

1. LATAR BELAKANG

Perancangan *environment* dalam produksi sebuah animasi akan melibatkan, salah satunya proses desain yang melibatkan riset mengenai teknis dan arsitektur yang akan digunakan dalam animasi tersebut. Peran *environment* adalah untuk memberikan konteks mengenai latar waktu dan ruang dalam media tersebut, dan merekonstruksi sebuah dunia lewat media film (Vidler, 2007).

Arsitektur dalam sinema berperan dalam membuat dunia yang dapat dipercaya untuk menceritakan sebuah pengalaman, emosi, dan dialog, yang kemudian akan memberikan pemahaman lebih dalam sebuah narasi film. Menurut Kaur (2022), arsitektur sendiri pada dasarnya memiliki peran sebagai latar untuk sebuah *scene* pada film, sebagai cara memperkuat konteks narasi yang berada di sebuah era.

Sebuah arsitektur pada dasarnya dirancang untuk memenuhi kebutuhan kehidupan manusia. Arsitektur memiliki gaya yang merupakan identitas yang dapat dipelajari dan diaplikasikan karena konsepnya yang publik (Walker, 1989). Arsitektur Kolonial merupakan gaya arsitektur yang dibawa oleh arsitek Belanda saat masanya mereka berada di Indonesia (Gultom, 2020). Gaya arsitektur kolonial memiliki karakteristik yang kuat pada bangunan-bangunan tua yang ada di Indonesia, seperti bangunan rumah, gereja, gedung kantor, toko, dan lainnya. Menurut Wardani (2009), perkembangan arsitektur tersebut memberikan dorongan dalam kualitas hidup masyarakat pada masanya, yang kemudian menjadi identitas masyarakat lokal.

Dalam animasi “White Letter”, perancangan *environment* didasarkan dengan referensi arsitektur kolonial di Indonesia. Keputusan ini dibuat untuk mendukung narasi cerita yang memiliki tema waktu dan isolasi. Penggunaan aspek-aspek arsitektur kolonial dibutuhkan untuk menunjukkan usia bangunan gereja dalam animasi 2D “White Letter”. Harapannya, perancangan ini dapat menunjukkan pengaplikasian arsitektur dalam sinema untuk dijadikan bahan bercerita yang berdampingan dengan tokoh dalam animasi dalam *environment storytelling*.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana penerapan arsitektur kolonial pada gedung gereja dan sub ruangan gereja dalam animasi 2D “White Letter” dirancang?

1.2. BATASAN MASALAH

Batasan penulisan berada pada perancangan *environment*, terutama pada perancangan aset gereja pada cerita, yang dibatasi:

1. Perancangan interior dan *exterior* gedung gereja dan sub ruangan gereja yang memiliki unsur gaya arsitektur kolonial pada *act 2* dan *act 3*.
2. Perancangan aset gaya arsitektur kolonial dengan limitasi 7 dari 9 elemen arsitektur gaya kolonial pada gereja di Indonesia, yang merujuk pada penulisan Handinoto (1996).

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dalam penulisan ini adalah untuk menjelaskan langkah-langkah yang dilakukan dalam proses perancangan *environment* dalam animasi 2D “White Letter”. Perancangan dibuat sesuai dengan studi literatur dan referensi untuk menciptakan aset *environment* yang sesuai dengan kebutuhan cerita yang memiliki latar belakang gaya arsitektur kolonial.

2. STUDI LITERATUR

Proses perancangan *environment* dirancang dengan beberapa teori yang digunakan sebagai acuan dasar penciptaan. Teori yang digunakan menjadi dasar referensi studi literatur dan studi referensi visual perancangan.

Teori dasar yang dipakai adalah *environment design* dan memfokuskan pada teori arsitektur dalam sinema. Pembahasan akan membahas secara dasar mengenai *environment*, dan peran arsitektur dalam konteksnya kebutuhan media film dan animasi naratif.