

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Perkembangan industri animasi global maupun di Indonesia menunjukkan kemajuan pesat secara teknis dan artistik. Animasi kini berkembang sebagai medium edukatif dan komunikatif dalam menyampaikan nilai, emosi, serta isu sosial melalui visual naratif. Dalam produksi animasi, *environment* berperan sebagai ruang visual yang menyampaikan suasana melalui atmosfer, warna, properti (props), dan elemen visual dalam *frame* (Rahardja & Lukmanto, 2020). Namun, *environment* masih kerap diposisikan sebagai latar pendukung, bukan elemen naratif aktif yang membentuk pengalaman emosional dan perkembangan karakter.

Warna merupakan elemen utama dalam perancangan *environment* animasi karena berperan membangun atmosfer, mengarahkan fokus visual, serta menuntun emosi penonton. Ren (2021) menyatakan bahwa perpaduan emosi kreator dan gagasan visual menghasilkan nilai estetika yang kuat, sementara Csillag dan Sabão (2024) menunjukkan bahwa warna digunakan secara strategis untuk mendukung ritme naratif. Dalam konteks *environment* restoran, warna dapat merepresentasikan kehangatan, kesibukan, tekanan kerja, hingga dinamika emosional antar karakter.

Selain warna, properti (props) juga menjadi elemen penting dalam *environment* yang memperkaya konteks ruang dan mendukung narasi. Properti tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi dapat digunakan sebagai metafora visual untuk menggambarkan karakter dan suasana adegan (Sethio & Hakim, 2021). Dalam animasi bertema pembelajaran, properti dapur seperti alat masak, bahan makanan, dan meja kerja dapat merefleksikan proses belajar, usaha, serta hubungan antar karakter.

Meskipun warna dan properti berperan penting dalam narasi visual, perancangan *environment* masih belum dimanfaatkan secara optimal dalam mendukung *storytelling* pada film animasi pendek. Berangkat dari pengalaman personal penulis yang akrab dengan aktivitas dapur restoran keluarga, karya ini mengeksplorasi potensi visual dapur sebagai ruang yang mampu mendukung suasana dan penyampaian narasi.

Produk akhir karya ini berupa film animasi pendek *Perfect Dumpling* yang menggunakan pendekatan animasi *hybrid 2D–3D compositing*. Film ini menceritakan perjalanan seorang *chef* muda dalam proses belajar dan berkembang di lingkungan dapur restoran. Dalam konteks tersebut, dapur tidak hanya berfungsi sebagai latar, tetapi sebagai elemen utama dalam membangun narasi visual. Oleh karena itu, perancangan *environment* dapur restoran difokuskan pada tata ruang, properti, dan warna untuk mendukung suasana serta aktivitas di dalamnya.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, penulis menemukan masalah yang akan dibahas adalah: Bagaimana perancangan dapur restoran pada film animasi *Perfect Dumpling*?

Fokus masalah yang dijadikan sebagai subjek penelitian yaitu perancangan *environment* dapur restoran pada film animasi pendek *Perfect Dumpling* melalui pengolahan warna, properti (props), material, dan *layout* sebagai elemen visual yang membangun atmosfer dan mendukung narasi.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penelitian ini adalah merancang *environment* dapur restoran pada film animasi *Perfect Dumpling* melalui pengolahan warna, properti, material, dan *layout* sebagai elemen visual yang mendukung narasi.

Selain itu, penelitian ini bertujuan memberikan kontribusi akademis sebagai referensi dalam perancangan *environment* animasi yang mengintegrasikan aspek visual dan teori untuk mendukung *storytelling*.