

bermanfaat bagi masyarakat dan pendidikan sebagai bahan referensi untuk penelitian terkait di masa depan.

## 2. LANDASAN PENCIPTAAN

### 2.1 ENVIRONMENT

Berbeda dari media film lainnya seperti *live action*, animasi unik dalam kemampuannya untuk menyajikan secara visual sebuah realita yang mengabaikan keterbatasan manusia (Coronado, 2021). Pembentukan realita tersebut dapat diraih dengan perancangan *environment* dan *world building* yang imersif dan mendetail sehingga memberikan sebuah film yang imersif dan memiliki daya tarik yang kuat untuk menahan audiens agar tetap menonton.

*Environment* dalam animasi merujuk pada kondisi atau keadaan sekitar yang mengelilingi karakter. Membuat sebuah *environment* yang menarik namun juga realistis dan dapat dipercaya dalam konteks dunia dan cerita yang dibawa dapat diraih dengan proses *worldbuilding*, sebuah tahap pembangunan dunia atau latar imajiner yang seringkali dikaitkan dengan fiksi ilmiah. *Worldbuilding* mencakup pengembangan berbagai aspek seperti sejarah, geografi, budaya, dan ekologi, penciptaan geografi, latar belakang cerita, flora, fauna, teknologi, hingga suku dan bangsa (Hergenrader, 2018). *Environment* menciptakan ruang bagi narasi sebuah film untuk berlangsung, membawa penonton ke dalam realitas yang unik bagi cerita tersebut. Dalam film animasi, *environment* dapat menjadi petunjuk karakteristik tokoh, mampu memberikan pemahaman yang mendalam kepada identitas sang karakter melalui caranya berinteraksi dan memandang dunia sekitarnya (Lasseter, 2011).

Walaupun seringkali diabaikan dibandingkan dengan karakter yang seringkali merupakan sentral dari sebuah film, *environment* merupakan aspek yang penting dan krusial dalam pembentukan film tersebut. *Environment* diperlukan penonton untuk dapat memahami konteks mengenai apa yang sedang berlangsung dan dimana karakter berada, menjadi bagian dari karakter tersebut dan memberikan informasi penting mengenai identitasnya dan dimana ia berada (Lammi, 2021).

*Environment* yang dibentuk melalui proses *worldbuilding* disajikan kepada penonton dalam suatu film animasi melalui *background* atau gambar latar belakang yang digunakan pada setiap shot. *Background* tersebut dibuat berdasarkan rancangan *layout*, yaitu lingkungan dimana karakter bergerak, termasuk peletakan kamera dan penataan adegan (Byrne, 1999).

## 2.2 SUREALISME

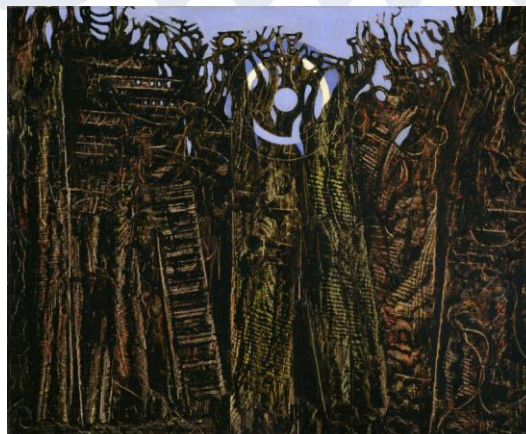
Surrealisme dikembangkan dari dadaisme di Prancis pada awal abad ke-20 selama akhir Perang Dunia I dan awal Perang Dunia II, dimana para seniman mengekspresikan ketidakpuasan, kekecewaan, dan absurditas realitas melalui karya-karya anti estetika. Surrealisme menggantikan pandangan penuh nihilisme Dadaisme tersebut dengan pandangan unik akan dunia melalui pelepasan alam bawah sadar (Yan, 2024). Tren Surrealisme sendiri pertama kali dipelopori oleh teoritikus Breton pada tahun 1924 melalui Manifesto Suralis. Ia menyadari keterbatasan Dadaisme yang terlalu fokus pada membalikan persepsi dan melanggar konvensi, sehingga ia pun mulai mempromosikan pemikiran Surrealisme yang terinspirasi dari Sigmund Freud dan teori psikoanalisis. Surrealisme menekankan secara khusus alam bawah sadar dan mimpi, menembus batas-batas realita dan memberikan kebebasan baru dalam ekspresi artistik dan sastra sehingga dapat menggambarkan kisah-kisah tak terungkap dan emosi batin manusia yang mendalam (Tajallinasr, 2024).

