

1. LATAR BELAKANG

Menurut Block (2020) dalam *The Visual Story*, desain *environment* berperan penting dalam menyampaikan cerita dan membangun suasana dalam media visual, termasuk film, Barr dan Spencer (2015) dalam *Digital Materiality in Architecture* menambahkan bahwa digital *environment* tidak hanya bersifat fungsional, tetapi juga mampu membangkitkan suasana tertentu, termasuk yang bersifat imajinatif. Berdasarkan dari sumber di atas penulis menyimpulkan bahwa desain *environment* merupakan proses perancangan, penciptaan suatu ruang atau suasana visual yang mencerminkan lingkungan tertentu baik lingkungan nyata maupun imajinatif untuk tujuan fungsional dan ekстетika yang bisa memberikan gambaran awal bagi penonton tentang alur cerita..

Ide cerita animasi *Capture* mengangkat cerita, Konsumsi daging anjing di Indonesia masih terjadi di beberapa daerah, terutama masalah kesehatan. Praktik ini sering dilakukan secara tersembunyi dan tanpa pengawasan Lembaga Terkait seperti: Departemen Kesehatan, Badan Pengawasan Obat dan Makanan (BPOM), daging anjing berisiko membawa penyakit yang dapat menular ke manusia, seperti rabies, tokosoplasmosis, cacing pita (taeniasis) salmonellosis. Di Yogyakarta, misalnya, dilaporkan bahwa sekitar 6.500 ekor anjing dikonsumsi setiap bulannya, tetapi peraturan daerah tidak mengizinkan anjing sebagai hewan yang layak konsumsi manusia. Fakta ini menjadi dasar cerita dari animasi pendek yang penulis angkat sebagai Tugas Akhir.

Animasi ini mengisahkan perjuangan seekor anjing jalanan yang berusaha menyelamatkan diri dari koki yang ingin mengambil dagingnya untuk dimakanan. Dalam alur cerita, anjing berhasil lolos dari koki berkat bantuan pecinta anjing yang membantu anjing melarikan diri. Cerita ini tidak hanya menggambarkan konflik antara manusia dan hewan, tetapi juga menjadi bentuk kritik sosial terhadap konsumsi daging anjing yang masih terjadi hingga saat ini.

Peran *environment artist* penting untuk membangun suasana yang sesuai dengan cerita. Visual yang kuat dan realistis membantu penonton merasakan

emosi serta memahami pesan yang ingin disampaikan. Pada animasi ini, penulis fokus menciptakan lingkungan yang mendekati kenyataan, mengambil *environment* kandang anjing dengan tekstur besi berkarat, untuk memperkuat nuansa cerita.

Membuat lingkungan mendekati realistis bukanlah hal yang mudah. Dibutuhkan pemilihan tekstur, penempatan yang terlihat alami serta proses *rendering* yang efisien. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis teknik-teknik yang digunakan dalam menciptakan *environment* animasi, khususnya dari sudut pandang *environment artist*, agar dapat mendukung narasi dan menyampaikan pesan sosial secara visual.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan *envirotment* kandang anjing dalam animasi *capture* dapat menciptakan suasana mencekam dan tidak layak huni.

1.2. BATASAN MASALAH

Kajian dalam skripsi ini hanya berfokus pada pembuatan *environment* kandang Anjing dalam animasi *Capture*, dari aspek tekstur, layout dan penempatan objek.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menunjukkan proses perancangan kandang Anjing dengan menggunakan Aspek *teksture*, *layout*, dan penempatan objek.

2. STUDI LITERATUR

2.1.LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Dalam penciptaan film animasi *Capture*, teori utama yang digunakan adalah teori "Ruang dan Objek sebagai Penutur Diam" dari Rodrigues et al. (2024). Teori ini digunakan untuk mendasari bagaimana penempatan objek dan desain ruang dapat menyampaikan suasana dan makna tanpa dialog.
2. Selain teori utama, penulis juga menggunakan beberapa teori pendukung untuk memperkuat penciptaan visual. Misalnya, teori tekstur dari Spence dan