

2. STUDI LITERATUR

2.1. ENVIRONMENT DESIGN ANIMASI

Menurut Ede dalam Lowe (2020), *Environment Design* merupakan unsur latar film yang menunjukkan drama dari sebuah *scene*. Fokus utama dari *environment design* adalah mendukung narasi yang berlangsung dan menambah kesan pada *scene* dengan menyeimbangi realisme dan simbolisme. Selain itu, Menurut Anggraeni (2017), *environment design* memiliki peran besar dalam mewakili elemen visual cerita. Perancangan *Background* dalam animasi akan menyesuaikan dengan lokasi, waktu, arsitektur dan kesan cerita.

Menurut Lammi (2021), secara teknis, *Environment design* terkait dengan *layout* yang berfungsi menata bagaimana karakter diletakkan dalam dunia animasi. Menurut Byrne dalam Lammi, (2021), Seorang *Environment Designer* mampu menampilkan lokasi dalam rupa tiga dimensional. Kemampuan menggambarkan bentuk tiga dimensi *environment design* berasal dari perancangan konsep *floorplan*, *siteplan*, *concept art* serta pelaksanaannya dalam *backgrounds*. Sebagaimana *Production designer* menjadi penata *mise-en-scene* film *live action*, *environment designer* bekerja sama dengan penulis cerita untuk menata dunia animasi. Menurut Lammi (2021), perancangan *environment design* animasi terdiri dari unsur berikut:

1. **Pencahayaan**
Berupa penempatan cahaya yang menentukan kondisi, lokasi ataupun waktu dari sebuah *environment*. Bisa berupa pencahayaan dari alam seperti matahari ataupun lampu.
2. **Harmoni Warna**
Berupa pemilihan warna yang menentukan *mood* dan atmosfer dari sebuah *environment*. Warna mendukung cerita melalui simbolisme yang dikaitkan dengan perasaan tokoh atau alur cerita.

3. Kontras

Terdiri dari kontras *value* yang memberikan pemisahan *layout* dari *environment*. Kontras muncul melalui detail tata letak dan tekstur yang digambarkan.

Kaitan antar tata letak dan tekstur dengan *environment* didefinisikan oleh Parraman (2016) sebagai atribut *environment* yang menjadi alat visualisasi kemampuan panca indera melihat dan merasakan dunia dalam rupa dua dimensional.

1. Parraman menjelaskan bagaimana tekstur merupakan unsur visual yang memberikan penonton kemampuan membedakan perbedaan materi benda. Unsur tekstur terdiri dari *Value* sebagai informasi gelap terang yang menggambarkan rupa dimensional, *Repetition* yang membedakan keseragaman atau ketidak seragaman tekstur, dan *Edges* yang merupakan penampakan atau peleburan definisi antar tekstur.
2. Tata letak merupakan alat pelukis dalam menampilkan hubungan posisi dari properti dengan konteks spasial dalam sebuah gambar. Tata letak dijelaskan pula oleh Gönen, (2023) sebagai perancangan spasial sebuah tempat dengan tujuan menggambarkan interpretasi yang diinginkan.

Dalam konteks waktu dan tekstur urban, Ahmadi et al. (2015) menjelaskan bahwa *environment design* berhubungan dengan kondisi usang sebagai indikator bangunan yang sudah lawas. Tekstur yang usang pada sebuah kota menandakan bahwa kondisi keamanan dan kenyamanan warga telah rusak. Untuk ini waktu merupakan faktor perubah *environment*. Majunya waktu dapat menjadi unsur yang merubah sebuah lokasi menjadi lebih canggih ataupun ditinggal zaman. Menurut Zhai et al. (2021) *environment* juga dapat berfungsi sebagai penanda konteks sejarah suatu tempat. Mereka menjelaskan bagaimana usang dapat berasal dari faktor abrasi dan perusakan alami atau karena aktivitas manusia. Tempat yang bersih, asri ataupun memiliki fasilitas terpenuhi menandakan waktu yang telah maju ke masa depan yang teratur. Tempat yang lusuh, hancur, kotor dan terbengkalai menandakan bagaimana tempat telah terlupakan.

