

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi animasi digital mendorong pemanfaatan elemen visual sebagai media utama dalam penyampaian pesan. Pada film animasi non-verbal, cerita disampaikan tanpa dialog sehingga pemahaman penonton sepenuhnya bergantung pada elemen visual yang ditampilkan. Warna, komposisi ruang, tekstur, dan pencahayaan menjadi unsur penting dalam membangun suasana serta mengarahkan penonton dalam memahami alur cerita. Oleh karena itu, perancangan visual dalam animasi non-verbal harus dirancang secara terstruktur agar mampu menyampaikan informasi naratif secara jelas kepada penonton [1].

Dalam konsep *visual storytelling*, lingkungan atau *environment* tidak hanya berfungsi sebagai latar visual, tetapi juga sebagai media komunikasi naratif. Konsep *environmental storytelling* menjelaskan bahwa lingkungan mampu menyampaikan informasi cerita melalui bentuk ruang, detail objek, serta atmosfer visual tanpa memerlukan penjelasan verbal. Konsep ini diperkuat oleh teori *narrative architecture* yang menyatakan bahwa ruang dapat membangun struktur cerita melalui hubungan antara karakter dan lingkungannya. Dengan demikian, perancangan *3D environment* memiliki peran penting dalam membentuk pengalaman naratif dalam film animasi non-verbal [2].

Namun dalam praktik produksi animasi, *3D environment* sering kali hanya diperlakukan sebagai elemen visual pendukung yang bersifat estetis. Lingkungan hanya digunakan sebagai latar tempat terjadinya adegan tanpa mempertimbangkan fungsi naratifnya. Kondisi tersebut menyebabkan ruang tidak mampu menyampaikan makna cerita secara efektif kepada penonton, terutama pada film animasi non-verbal yang tidak menggunakan dialog sebagai media penjabar cerita. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa elemen visual seperti komposisi ruang, warna, dan atmosfer visual dapat berfungsi sebagai media penyampai makna cerita tanpa dialog apabila dirancang secara konseptual dan terstruktur [3].

Film pendek *The Last Simulation* mengangkat tema dualitas antara dunia simulasi dan dunia nyata. Dualitas tersebut direpresentasikan melalui dua lingkungan utama, yaitu gurun sebagai representasi dunia simulasi dan rumah sakit sebagai representasi dunia nyata. Kedua lingkungan tersebut dirancang untuk menampilkan kontras visual yang

menandai perubahan realitas dalam cerita. Tantangan utama dalam perancangan ini adalah memastikan bahwa perbedaan atmosfer, struktur ruang, serta karakter visual mampu menyampaikan makna cerita kepada penonton tanpa bantuan dialog verbal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan perancangan *3D environment* berbasis *visual storytelling* dengan mengintegrasikan prinsip *environmental storytelling*, *narrative architecture*, serta teori Bahasa Rupa. Pendekatan ini dipilih karena mampu menjelaskan bagaimana elemen visual dalam lingkungan dapat berfungsi sebagai media penyampai narasi secara non-verbal.

Melalui penelitian ini diharapkan dapat dihasilkan perancangan *3D environment* gurun dan rumah sakit yang mampu menyampaikan atmosfer serta makna cerita secara visual. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan perancangan *environment* pada film animasi non-verbal serta menjadi referensi bagi animator dan pembuat film dalam memanfaatkan lingkungan sebagai media penceritaan visual.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana merancang *3D environment* gurun dan rumah sakit dalam film pendek non-verbal *The Last Simulation* agar mampu menyampaikan atmosfer dan makna naratif secara visual tanpa dialog?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan uraian masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penulis memfokuskan masalah pada :

1. Penelitian dibatasi pada perancangan *environment 3D* berupa gurun dan rumah sakit.
2. Analisis difokuskan pada unsur visual, seperti komposisi ruang, warna, pencahayaan, atmosfer, dan tekstur.
3. Penelitian hanya membahas penerapan prinsip *environmental storytelling*.
4. Proses teknis yang dibahas hanya mencakup perancangan, modeling,

texturing, lighting, dan rendering environment.

