

2. STUDI LITERATUR

2.1. ENVIRONMENT SEBAGAI STORYTELLING DALAM ANIMASI

Environment merujuk kepada segala sesuatu yang mendukung perkembangan makhluk hidup yang ada di dalamnya. Dalam animasi, *environment* dapat menjadi petunjuk karakteristik tokoh dalam sebuah tindakan atau suasana dan nuansa yang ada dalam dunia film animasi tersebut (Lasseter, 2011). Menurut Lowtwait (2014), Perancangan *environment* dapat menjelaskan suatu lokasi yang saling berpengaruh dengan tokoh dan interaksinya terhadap suasana dan tempat dalam adegan. *Background* dan *layout* merupakan salah satu elemen yang sangat berpengaruh dan penting dalam proses perancangan *environment* dalam film animasi.

Background adalah gambar latar belakang yang digunakan dalam tiap *shot* film animasi berdasarkan perancangan *environment* dan *layout*. Sedangkan *layout* dalam desain *environment* merupakan perencanaan posisi objek dan elemen lainnya. Perancangan *layout* mempertimbangkan bentuk dan komposisi peletakan objek untuk rancangan komposisi *shot* dan *staging*. Keseimbangan dan ketidakseimbangan dalam rancangan *layout* dapat menjadi elemen untuk menceritakan keadaan dalam cerita. Dalam bukunya, Lasseter (2011) juga mengatakan bahwa kedua elemen tersebut dapat menyampaikan detail yang lebih efektif dibandingkan verbal. Selain itu, dalam konteks yang lebih luas lagi, perancangan *environment* dapat menceritakan *setting* latar kejadian dan waktu cerita berlangsung melalui perancangan *worldbuilding*.

Menurut Hamilton, *worldbuilding* adalah latar belakang dunia fiksi imajinatif (2009). Perancangan *worldbuilding* melibatkan penyusunan unsur-unsur pengembangan dunia seperti geografi, arsitektur, properti, waktu, politik, sosial, dan budaya. Dengan adanya *worldbuilding*, dapat disampaikan lebih jelas kapan dan dimana cerita berlangsung. Pengembangan desain *worldbuilding* juga dapat digunakan untuk mendukung cerita, konflik, dan menimbulkan pengaruh terhadap tokoh. *Worldbuilding* dalam film dan animasi dapat berupa tempat yang ada di

dunia nyata atau dapat juga berupa dunia fiksi baru. *Worldbuilding* desain dunia fiksi dapat berupa kota fiksi yang memiliki referensi dari satu atau gabungan beberapa kota di dunia nyata. *Worldbuilding* dapat dirancang dan diperlihatkan melalui latar eksterior atau interior berupa set ruangan.

Set ruangan merupakan latar tempat yang sangat berkaitan dengan bagaimana tokoh berinteraksi. Hal tersebut disebabkan karena set ruangan adalah latar yang dapat dipengaruhi secara langsung oleh satu atau sedikit tokoh spesifik. Penyampaian karakter tokoh dapat diperlihatkan melalui tampilan ruangan miliknya. Sedangkan pengaruh tokoh kepada set eksterior luas seperti kota cenderung sulit ditandai terutama jika jumlah adegannya tidak mendominasi walaupun dirancang untuk mendukung cerita. Penonton juga dapat lebih mudah mencerna detail *storytelling* pada ruangan karena memiliki perbandingan dengan macam-macam ruangan yang pernah dilihat atau dimiliki. Set ruang kamar dalam cerita dapat menyampaikan seperti apa interaksi dan karakter tokoh dengan efektif karena penonton dapat membandingkannya dengan ciri khas kamar yang pernah dilihat atau dimiliki hampir semua orang. Selain ruangan, unsur lain dalam perancangan *environment* seperti properti, warna objek, tekstur, dan lainnya yang berhubungan dengan *environment* juga dapat mendukung *storytelling* melalui visual.

