

1. LATAR BELAKANG

Film, tidak seperti karya seni lainnya, merupakan penggabungan dari berbagai media seni seperti seni rupa, musik, ekspresi tubuh, sastra, dan juga seni teater. (Effendy, 2004). Salah satu unsur yang menonjol dalam sebuah teatrikal adalah latar dari sebuah teater dimainkan. Bahkan sebelum pemeran naik ke atas panggung untuk memulai sandiwara, panggung itu sendiri yang terpapar lebar dan menjadi hal pertama yang tertanamkan dalam benak penonton.

Hal ini dikarenakan sifat dasar manusia yang merupakan makhluk sosial dimana berkomunikasi menjadi salah satu bentuk kebutuhan dasar manusia. Bentuk komunikasi sendiri sangat beragam, namun komunikasi visual merupakan bentuk paling awal dan memegang peranan penting dalam perkembangan budaya manusia (Witabora, 2012). Karena kebiasaan manusia untuk menyimak pesan visual secara naluriah, hal ini memungkinkan penonton untuk dapat menerima informasi yang disisipkan sepanjang film atau teater, tanpa perlu mendengarkan suara atau membaca.

Unsur visual ini meliputi latar dalam teater atau dalam dunia perfilman lebih dikenal dengan *environment*. *Environment* bukan hanya berperan sebagai tempat tokoh berperan atau berinteraksi, namun *environment* juga memberikan informasi, atau identitas dari karakter. (Sullivan, Schumer, Alexander, 2013). Artinya penonton dapat mengetahui informasi tertentu mengenai negara asal tokoh, status sosialnya, atau keadaan yang terjadi di sekitar lingkungannya, hanya dengan sekilas dipaparkan pada *environment* film.

Dengan terbatasnya karya baik dari segi waktu penayangan dan biaya produksi, seorang *filmmaker* harus dapat memaksimalkan penceritaan yang diberikan dalam setiap *frame*-nya. Belum lagi keterbatasan akan penjelasan yang dapat diberikan secara suara, terkadang akan dapat lebih cepat dan efektif jika diperlihatkan secara visual. Oleh karena itu permainan *environment* yang pintar, dapat menunjang film dari berbagai segi, baik estetika, produksi, ataupun keterbacaan pesan yang disampaikan Sebuah film.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang didapat dari skripsi penciptaan ini adalah:

Bagaimana perancangan *environment* bangunan dengan *setting* Jakarta Barat dalam film “Night in the Alley”?

Untuk memfokuskan ruang penelitian, pembahasan akan dibatasi pada:

1. *Background* bangunan di jalanan *scene 5*.
2. Tipe bangunan yang akan menjadi fokus analisis adalah bangunan A dan bangunan renovasi.

Nantinya pembahasan akan menjelaskan mengenai aspek desain yang diambil dari referensi nyata bangunan di daerah Jakarta Barat dan diterapkan kedalam model bangunan A dan bangunan renovasi. Meliputi bentuk, proporsi, warna, kondisi bangunan, serta *exterior* di sekitarnya.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Skripsi ini dibuat dengan tujuan untuk mendalami ciri khas dari desain bangunan yang ada di perkotaan dan gang di Indonesia demi mendukung perancangan bangunan dalam film “Night in the Alley”.

2. STUDI LITERATUR

2.1. Environment

Menurut Sullivan, Schumer, dan Alexander (2013), *environment* bukan hanya dijadikan tempat tokoh berperan, namun *environment* juga menjadi aspek yang hidup seperti karakter dalam film. *Environment* ikut berperan dalam menunjukkan suatu informasi atau identitas untuk mendukung karakter dalam menjalankan sebuah cerita meliputi identitas latar dan waktu yang sedang terjadi sepanjang cerita.

Ada pula menurut Lobrutto (2002), dimana *environment* memiliki dampak metafisika yang dapat mempengaruhi pandangan penonton terhadap karakter dan