

## 2. STUDI LITERATUR

### 2.1 LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori utama diambil dari buku *The Language of Things: Understanding the World of Desirable Objects* (2009) karya Deyan Sudjic yang menyatakan rumah dan furnitur berfungsi sebagai sebuah status sosial, kekuatan ekonomi, dan identitas budaya.
2. Teori pendukung diambil dari buku *Distinction: A Social Critique of the Judgment of Taste* (1984) karya Pierre Bourdieu yang menyatakan bahwa status sosial memengaruhi pilihan konsumsi termasuk desain rumah dan furnitur.

### 2.2 ENVIRONMENT

Dalam konteks animasi, *environment* merujuk pada latar belakang atau *setting* tempat di mana cerita berlangsung. *Environment* di dalam animasi memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan suasana, memperkuat narasi, mengembangkan karakter dan meningkatkan keterlibatan penonton.



Gambar 2.1. Contoh ruang kamar tidur dalam bentuk 3D

(The Forgotten Bedroom : 3D Environment Art Production Breakdown, 2022)

Beberapa poin mengenai pentingnya *environment* dalam sebuah animasi :

### **2.2.1 Atmosfer**

*Environment* membantu menciptakan sebuah atmosfer yang sesuai dengan cerita. Sebagai contoh, latar yang cerah dan berwarna-warni cocok untuk cerita anak-anak. Sebaliknya jika latar yang gelap dan suram akan cocok untuk cerita horor.

### **2.2.2 Naratif**

*Environment* menjadi konteks naratif yang penting, sebagai contoh *setting* futuristik yang menampilkan gedung-gedung pencakar langit dengan teknologi yang maju, menggambarkan cerita berlangsung di masa depan. Dengan *environment*, animator dapat menyampaikan informasi mengenai dunia cerita, sejarah dan bahkan konflik yang sedang terjadi pada tempat tersebut.

### **2.2.3 Pengembangan Karakter**

*Environment* dapat mengungkap karakter tanpa menggunakan kata-kata. Melalui interaksi karakter dengan lingkungannya, dapat memberi pemahaman kepada penonton bagaimana kepribadian dan latar belakang karakter tersebut. Sebagai contoh, kamar yang berantakan dan kumuh dapat menunjukkan bahwa karakter tersebut memiliki kehidupan yang tidak teratur atau bisa juga sedang mengalami kesulitan.

### **2.2.4 Daya Tarik Visual**

Penggunaan *environment* menarik secara visual akan meningkatkan daya tarik dari sebuah animasi. Penerapan warna yang cerah, tekstur yang beragam, dan komposisi yang menarik akan membuat animasi lebih menarik bagi penonton.

## **2.3 SIMBOL STATUS SOSIAL TERHADAP DESAIN RUMAH**

Simbol status sosial merujuk pada segala sesuatu yang dipilih atau digunakan baik oleh individu ataupun kelompok untuk mencerminkan kedudukan mereka dalam bermasyarakat. Bourdieu (1984) menekankan bahwa preferensi terhadap desain

rumah tidak hanya mencerminkan selera pribadi, tetapi juga mencerminkan posisi sosial seseorang dalam hierarki masyarakat. Simbol status sosial ini bervariasi tergantung pada budaya, namun umumnya mencakup desain rumah, barang mewah, gaya hidup ataupun perilaku. Simbol-simbol tersebut tidak hanya mencerminkan status ekonomi dari individu ataupun kelompok, namun juga bisa mencerminkan pengaruh, kekuasaan dan bahkan penghargaan sosial dalam bermasyarakat.



Gambar 2.2. Status Sosial

(Sumber: <https://www.kajianpustaka.com/2019/12/status-sosial-ekonomi.html>)

Dalam hal ini, variasi simbol sosial yang berkaitan dengan video musik “Simpin’ for U” yaitu lingkungan, desain rumah, furnitur, gaya hidup dan pendidikan. Secara tempat tinggal, orang-orang dengan status sosial yang tinggi digambarkan dengan rumah yang besar serta furnitur yang mewah. Tak hanya mewah, namun furniturnya juga mengikuti zaman. Selain rumah, status sosial menengah ke atas juga diikuti dengan kepemilikan atas mobil mewah.

Dalam hal ini, variasi simbol sosial yang dikaitkan dengan video musik “Simpin’ for U” yaitu lingkungan dan desain rumah yang dibagi lagi ke beberapa poin, yaitu :

#### A. Lingkungan

Lingkungan merupakan segala sesuatu yang berada di sekitar makhluk hidup yang mempengaruhi kehidupan dan aktivitasnya. Dalam lingkungan, terdapat beberapa poin yang dapat menjelaskan sebuah lingkungan yaitu

lokasi, keamanan lingkungan, dan tingkat polusi. Letak suatu rumah dapat menunjukkan status sosial. Rumah yang terletak di kawasan elit dengan akses mudah terhadap fasilitas umum dikaitkan dengan status sosial yang lebih tinggi.