Dalam media film animasi yang merupakan gambar bergerak, visual merupakan elemen yang harus diutamakan dalam menyampaikan cerita. Seperti yang disebutkan oleh Lasseter (2011) dan Lowtwait (2014), dapat disimpulkan bahwa perancangan *environment* dapat menjadi pengganti kata-kata atau dialog untuk berperan dalam *storytelling*.

2.1.2 *Mise en Scène* dalam *Background* Animasi

Mise en scène dalam bahasa Perancis berarti menempatkan sesuatu pada *scene*. Secara harfiah, *mise en scène* berarti segala sesuatu yang ada dalam *frame* (Bordwell et al., 2017). *Mise en scène* meliputi beberapa komponen seperti *setting*, *lighting*, *costume and makeup*, *staging*, dan *performance*. *Mise en scène*

disusun untuk membuat *setting* menjadi lebih autentik dan nyata serta natural (Bordwell et al., 2017).

Dalam perancangan *environment* terutama pada *background* animasi, *mise en scène* dapat diperlihatkan melalui *setting* dimana *background* tersebut terletak. *Setting* yang dimaksud dapat berupa konsep tempat dan waktu adegan berlangsung. Menurut Bordwell et al. (2017), *setting* dalam film dapat menciptakan ekspektasi dalam narasi. *Setting* latar tempat, waktu, dan tampak *background* dapat mengantarkan audiens kepada suasana dan *storytelling*.

Selain itu, *mise en scène* dapat diperlihatkan juga melalui komponen lain dalam *background* berupa *prop*. Properti yang ada dalam *background* dapat menceritakan lebih dalam terkait konteks tempat, waktu, karakter, interaksi antar tokoh, dan cerita yang tidak disampaikan melalui akting, lisan, dan tulisan. *Staging* juga merupakan komponen *mise en scène* yang dapat dirancang dalam *background*. Tidak hanya pada desain *shot*, *staging* pada *background* merujuk kepada penempatan *layout* atau objek untuk mendukung *staging* pada *shot* dan penceritaan dalam adegan. Komponen *mise en scène* lain seperti *lighting* dan warna juga dapat memperdalam *setting* dan memperjelas perancangan *Environment Background* dalam animasi.

2.2. DINAMIKA *SIBLING RIVALRY*

Dinamika merupakan sistem yang saling berhubungan dan memengaruhi (Munir, 2001). Perubahan pada segala unsur akan membawa perubahan pada unsur lainnya yang berkaitan. Dinamika dalam hubungan keluarga merujuk pada interaksi antar anggota keluarga yang memengaruhi tatanan hidup dan lingkungan sekitarnya. Dalam hubungan keluarga, *sibling rivalry* merupakan salah satu dinamika yang sering muncul.

Sibling rivalry secara harfiah berarti persaingan saudara kandung. Dinamika ini sering terjadi pada saudara kembar yang dipicu oleh persaingan untuk mencapai tujuan atau pengakuan diri terutama pada masa remaja (Rahayu

& Setianingsih, 2022). Dalam jurnal penelitiannya, Rahayu dan Setianingsih (2022) menjelaskan bahwa remaja mengalami perubahan emosi, minat, dan pola perilaku dalam masa perkembangannya. Pada saudara kembar, perubahan-perubahan tersebut memberikan pengaruh besar kepada satu sama lain dikarenakan kondisi dan kedekatan mereka. Munculnya perasaan tidak percaya diri, iri, dan mudah tersinggung merupakan salah satunya. Hal tersebut dapat memicu persaingan dan kerenggangan antar saudara kembar seiring beranjak remaja.

