

1. LATAR BELAKANG

Animasi merupakan media seni berupa gambar bergerak yang dapat membawakan cerita maupun informasi lainnya. Menurut Wright (2005), secara harfiah animasi berasal dari bahasa latin yaitu *animare* yang artinya menghidupkan. ‘Menghidupkan’ dalam animasi dapat dilakukan melalui segala aspek perancangan animasi salah satunya adalah rancangan *environment*. Perancangan *environment* yang tepat dan mendalam dapat memberikan unsur kehidupan terhadap tokoh dan animasi itu sendiri.

Perancangan *environment* dalam film dapat menunjukkan karakteristik tokoh dalam melakukan sebuah tindakan dan juga memahami suasana dan nuansa dari dunia dalam film animasi tersebut (Lasseter, 2011). Dalam sebuah film pendek, tidak semua hal yang terjadi dalam cerita diperlihatkan melalui aksi dan dialog tokoh. Desain *environment* dapat menjadi sarana yang lebih efektif dan mendalam untuk menunjukkan konteks seperti dinamika antar tokoh yang ada dari sebelum waktu dalam cerita berlangsung.

Dinamika menurut Munir (2001) merupakan sistem ikatan yang saling berhubungan dan memengaruhi. Perubahan pada salah satu unsur akan membawa perubahan pada unsur lainnya. Dinamika dalam hubungan keluarga merupakan interaksi antar anggota keluarga yang memengaruhi tatanan hidup dan juga lingkungan dimana mereka berada. *Sibling rivalry* atau persaingan saudara merupakan dinamika yang sesekali muncul di dalam hubungan keluarga dan saudara kembar ketika adanya persaingan dalam mencapai tujuan atau pengakuan diri (Rahayu & Setianingsih, 2022). Dinamika *sibling rivalry* antara kakak dan adik kembar akan memengaruhi bagaimana tampak tempat tinggal atau kamar mereka seperti yang ditunjukkan pada film animasi pendek *Juna Juno*.

Juna Juno menceritakan tentang saudara kembar yang memiliki hubungan renggang ketika beranjak remaja. Kedekatan dalam persaudaraan mereka pudar seiring perbedaan sifat dan pendirian mereka semakin terlihat. Di akhir masa SMA, mereka memiliki mimpi yang saling bertabrakan. Juno si adik idealis ingin mengejar impian terbesarnya masuk sekolah musik namun mengabaikan kondisi

ekonomi keluarga. Sedangkan Juna kakaknya yang realistis sedang berusaha lulus SBMPTN untuk mengejar kuliah dan karir yang dapat menghidupi keluarga mereka. Dalam pertikaian yang belum terselesaikan, Juno juga berambisi untuk bersaing melawan sahabatnya, Yudha dalam memperebutkan beasiswa sekolah musik. Persaingan tersebut berujung pada perubahan keputusan Juno untuk memperbaiki hubungan dengan saudara kembarnya.

Dalam animasi pendek *Juna Juno*, penulis ingin menunjukkan dinamika *sibling rivalry* antar tokoh Juna dan Juno melalui rancangan *environment* kamar. Penulisan ini berlandaskan dua teori berupa perancangan *environment* dalam animasi sebagai teori utama dan dinamika *sibling rivalry* sebagai teori pendukung. Melalui penulisan ini, penulis dapat merancang *environment* kamar untuk menunjukkan dinamika *sibling rivalry* dalam animasi pendek *Juna Juno* bersama Bullshark Production sebagai tugas akhir.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan *environment* kamar untuk menunjukkan dinamika *sibling rivalry* antar tokoh dalam film animasi pendek *Juna Juno*?

1.2. BATASAN MASALAH

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka ditentukan batasan masalah sebagai tolak ukur fokus penelitian dan analisis sebagai berikut:

1. Perancangan ruang kamar untuk menunjukkan dinamika *sibling rivalry* antara Juna dan Juno pada saat erat melalui *layout* dan properti *set*.
2. Perancangan ruang kamar untuk menunjukkan dinamika *sibling rivalry* antara Juna dan Juno pada saat renggang melalui *layout* dan properti *set*.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *environment* kamar untuk menunjukkan dinamika *sibling rivalry* antara tokoh Juna dan Juno melalui *environment storytelling* dalam film animasi pendek *Juna Juno*.