Sebagai *environment designer*, dapat diambil simpulan bahwa *environment design* merupakan unsur film yang menjadi latar tokoh bergerak sehingga membentuk dunia tiga dimensional yang selaras dengan narasi cerita. Melalui pandangan *environment designer*, definisi Lammi (2021) yaitu keterkaitan *environment* dengan *layout* animasi memiliki fungsi penerapan yang paling praktis. Penggunaan *floorplan*, *siteplan*, *concept art* berperan penting dalam pelaksanaan *background*. Selebihnya dari itu, kemampuan *designer* merancang *mise-en-scene* juga akan berhubung dengan bagaimana pencahayaan, kontras tekstur dan warna mewakili visualisasi cerita (Anggraeni, 2017). Dengan memperhatikan detail narasi cerita, bentuk dari usang dapat dirancang dengan akurat sesuai konteks waktu dan sejarah lokasi (Zhai et al., 2021). Hasilnya *environment* dapat memberikan penjelasan terhadap kejadian cerita melalui *subtext* visual.

2.2. STORY ARC

Story Arc merupakan penerjemah dari ide menjadi sebuah aksi (Robert Mckee dalam Velez et al, 2016). Hal ini berarti *story arc* merupakan metode yang digunakan penulis naskah untuk mengarahkan perubahan aksi tokoh dari awal sampai resolusi akhir (Boyd et al, 2020). Biasanya penulis naskah menggunakan *three act structure* untuk membentuk *story arc* sebagai alur narasi seperti *set up*, *confrontation* dan *resolution* (Javanshir et al, 2017).

Set up menjelaskan latar belakang antagonis dan protagonis, *confrontation* mempertemukan konflik antar kedua pihak dan resolusi menyelesaikan konflik tersebut (Javanshir et al, 2017). Selain sebagai alur narasi cerita, *story arc* memiliki hubungan dengan *environment design* (Gardez, 2015). Hal ini terjadi karena tokoh dalam penceritaan dapat menyebabkan perubahan pada *environment design* (Gardez, 2015). Fungsi dari *environment design* dalam *story arc* adalah menambahkan minat penonton dalam mendalami emosi dan aksi tokoh. Dukungan yang diberikan *environment design* ini menyebabkan cerita terasa lebih *immersive* (Lowry dalam Gardez, 2015).

2.3. MAN-IN-HOLE

Selain *set up*, *confrontation* dan *resolution*, salah satu jenis alur narasi yang dapat digunakan oleh penulis naskah adalah *man-in-hole* (Ghosh & Deb, 2022). *Man-in-hole*, merupakan alur cerita yang diawali pada kondisi baik lalu tokoh mengalami keterpurukan dan kembali pada kondisi yang baik atau lebih baik (Ghosh & Deb, 2022). Menurut Vonnegut dalam Thompson (2018), *story arc man-in-hole* dibagi menjadi tiga tahap yang terkait dengan perubahan emosional tokoh. Tiga tahap ini adalah sebagai berikut;

1. Tahap *fortune*, adalah tahap awal cerita yang mengenalkan kondisi baik tokoh. Kondisi ini dapat ditunjukkan melalui psikologi tokoh yang sehat, fisiologi yang bugar ataupun sosiologi tokoh (kekayaan, ketenaran, kedudukan, dll).
2. Tahap *misfortune*, adalah tahap cerita dimana sebuah peristiwa buruk menimpa tokoh dan menghasilkan kondisi terpuruk. Tahap ini dapat disebabkan aksi tokoh atau faktor di luar kendali tokoh (bencana, kecelakaan, kerusuhan, dll.). Oleh karena peristiwa buruk ini, psikologi tokoh menjadi tidak stabil, fisiologi tokoh tampak tidak sehat, dan sosiologi tokoh memburuk (jatuh miskin, ketenaran hilang, dll.)
3. Tahap *overcoming misfortune*, adalah tahap cerita dimana tokoh berusaha menghadapi kondisi terpuruk yang menimpanya. Hasil dari tahap ini membawa tokoh pada kondisi tahap *fortune* ataupun melampauinya.

Vonnegut menjelaskan perubahan dalam *story arc man-in-hole* muncul melalui kontras tokoh yang berada pada kondisi baik (good fortune) atau buruk (ill fortune) (Thompson, 2018). Dalam perancangan naskah, kontras kondisi dunia di sekitar tokoh ikut mencerminkan tantangan yang perlu dihadapi oleh tokoh. Untuk ini, *environment* berperan untuk menekankan suasana dan tantangan yang dihadapi tokoh sekaligus menyoroti keberhasilan mereka. Oleh karena itu, kontras yang muncul pada penataan dan kondisi dalam *environment* menjadi alat visualisasi alur cerita.