalam penelitian ini terdapat dua teori yang digunakan, yaitu teori utama *World building* dan teori pendukung *Visual Metaphor*.

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori Utama yang digunakan dalam film “Line of Memories” adalah teori *world building* sebagai referensi dalam penciptaan karya.
2. Teori Pendukung yang digunakan adalah teori *Visual Metaphor*, dalam penulisan ini untuk membantu dalam menciptakan sebuah *environment* agar sesuai dengan emosi yang disampaikan.

2.2. WORLD BUILDING DAN PENCAHAYAAN DALAM FILM

Dalam membangun sebuah dunia yang imajinatif diperlukan adanya ide maupun referensi-referensi yang bisa dibentuk menjadi sebuah dunia. *World building* merupakan sebuah proses yang dimana biasanya dibentuk sebagai karya kreatif seperti film, *game*, manga, dan lain sebagainya. Proses yang ada pada *world building* akan sangat berguna sebagai pengembangan dalam penggunaan dunia fiktif dalam animasi agar terkesan nyata dan dapat dipercaya. Pembahasan pada *World building* tidak hanya mengacu pada satu *environment* saja, melainkan isi dari dunia fiktif yang dibangun, serta melibatkan pada pembuatan geografis, latar belakang, dan peta.

Dalam konteks *environment* geografi dapat terfokus pada lingkungan dunia fiksi yang tercipta karena adanya sebuah denah dan lokasi-lokasi penting dalam dunia fiksi yang dibangun. Pemahaman terkait geografi bisa membantu dalam proses pembuatan film animasi untuk menciptakan lingkungan yang terlihat imajinatif dan masuk akal untuk para penonton, walaupun begitu dunia yang dibangun merupakan dunia fiksi.

Pada sebuah buku yang berjudul *Memahami Film: Edisi Kedua* yang ditulis oleh Himawan Pratista (2017:97), bahwa dijelaskan *mise en scene* adalah segala adegan dalam film yang tampil di depan kamera akan diambil gambarnya sebagai wujud film. Dalam dunia imajinatif yang dibangun dari sebuah cerita *world building* sangat penting untuk mengetahui seberapa luas dunia yang dibangun serta elemen-elemen yang ada pada dunia imajinatif seperti geografis, sejarah, dan teknologi. Untuk memberikan kesan terhadap dunia imajinatif adanya *mise en scene* yang terlibat dalam pembuatan latar tempat seperti peletakan cahaya pada *setting*, agar dunia yang dibangun bisa memberikan penonton mudah merasakan suasana yang ingin disampaikan dalam film.

Hal yang penting dalam teori *world building* adalah bagaimana dunia yang dibentuk bisa dengan mudah dimengerti oleh para penonton dengan diberikannya sebuah rancangan cerita yang dibangun untuk sebuah dunia fiktif yang nantinya dunia fiktif bisa memiliki dasar-dasar logis dari cerita itu sendiri, tentu kemudian dapat memberikan sebuah gambaran yang bisa dimengerti oleh penonton.

Dalam sebuah film, cahaya merupakan faktor penting dalam menerangkan adegan dalam film, karena jika tidak ada cahaya yang masuk akan sangat sulit para penonton melihat adegan film tersebut. Pencahayaan dalam animasi mengacu pada seberapa banyak cahaya yang bisa digunakan dalam suatu adegan untuk menciptakan visual yang diinginkan.

Sumber cahaya bisa dari sebuah refleksi, sorotan, maupun bayangan untuk menciptakan suasana yang sesuai dalam adegan film. Dalam teori pencahayaan terdapat dua aspek, yaitu cahaya terang (*hard light*) dan (*soft light*) kedua cahaya ini memiliki fungsi yang berbeda. cahaya terang (*hard light*) memiliki fungsi sebagai penerangan secara langsung agar penonton bisa dengan jelas melihat adegan yang sedang berlangsung, sedangkan cahaya lembut (*soft light*) memiliki fungsi sebagai *ambient* agar terlihat lebih hidup dan memberikan emosi kepada penonton.

