

1. LATAR BELAKANG

Salah satu definisi modern dari animasi telah ditulis oleh Preston Blair dalam bukunya yang berjudul *Cartoon Animation with Preston Blair: Revised Edition* (2020), dimana menurutnya animasi adalah proses penangkapan tokoh melalui gambar atau foto dalam beberapa posisi untuk menciptakan gerakan yang nyata. Proses yang dilalui untuk menciptakan sebuah karya animasi melibatkan proses pemikiran yang panjang dan kompleks untuk menghidupkan cerita. Cerita dalam animasi dibangun oleh beberapa komponen pembangun, salah satunya adalah *image design* yang terdiri dari *world setting* dan *character design* (Wikayanto, et al., 2023). *World setting*, atau latar dunia, menjadi suatu hal penting yang dapat memengaruhi perilaku tokoh sebagai elemen naratif tambahan.

Seperti yang telah dijelaskan oleh Ed Ghertner dalam bukunya *Layout and Composition for Animation* (2010), cerita dapat dibangun dari apa yang bergerak dan apa yang tidak bergerak, dan keduanya akan terus saling memengaruhi satu sama lain. Tokoh dalam animasi akan terus berinteraksi dengan elemen di lingkungan sekitarnya (*environment*), yang dapat mempengaruhi tokoh dalam membuat sebuah keputusan. Melalui *environment*, cerita dapat disampaikan hanya dengan menggunakan apa yang dapat dilihat oleh mata. Hal tersebut dikenal juga sebagai *visual storytelling* atau penceritaan secara visual (Sabri & Adiprabowo, 2022). Visual dapat menjadi sebuah pendorong bagi penonton atau audiens untuk memaknai hal-hal yang terlihat dalam sebuah narasi, dan hal ini juga dapat dikaitkan dengan metafora visual (*visual metaphor*).

Penggunaan metafora dalam sebuah animasi menjadi salah satu teknik untuk menjabarkan sebuah cerita melalui apa yang terlihat pada adegan (*mise-en-scène*) dengan tujuan untuk memperdalam naratif agar cerita tidak terasa “dangkal”. Maka dari itu, metafora bersifat penting untuk penekanan dalam narasi cerita melalui gambar visual (Chiu & Chiu, 2019). Penerapan metafora visual dalam perancangan *environment* dapat diterapkan melalui unsur warna, komposisi, cahaya, tekstur, dan bentuk. Namun, hal tersebut tidak akan dapat dieksekusi dengan baik apabila perancangan *environment* tidak memiliki latar belakang riset atau penelitian yang

kuat. Hal tersebut mendorong penulis, sebagai seorang *environment artist*, untuk menjadikan metafora visual sebagai suatu hal yang penting untuk diperhatikan selama perancangan agar dapat menerjemahkan konteks kepada penonton melalui gambar visual dalam penciptaan animasi pendek “Lament” dengan baik.

Animasi pendek “Lament” mengikuti kisah hidup Airin yang berusaha melepaskan dirinya dari kesedihan serta penyesalan yang selalu mengikutinya dalam kehidupan sehari-hari setelah kehilangan suaminya, Wilbur, karena bunuh diri. Dalam upaya Airin untuk melupakan Wilbur, ia dilanda oleh beberapa emosi yang terdiri dari rasa marah dan sedih yang mendorongnya untuk bertindak impulsif dan membakar *garden* (kebun bunga), yang merupakan kenangan terakhirnya akan mendiang suaminya. Perbedaan kondisi *garden* pada masa kehidupan Wilbur dan setelah kematiannya berdasarkan konteks emosional Airin adalah topik yang akan penulis angkat dalam penelitian ini, yaitu penerapan metafora visual dalam perancangan *environment* dalam animasi pendek “Lament”.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah yang dibahas berdasarkan penjabaran latar belakang di atas adalah bagaimanakah proses perancangan *environment* dengan penerapan metafora visual sebagai unsur *visual storytelling* dalam animasi pendek “Lament”?

1.2. BATASAN MASALAH

Pembahasan di dalam penelitian ini akan difokuskan pada bagian eksterior rumah Airin, yaitu pada *garden*. Yang akan dibahas pada lokasi adalah tata ruang, set, dan properti pada *garden*. Penulis akan membahas hal-hal tersebut dalam dua konteks latar waktu yang berbeda, yaitu sebelum dan sesudah *garden* terbakar. Pembahasan tersebut kemudian akan dijabarkan lebih rinci berdasarkan:

1. *Scene 76*, yang memperlihatkan kondisi *garden* pada masa berduka ketika Airin membakar barang Wilbur di malam hari, dan
2. *Scene 107*, yang memperlihatkan kondisi *garden* setelah terbakar dan melalui *time skip* (lompat waktu) ketika Airin mulai membiasakan dirinya dengan kehidupan tanpa didampingi suaminya.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjabarkan proses berpikir dari awal hingga hasil akhir dari perancangan *environment* pada animasi pendek “Lament” dengan menerapkan metafora visual sebagai unsur *visual storytelling*.

2. STUDI LITERATUR

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori Utama

Teori dasar yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penerapan metafora visual sebagai unsur dari *visual storytelling* dalam perancangan *environment design* untuk menyampaikan pesan.

2. Teori Pendukung

Penelitian ini akan didukung oleh studi literatur mengenai *mise-en-scène*, terutama mengenai pemilihan warna dan pencahayaan pada sebuah *set*.

2.2. VISUAL STORYTELLING

Visual adalah apa saja yang dapat dilihat dengan mata. Unsur visual tersebut dapat dapat menuntun seseorang untuk memaknai hal-hal yang digambarkan (Sabri & Adiprabowo, 2022). *Storytelling* itu sendiri merupakan bentuk komunikasi yang berfungsi untuk memperdalam sebuah cerita. *Storytelling* juga dapat menjadi cara untuk mengomunikasikan suatu peristiwa tertentu yang di dalamnya menggunakan unsur-unsur visual seperti citra atau gambar, foto, dan video. Hal tersebut dijelaskan oleh Widianingsih & Cahyani dalam Sabri & Adiprabowo (2022) dan kemudian disimpulkan bahwa *visual storytelling* dapat dikomunikasikan dalam berbagai bentuk seperti film, komik, foto, dan iklan.

Dalam film, tahapan perancangan *visual storytelling* dimulai dari ide cerita yang sudah terkonsep dengan baik yang kemudian dijadikan sinopsis. Patricia dalam Sabri & Adiprabowo (2022) menjelaskan bahwa sinopsis merupakan alat yang menceritakan kejadian dari awal hingga akhir secara singkat. Sinopsis