Melalui jurnal penelitian Rahayu dan Setianingsih (2022) penulis menyimpulkan beberapa faktor yang memengaruhi *sibling rivalry* sebagai berikut:

1. Perbedaan karakteristik dalam menyelesaikan sesuatu dalam perkembangan usia dan memenuhi kebutuhan yang dimiliki.
2. Norma dan budaya dalam lingkungan dan masyarakat sekitar.
3. Anak yang lebih tua berpotensi lebih menarik perhatian orang tua melalui keahlian yang dimiliki.
4. Anak yang lebih muda cenderung bersikap kekanak-kanakan dan memosisikan diri sebagai yang berlindung.
5. Kurangnya pola asuh yang sesuai dan favoritisme orang tua kepada anak menimbulkan kecemburuan.
6. Jenis kelamin yang sama dapat memicu persaingan karena memiliki kebutuhan dan perhatian yang sama.
7. Faktor internal seperti kondisi perkembangan, kepribadian, temperamen, usia, dan jenis kelamin.

Sibling rivalry pada anak kembar di usia remaja dapat dipengaruhi oleh kebutuhan dan perkembangan mereka di masa pubertas. Papalia, Olds, dan Feldman (2009) menyebutkan bahwa masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa memicu perubahan fisik, kompetensi kognitif, sosial, harga diri, otonomi, serta keintiman dengan orang lain. Perubahan tersebut dapat memicu terjadinya konflik sosial. Pada masa remaja, saudara kembar pun mulai membutuhkan waktu dan kebutuhan privasi yang berbeda. Hal ini biasa ditandai

dengan kebiasaan mengurung diri di dalam kamar dan memikirkan isu identitas dari tuntutan sosial yang dialami. Pada masa ini, remaja termasuk anak kembar cenderung mengalami kacaunya perasaan, perubahan karakteristik, dan merasa rendah diri.

Pada anak kembar, rasa keingintahuan dan respons orang lain terhadap sifat, pengalaman, perspektif, hobi, dan keahlian mereka pun dapat menimbulkan perasaan dibanding-bandingkan. Hal tersebut dapat menimbulkan kesulitan dalam perkembangan identitas pribadi masing-masing (Hurlock, 2009). Perbandingan di antara anak kembar dapat menimbulkan rasa tidak percaya diri dan iri terhadap saudara kembarnya sehingga dapat berkembang menjadi persaingan untuk membuktikan kelebihan masing-masing. Berbagai faktor persaingan tersebut dapat memicu konflik yang lebih besar seperti pertikaian atau perkelahian terutama pada masa remaja.

Namun, dinamika *sibling rivalry* juga memiliki kondisi dimana pada anak kembar yang memiliki hubungan baik dapat mempererat kedekatan di antara keduanya. Dengan hubungan yang baik, saudara kembar juga lebih mudah untuk memahami perbedaan antara identitas diri sendiri dengan saudara kembarnya. Rahayu dan Setianingsih (2022) melalui wawancara dalam penelitiannya juga menyimpulkan bahwa persaingan dan perselisihan antar anak kembar menjadi dampak tersendiri pada kedekatan di antara keduanya dan perselisihan cenderung tidak berlangsung terus-menerus.

Merujuk kepada Furman dan Buhrmester (2008), *sibling rivalry* memiliki empat dimensi sebagai berikut:

1. *Closeness/warmth*: Keintiman, kesamaan, kekaguman, kasih sayang, persahabatan, dan prososial.
2. *Power/relative status*: Dominasi dalam saudara kandung seperti pengasuhan atau penjagaan kepada saudara kandungnya.
3. *Conflict*: Kompetisi, pertengkaran, perilaku antagonis.
4. *Rivalry*: Persaingan dan keberpihakan orang tua kepada anaknya.

Dalam dinamika saudara kembar, pola asuh dan hubungan orang tua kepada anak kembar sangat berdampak pada hubungan saudara kembar. Kasih sayang dan perhatian adil tidak membuat saudara kembar iri dengan satu sama lain. Namun pada hal-hal tertentu seperti pemberian kebutuhan dan barang, ketika beranjak remaja anak kembar yang sudah memiliki kesukaan berbeda lebih suka diperhatikan sesuai dengan kesukaannya.

