



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Masyarakat di Indonesia memiliki berbagai macam warna kulit dan suku yang berbeda sehingga menciptakan keragaman yang indah, namun keindahan dan keragaman tersebut sering pula terganggu karena adanya standar yang muncul di masyarakat. Hal ini membuat masyarakat Indonesia terutama para remaja menjadi tidak percaya diri akan hal menarik yang mereka miliki sehingga timbulah krisis identitas karena ingin meniru orang lainnya. Fenomena baru ini merupakan hal yang penting dan dapat dikatakan sensitif sehingga film animasi menjadi sarana yang tepat untuk menyampaikan topik ini, karena dapat dikemas dengan menarik sehingga lebih mudah diterima oleh audience. Film ini akan menceritakan kehidupan seorang perempuan yang menjalani kehidupan normalnya layaknya seorang mahasiswi, ia tidak percaya diri akan hal yang telah ia miliki dan ingin menjadi seperti temannya, namun ketika ia mencoba untuk berubah ia mendapat sambutan buruk dan akhirnya ia disadarkan oleh rasa penasarannya. *Environment* akan berperan penting pada film ini karena dapat mendukung cerita yang ingin disampaikan.

*Environment* dapat berupa pemandangan, bangunan, ataupun perabotan serta penggambaran keadaan social (Rapport,1982). *Environment* menjadi hal yang menonjol pada film ini, karena *setting* dalam satu adegan dapat menceritakan banyak hal dan apabila tidak memiliki *setting* yang baik akan ada banyak hal yang

terlewatkan, sehingga menjadi salah satu unsur terpenting pada film animasi. *Environment* pada film ini menjadi hal yang menarik untuk menjadi pembahasan karena cerita yang akan disampaikan pada film ini akan divisualisasikan melalui perubahan *environment* yang terjadi pada kamar Lucy pada dunia nyata dan Lucy pada dunia cermin. Felix (seperti yang dikutip dalam Cecillia,2017, hlm.2) mengatakan, dalam film Big Hero Six kita dapat melihat hubungan Hero dan kakaknya hanya dengan melihat kamar Hiro saja, setiap detail dari lingkungan karakter akan mencerminkan identitas karakter yang tinggal disana. Hal ini yang dimaksudkan bahwa *environment* berfungsi penting untuk menjelaskan karakter dan tidak hanya menjadi latarbelakang.

Pada perancangan kali ini penulis akan membahas perubahan kamar pada karakter utama Lucy sebelum bertemu dengan versi dirinya yang lain. Perubahan *environment* akan ditunjukkan melalui perubahan warna pada kamar dan *props* yang terdapat di kamar Lucy pada dunia nyata dan Lucy pada dunia cermin. Penulis berpendapat bahwa *environment* pada cerita tidak hanya berlaku sebagai latar belakang namun juga dapat menceritakan situasi yang sedang terjadi pada tokoh. *Setting environment* pada cerita ini sangat berperan penting untuk menunjukkan jalan cerita yang ada serta suasana pada film, apabila tanpa adanya *setting* pesan tidak akan tersampaikan secara maksimal. Pada perancangan ini penulis ingin menunjukkan perbedaan psikologi karakter melalui *environment* yang telah diciptakan sedemikian rupa. Pada akhirnya *setting environment* dipilih sebagai tema pembahasan bagi penulis untuk menunjukkan perbedaan psikologi pada karakter yang akan disampaikan pada film.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana perubahan *environment* kamar Lucy pada dunia nyata dan Lucy pada dunia cermin dalam film animasi pendek “Phase” untuk menunjukkan perbedaan psikologi Lucy ?

## **1.3. Batasan Masalah**

*Environment* pada film animasi pendek “Phase” terdapat berbagai macam namun penulis berfokus pada kamar Lucy. Penulis membatasi masalah dengan:

1. Merancang *environment* kamar Lucy pada dunia nyata.
2. Merancang *environment* kamar Lucy pada dunia cermin.
3. Aspek perancangan meliputi warna dan bentuk *props* pada kamar.

## **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan dalam penulisan skripsi ini adalah untuk merancang *environment* yang dapat menunjukkan perbedaan psikologi karakter Lucy melalui perbedaan kamar Lucy pada dunia nyata dan dunia cermin.

## **1.5. Manfaat Skripsi**

1. Bagi penulis

Penulis dapat menerapkan pengetahuan mengenai fungsi *environment* bagi suatu film yang tidak hanya berguna sebagai latar belakang saja, dan juga

untuk mengembangkan dan menerapkan pengetahuan mengenai fungsi *environment* yang telah diperoleh selama di Universitas.

## 2. Bagi pembaca

Dapat memberi pengetahuan lebih mengenai fungsi dan kegunaan *environment* pada film yang tidak digunakan hanya sebagai background namun memiliki arti dan pengaruh penting dalam berjalannya sebuah film. Dapat digunakan sebagai referensi bagi yang mengangkat topik yang sama.

## 3. Bagi universitas

Untuk menambah informasi yang telah disediakan di universitas mengenai fungsi *environment* dalam film pendek, dapat digunakan sebagai tambahan informasi untuk acuan pembelajaran yang disediakan oleh perpustakaan universitas.