

## 1. LATAR BELAKANG

Dalam Bacher (2012), latar film merupakan salah satu aspek yang mendukung *style* dari film tersebut. Gaya visual sebuah film menggambarkan perasaan yang hendak ditimbulkan pembuat film pada audiens. Proses perancangan latar merupakan bagian dari *production design* sebuah film. Latar sebuah film menjadi sarana untuk metafora visual dalam film (Lobrutto, 2018). Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa *environment* merupakan latar tempat dimana cerita film berlangsung.

*Environment Designer* berperan untuk merancang latar tempat film yang sesuai dengan *genre* dan tema film. Beck (2008) dalam Orvilla & Santoso (2018) menyampaikan bahwa latar didefinisikan sebagai dunia tempat tokoh animasi hidup dan berinteraksi. *Environment* dalam film harus dapat menjadi pesan tersirat dari tema yang ada dari film melalui aspek *layout*, *set* dan *props*, serta *shape design*. *Environment design* yang efektif dapat menggunakan *set* dan *prop* sebagai bagian dari *mise-en-scene*. Untuk mewujudkan konsep tersebut, *environment designer* berperan untuk menyampaikan suasana maupun hubungan antara tokoh dan *environment*-nya.

Film animasi *Weeping Wings* menggambarkan hilangnya rasa aman perempuan muda ketika behadapan dengan dunia yang patriarkis. Rara, sang tokoh utama, adalah kupu-kupu mengalami pelecehan seksual ketika hendak mencapai tujuan utamanya untuk mencari makan. Tema utama yang tersirat dalam *environment design* dalam *Weeping Wings* adalah dinamika antara hal yang berhubungan dengan kesucian dan hal yang terkutuk.

Pada penelitian ini, penulis bermaksud untuk menganalisis peran *environment design* sebagai bentuk penggambaran perubahan pola pikir tokoh utama *Weeping Wings*, dari dirinya yang polos dan memandang dunia dengan positif, hingga perubahan tokoh pada akhir cerita yang merasa bahwa dirinya terancam dan berada dalam dunia yang berbahaya.

## 1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan *environment design* pada animasi *Weeping Wings* menggambarkan pencemaran dunia tokoh?

## 1.2. BATASAN MASALAH

Pembahasan masalah dalam penelitian ini terbatas pada aspek berikut:

1. Perancangan *environment design* hanya dibatasi pada latar Ruang Nektar dan Altar Bunga pada film animasi *Weeping Wings*.
2. Adegan yang menjadi fokus pembahasan adalah scene 4 shot 37 dan scene 6 shot 99 melalui aspek *environment design* sebagai berikut: bentuk, tata ruang, dan metafora visual.
3. Pembahasan akan meliputi teori aturan *world building* (Blazer, 2016), teori penafsiran arsitektur (Singley, 2019), teori metafora visual (Lobrutto, 2018), dan teori simbolisme Gothic (Kristiadi, 2018).

## 1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan rancangan *environment design* pada animasi *Weeping Wings* dalam menggambarkan pencemaran dunia tokoh.