Dalam lingkungan sosial, *sibling rivalry* dapat terlihat dari bagaimana anak kembar memiliki teman dan memiliki hubungan sosial dengan orang lain. Dalam memilih teman sebaya, saudara kembar dapat memiliki kriteria yang berbeda. Selain itu pada lingkungan sekitar, saudara kembar memiliki intensitas dan interaksi yang berbeda. Pada wawancara dalam jurnal penelitian Rahayu dan Setianingsih (2022), perbedaan tersebut bisa dilihat dari adanya anak kembar yang lebih menyukai dan mengikuti organisasi dan ada anak kembar yang lebih suka berteman dengan orang yang memiliki kesamaan minat di luar saudara kembarnya.

Rahayu dan Setianingsih (2022) menjelaskan bahwa perbedaan di antara saudara kembar dapat menjadi perselisihan atau pertengkaran. Penyebabnya mulai dari hal-hal sepele sampai krusial. Menurut Putri et al. (2013), perselisihan karena takut kehilangan kasih sayang dan perhatian juga dapat menjadi salah satu alasan terjadinya *sibling rivalry* dan perselisihan. Namun perselisihan tersebut tidak berlangsung lama. Dalam menyikapi persaingan, anak kembar dapat memiliki strategi *coping* yang berbeda. Melalui wawancara pada jurnal penelitian Rahayu dan Setianingsih (2022), strategi *coping* anak kembar dalam menyikapi perselisihan cenderung mengarah ke pemendaman emosi dan distraksi.

Dampak dari adanya *sibling rivalry* terbagi menjadi tiga. Pada diri sendiri dapat memunculkan rendahnya respons diri. Pada saudara kandung, dapat menyebabkan sifat agresi, tidak mau membantu, dan timbulnya persaingan. Pada orang lain dapat menimbulkan hubungan sosial yang kurang baik. Dampak-dampak tersebut dapat mengarah pada perkembangan emosional dan hubungan pada saudara kembar seperti pemahaman pada satu sama lain.

Dalam batasan wajar, *sibling rivalry* dapat memberikan dampak positif. Melalui pemahaman terhadap perbedaan karakteristik dan hal yang disukai atau tidak disukai saudara kembarnya, saudara kembar dapat meningkatkan kedekatan dan emosi positif di antara keduanya. Partisipan anak kembar pada wawancara dalam jurnal penelitian Rahayu dan Setianingsih (2022) menyebutkan bahwa emosi positif yang dihasilkan dapat membuat saudara kembar menjadi saling melengkapi. Perkembangan emosi dan saling memahami satu sama lain merupakan dampak positif dari dinamika *sibling rivalry* pada saudara kembar.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Film animasi pendek *Juna Juno* menceritakan tentang Juno dan persaudaraannya yang renggang dengan Juna kakak kembarnya di saat masa remaja mereka. Di masa kecil mereka, persaudaraan mereka sangat erat dan saling mendukung satu sama lain. Seiring berkembangnya usia, perbedaan pandangan, perilaku orang tua, dan tujuan membuat mereka mulai renggang. Celah di antara persaudaraan mereka juga semakin besar ketika mereka memiliki kehidupan sosial yang berbeda walaupun masih satu kamar.

Film ini merupakan film fiksi animasi pendek 2D *frame by frame* berdurasi 7 Menit. Film ini memiliki *genre coming of age* dan drama dengan tema *siblinghood* berlatar di kota fiksi bernama Grebon yang berdasarkan Cirebon, Jawa Barat sekitar tahun 2018 masa SBMPTN. Dalam film ini, Juna dan Juno tinggal di daerah *sub urban* jauh dari tengah kota Grebon dan sekolah mereka.

3.2. Konsep Karya

Film animasi pendek *Juna Juno* memperlihatkan dinamika persaudaraan kakak adik yang awalnya erat dapat berubah menjadi renggang terutama pada saat masa remaja. Masa remaja dipenuhi oleh banyak perubahan diri, emosi, dan tingginya ambisi untuk mencapai sesuatu. Rasa tidak percaya diri dan perbedaan perilaku