

1. LATAR BELAKANG

Film merupakan medium bercerita yang menggunakan gambar bergerak beserta suara sebagai perantara informasi. Kegunaan film bukan hanya untuk memaparkan gagasan, tetapi film dapat dikatakan berhasil jika bisa membawa audiens ke dunia berbeda serta membawa emosi yang diinginkan *filmmaker*. Untuk meraih tersebut *filmmaker* memiliki berbagai alat yang dapat membantu mengkomunikasikan emosi ke audiens. Salah satu alat yang bisa digunakan adalah *environment*.

Environment dalam film merujuk pada latar belakang dan setting di mana aksi dan cerita berlangsung, yang berfungsi untuk mendukung narasi serta memperkaya pengalaman visual penonton (Bordwell, 2009). Dalam pembuatan film, *environment* diciptakan dengan detail yang tinggi dan penuh imajinasi, memungkinkan pencipta untuk membangun dunia yang unik dan memikat. Elemen-elemen seperti tekstur, pencahayaan, dan warna digunakan untuk mengatur suasana dan tone dari setiap scene, serta untuk mengekspresikan perasaan dan perspektif karakter.

Salah satu aspek dalam *environment* merupakan *worldbuilding*. *Worldbuilding* adalah penentuan dari segi geografis, sosial, dan kultural dari *environment* pada film. *Worldbuilding* bertujuan untuk memberi pengertian lebih dalam pada sistem yang menggerakkan dunia dari suatu cerita seperti norma, aturan, dan sejarah (Zaidi, 2019). *Worldbuilding* juga bisa digunakan sebagai pengantar tema sebuah cerita. Tujuan akhir *worldbuilding* adalah untuk membuat dunia yang dapat dipercaya penonton

Film animasi ‘*The Boy Who Dared to Fly*’ menceritakan seorang *engineer* bernama Henry yang terobsesi dengan mimpi ayahnya untuk membuat pesawat. Film ini mempunyai setting di negara fiktional yang terinspirasi dari Italia pada tahun 1920-1930, dimana sistem fasisme sedang merajalela negara tersebut. Selain itu kesenjangan ekonomi menjadi salah satu masalah. Serta pada masa tersebut pertumbuhan aviasi sedang melonjak. Aspek tersebut menjadi panduan *environment* film.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan penjelasan di atas ditemukan rumusan masalah yaitu “Bagaimana suasana Italia di tahun 1930 bisa digambarkan pada perancangan set dalam film animasi 3D ‘*The Boy Who Dared to Fly*’?”

1.2. BATASAN MASALAH

Dari rumusan masalah di atas, penelitian akan dibatasi pada proses konsepsi *environment* pada film ‘*The Boy Who Dared to Fly*’. Set yang akan dianalisa dibatasi dengan set hanggar pesawat dan set pabrik. Serta aspek yang akan dianalisa akan dibatasi pada pemilihan properti, *floor plan*, serta material dari set

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini merupakan untuk menunjukkan proses perancangan *environment* dengan latar belakang Italia pada abad 1930 pada film ‘*The Boy Who Dared to Fly*’.

2. STUDI LITERATUR

2.1. ENVIRONMENT DESIGN

Menurut Bordwell (2009) *environment* bukan hanya sebagai tempat dimana karakter beraksi, tetapi *environment* juga mempunyai bagian pada aspek naratif. Bordwell menambahkan pentingnya *environment* sebagai alat untuk memaparkan suasana, atmosfer, dan juga tema dari sebuah film. Hal ini dapat ditempuh dengan penggunaan warna, prop, pencahayaan, arsitektur, dan penataan ruang.

Worldbuilding merupakan salah satu aspek dari *environment*. *Worldbuilding* merupakan proses pembuatan dunia imajiner yang masuk akal. *Worldbuilding* bersangkutan dengan penentuan suatu lokasi dari segi geografis, sosial, dan kultural. *Worldbuilding* memberi pengertian lebih dalam ke sistem yang menggerakkan dunia imajiner di suatu cerita (Zaidi, 2019). *Worldbuilding* bukan hanya menyangkut aspek visual dari film tetapi juga menentukan norma, aturan,