

1. LATAR BELAKANG

Animasi menjadi bagian besar dari budaya pop melalui film, series televisi dan lain-lain. Oleh karena itu, Bancroft dalam Daulay & Kusumawardhani, (2023) Menjelaskan bahwa Animasi adalah seni yang menggambarkan gerak untuk merepresentasikan pengalaman, ajaran dan emosi hidup. Makna dan ajaran tersebut dirancang dari berbagai unsur yang membentuk keseluruhan produksi karya. *environment design* salah satu unsur penting yang mampu menjadi alat dalam penyampaian makna cerita animasi.

Environment Design dijelaskan Criscuolo dalam Lammi (2021) sebagai panggung tempat berdirinya tokoh dan menjadi latar belakang/dunia dalam cerita. *Environment design* dalam animasi berfungsi sebagai konteks visual mengenai waktu, lokasi, geografi, suasana, dan lainnya tanpa memerlukan penjelasan panjang. Oleh karena ini, *environment design* bukan hanya sebuah gambar yang ditempel di belakang karakter tetapi juga bagian penting dalam film. Dalam segi *storytelling*, *environment design* berperan pula dalam visualisasi alur cerita. Penggunaan *environment* yang efektif mampu menampilkan perubahan dan aksi dari tokoh dalam film. Untuk ini, perancangan *environment* akan selalu terikat dengan *story arc* sebuah naskah.

Menurut Boyd et al. (2020) *Story Arc* merupakan alat dalam penyampaian narasi cerita yang mengarahkannya pada tujuan akhir berupa resolusi. Dalam teori narasi, terdapat berbagai jenis *story arc*, salah satunya berupa *man-in-hole arc*. Alur ini sering digunakan cerita klasik yang berawal dengan kondisi normal lalu di tengah konflik dan berakhir dengan tokoh utama dalam posisi sama atau lebih tinggi dari awalnya. Teori ini merupakan pedoman penulisan naskah, namun dapat pula diterapkan pada perancangan *environment design*.

Oleh karena ini, desain *background* dapat diperlakukan sebagai subjek dalam cerita. Sebuah *environment* akan ikut berubah bersama dengan karakter. Penerapan *story arc* dalam *environment* dilaksanakan melalui penggambaran kontras perubahan waktu. Kontras ini digambarkan melalui penggunaan tata letak

dan tekstur. Untuk inilah mengapa penulis berharap untuk membahas perancangan *environment* dalam menggambarkan perubahan waktu pada film animasi *Pahit Legit*

1.1. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah laporan ini mencakup bagaimana perancangan *environment* dalam menggambarkan perubahan waktu pada film animasi *Pahit Legit*?

1.2. BATASAN MASALAH

Batasan masalah laporan ini mencakup sebagai berikut

1. *Environment design* mencakup perubahan kondisi *service area*. Perubahan digambarkan melalui perubahan waktu yang mempengaruhi kontras tata letak dan tekstur. Perubahan ini muncul dalam tiga kondisi yaitu sebelum kerusakan yang muncul pada *scene 2* dan *scene 3*, setelah kerusakan yang muncul pada *scene 6*, dan setelah kerusakan yang sudah tertata kembali pada *scene 7* dan *9*.
2. Pembahasan dibatasi oleh penggunaan Teori *Environment design* sebagai teori utama dan teori *Man-in-hole* sebagai pendukung.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian bertujuan untuk menjelaskan penerapan teori *story arc Man-in-hole* dalam proses perancangan *environment design* Toko Tanuwijaya Kue khususnya *service area* dalam film *Pahit Legit* melalui penggunaan tata letak dan tekstur. Selain itu, Penulis juga menyusun penelitian sebagai syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana.