

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

Stefano (2022) digunakan untuk menggambarkan kekasaran material secara visual dan emosional. Sementara itu, teori *mise-en-scène* dari Bordwell & Thompson (2017) mendukung dalam pengaturan elemen ruang agar suasana terasa sempit dan menekan.

## **2.2. Enviroment**

Rodrigues et al. (2024) menyatakan bahwa pengalaman naratif yang kuat dapat dibangun melalui tata letak ruang yang dirancang secara strategis, sehingga memungkinkan pengguna untuk menangkap makna cerita secara tidak langsung. Dalam pendekatannya, lingkungan visual tidak hanya berfungsi sebagai latar semata, melainkan menjadi elemen aktif yang menyampaikan informasi naratif melalui penataan objek, pemilihan tekstur, serta arah visual yang mendukung suasana. Rodrigues et al. (2024) juga menyoroti bahwa tata letak ruang, objek visual, dan aspek interaktivitas dapat berperan sebagai penutur diam, yakni elemen-elemen yang secara literal tidak memiliki suara atau dialog, namun mampu menyampaikan pesan secara simbolis dan emosional kepada penonton. Konsep ini menempatkan ruang sebagai medium penceritaan yang subtil namun efektif, di mana setiap elemen visual yang dihadirkan memiliki potensi untuk memicu asosiasi, emosi, dan pemahaman naratif secara mendalam tanpa harus mengandalkan dialog verbal.

Deikova (2021) secara khusus menyoroti bagaimana objek dapat berfungsi sebagai tanda atau simbol yang kaya, mampu mengungkap lapisan narasi, kepribadian karakter, atau bahkan tema filosofis. Misalnya, sebuah properti sederhana seperti buku yang lusuh di samping tempat tidur dapat menyiratkan karakter yang gemar membaca atau sedang menghadapi tantangan intelektual. Penempatan dan desain objek-objek ini bukan kebetulan, melainkan hasil dari keputusan artistik yang disengaja untuk memperkaya pengalaman penonton. Melalui elemen-elemen visual non-verbal ini, lingkungan tidak hanya menjadi latar belakang, tetapi juga sarana komunikasi yang kuat, memfasilitasi pemahaman audiens akan cerita tanpa perlu eksposisi verbal.

Melengkapi perspektif ini, Lefèvre (2017) dalam kajiannya mengenai animasi secara spesifik menggarisbawahi pentingnya ruang dalam penciptaan dunia yang hidup. Ia berpendapat bahwa ruang dalam dunia animasi tidak hanya berfungsi sebagai wadah bagi peristiwa, tetapi juga secara aktif membentuk narasi dan pengalaman *audiens*. Lefèvre menjelaskan bagaimana animator menggunakan berbagai teknik untuk membangun, memperluas, dan memanipulasi ruang guna menciptakan kedalaman, suasana, dan makna yang spesifik. Pendekatan ini menunjukkan bahwa ruang dalam animasi merupakan alat naratif yang kuat, memengaruhi pergerakan karakter, interaksi mereka, serta cara penonton menafsirkan dunia fiksi. Dengan demikian, analisis Lefèvre memperkuat pemahaman bahwa lingkungan atau ruang merupakan elemen fundamental yang disengaja dalam desain visual untuk mencapai efek penceritaan yang kompleks dan mendalam.

Di luar aspek *Enviroment* yang telah dibahas, desain visual animasi secara keseluruhan memegang peranan krusial dalam menarik perhatian dan membangkitkan respons emosional penonton. Ptaveen dan Srinivasan (2022) secara eksplisit menyatakan bahwa desain visual yang efektif penting dalam memikat perhatian awal dan secara bertahap memicu emosi. Ini tidak hanya menciptakan pengalaman menonton yang menarik, tetapi juga secara signifikan meningkatkan keterlibatan emosional penonton terhadap cerita yang disajikan. Berbagai unsur visual yang terlibat, seperti gaya visual (misalnya, realistis, kartun, abstrak), pilihan warna, hingga bagaimana lingkungan dirancang dan dieksekusi, serta kualitas gerakan animasi, semuanya bekerja bersama untuk menciptakan koneksi mendalam antara audiens dan narasi. Dengan demikian, kemampuan desain visual untuk mengolah emosi penonton menjadi faktor penentu dalam keberhasilan penyampaian cerita animasi

### 2.3. LAYOUT

Dalam teori film, *mise-en-scène* mengacu pada semua elemen visual yang ditempatkan di depan kamera dan berkontribusi pada narasi serta atmosfer sebuah adegan. Bordwell dan Thompson (2017), dalam buku *Film Art: An Introduction*, menjelaskan bahwa dalam konteks *mise-en-scène*, lingkungan *environment* bukanlah sekadar latar belakang pasif. Sebaliknya, *enviroment* adalah elemen aktif yang secara sengaja dirancang untuk memperkaya penceritaan. Desain lingkungan, mulai dari arsitektur bangunan, penempatan properti, hingga kondisi alamiah seperti *landscape* kota atau pedesaan, secara signifikan membentuk konteks cerita, dapat memberikan informasi penting tentang karakter, dan membangkitkan emosi pada penonton. Misalnya, kamar yang berantakan dan penuh barang bisa mencerminkan kepribadian karakter yang kacau atau kreatif, sementara istana megah melambangkan kekuasaan atau isolasi. Setiap detail dalam lingkungan, entah itu tekstur dinding, warna *furniture*, atau bahkan keberadaan sampah di jalan, dipertimbangkan untuk menciptakan realitas yang kredibel dan memberikan makna simbolis yang mendalam pada keseluruhan adegan. Dengan demikian, lingkungan menjadi bagian integral dari bahasa visual film, memandu pemahaman penonton tanpa perlu dialog atau penjelasan eksplisit.

Enderson & Sumartojo (2020) mengembangkan *teory Affective Atmospheres*, dengan menekankan bahwa suasana emosional dalam sebuah ruang dapat dibentuk secara sengaja melalui elemen-elemen spasial dan sensorik. Mereka memandang atmosfer bukan sebagai sesuatu yang terjadi secara kebetulan, melainkan sebagai bagian penting dari pengalaman ruang yang dibangun melalui pencahayaan, tekstur, suara, aroma, dan ritme pergerakan yang ada di dalam lingkungan tersebut. Dalam konteks karya visual seperti film atau animasi, pendekatan ini menunjukkan bahwa ruang baik itu interior maupun eksterior—dapat dirancang untuk menimbulkan respon emosional tertentu dari penonton, seperti rasa sepi, gelisah, atau hangat. Gagasan ini memberi dasar praktis bagi para seniman visual dan pembuat animasi untuk menjadikan tata letak ruang dan

elemen visual sebagai alat penyampaian cerita yang kuat, meskipun tanpa dialog atau narasi langsung.

## 2.4. TEKSTUR

Dalam pembuatan tekstur, tidak hanya aspek keindahan yang diperhatikan, tetapi juga makna yang ingin disampaikan. Tekstur memiliki fungsi konseptual dan dapat membantu menggambarkan kondisi, usia, serta cerita dari suatu objek atau lingkungan. Barr dan Spencer (2015) dalam buku *Digital Materiality in Architecture* menjelaskan bahwa tekstur digital dapat menyampaikan informasi yang tidak diungkapkan secara langsung, seperti kesan lama, rusak, atau bersihnya suatu tempat. Oleh karena itu, pemilihan dan penempatan tekstur menjadi bagian penting dalam strategi visual untuk membangun suasana dan menyampaikan pesan tertentu. Dalam animasi, hal ini sangat berpengaruh karena setiap elemen visual termasuk tekstur ikut berperan dalam memperkuat cerita yang ingin ditampilkan kepada penonton. Barr dan Spencer (2015) Teori /Pendekatan *Digital Materiality*, menambahkan bahwa untuk memvisualisasikan fungsi konseptual dan estetika dari tekstur dalam desain, diperlukan pemahaman terhadap sejumlah elemen teknis yang membentuk tampilan realistis suatu material. Beberapa elemen tersebut antara lain:

### 1. *Albedo*

*Albedo* adalah tekstur dasar yang merepresentasikan warna asli permukaan suatu objek, tanpa pengaruh cahaya atau bayangan. Barr & Spencer menekankan pentingnya representasi permukaan secara akurat untuk menyampaikan sifat material dari objek. Dalam konteks ini, *albedo* berfungsi sebagai “kulit” visual yang merekam identitas objek, misalnya warna asli kayu yang usang atau cat tembok yang memudar.

### 2. *Metalness*

*Metalness* adalah peta tekstur yang menentukan apakah suatu permukaan bersifat logam atau non-logam. Ini memengaruhi cara objek memantulkan cahaya. Barr dan Spencer menyoroti bahwa representasi digital dari

material harus membedakan sifat fisik antar material, dan ini bisa dicapai melalui nilai *metalness* untuk menunjukkan benda yang keras, dingin, dan mengilap seperti besi tua atau baja berkarat.

3. *Roughness*

*Roughness* menunjukkan seberapa kasar atau halus permukaan objek, dan memengaruhi sebaran cahaya. Dalam buku mereka, Barr dan Spencer membahas tanggapan visual terhadap tekstur kasar dan halus, yang dapat digunakan untuk membentuk persepsi taktil. Misalnya, tekstur lantai kasar akan terasa tidak nyaman, cocok digunakan untuk menyampaikan suasana keras atau kotor dalam animasi seperti *Captured*.

4. *Normal Map*

*Normal map* digunakan untuk mensimulasikan detail permukaan kecil seperti goresan atau tonjolan, tanpa menambah geometri. Barr & Spencer menghubungkan pentingnya detail mikro visual untuk memberikan kesan kedalaman dan realisme, yang memperkaya persepsi penonton terhadap keaslian material.

5. *Ambient Occlusion (AO)*

AO membantu mensimulasikan bayangan halus di area-area sempit, seperti di sudut-sudut atau celah antar objek. Meskipun tidak dibahas secara teknis, buku Barr dan Spencer menekankan bahwa pencahayaan dan bayangan memegang peran besar dalam membentuk atmosfer ruang dan AO menjadi bagian penting untuk membuat ruang terlihat meyakinkan secara visual.

6. *Specular*

*Specular map* mengatur pantulan cahaya langsung pada permukaan. Barr dan Spencer membahas pentingnya kontrol terhadap kilauan dan pantulan untuk membedakan sifat material, seperti kaca yang berkilau atau plastik yang mati. Dalam animasi, hal ini membantu menyampaikan apakah objek itu bersih, baru, tua, atau lembap.

Vanessa (2024) juga menyoroti peran penting warna dalam membangun suasana dan mendukung penceritaan dalam animasi. Dalam skripsinya, Vanessa menjelaskan bahwa warna bukan hanya elemen estetis, tetapi juga media untuk menyampaikan emosi dan konflik secara implisit. Hal ini sejalan dengan peran albedo dalam tekstur, yang menjadi dasar pewarnaan objek dan memiliki pengaruh besar terhadap persepsi suasana secara visual dalam suatu *environment*

Selain pendekatan teknis seperti yang dijelaskan oleh Barr dan Spencer (2015), tekstur memiliki peran penting dalam mendukung narasi dalam film dan animasi. Tekstur tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual, tetapi juga dapat memperkuat suasana dan emosi yang ingin disampaikan dalam cerita. Block (2020) menyatakan bahwa kontras visual merupakan alat utama untuk menarik perhatian penonton, menunjukkan perubahan, dan menambah ketertarikan secara visual. Dalam hal ini, tekstur dapat digunakan untuk menciptakan kontras, misalnya antara permukaan yang halus dan kasar, atau antara area terang dan gelap, sehingga penonton dapat merasakan perbedaan suasana dalam satu adegan. Block juga menjelaskan bahwa struktur visual sebaiknya selaras dengan perkembangan cerita, di mana perubahan emosi atau konflik yang terjadi harus didukung oleh perubahan elemen visual seperti warna, cahaya, dan ruang. Selain itu, *mood dan tone* dapat dibentuk melalui kombinasi dari elemen-elemen tersebut. Block (2020) menegaskan bahwa tampilan visual tidak harus terlihat nyata secara teknis, yang terpenting adalah bagaimana visual tersebut terasa nyata secara emosional bagi penonton. Oleh karena itu, penggunaan tekstur yang tepat tidak hanya memperkuat tampilan gambar, tetapi juga membantu menyampaikan makna dan perasaan dalam sebuah karya visual.

Prayogo & Aditya (2019) juga menyoroti pentingnya penataan tekstur, warna, dan bentuk pada properti makanan untuk kebutuhan *look development*, yang secara tidak langsung memperkuat teori visual *storytelling* yang

dikemukakan oleh *Block* (2020). Penerapan prinsip-prinsip visual seperti warna, bentuk, dan kualitas permukaan (*surface quality*) dalam karya Prayogo & Aditya (2019) menunjukkan keselarasan dengan gagasan *Block* mengenai bagaimana elemen visual digunakan untuk membangun persepsi emosional dan mendukung narasi dalam film.

Selain pentingnya penataan tekstur, warna, dan bentuk. Stefano dan Spence (2022) menambahkan bahwa *roughness perception* adalah pengalaman yang melibatkan beberapa indera, seperti penglihatan, sentuhan, dan pendengaran. Stefano dan Spence menjelaskan bahwa seseorang bisa merasakan kesan kasar bukan hanya dengan menyentuh langsung suatu permukaan, tetapi juga melalui apa yang dilihat. Dalam karya visual seperti film animasi, tekstur kasar seperti karat pada besi atau retakan pada kayu bisa memberikan kesan tertentu kepada penonton, misalnya kesan tua, kotor, atau tidak terawat. Hal ini dapat membantu menciptakan suasana yang mendukung cerita dan memperkuat emosi dalam sebuah adegan. Oleh karena itu, pemahaman tentang persepsi kasar dapat membantu perancang visual untuk membuat lingkungan animasi yang terlihat lebih nyata dan memiliki makna lebih dalam bagi penonton. Hal ini sejalan dengan pendekatan yang dilakukan oleh Martyastiadi dan Purwaningsih (2014) dalam proyek *Armobyte*, di mana penggunaan detail tekstur seperti normal map dan *surface projection* diterapkan untuk memperkuat karakter dan latar naratif secara visual.

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **3.1. Deskripsi Karya**

Animasi *Capture* menceritakan sebuah kisah sekor anjing kampung yang ditangkap dan akan dibunuh untuk diambil dagingnya diolah menjadi makanan yang pada akhirnya sebelum terbunuh anjing ini diselamatkan oleh seorang pecinta anjing. Genre animasi ini adalah Fiksi, khususnya di Indonesia praktik konsumsi daging anjing diwajibkan oleh sebagian kelompok masyarakat tertentu dan banyak