

## 2. LANDASAN PENCIPTAAN

### 2.1 *Animated Storytelling*

*Animated storytelling* merupakan salah satu media penyampaian cerita dengan menggunakan visual bergerak. Menurut Blazer (2019), banyak orang yang memilih animasi untuk menyampaikan sebuah *storytelling* karena tidak ada batasannya untuk menyampaikan sebuah ide. *Artist* dapat melanggar aturan gravitasi, melupakan kontinum ruang-waktu, membuat dunia yang mustahil atau membawa penonton kedalam perjalanan dengan hanya bentuk, warna dan suara.

Namun tantangan terbesar untuk bisa menciptakan cerita animasi yang bermakna bukan tentang membiarkan imajinasi terbang bebas. Blazer mengatakan bukan seberapa menakjubkan dunia yang dibuat oleh *artist* tapi seberapa disiplin yang *artist* terapkan untuk membatasi pilihan mereka, terutama yang berkaitan dengan penceritaan (p. 18).

#### 2.1.1. *Cinematic Storytelling*

Menurut Block (2021), gambar yang bisa mengkomunikasikan *mood*, emosi atau ide kepada penonton disebut dengan *cinematic storytelling*. Dalam *cinematic storytelling*, terdapat 7 komponen dasar yang membangun *visual structure*. Ketujuh komponen tersebut adalah *space, line, shapes, tone, color, movement, rhythm*.

Dalam konteks *animated storytelling* yang menggunakan visual dalam penyampaian cerita, bisa mengontrol ketujuh komponen visual itu sangatlah penting. Hal ini dikarenakan penonton bereaksi secara emosional terhadap apa yang dilihat dan di dengar. Oleh karena itu warna, *tone* dan *environment* yang digunakan berpengaruh besar terhadap pembawaan *mood* dan makna dari animasi. Apalagi dengan adanya kebebasan berekspresi ketika membuat sebuah film dengan media animasi

### 2.2 *Environment Design*

Dalam animasi, *environment design* merupakan sebuah konsep latar atau lingkungan yang akan digunakan pada sebuah cerita. Namun tidak hanya sebagai

*setting* namun *environment* juga berperan untuk mendukung narasi visual, *mood* atau informasi penting dari sebuah film atau animasi (White, 2023).

Biasanya sebuah *background environment* mengadaptasi warna dan juga *style* dari karakter yang dibuat dan tidak sebaliknya. Ada *artist* yang lebih suka membuat konsep untuk *background* terlebih dahulu baru mengadaptasikannya ke karakter. Apapun pilihannya, *environment* dan karakter yang dibuat harus terasa hidup dunia yang sama atau saling melengkapi dengan satu sama lain (White, 2023, p.739).

Menurut White (2023) juga, ada beberapa “*golden rules*” untuk menggambar *background art* yang kebanyakan pasti dipakai kedalam segala jenis *style* dan teknik yakni:

1. *Light and Shade*: penggunaan *light* and *shade* biasa digunakan untuk efek dramatis pada tampilan dan nuansa *background*. Hal ini juga bisa diterapkan untuk memastikan karakter tetap stand out dibandingkan dengan *background*.
2. *Color Script*: *color script* dibuat untuk membantu membangun atau menentukan *mood* dan kejadian sepanjang alur cerita. *Scene* akan dipecah menjadi seperti *storyboard* yang kemudian setiap *scene* akan diberi *color code* yang akan mewakili *color theme* yang diwakilinya. Seperti jika ada rangkaian adegan yang menunjukkan marah, agresi atau pertengkaran maka cenderung berasa di kisaran warna merah.
3. *Light and Shadow*: hal ini diperlukan karena apapun dunia yang *artist* buat, peran dari “*light*” dan “*shadow*” harus saling berinteraksi. Beberapa “*light*” dan “*shadow*” dapat ditambahkan hanya kedalam elemen *background* asalkan karakter diwarnai dengan hati-hati agar terasa serasi dengan *background*.
4. *Depth Layering*: artinya memecah *scene* menjadi beberapa *layer background*. Hal ini untuk bisa menunjukkan “*distance*” karena semakin jauh, *tone* akan semakin terang atau semakin gelap tergantung sifat adegan, waktu, kondisi cuaca atau factor lainnya.

### **2.2.1. Production Design**

Menurut Barwell (2017), *design* sebuah ruang atau *environment* berperan penting dalam pembuatan atmosfer yang juga mendukung dari sebuah film atau animasi.

Sebuah ruang pribadi bisa mencerminkan psikologi dari karakter dan *interior* dari tempat bisa menunjukkan *inner landscape* serta lapisan dari *backstory*.