### 2.2.1 Max Ernst

Maximilian Maria Ernst (1891-1976) adalah seorang seniman asal Jerman. Awalnya, ia mengikuti aliran Dadaisme dan merupakan bagian dari kelompok *Rheinische Expressionist* di Bonn dan ikut mendirikan kelompok Dada Cologne. Ia menjadi pelopor gerakan Surrealisme setelah pindah ke Paris, mendapatkan gelar sebagai salah satu tokoh paling berpengaruh dalam perkembangan gerakan Surrealisme. Setelah mengalami sendiri kengerian perang yang mengungkapkan ketidakadilan dan lemahnya moralitas di dunia, Ernst menolak pandangan hidup yang rasional dan lebih menaruh fokusnya terhadap mimpi dan alam bawah sadar

yang menurutnya dapat membebaskan pikiran dari setiap batasan dunia (Zuena et al., 2022). Lukisan surealis yang ia hasilkan memiliki gaya khas yang menarik dan misterius, dipenuhi dengan metafora Freudian, mitologi pribadi, dan kenangan masa kecil yang mampu menginspirasi pelukis terkenal lainnya pada abad tersebut seperti Tanguy, Magritte, dan Dali (Spies et al., 1991).

Selama masa karirnya, Ernst merupakan pioner berbagai teknik seni yang eksperimental seperti *collage*, *frottage*, *grattage*, *dripping*, dan *decalcomania* (Zuena et al., 2022). Pada teknik *frottage* atau menggosok, ia menjatuhkan potongan kertas secara acak di lantai kayu dan menggosoknya menggunakan pensil atau kapur, memindahkan tekstur kayu yang terdapat di lantai ke kertas. Teknik ini kemudian berkembang, menggunakan bahan-bahan seperti kawat, anyaman kursi, daun, kancing, dan tali lalu meletakkannya di bawah kanvas yang diberikan cat sebelum perlahan dikikis. Teknik ini seringkali digunakan dalam menggambarkan hutan pada akhir tahun dua puluhan. Lukisan-lukisan tersebut menampilkan sosok tembok pepohonan yang padat, cakram matahari, dan penampakan burung yang sedang terbang. Subjek hutan dalam karya-karyanya dapat dianggap sebagai perwujudan pesona sekaligus ketakutan yang ia alami dalam pengalamannya di hutan Jerman saat masih anak-anak (*The Forest, 1927-28 - by Max Ernst*, n.d.). Ia menulis sebuah esai berjudul “*Les Mysteres de la foret*” atau “misteri hutan” pada tahun 1934 di Minotaure, menyampaikan ketertarikannya pada berbagai jenis hutan yang pernah ia telusuri.