Lingkungan yang aman dan terawat umumnya diasosiasikan dengan status sosial yang lebih tinggi, sebaliknya lingkungan yang rawan kejahatan diasosiasikan sebagai tempat dengan status sosial yang rendah. Tingkat polusi yang rendah di suatu lingkungan dapat menunjukkan status sosial yang lebih tinggi, sebaliknya dengan lingkungan yang memiliki tingkat polusi yang tinggi menunjukkan status sosial yang rendah.

## B. Desain Rumah

Desain rumah mencerminkan kepribadian dan gaya hidup penghuninya serta dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti budaya, iklim, dan kebutuhan fungsional. Pada dasarnya, desain rumah mencakup aspek estetika dan praktis, yaitu ukuran rumah, gaya arsitektur, fasilitas rumah dan dekorasi rumah. Semua aspek tersebut dipengaruhi oleh bagaimana status sosial pada seseorang.

Ukuran rumah yang besar umumnya diasosiasikan dengan status sosial yang tinggi, sementara rumah berukuran lebih kecil mencerminkan status sosial rendah dan menengah. Gaya arsitektur rumah juga menjadi salah satu indikasi status sosial. Gaya arsitektur yang mewah dan unik biasanya dikaitkan dengan status sosial tinggi, sedangkan gaya arsitektur yang biasa atau umum diasosiasikan dengan status sosial menengah dan rendah. Fasilitas rumah turut mencerminkan status sosial; rumah dengan status sosial rendah dan menengah umumnya tidak memiliki kolam renang, lapangan untuk olahraga, atau home theater. Sebaliknya, rumah dengan status sosial tinggi sering memiliki fasilitas tersebut. Selain itu, dekorasi rumah dengan banyak karya seni seperti lukisan asli dari seniman terkenal,



patung, dan fotografi seni berkualitas tinggi biasanya diasosiasikan dengan status sosial tinggi.

Dalam pengembangan *environment* kamar dari karakter Vincent dan Veronica, digambarkan bahwa mereka terlahir dari keluarga yang menengah ke atas. Vincent sebagai mahasiswa jurusan IT (Teknik Informatika) secara *environment* masih berada di rumah orang tuanya dan belum memiliki penghasilan sendiri. Pemilihan properti pada kamar Vincent dipilih berdasarkan ekonomi keluarga dan latar tahun 2023 yang sudah serba digital. Sama seperti Vincent, karakter Veronica digambarkan memiliki latar belakang ekonomi yang menengah ke atas namun Veronica sudah tinggal sendiri di sebuah apartemen dan memiliki penghasilan dari *streaming*.

## **2.4 PROPERTI**

Menurut Richard Williams (2009), properti sangat penting dalam menciptakan dunia animasi yang meyakinkan, tidak hanya sebagai latar belakang sebuah visual, tetapi juga bagian dari narasi yang membantu menyampaikan pesan cerita. Salah satunya peran properti adalah sebagai petunjuk latar waktu pada sebuah animasi. Dengan pemilihan properti, kita dapat menentukan di tahun berapa latar waktu dari animasi tersebut. Sebagai contoh, pemilihan produk-produk yang serba digital dapat menggambarkan latar tahun 2023. Dalam *music video* “Simpin’ for U” penulis memasukkan properti yang menggambarkan latar tahun 2023 seperti komputer yang canggih,

## **2.5 ANIMASI SEBAGAI MEDIA MUSIK VIDEO**

Musik video merupakan kumpulan gambar bergerak yang diiringi dengan sebuah musik. Menurut Richard Dyer (2000), animasi pada musik video menjadi alat kreatif yang digunakan untuk menciptakan efek dan makna yang tidak mungkin dilakukan melalui *live-action*. Mengutip dari bukunya yang berjudul *Music Video : The Art of Music Visualization* (2000), animasi memungkinkan pembuat video musik untuk menjelajahi dunia fantasi, surealisme dan abstrak dengan cara yang

lebih unik dan menarik. Tujuan utama dari sebuah musik video adalah untuk memperkuat pesan dari sebuah lagu, menampilkan karya musik dalam bentuk visual, meningkatkan daya tarik pendengar dan juga sebagai media promosi bagi artis. Konsep musik video dapat diambil dari lirik lagu sebagai narasi visual atau bahkan sebuah cerita yang berdiri sendiri menyesuaikan tema lagu itu sendiri.



Gambar 2.3. *Music Video* “Cash In Cash Out” karya Pharrel Williams ft. 21 Savage; Tyler, The Creator.

(Cash In Cash Out, 2022)

Animasi menjadi salah satu media yang menarik dan populer untuk video musik. Animasi dipilih karena tidak membatasi kreativitas dari pembuat musik video serta memudahkan dalam penyampaian pesan. Animasi juga memiliki daya tarik visual yang tinggi, fleksibilitas dalam waktu dan ruang dan juga memungkinkan seniman visual untuk berkolaborasi. Salah satu contoh dari musik video yang menggunakan animasi sebagai medianya yaitu musik video “Cash In Cash Out” karya Pharrel Williams yang menggunakan animasi 3 dimensi.

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