

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan animasi sebagai media ekspresi visual telah mengalami transformasi seiring kemajuan teknologi digital yang memungkinkan teknik animasi menjadi lebih kompleks dan kaya makna. Animasi tidak lagi hanya berfungsi sebagai hiburan semata, melainkan juga sebagai medium yang mampu menyampaikan narasi mendalam melalui kombinasi elemen visual, suara, dan desain karakter yang representatif (Wells, 2013). Salah satu aspek penting dalam animasi adalah peran *environment* sebagai ruang yang tidak hanya berfungsi sebagai *background*, tetapi juga sebagai elemen yang mampu menyampaikan emosi dan identitas karakter secara implisit. (Robinson, 2017) menyatakan bahwa *environment* dalam animasi dapat mencerminkan kondisi psikologis tokoh, sehingga memperkuat penggambaran motivasi dan konflik batin, serta memperdalam narasi dan keterikatan emosional penonton.

Environment design memiliki kemampuan untuk memperlihatkan perasaan, emosi, suasana hati melalui atmosfer, warna, properti, dan segala sesuatu di dalam *frame*. (Lukmanto dan Rahardja, 2020) sebagai contoh, *Environment* tidak hanya dapat mencerminkan kepribadian karakter tetapi juga keadaan emosional yang dialami karakter tersebut. Ada banyak elemen yang termasuk dalam *environment* yaitu seperti properti, desain *set*, dan juga warna pada *set*. Semua aspek pada *set* memiliki potensi untuk memvisualisasikan emosi dan suasana hati melalui narasi konseptual. Pemahaman akan elemen visual dalam *environment design* tersebut kemudian berkembang lebih jauh dalam pendekatan desain ruang yang berfokus pada aspek emosional dan pengalaman personal karakter.

Pendekatan desain ruang yang berfokus pada narasi emosional personal mendorong para desainer untuk mempertimbangkan bagaimana berbagai unsur dalam ruang seperti pilihan warna, pencahayaan, bahan, serta penataan dapat membangkitkan ingatan, emosi, dan nilai-nilai yang bersifat pribadi bagi setiap individu (Gifford, 2014). Pendekatan ini melihat ruang tidak sekadar dari sudut

pandang estetika dan fungsi, melainkan sebagai sarana untuk mengungkapkan identitas dan pengalaman unik yang dimiliki oleh penggunanya secara subjektif.

“Play and Pay” merupakan karya film animasi *hybrid* 2D dan 3D yang menceritakan seorang remaja bernama Bima yang gemar dalam bermain *game* MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), saat kecelakaan yang dialami oleh ayahnya terjadi membuat ia tergerak untuk membantu ayahnya pulih kembali dengan membayar uang operasi. Untuk mendapatkan uang operasi tersebut Bima mulai dengan membuka sebuah penyedia jasa main *game* MOBA atau yang disebut "Joki". Namun, pada suatu ketika ia mulai merasakan beban saat kegemaran yang ia jalani berubah menjadi tanggung jawab. Inti cerita yang disampaikan dalam cerita ini adalah mengenai sebuah tanggung jawab dan perjuangan.

Penulis memiliki peran sebagai *environment artist*. Penulis akan membawa topik mengenai perancangan *environment* berdasarkan aspek perilaku personal *gamers* dalam karya animasi *hybrid* “Play and Pay”. Dengan penulis sebagai salah satu anggota dari produksi animasi bertanggung jawab dengan penyusunan lingkungan di dalam kamar Bima berdasarkan perilaku personal *gamers* yang dialami oleh tokoh Bima. Perancangan dan visualisasi *environment* kali ini yang akan dibentuk oleh penulis berusaha merancang berdasarkan perilaku personal *gamers* yang melekat dengan karakter tokoh utama. Perancangan dan visualisasi akan menekankan pada eksplorasi tata ruang dan eksplorasi properti untuk memberikan penekanan aspek personal *gamers* pada tokoh utama melalui perancangan dan visualisasi *environment*.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat disimpulkan mengenai rumusan masalah yang akan digunakan di penulisan penciptaan ini, ada sebagai berikut:

Bagaimana merancang *environment* kamar Bima berdasarkan perilaku personal *gamers* pada film animasi *hybrid* *Play And Pay*?

1.2. BATASAN MASALAH

Topik yang akan dibahas dalam penulisan ini akan dibatasi pada bagian *interior* kamar dengan pemahaman mengenai teori dari tata ruang berdasarkan aspek peletakkan, properti, dan titik fokus yang dapat menggambarkan perilaku personal *gamers* Bima pada film animasi *hybrid Play And Pay*.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk penulis dapat merancang *environment* pada kamar Bima berdasarkan perilaku personal *gamers* Bima yang meliputi tata ruang seperti pemilihan properti, tata peletakkan, serta titik fokus pada film animasi *hybrid Play And Pay*..

2. STUDI LITERATUR

Pada bab ini penulis memasukkan landasan teori yang digunakan untuk penulisan serta sebagai bahan bacaan untuk membantu karya animasi.

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori yang akan menjadi acuan utama dalam penulisan ini adalah teori mengenai *environment*. Bagaimana *environment* dapat diciptakan untuk menggambarkan lingkungan dari seorang tokoh dapat hidup. Kemudian teori mengenai tata ruang *interior* yang dapat menjelaskan bagaimana elemen elemen dalam *environment* dalam kamar di animasi perlu diletakkan dengan sesuai dengan prinsip yang ada. Lalu ada teori mengenai *Set* dan *Property* yang dapat memberikan informasi mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan *environment*. Lalu ada teori *Three Dimensional Character* teori ini digunakan untuk menjelaskan mengenai aspek pada tokoh terutama pada sosiologi, fisiologi, serta psikologi yang ada dalam diri tokoh. Dan yang terakhir ada teori mengenai mengenai *personal space* Teori ini berkaitan dengan bagaimana perilaku personal itu dapat mempengaruhi lingkungan seperti dalam ruangan kamar.