Gambar 2.1 *The Forest* (1927-28) karya Max Ernst. Sumber: *The Forest, 1927-28 - by Max Ernst*

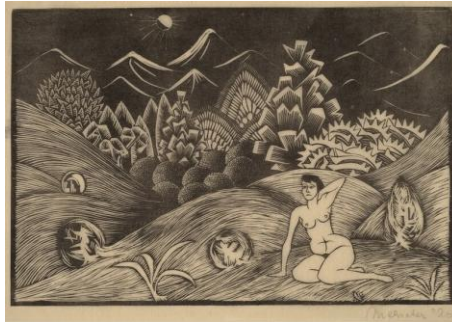
### 2.2.2 M. C. Escher

Maurits Cornelis Escher (1898-1972) adalah seorang seniman asal Belanda yang merupakan salah satu seniman grafis paling terkenal di dunia. Setelah menyelesaikan sekolah, ia pindah ke Roma dimana ia membuat berbagai gambar dan sketsa yang ia gunakan untuk litografi, ukiran, dan cetakan kayu. Karyanya yang paling terkenal adalah gambar-gambar “mustahil” yang mengeksplorasi refleksi, simetri, perspektif, dan geometri, seperti pada *Ascending and Descending* (1960), sebuah litografi yang menggambarkan sebuah bangunan besar yang atapnya berupa tangga tanpa akhir.



Gambar 2.2 *Ascending and Descending* (1960) karya M. C. Escher. Sumber: National Gallery of Art.

Pada karyanya *Female Nude in a Landscape* (1920), ia membuat sebuah gambar surealis dengan sosok wanita telanjang yang terletak di dalam lanskap sebuah dunia yang bertekstur. Bentuk manusia yang lembut sangat kontras dengan tanaman di sekelilingnya yang geometris dan tajam, menampilkan pola visual yang menekankan sifat fantastis dan surealis karya tersebut.



*Gambar 2.3 Female Nude in a Landscape (1920) karya M. C. Escher. Sumber: National Gallery of Art.*

### 2.3 WARNA

Warna dalam ruang lingkup sinematografi merupakan elemen yang penting dalam mempengaruhi psikologi penonton baik secara sadar maupun bawah sadar (Rabbaa, 2024). Penggunaan warna yang tepat dalam film dapat membantu untuk membentuk sebuah atmosfer, menciptakan suasana hati, dan memberikan konteks yang lebih mendalam mengenai cerita maupun karakter secara simbolis (Kovsh & Dziuba, 2022). Sebagai bagian yang penting dalam narasi visual, pemanfaatan warna merupakan teknik yang seringkali digunakan untuk meningkatkan pemahaman penonton perasaan terlibat terhadap alur yang dibawakan (Samanta & Tripathi, 2024).

Secara harfiah, efek warna terhadap respon emosi manusia memiliki asal muasal psikologis, dimana cahaya secara langsung dapat mempengaruhi keseimbangan hormon dan saraf di dalam otak seperti yang didapatkan pada kelenjar pineal (Rabbaa, 2024). Dalam kehidupan sehari-hari, penggunaan warna menjadi aspek yang signifikan demi tumbuh kembang dan mentalitas seseorang. Aplikasi warna dominan dalam kamar tidur anak memiliki pengaruh yang besar dalam aspek psikologis, fisiologis, dan sosial. Pemakaian warna yang terang dan segar seperti hijau memberikan perasaan menenangkan dan menghilangkan stress pada anak usia 6-8 tahun (Shelen & Laswandi, 2023). Contoh lainnya adalah pencahayaan warna biru yang memberikan efek tenang serta asosiasinya dengan kehadiran polisi terbukti dapat mengurangi angka kejahatan di jalan, mirip dengan