Barwell juga membuat sebuah metode untuk menganalisa *production design* yaitu metode *visual concept analysis*. Metode ini juga bisa digunakan untuk dekonstruksi *production design* dari segala *screen production*. Metode ini bekerja melalui 5 aspek yang biasa *production designer* visualisasi sebuah *script* yaitu:

1. *Space*: terdiri dari *height, length, depth, shape, angle, levels, layers, scale, proportion* dan sebagaimana elemen itu di organisir. Stuart Craig yang merupakan PD (*production designer*) mengatakan “*The designer’s job is to provide a space that tells the story*” yang secara tidak langsung membicarakan bahwa *space* memiliki peran untuk menjelaskan cerita.
2. *In and Out*: merupakan penjelasan akan cara kerja *interior* dan *exterior setting* dan juga *movement* itu di desain. Contohnya adalah penggunaan pintu atau jendela sebagai pembatas antara “*inside*” dan “*outside*” yang bisa digunakan untuk transisi fisik untuk meningkatkan ide, *character development* maupun *stages* di narasi.
3. *Light*: mengacu kepada pemilihan sumber cahaya seperti natural atau buatan, posisi dan arah. Beberapa sketsa dari PD biasa memasukan posisi *key light* untuk konsiderasi fundamental.
4. *Colour*: efek psikologi daeri warna dapat berperan untuk membangkitkan *mood*, waktu, tempat, karakter dan juga *plot development*. Seleksi dan kombinasi warna juga bisa mempengaruhi opini, perasaan atau bahkan respon fisikal dari penonton.
5. *Set decoration*: mengacu kepada pemilihan *furniture*, tekstil, warna, pola dan juga bentuk. Selain itu juga pemilihan ukuran, *style* dan tektur serta bagaimana di susun pada *setting* dipadukan untuk bisa menciptakan *mood* serta memperkuat konsep yang ada

### 2.3 Mise-en-scene

*Mise-en-scene* merupakan istilah dalam dunia film yang berasal dari Bahasa Prancis yang berarti “*putting into the scene*” (Bordwell et al., 2017). Para *film director* biasa menggunakan istilah tersebut untuk menandakan kendali *director* atas apa

yang muncul didalam frame. Bordwell juga mengatakan bahwa pembuat film biasa menggunakan *mise-en-scene* untuk mendapatkan *realism*, memberikan *setting* tampilan yang autentik atau membiarkan aktor berakting senatural mungkin.

Tidak hanya itu saja, *mise-en-scene* juga bisa bekerja sebagai bagian dari narasi, memberikan informasi cerita yang sedang berlansung. Aspek yang ada dalam *mise-en-scene* film mirip dengan apa yang ada di seni teater yaitu *setting*, *lighting*, *costume* dan *make up* serta *staging* dan *performance*. Salah satu orang yang handal dalam *mise-en-scene* adalah kritikus film berasal dari Prancis yaitu Andre Bazin. Bazin membagi 2 jenis *filmmaking* menjadi 2 pendekatan yaitu *mise-en-scene* dan *montage* (StudioBinder, 2019). *Filmmaker* *montage* membuat arti dari kombinasi dan penjajaran beberapa gambar. Sedangkan *filmmaker* *mise-en-scene* berfokus kepada *storytelling* dari satu buah gambar.

Pada video StudioBinder (2019) juga menjelaskan lebih detail tentang elemen dari *mise-en-scene*. Disebutkan bahwa ada 12 elemen yang membuat sebuah *shot* yakni desain set, warna, properti, pencahayaan, kostum, bloking, kostum, *make up*, suara, musik, lensa serta *frame rate*. Dijelaskan juga bahwa *mise-en-scene* terbagi menjadi 2 jenis tradisi yakni *naturalistic* dan juga *theatrical*.

*Mise-en-scene naturalistic* berarti *environment* yang ada di film maupun animasi sama dengan yang ada di dunia nyata (*realistic* dan *familiar*). Sedangkan *mise-en-scene theatrical* ditunjukkan secara berlebihan, tidak dimaksudkan untuk normal. Penggunaan set, kostum maupun properti yang berlebihan pada *mise-en-scene theatrical* berhasil mencuri perhatian karena keunikan dan keanehannya. Namun bukan berarti *mise-en-scene naturalistic* tidak sekonsiderasi atau seefektif *theatrical*. Karena apapun pilihan jenis yang dipakai, *naturalistic* ataupun *theatrical* yang terpenting adalah *mise-en-scene* harus selaras dengan visi dari pembuat filmnya.