

dirancang dibatasi pada aset latar yang krusial bagi narasi perpisahan dalam film *Farewell to Spring*.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penciptaan ini adalah merancang *environment* untuk memvisualisasikan *background* yang memberikan kesan nostalgia dari cerita animasi *Farewell to Spring*. Penciptaan ini memiliki kepentingan untuk mengeksplorasi bagaimana teknik visual *watercolor* digital dapat diimplementasikan dalam membangun atmosfer emosional yang sentimental pada latar belakang animasi. Kontribusi yang diharapkan dari karya ini adalah sebagai referensi bagi praktisi maupun mahasiswa mengenai peran *background design* dalam membangkitkan memori kolektif. Bagi institusi, hasil perancangan ini diharapkan menjadi tambahan literatur mengenai perpaduan estetika tradisional ke dalam medium digital dalam produksi animasi kontemporer.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Penyusunan landasan penciptaan ini mengadopsi alur deduktif yang diawali dengan pembahasan komprehensif mengenai *environment design*, kemudian mengerucut pada *background design*, tipologi gaya seni visual, hingga bermuara pada konsep nostalgia beserta parameter visualisasinya. Konsep keseluruhan merupakan akumulasi dari teori-teori ini yang menghubungkan nostalgia dengan *shared memory*, referensi visual, serta teknik cat air (*watercolor*) guna membangun fondasi yang selaras dengan target audiens dewasa. Struktur ini bertujuan untuk memastikan setiap elemen visual dalam film *Farewell to Spring* memiliki landasan teoritis yang kuat untuk mendukung proses perancangan di bab berikutnya.

2.1 *Environment Design*

Dalam ranah animasi, *environment design* dipahami sebagai perancangan ruang yang melampaui fungsi dekoratif; ia berperan krusial dalam mendukung narasi, membangun suasana (*mood*), dan menciptakan imersi bagi penonton. Lingkungan yang terencana secara matang mampu menetapkan dimensi waktu, lokasi, dan atmosfer cerita, yang secara langsung mempengaruhi persepsi emosional audiens terhadap karakter maupun plot. Melalui detail seperti pencahayaan, komposisi, dan tekstur, *environment* menjadi elemen kunci yang membawa penonton masuk ke dalam dunia fiksi yang koheren.

Menurut Syafikarani (2021), visualisasi latar belakang dalam animasi berperan penting dalam membangkitkan rasa familiaritas melalui penonjolan identitas budaya dan objek yang dekat dengan audiens. Prinsip ini diterapkan dalam *Farewell to Spring* dengan mengolah latar hutan yang meranggas dan gua misterius guna mempertegas suasana melankolis. Sejalan dengan itu, Sugihartono (2018) menekankan pentingnya identitas budaya guna memperkuat keterikatan dengan penonton, yang melandasi pemilihan elemen alam musim semi sebagai metafora kehidupan yang mulai memudar. Selain aspek estetis, *environment design* juga mencakup perencanaan teknis melalui *blocking floor-plan* untuk menjamin konsistensi perspektif dan perubahan suasana naratif di sepanjang film.

2.2 *Background Design*

Sebagai bagian integral dari desain lingkungan, *background design* secara spesifik menitikberatkan pada komposisi dan estetika guna memperkuat dimensi dramatis serta mendukung *storytelling*. Latar belakang tidak hanya berfungsi mengisi ruang kosong, tetapi secara aktif mempengaruhi persepsi penonton melalui elemen seperti warna, tekstur, dan pencahayaan yang bertindak sebagai bahasa visual tanpa dialog.

Ramadhan dan Kurnianto (2018) menyatakan bahwa desain latar mampu menciptakan ruang yang autentik melalui detail arsitektur serta atmosfer historis.

Dalam konteks ini, penggunaan teknik cat air pada *Farewell to Spring* bertujuan menghasilkan efek organik seperti *bleeding* dan transparansi yang secara visual merepresentasikan memori yang mulai kabur atau melankolis. Sejalan dengan pendapat Pratama (2018), pemilihan objek dan warna sangat krusial dalam mendukung narasi. Oleh karena itu, *background* dalam karya ini dirancang dengan palet warna hangat dan tekstur pudar guna membangun *mood* nostalgia yang selaras dengan dramatisasi cahaya dari perencanaan *floor-plan*.

2.3 Media Visual

Media visual dalam animasi melibatkan pengolahan berbagai *art style*, dari realistik hingga *non-photorealistic*, dengan teknik *watercolor* sebagai salah satu yang menggabungkan elemen tradisional dan digital. *Watercolor* digital memungkinkan simulasi efek seperti transparansi, *bleeding*, *edge darkening*, dan *substrate granulation* yang sulit dicapai secara manual dalam produksi animasi skala besar.

Montesdeoca et al. (2017) mengembangkan kerangka kerja untuk *watercolor stylization* pada objek 3D, dengan fokus pada koherensi melalui efek seperti *gaps & overlaps* dan *pigment turbulence*. Teknik ini membagi *art style* menjadi gaya yang ceria untuk anak-anak dan melankolis untuk dewasa, di mana teknik *watercolor* dipilih karena kemampuannya menciptakan tekstur organik yang mendukung tema nostalgia. Dalam *Farewell to Spring*, eksplorasi ini diaplikasikan melalui Procreate dan Photoshop untuk iterasi *brush* yang meniru cat air tradisional, sehingga menghasilkan visual yang sentimental. Selain itu, Du (2016) membahas fleksibilitas dalam ekspresi artistik melalui *hybrid approach*. Jenis *art style* ini mampu menyampaikan emosi yang kompleks melalui ketidaksempurnaan visual yang terasa manusiawi, yang sekaligus menjadi jembatan visual menuju konsep nostalgia.

2.4 Nostalgia

Nostalgia merupakan perasaan kerinduan terhadap masa lalu yang sering di idealisasi, terkait erat dengan *shared memory* sebagai pengalaman kolektif yang dipicu oleh artefak visual. Dalam *Farewell to Spring*, aspek nostalgia digunakan untuk membangun keterikatan emosional melalui estetika retro dan tekstur pudar sebagai pemantik memori bersama. Makai (2018) menjelaskan bahwa penggunaan elemen visual seperti palet warna hangat dalam media visual berfungsi sebagai pengingat masa kecil guna membangun ikatan komunal antar audiens.

Visualisasi nostalgia ini diwujudkan melalui warna pudar dan komposisi longgar yang merujuk pada referensi visual klasik seperti dalam *Winnie the Pooh* atau *La Maison en Petits Cubes*. Referensi tersebut bertindak sebagai elemen pengait memori karena secara universal diasosiasikan dengan kenangan masa kecil yang hangat. Hubungan ini kemudian diperkuat melalui teknik *watercolor*, di mana karakteristik *bleeding* dan transparansinya bertindak sebagai metafora visual dari sifat memori manusia yang sering kali tampak pudar dan tidak presisi seiring berjalannya waktu. Sebagaimana ditambahkan oleh Leitch (2018), nostalgia mampu membangkitkan memori bersama melalui ikon visual yang kuat. Hal ini didukung oleh Sielke (2019) dan Oh et al. (2023) yang menyatakan bahwa visualisasi memori positif dalam animasi dapat memperkuat rasa kepemilikan (*sense of belonging*). Integrasi antara teori memori kolektif (*shared memory*), penggunaan referensi visual yang akrab, dan karakteristik teknis *watercolor* inilah yang menjadi kunci utama dalam menghasilkan latar belakang yang sentimental dan imersif bagi penonton dewasa.