

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.

2. Teori Pendukung yang akan digunakan dalam penulisan ini adalah teori mengenai *gamers* bagaimana seorang *gamers* dapat tergambar dalam tokoh Bima.

2.2. ENVIRONMENT

Environment merupakan aspek penting dalam pembuatan karya animasi hybrid ini. (Winder, 2013) menjelaskan bahwa *environment* dalam animasi digambarkan sebagai sebuah tempat yang dimanipulasi dengan adanya tiga dimensi di dalamnya sehingga dapat membentuk suatu ruang dan dapat dilihat dari lensa kamera secara berurutan. 3D *environment design* merupakan salah satu perancangan *setting* cerita pada film animasi yang sangat penting diketahui untuk memperjelas suatu keadaan pada tokoh dalam film animasi. *Environment* 3D biasanya digunakan sebagai latar belakang dalam sebuah animasi.

Perancangan *environment* adalah penciptaan lingkungan yang realistis untuk permainan, film, presentasi arsitektur, dan periklanan menggunakan perangkat lunak komputer khusus. (Lasseter, 2011) menjelaskan bahwa *environment* dalam animasi memiliki peranan yang sangat penting sebagai tempat dimana semua kegiatan dalam film animasi tersebut berlangsung. *Layout* dan *background* juga adalah komponen utama dari *environment* yang membentuk dunia fantastis dalam animasi.

2.3. TATA RUANG INTERIOR KAMAR

Menurut teori dari Francis D.K. Ching (Permatasari & Nugroho, 2019) menyatakan bahwa dalam sebuah *interior* desain adalah perencanaan tata letak dan ruang bagian dalam pada suatu bangunan. Secara fisik, hal tersebut bertujuan untuk memenuhi kebutuhan dasar akan tempat tinggal dan perlindungan. Hal ini juga berperan dalam mengatur ruang yang mempengaruhi kegiatan, serta mengekspresikan ide-ide yang dapat memengaruhi cara pandang, suasana hati, dan kepribadian. Dengan adanya penataan ruangan *interior* bertujuan untuk meningkatkan fungsi serta estetika yang kemudian dapat dihubungkan dengan psikologi penghuni ataupun penggunaanya. Desain *interior* juga ditujukan untuk

memudahkan penghuninya dalam menentukan, mengatur aktivitas, dan mengekspresikan ide.

Dalam penataan ruangan *interior*, terdapat beberapa prinsip yaitu ada keseimbangan, titik fokus (*Focal Point*), detil, warna, persatuan dan harmoni, irama, dan skala proporsi. Adapun penjelasan dalam beberapa prinsip penataan ruang adalah sebagai berikut:

- a. Keseimbangan adalah pemerataan antara suatu bagian dengan bagian lainnya dari berbagai elemen. Keseimbangan tersebut juga dapat dibagi kedalam beberapa jenis yaitu salah satunya ada keseimbangan simetris yang berarti elemen desain dibagi secara seimbang baik secara vertikal maupun horizontal.
- b. Titik Fokus (*Focal Point*) adalah elemen utama yang menjadi daya tarik dalam sebuah ruangan. Fokus tersebut dapat ditemukan dengan menambahkan suatu objek yang memiliki makna khusus bagi pemiliknya. Contohnya seperti piagam penghargaan pencapaian dari pemilik yang ada di dalam kamar.
- c. Detil adalah sesuatu yang terhubung dalam ruangan yang menjadi elemen pelengkap, seperti adanya detail pada tembok, meja dan lantai, dengan adanya detail yang saling berkaitan dan berperan penting dalam mendukung suasana di setiap ruang dalam bangunan.
- d. Warna adalah elemen yang dapat memengaruhi dan mencerminkan karakter penggunaannya, karena dari warna juga terdapat psikologi yang dapat menggambarkan karakter.
- e. Persatuan dan harmoni adalah dengan menciptakan penataan ruang-ruang dengan baik dengan memperhatikan elemen-elemen yang mendukung yang dapat menghasilkan komposisi yang seimbang dan estetis.
- f. Irama adalah elemen yang diterapkan secara konsisten dalam desain dengan memberikan irama dengan memberikan garis-garis pada ruangan contohnya seperti lantai dan tembok yang memiliki pola yang sama.
- g. Skala dan Proporsi adalah ukuran dalam sebuah ruangan yang dipengaruhi oleh skala dan proporsi yang diterapkan. Misalnya seperti ukuran lantai dan plafon

yang harus disesuaikan dengan semua elemen yang ada dalam ruangan supaya terciptanya harmoni.

2.4. SET DAN PROPERTY

Dalam film, *Set* dibuat dengan sebagai latar dalam pengambilan gambar yang memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan pada film yang menjelaskan suatu tempat, waktu, dan suasana yang ada di dalamnya (Bordwell & Thompson, 2011). Menurut (Corrigan & White, 2012) *Set* juga merupakan salah satu perancangan visual yang penting dalam film. Pada suatu adegan film, *set* bisa membuat tokoh terlihat lebih jelas ataupun menonjol. Dalam sebuah *set* pada film dapat memvisualkan suasana yang ada dalam cerita tersebut.

Dalam film juga ada yang namanya properti, properti merupakan bagian dari *set* yang digunakan oleh tokoh dan juga sebagai pelengkap atau dekorasi dalam pembuatan film. Menurut (Mcellan, 2020) penyusunan properti dalam *set* juga memberikan kesan informasi yang lebih spesifik kepada penonton mengenai cerita dalam film. Properti dalam film digunakan untuk menambahkan kesan realitas dalam sebuah *set* serta dapat memberikan informasi terhadap karakter atau lingkungan yang diciptakan dalam adegan.

