

2. STUDI LITERATUR

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Studi penelitian ini membahas tentang *environment design* dari animasi film *Bubur Fight* yang berbentuk seperti mainan kayu. Teori utama pada penulisan ini menggunakan teori *mise en scene* yaitu *set design* yang didukung oleh teori *proximity*.

2.2 ENVIRONMENT DESIGN DALAM ANIMASI

Sebelum awal *pra-produksi* pembuatan film, tim produksi akan mencari data berupa *reference* sebagai *guide* awal dalam pembuatan *environment* pada film yang ingin dibuat. Bucher (2007) pada salah satu jurnalnya menceritakan, bahwa tim produksi film besar seperti *Disney* melakukan *research* pada film animasi mereka seperti *Lion King* (1994) dengan berkunjung ke Afrika untuk mendapatkan inspirasi serta mengumpulkan data agar tim produksi bisa memahami film yang sedang mereka buat dan mampu menyampaikan pesan dari film tersebut kepada penonton. Hal ini menunjukkan bahwa *research* menjadi kunci awal pada pembuatan film.

Data yang sudah dikumpulkan akan digunakan sebagai pengembangan pada cerita oleh tim produksi film. Pada saat produksi, tim produksi akan membuat elemen-elemen yang mendukung pada pengembangan cerita, salah satunya *environment*. *Environment* merupakan sebuah dunia dimana cerita dan tokoh terjadi dan tokoh memiliki akses untuk melakukan interaksi di dalam dunia tersebut. Saat menata *environment*, *set designer* dari *environment* harus memberikan ruang kepada tokoh agar tokoh mampu berinteraksi di dalam dunia. Saat adegan dari sebuah animasi menjadi *scene*, maka tim produksi akan menata *environment* untuk mendapatkan hasil *set design* didalam *scene*. Saat *scene* animasi ditampilkan pada layar, tim produk harus mempertimbangkan elemen-elemen yang ada pada *scene* sebuah film atau lebih dikenal *mise en scene*.

2.3 MISE EN SCENE DAN SET DESIGN

Gibbs (2012) pernah menyatakan bahwa ketika kita membuat sebuah *space* kita tidak hanya berpikir tentang penataan suatu ruang dari suatu adegan, namun bagaimana *space* bisa memberikan ruangan pada aktor saat melakukan aksinya di dalam *scene*. Keteraturan menjadi kunci bagaimana *environment* bisa menggambarkan suatu adegan yang mudah ditangkap oleh mata penonton saat melihat suatu kejadian dari sebuah peristiwa. Dalam dunia film peristiwa ini lebih dikenal dengan *mise en scene*. *Mise en scene* dapat diartikan sebagai buku panduan dari director saat akan membuat film. *Mise en scene* dapat digunakan sebagai awalan dari *screenplay* yang menjadi *blueprint* film atau animasi saat ditangkap pada kamera. Menurut Wille (2015) produksi pada *design* dimulai saat *director* menerima hasil hasil dari *screenplay* yang membantunya untuk menambahkan ide tambahan cerita yang sedang dibuat. Lothrop (2014) pada *mise en scene* terdapat banyak elemen-elemen yang mendukung dalam pembuatan film yang ada pada film, salah satunya *set* menjadi dasar untuk melakukan research pada perancangan dunia yang ada pada film.

Dalam dunia film *set* memberikan gambaran kepada penonton mengenai apa saja yang sedang terjadi. Biasanya *set* dari sebuah film dibuat dengan beberapa properti beserta lokasi dengan lokasi dari tempat *shooting* film dilakukan. Lamster (2000) berpendapat bahwa *set* harus bisa menyampaikan kepada penonton bagaimana peristiwa dari sebuah situasi itu sedang terjadi, jika tidak maka peristiwa tersebut tidak terkesan menarik bagi orang-orang yang menonton. Tidak hanya itu dalam pembuatan *set design*, orang yang bertanggung jawab pada pembuatan set harus menemukan cara bagaimana aset tersebut bisa menyatu dengan karakter sehingga sesuai dengan naskah.