5. Pembahasan makna visual dibatasi pada interpretasi simbolik gurun dan rumah sakit dalam konteks film *The Last Simulation*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Merancang 3D environment bertema gurun dan rumah sakit dalam film pendek *The Last Simulation* yang mampu menyampaikan atmosfer naratif tanpa dialog.
2. Menerapkan prinsip *environmental storytelling* dalam pembentukan komposisi ruang, pencahayaan, tekstur, dan detail visual pada kedua environment.
3. Menghasilkan kontras visual yang jelas antara gurun sebagai dunia simulasi dan rumah sakit sebagai dunia nyata.
4. Mendeskripsikan proses perancangan 3D environment secara sistematis mulai dari tahap konseptual hingga rendering akhir.
5. Mengevaluasi efektivitas environment sebagai media penyampai narasi visual dalam film non-verbal.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian perancangan environment 3D sebagai media penceritaan visual pada film animasi non-verbal. Penelitian ini memperkuat penerapan prinsip *environmental storytelling* Don Carson, konsep bahasa rupa Primadi Tabrani, dan pendekatan semiotika visual Alex Sobur dalam konteks desain lingkungan digital. Selain itu, penelitian ini berfungsi sebagai acuan konseptual untuk memahami hubungan antara visualisasi ruang, pembentukan suasana, dan penyampaian narasi pada karya animasi yang tidak bergantung pada dialog verbal.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini memberikan rujukan aplikatif bagi proses produksi animasi dalam perancangan environment 3D yang berfungsi sebagai penguat narasi tanpa dialog. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh pembuat film, animator, dan desainer visual sebagai pedoman dalam merancang ruang digital yang efektif dalam menyampaikan suasana dan emosi. Selain itu, penelitian ini menyediakan kerangka kerja teknis yang sistematis mengenai tahapan perancangan environment 3D, sehingga dapat digunakan sebagai referensi pembelajaran maupun pengembangan karya animasi non-verbal berbasis teknologi 3D.

1.6 Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan. Bab ini menjelaskan alasan dilakukannya penelitian, ruang lingkup penelitian, arah pencapaian penelitian, serta gambaran struktur skripsi secara keseluruhan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat kajian teori yang menjadi landasan penelitian, di antaranya teori *environmental storytelling* (Don Carson), teori arsitektur naratif (Henry Jenkins), teori bahasa rupa atau tata ungkap visual (Primadi Tabrani), serta teori semiotika visual (Alex Sobur). Selain itu, bab ini juga menyajikan penelitian terdahulu, konsep-konsep desain environment 3D, serta kerangka pemikiran yang digunakan sebagai dasar dalam proses perancangan dan analisis.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode penelitian yang digunakan dalam perancangan dan evaluasi 3D environment pada film animasi non-verbal *The Last Simulation*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif untuk mengukur efektivitas environment 3D sebagai media penyampai narasi visual tanpa dialog.

Data diperoleh melalui kuesioner berbasis skala Likert yang diberikan kepada responden ahli, kemudian dianalisis dalam bentuk skor dan persentase. Bab ini juga memaparkan objek penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data, serta tahapan perancangan 3D environment mulai dari konsep hingga rendering untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil perancangan environment 3D pada film *The Last Simulation*, meliputi proses kreatif, pengembangan konsep visual, pembuatan model 3D, penerapan tekstur dan pencahayaan, serta pengujian visual dalam konteks alur cerita tanpa dialog. Selain itu, bab ini membahas bagaimana prinsip *environmental storytelling* diterapkan pada lingkungan gurun dan rumah sakit, serta bagaimana setiap elemen visual mendukung penyampaian suasana dan makna naratif.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil pembahasan serta ketercapaian tujuan penelitian, diikuti dengan saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya, baik dalam aspek desain environment 3D maupun pendekatan penceritaan visual pada karya animasi non-verbal.