

1. LATAR BELAKANG

Animasi berasal dari bahasa Inggris “*animation*”, yang memiliki arti untuk menghidupkan (Munir, 2013). Pada dasarnya, animasi merupakan rangkaian gambar yang diberikan gerakan dan emosi layaknya makhluk hidup untuk menyampaikan sebuah konsep cerita (Marissa, et al., 2022, hlm. 54). Animasi pertama kali muncul pada tahun 1892 pada invensi Joseph Plateau yang diberi nama *phenakistoscope*. Alat ini memanfaatkan konsep *persistence of vision* untuk menciptakan ilusi gambar bergerak dari serangkaian gambar yang berubah dengan cepat. Seiring waktu berjalan, animasi mulai dikenal dunia sebagai media hiburan.

Hiburan animasi pertama yang diakui para *filmmaker* dan dunia adalah *Fantasmagorie* karya Émile Cohl pada tahun 1908. Dalam film animasi ini, Cohl menggunakan teknik gambar tangan dalam menganimasikan tokoh-tokohnya. Cohl menggambar sekitar 700 gambar dan dikompilasikan untuk membuatnya terlihat bergerak dan hidup. Di sini, Cohl tidak hanya menggambar tokoh-tokoh saja, tetapi juga lengkap dengan latar *environment* (walaupun terbatas).

Dalam dunia animasi, *environment* tidak hanya berfungsi sebagai latar belakang, namun juga sebagai elemen aktif yang mendukung narasi dan emosi cerita (Ahmad & Sayatman, 2020, hlm. 80). Menurut Prammagiore & Wallis (2020, hlm. 106), *environment* merupakan bagian dari *mise en scene* yang membantu menciptakan konteks tempat, waktu, tema, dan *mood* sebuah adegan. Melalui kombinasi elemen visual seperti properti, tata letak, dan warna, sebuah *environment* dapat menciptakan makna yang bisa menjadi representasi visual kuat dari emosi dan konflik internal seorang tokoh.

Dalam merancang sebuah *environment* film, riset cukup penting untuk memperkaya faktualitas dan konteks cerita. Hal ini bertujuan supaya *environment* yang dirancang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga logis dan selaras dengan konsep cerita yang dibawa (Larasati & Sudaryat, 2020, hlm. 1395-1396). Riset yang mendalam memungkinkan perancangan *environment* menjadi lebih imersif, di mana setiap elemen *environment* memiliki alasan kuat dan logis yang mendukung narasi (Bordwell et al., 2020, hlm. 115). Dalam hal ini, riset *environment* dalam film biasanya dipadukan dengan pendekatan kualitatif metafora visual untuk merancang makna lebih mendalam antara narasi dengan rancangan *environment*.

Perancangan *environment* yang didukung oleh metafora visual dapat mencerminkan kondisi emosional, konflik batin, atau perkembangan tokoh dalam cerita berdasarkan elemen visual *environment* (Sethio & Hakim, 2021, hlm. 3-4). Sebagai contoh, film *The Secret Life of Walter Mitty* (Stiller, 2013) menunjukkan perubahan warna latar dari yang sebelumnya warna-warni menjadi monoton untuk menunjukkan kebebasan hidup Walter yang berubah menjadi kehidupan yang bosan. Lampu berkedip dalam *Joker* (Phillips, 2019) melambangkan perubahan psikologis Arthur. Labirin dalam film *The Shining* (Kubrick, 1980) melambangkan perubahan karakter Jack yang menjadi semakin gila. Berdasarkan contoh-contoh tersebut, *environment* yang didukung dengan pendekatan metafora visual bisa secara langsung menyampaikan cerita tanpa harus mengeluarkan sebuah dialog.

Perancangan *environment* dengan pendekatan metafora visual ini menjadi hal penting dalam proses penciptaan film animasi pendek *The Seemstress*, film yang mengisahkan seorang anak kecil yang memiliki konflik internal terkait penampilannya. Film ini berlatar pada sebuah toko jahit dalam pasar, yang dimana toko jahit ini merupakan toko ibunya, Tyas, yang merasa *insecure* terhadap dirinya. Seiring cerita berjalan, film ini menggambarkan adanya transformasi sifat dan hubungan antara karakter Tyas dan anaknya. Perubahan ini divisualkan melalui perancangan *environment*, dengan pendekatan metafora visual dan pemilihan tata letak, warna, dan properti untuk mendukung narasi cerita.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan *environment* dengan pendekatan metafora visual diterapkan dalam film animasi *The Seemstress*?

1.2. BATASAN MASALAH

Batasan masalah penelitian ini terbatas pada beberapa hal berikut:

1. Kode-kode semiotik dalam metafora visual yang diterapkan pada *environment booth* tokoh Tyas.
2. Pembahasan latar tempat, objek dan properti, pencahayaan, warna, komposisi visual.
3. *Scene 1*, di mana Tyas merasa *insecure* karena perlu mencapai standar kecantikan dan kesempurnaan demi validasi orang lain.
4. *Scene 7*, 1 bulan setelah Tyas melihat dampak dari *insecurity*-nya terhadap Safiya, Tyas mulai mencoba berdamai dengan dirinya sendiri. Tyas sadar bahwa kecantikan dan nilai seseorang tidak ditentukan oleh standar eksternal, melainkan dari penerimaan diri.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang bagaimana pendekatan metafora visual diterapkan dalam *environment booth* Tyas pada film animasi pendek *The Seemstress*, pada *scene 1* ketika Tyas *insecure* terhadap dirinya demi validasi orang lain dan *scene 6* setelah Tyas mencoba berdamai dengan kondisi internalnya setelah melihat dampak *insecurity* terhadap anaknya.