

1. LATAR BELAKANG

Menurut Ahmad dan Sayatman (2020: F80), *environment* dalam animasi adalah tempat para tokoh melakukan interaksi sesuai dengan arahan cerita yang setiap elemen-elemennya saling berhubungan untuk membangun suasana yang ingin dicapai. Untuk mencapai hal tersebut, *environment designer* dibutuhkan untuk memvisualisasikan ide dan gagasan yang ada untuk dituangkan dalam bentuk tata lingkungan sesuai dengan konsep yang ada. Dalam hal ini, *environment designer* yang bertanggung jawab dalam desain dalam bentuk tiga dimensi adalah *3D environment artist*. *3D environment artist* bertanggung jawab dalam membuat dan menata *property*, mengatur *shader*, tekstur, *lighting* dan *render* dari suatu *setting* tempat yang ada sesuai dengan suasana yang ingin dicapai (Vasilenko, 2024)

“*To My Dearest Little Knight*” adalah judul dari film pendek animasi *hybrid* yang dibuat oleh kelompok penulis yaitu Nanbuns Studio. Film ini menceritakan Wulan, sosok kakak yang menceritakan dongeng petualangan mencari sisik naga yang diperankan oleh dirinya dan adiknya bernama Lintang yang bertujuan untuk mematahkan kutukan mematikan sang adik. Melalui proses pembuatan film tersebut, penulis berperan sebagai *3D environment designer* yang bertanggung jawab untuk membuat dan menata aspek *environment* yang digunakan. Berlatarkan budaya Jawa, penulis ingin menciptakan suatu *environment* yang memiliki nuansa budaya Jawa dengan cara menerapkan motif batik tradisional pada 3D model dengan teknik *Stylized*.

Alasan penulis memilih topik ini, berdasarkan paparan Kartini Parmono (1995), batik tradisional memiliki motif-motif yang mengandung pesan yang sarat akan makna yang tulus dan luhur; salah satu motifnya adalah Parang Rusak. Penggunaan motif batik tradisional ini yang juga penuh makna tersebut cocok menggambarkan budaya Jawa pada *setting* lokasi gapura pada *scene 7* dan eksterior goa Banyumaya yang ada pada *scene 8*. Alasan penulis memilih *scene 7* dan *8* adalah karena *environment* ini merupakan tempat tinggal naga Banyumaya yang menjadi destinasi utama petualangan dari tokoh Satriya dan

Peramal yang sarat akan budaya Jawa, sehingga penting dan menarik untuk dibahas. Pada *environment scene 7* ini, penulis akan membahas dua *environment*, yaitu gapura dan gua Banyumaya.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan bentuk *environment* dengan penerapan motif batik tradisional dalam animasi pendek *hybrid* “*To My Dearest Little Knight*”?

1.2. BATASAN MASALAH

Berdasarkan rumusan masalah yang akan dibahas, *environment* yang dibahas adalah *scene 7* yaitu Gapura, dan *scene 8* yaitu eksterior Gua Banyumaya yang dibatasi pada *setting* latar tempat, bentuk, properti *scene 7* yaitu pagar, tangga, dan pohon dan properti *scene 8* yaitu stalaktit dan akar pohon. Sedangkan pembahasan pada batik tradisional akan dibatasi pada motif Parang Rusak yang berfokus pada bentuk motif.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses perancangan *environment* gapura dan eksterior Gua Banyumaya yang menerapkan bentuk motif Parang Rusak. Bahasan ini juga akan menjelaskan proses perancangan properti, namun bahasan mengenai perancangan *environment* akan lebih difokuskan.

2. STUDI LITERATUR

2.1. Animasi *Hybrid*

Berdasarkan paparan O’Hailey (2010), animasi *hybrid* adalah gabungan dari media dua dimensi dan tiga dimensi. Media dua dimensi tersebut dapat diterapkan pada tokoh maupun *environment*, begitu juga sebaliknya. Teknik animasi dua dimensi dilakukan dengan cara menggambar dengan tangan. Garis yang dihasilkan melalui teknik ini dapat dihasilkan dalam bentuk horizontal, vertikal, diagonal, lurus, melengkung, tebal, dan juga tipis. Sedangkan teknik tiga dimensi memberikan sisi