

## 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,

dan sejarah dari dunia yang dibuat yang dapat mengarahkan jalannya narasi. *Worldbuilding* juga bisa digunakan sebagai pengantar tema sebuah cerita. Tujuan akhir *worldbuilding* adalah untuk membuat dunia yang membawa penonton ke dunia tersebut.

Budaya memiliki peran penting dalam *worldbuilding*, berfungsi sebagai fondasi yang membentuk dunia fiksi, termasuk lingkungan fisik, tindakan, dan motivasi karakter (Friedrichsen, 2021). Budaya mencakup adat istiadat, kepercayaan, dan nilai-nilai yang membentuk koherensi serta konsistensi dunia tersebut, menciptakan logika internal yang membuatnya lebih meyakinkan. Selain itu, budaya mempengaruhi cara lingkungan dirancang dan diintegrasikan ke dalam cerita, dengan praktik budaya tercermin dalam arsitektur dan interaksi masyarakat dengan alam, sehingga memperkuat kedalaman dan kredibilitas dunia fiksi.

## **2.2. ITALIA PADA TAHUN 1920-1930**

Pembahasan Italia pada tahun 1920-1930 tidak bisa terpisahkan dengan munculnya fasisme. Munculnya Fasisme di Italia merupakan hasil dari krisis sosial, ekonomi, dan politik yang dialami negara ini setelah Perang Dunia I, serta ketidakpuasan masyarakat terhadap pemerintah yang dianggap lemah dan tidak efektif. Benito Mussolini memanfaatkan situasi tersebut dengan menawarkan solusi nasionalis ekstrem yang menjanjikan stabilitas dan kekuatan negara, serta melindungi Italia dari ancaman komunisme. Dengan dukungan dari kelas menengah dan elit, serta melalui kekerasan politik, Mussolini berhasil mengkonsolidasikan kekuasaannya dan mengubah Italia menjadi negara fasis (Conversi, 2009).

### **2.2.1. Ekonomi**

Dengan kuasanya, Mussolini berusaha memperkuat ekonomi dengan proyek-proyek infrastruktur besar, seperti pembangunan jalan raya dan drainase lahan pertanian. Namun, meski ada modernisasi di beberapa sektor, banyak bagian

Italia, khususnya di selatan, tetap tertinggal secara ekonomi (Bernardo, 2017). Italia selatan sebagian besar merupakan wilayah pedesaan dan bergantung pada sektor pertanian. Sementara Italia utara mengalami pertumbuhan industri yang pesat.

### **2.2.2. Militer dan fasisme**

Setelah Mussolini berkuasa, Italia menjadi negara totaliter yang sangat memfokuskan diri pada militerisasi sebagai bagian dari ideologi Fasis. Fasisme mempromosikan nilai-nilai seperti nasionalisme, ekspansi teritorial, dan kekuatan militer. Pemerintahan Mussolini berusaha membangun kembali kejayaan Italia seperti pada zaman Kekaisaran Romawi, yang juga diterjemahkan ke dalam upaya membangun angkatan bersenjata yang kuat dan ekspansionis.

Italia melancarkan program modernisasi militer, termasuk memperkuat angkatan darat, angkatan laut, dan angkatan udara. Pemerintah mengalokasikan sumber daya yang besar untuk memperbarui persenjataan dan peralatan militer. Program modernisasi ini termasuk pembaruan tank, kapal perang, pesawat tempur, dan infrastruktur militer.

### **2.2.3. Aviasi & Propaganda**

Aviasi merupakan ilmu yang merujuk ke segala hal yang berhubungan dengan penerbangan. Pesawat merupakan salah satu produk yang ditemukan atas ilmu aviasi. Pesawat pertama ditemukan pada tahun 1903 oleh Wright brothers. Di Italia pada tahun 1930 pesawat telah terintegrasi ke identitas nasional. Ini bisa dilihat dengan pendirian angkatan udara bernama *Regia Aeronautica*. Selain itu, di masa tersebut melihat perkembangan penerbangan di kalangan sipil.

Italia di bawah rezim fasis banyak menggunakan propaganda untuk membentuk opini publik dan mempromosikan ideologi mereka. Salah satunya pesawat digunakan sebagai simbol kemajuan Italia. Dalam narasi Fasisme, pesawat merupakan lambang kekuatan, kemajuan, dan dominasi, serta

kemampuan Italia untuk menjadi kekuatan global. Rezim menggunakan pesawat dalam iklan, poster, dan film propaganda untuk mempromosikan superioritas Italia dalam teknologi dan militer. Visualisasi pesawat sering kali dikaitkan dengan kejayaan masa lalu Kekaisaran Romawi, menggabungkan simbol modern dengan narasi sejarah untuk memperkuat pesan nasionalisme (Caprotti, 2008).

Mussolini sering menggambarkan dirinya sebagai sosok yang dekat dengan penerbangan dan teknologi militer modern. Ia dijuluki “Il Primo Pilota” (Pilot Pertama), sebuah sebutan simbolis yang menunjukkan perannya sebagai pemimpin bangsa dan pendukung teknologi udara. Foto-foto Mussolini mengenakan seragam penerbangan atau di dekat pesawat sering kali digunakan dalam propaganda, menekankan dirinya sebagai pemimpin yang tangguh, berani, dan siap memimpin Italia menuju kejayaan. Citra Mussolini sebagai pilot pertama dimaksudkan untuk memperkuat identitasnya sebagai pemimpin visioner yang mengarahkan bangsa menuju masa depan modern (Lazzaro & Crum, 2005).

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **Deskripsi Karya**

*The Boy Who Dared to Fly* merupakan film animasi tiga dimensi pendek bergenre drama yang berdurasi 9 menit 17 detik. Film ini mengangkat tema harga dari mimpi yang dikemas dalam cerita mengenai perancangan pesawat. Film ini mempunyai *setting* yang terinspirasi negara Italia pada tahun 1930.

#### **Konsep Karya**

Film animasi *The Boy Who Dared to Fly* menceritakan kisah Henry, seorang perancang pesawat yang mempunyai mimpi untuk terbang. Setelah kematian ayahnya dari kecelakaan pesawat saat Henry masih muda, Henry mendedikasi hidupnya agar bisa menghidupkan mimpinya. Cerita ini menanyakan seberapa