Purvers (2014) menyatakan bahwa dalam pembuatan *set design*, tidak hanya harus berfokus pada penampilan namun bagaimana set tersebut bisa memiliki *space* bagi karakter untuk bisa melakukan aksinya berdasarkan skrip. Dalam film saat penonton menonton film, seorang *set designer* harus memikirkan

cara bagaimana caranya agar penonton dapat menerima informasi dari film dalam hitungan detik tanpa harus berpikir dan dapat menikmati film. Seorang *set designer* dituntut untuk bisa berpikir serta menganalisis seperti *set design* dari film sebelum film dibuat dan ditayangkan secara umum, seorang *set designer* harus mempertimbangkan banyak hal dalam menentukan properti yang akan menjadi penunjang dalam *set* sebuah film. Philips (2014) mengutip salah satu *interview* dari suatu drama yang menyatakan bahwa *Mise en scene* dari sebuah *set* bersifat analisis untuk menentukan penataan, fungsi dan interaksi antar *set*.

2.4 PROXIMITY

Proximity merupakan sebuah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana individu berinteraksi dengan lingkungan yang sedang ditempati dalam keadaan tertentu, Interaksi individu meliputi objek, ruangan, dan makhluk hidup yang ada disekitar individu. Ballendat (2010) berpendapat bahwa *proximity* menunjukkan bahwa manusia secara sadar dan tidak sadar akan terpacu untuk melakukan tindakan jika berada dalam suatu *space* yang memberikan dia pilihan untuk dia melakukan suatu tindakan. Hal ini juga membuktikan manusia tidak jauh berbeda dengan makhluk hidup lainnya karena dalam kehidupannya, manusia selalu membuat batasan terhadap ruang yang ditempati. Batasan ini memberikan mereka pandangan dan pengetahuan tentang dimana dirinya berada, apa yang bisa mereka lakukan, dan pada kondisi tertentu tindakan apakah yang tepat untuk dilakukan. Ballendat juga menjelaskan bahwa terdapat 4 elemen pada *Proximity* yaitu *position, identity, movement, and orientation*.

2.4.1. POSITION

Position adalah bagaimana letak dari entitas dalam sebuah *space* atau ruangan. Dalam *proximity*, entitas memiliki dua position saat berada didalam *space* yaitu *absolute position* dan *relative position*. *Absolute position* terjadi saat sebuah entitas berada dalam sebuah *space* dan posisi entitas tidak sedang mengalami perubahan *position* didalam *space* yang ditempati. Sementara *relative position* terjadi saat entitas berada dalam satu *space*, entitas tidak memiliki posisi yang

pasti di dalam sebuah *space* dalam *relative position* karena posisi entitas selalu berubah-ubah dari posisinya.

2.4.2. ORIENTATION

Orientation adalah arah hadapan dari entitas dalam *space* dan pengaruh interaksinya dengan lingkungan didalam *space*. Dalam penataan *orientation* dan *position* saling mengikat, dimana posisi dan arah hadap entity tergantung pada dari perspective dan arah hadap dari entitas lain melihatnya. *Orientation* tidak jauh berbeda dengan *position*, *orientation* juga memiliki *absolute orientation* dan *relative orientation*.

2.4.3. MOVEMENT

Pengaruh dari *movement* pada entity tergantung pada *position* dan *orientation* dari entity-nya didalam *space* yang ditempati dan batasan yang dimiliki entitas (dalam hal ini *tokoh*) untuk melakukan gerakan. *Movement* entitas dalam sebuah *space* terpicu pada lingkungan yang ada di sekitarnya yang menyebabkan entitas melakukan gerakan tertentu.

2.4.4. IDENTITY

Dalam *proximity*, *Identity* atau entitas adalah objek atau makhluk hidup yang berada dalam *space*. *Identity* sendiri merujuk pada satu atau banyaknya entitas yang berada dalam sebuah *space*. Didalam *space*, *identity* yang berada bersama dengan *identity* saling berinteraksi satu dengan yang lain yang kemudian akan mempengaruhi dari gerakan, cara bertindak dan cara *identity* (makhluk hidup) berpikir jika mereka ditempatkan pada sebuah *space* dengan kondisi tertentu.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A