Pada *environment*, pencahayaan bisa menjadi salah satu hal penting untuk membantu menciptakan dunia agar terkesan hidup dan alami, menggunakan cahaya yang tepat bisa memberikan lingkungan yang mendukung serta memperkaya visual dari adegan film.

Background dalam animasi bisa disebut sebagai bagian dari *setting* atau latar belakang. Background sendiri mencakup beberapa elemen seperti pemandangan, objek sekitar, bangunan, maupun elemen lainnya yang menunjukkan konteks dari sebuah visual dalam adegan film. menurut White (2006) *background* bukan hanya memperlihatkan suatu tempat dari adegan cerita, akan tetapi memperlihatkan gaya visual sesuai dengan tokoh pemain.

Dalam animasi pembuatan *background* bisa dirancang sesuai dengan keinginan animator, apakah *background* ingin dibuat seminimalis maupun dibuat secara kompleks, hal itu dapat memungkinkan proses pembuatan *background* bisa terfokus sesuai dengan variasi *style* visual yang berbeda-beda.

Pada *environment*, *background* menjadi peran yang sangat penting untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan cerita yang dibentuk. Seperti *background* yang dibuat dengan warna serta pencahayaan yang hangat bisa memberikan suasana yang menyenangkan, dan sebaliknya warna serta pencahayaan yang dingin akan membuat suasana yang tegang.

2.3. TEORI PENDUKUNG VISUAL METAPHOR

Dalam sebuah film adanya sebuah teori yang dapat digunakan yaitu, teori *metaphor* visual atau dalam bahasa Indonesia adalah metafora visual. Metafora visual dalam sebuah film merupakan penggunaan elemen-elemen seperti gambar, warna, komposisi, maupun simbol untuk memberikan sebuah penyampaian makna yang lebih dalam. Tujuannya untuk memberikan sebuah petunjuk dalam narasi, maupun menyampaikan pesan dalam adegan film.

Menurut Lakoff dan Johnson (1980), metafora adalah sebuah cara berfikir dalam menyampaikan sebuah ide dengan menggunakan bahasa pemikiran yang bisa saja disalahpahami tergantung dari makna setiap orang. Diambil dari salah satu contohnya, menggambarkan emosi karakter menggunakan warna biru untuk menandakan ketenangan dan santai. Atau salah satu contohnya seperti, perpaduan antara sungai, padang rumput yang hijau, serta pegunungan bisa memberikan kesan yang menenangkan maupun menyegarkan.

Contoh lainnya dalam bentuk Metafora Visual yaitu bagaimana penggunaan warna maupun pencahayaan dapat digunakan dalam suatu adegan film, karena penggunaan warna bisa mempengaruhi penonton untuk mengetahui suatu emosi ataupun keadaan saat adegan film berlangsung serta penggunaan cahaya bisa juga mempengaruhi suasana dalam adegan film. Contohnya seperti penggunaan warna gelap bisa memiliki suasana dingin ataupun tidak baik, dan sebaliknya penggunaan warna yang cerah akan memberikan kesan suasana yang bahagia ataupun positif. Dengan menggunakan warna-warna tersebut bisa merepresentasikan sebuah kondisi emosi dari tokoh yang berada dalam adegan scene tersebut.

Penggunaan cahaya dalam film juga bisa mempengaruhi adegan dalam film. contohnya seperti menggunakan cahaya yang redup/remang-remang akan menimbulkan kesan suasana yang menegangkan ataupun kesepian, dan sebaliknya pencahayaan yang menggunakan cahaya terang akan menimbulkan kesan suasana yang tidak ada kekhawatiran ataupun merasakan sifat yang baik. Dengan adanya kedua penggunaan warna dan cahaya bisa meningkatkan *environment* lebih dalam hal tersebut dapat memperlihatkan perkembangan dari tokoh-tokoh yang ada didalam adegan film.

Hubungannya *environment* dengan teori metafora visual adalah pada penyampaian sebuah gambar ataupun emosi melalui sebuah *environment* yang dibentuk dalam film. penyampaian emosi dalam teori metafora visual bisa dilakukan tanpa perlu adanya penjelasan secara tulisan dalam adegan film. Jadi dengan menunjukkan *environment* dalam adegan film bisa mewakili perasaan emosi yang timbul dari penonton.