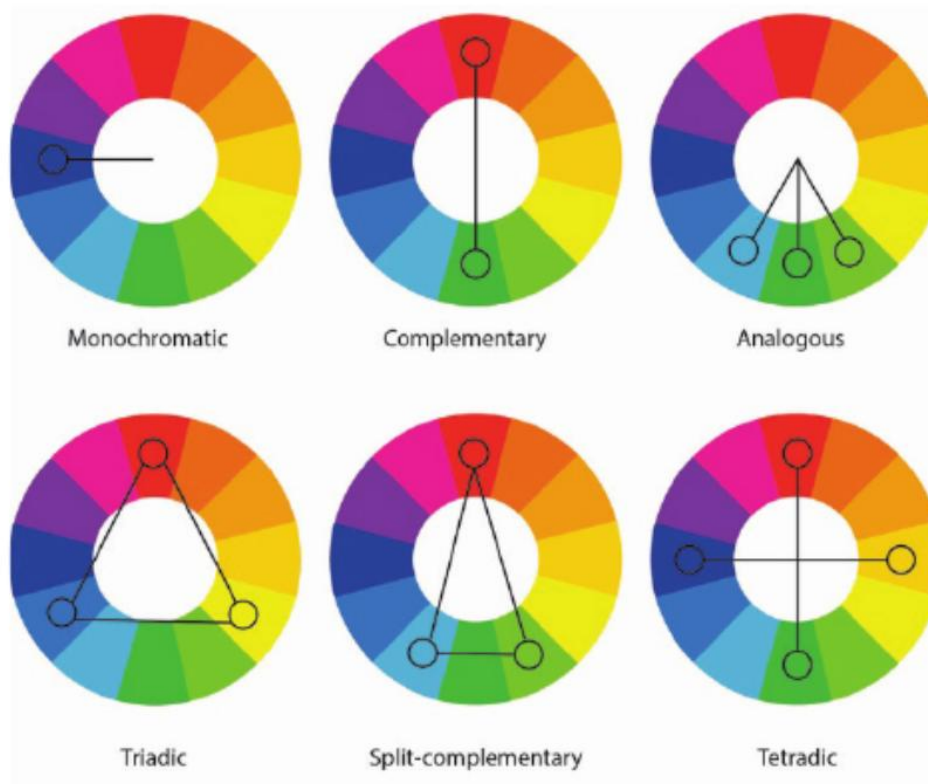
bagaimana pemakaian baju berwarna merah menunjang pemberian uang tip terhadap pelayan wanita karena meningkatkan daya tarik mereka (Rabbaa, 2024).

### 2.3.1 *Color Harmony*

*Color harmony* merujuk pada bagaimana serangkaian warna dapat memberikan sebuah efek yang menyenangkan atau memuaskan bila digunakan bersamaan (Javoršek & Weingerl, 2018). Pencapaian *color harmony* secara efektif dapat dicapai dengan penggunaan *Hue template*, merujuk pada sekumpulan rotasi tetap di roda warna yang menghasilkan warna yang kompatibel. *Hue* adalah sebutan untuk warna itu sendiri, seperti merah, kuning, dan biru. Ada enam bentuk dasar *hue template*:

1. Monokromatik: Warna dengan *hue* yang sama.
2. Komplementer: Warna yang saling berlawanan pada roda warna.
3. Analog: Warna dengan *hue* yang mirip, dengan letak yang bersebelahan di roda warna.
4. Triadik: Tiga warna dengan perbedaan *hue* yang sekitar  $120^\circ$  di roda warna. Berada di setiap poin sebuah segitiga sama sisi.
5. Split-komplementer: Tiga warna dengan dua diantaranya berada di masing-masing sisi komplementer warna ketiga di roda warna. Berada di setiap poin sebuah segitiga sama kaki.
6. Tetradik: Terdiri atas dua pasangan komplementer yang berlawanan di roda warna.





Gambar 2.4 6 jenis hue template. Sumber: Javoršek & Weingerl (2018).

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### 3.1 METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif, dimana data diambil menggunakan observasi karya. Karya yang diobservasi adalah serial film animasi *Over The Garden Wall* (2014), film animasi pendek *Bolvalk/Wereawolf* (2023), dan film animasi *Alice in Wonderland* (1865). Berikut observasi penulis mengenai film-film tersebut dalam segi makna, gaya visual, dan color harmony:

Tabel 3.1 Hasil observasi film berdasarkan makna, gaya visual, dan color harmony.

Film	Makna	Gaya visual	Color harmony
------	-------	-------------	---------------