2.5. THREE DIMENSIONAL CHARACTER

Menurut Teori Egri Lajos (Irawan, 2019) sebuah tokoh terdiri dari tiga dimensi utama yang menjadi fondasi pembentuk karakternya, yaitu fisiologis, sosiologis, dan psikologis. Ketiga dimensi ini saling terkait dan membentuk satu kesatuan yang utuh dalam menciptakan karakter.

Dimensi fisiologis mencakup hal-hal yang berkaitan dengan kondisi fisik tokoh, seperti jenis kelamin, usia, tinggi dan berat badan, warna rambut, warna mata dan kulit, postur tubuh, penampilan luar, kondisi fisik khusus seperti cacat atau tanda lahir, dan aspek serupa lainnya.

Sementara itu, dimensi sosiologis menggambarkan latar belakang sosial tokoh, yang meliputi status sosial, pekerjaan, tingkat pendidikan, kehidupan

dalam keluarga, agama, etnis dan asal negara, peran dalam masyarakat, pandangan politik, serta bentuk hiburan yang disukai, dan lain sebagainya.

Adapun dimensi psikologis menyoroti aspek kejiwaan atau kondisi mental tokoh. Ini mencakup kehidupan seksual, nilai-nilai moral, ambisi dan asumsi pribadi, pengalaman frustrasi atau kekecewaan, temperamen, cara pandang terhadap kehidupan, kepribadian (seperti *ekstrovert*, *introvert*, atau *ambivert*), kemampuan intelektual, kualitas dan kuantitas pemikiran, serta tingkat kecerdasan (IQ), dan lainnya.

2.6. PERSONAL SPACE

Istilah *personal space* pertama kali digunakan oleh teori Katz pada tahun 1973. Ruang personal dimiliki oleh setiap orang. Dengan kata lain, ruang personal merupakan bagian dari kemanusiaan seseorang demi merasa aman, nyaman dan tenang (Lionardi et al., 2022). Ruang personal merupakan batas fisik dan psikologis yang diciptakan individu untuk menjaga privasi dan kendali atas dirinya. Dalam konteks perancangan *environment*, pemahaman terhadap ruang personal menjadi penting karena dapat memengaruhi bagaimana individu berhubungan dengan ruang di dalamnya. Ketika lingkungan fisik dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan personal, seperti preferensi terhadap privasi atau kebutuhan akan kontrol terhadap ruang, maka desain tersebut akan lebih mendukung kenyamanan dan fungsi ruang secara personal maupun sosial (Wulandari, 2020).

Pada dasarnya manusia yang memiliki *personal space* dalam dirinya masing-masing di dalam rumahnya seperti pada kamar tidur yang merupakan ruangan bagi manusia yang melakukan aktivitas sebagian besar waktunya dilakukan habis di dalam kamar, bahwa dalam *personal space* itu merupakan hubungan antar personal yang berinteraksi membentuk ruang publik dalam bentuk jarak antar individu, jadi *personal space* memiliki batas ruang yang memiliki privasi tinggi dengan semakin dekatnya ruang itu dengan penggunanya maka semakin besar juga nilai privasi yang ada pada ruangan tersebut. Lalu dalam tata

ruang kenyamanan ruang gerak manusia di dalam rumah tentunya dipengaruhi oleh penataan *furniture* atau properti yang ada di dalam kamar yang berfungsi sebagai pendukung aktivitasnya sehari-hari.

2.7. GAMERS

Secara umum, *gamer* merupakan sebutan orang yang bermain *game*. Ada juga orang yang tidak bermain *game* sebagai rutinitas atau aktivitasnya yang hanya bermain di saat waktu luang disebut *non gamer*. (Fromme, 2003) menyatakan *gamer* terbagi menjadi dua jenis, yaitu ada *gamer reguler* dan *gamer casual*. *Gamer reguler* adalah *gamer* yang bermain *game* beberapa kali dalam seminggu ataupun setiap harinya dalam menjalankan aktivitasnya. Sedangkan *gamer casual* itu digambarkan sebagai *gamer* yang bermain *game* dalam beberapa waktu sekali atau berjam-jam dalam satu kali kesempatan bermain bisa juga pada saat waktu libur *gamer casual* menjalankan aktivitasnya dengan bermain.

Karakteristik *gamer modern* tidak lagi dapat dipahami semata-mata dari seberapa sering mereka bermain, melainkan perlu dicermati melalui aspek preferensi sosial, kecenderungan gender terhadap *genre* permainan, serta pendekatan bermain yang beragam. Dari sisi preferensi sosial, *gamer* umumnya terbagi menjadi pemain *single player* dan *multiplayer*. Pemain *multiplayer*, seperti mereka yang memainkan *game* MOBA atau MMORPG, cenderung menyukai lingkungan bermain yang memungkinkan interaksi sosial secara langsung, seperti ruang dengan fitur *streaming*, kamera, atau pencahayaan RGB dinamis, yang mendukung ekspresi diri serta keterlibatan dalam komunitas atau kelompok *game* tertentu (Gonçalves et al., 2023). Sebaliknya, pemain *single player* yang lebih menyukai *genre* RPG atau simulasi memerlukan ruang bermain yang lebih privasi, tenang, dan personal, karena mereka mengutamakan pengalaman naratif yang mendalam dan imersif tanpa gangguan eksternal (Rebelo et al., 2024).