

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Landasan penciptaan ini memaparkan landasan teori untuk penciptaan film animasi *The Perfect Dish*, yang dibangun dari teori desain *environment* sebagai medium penceritaan visual dan teori mengenai kolektif dan rekonsiliasi keluarga.

2.1. *Environment*

Menurut Hansen & Cox (2022), lingkungan tidak lagi dilihat hanya sebagai entitas fisik yang terpisah dari manusia, melainkan sebagai sebuah konstruksi sosial atau diskursif yang dibangun melalui representasi makna dari dunia alami. Dalam perkembangan komunikasi lingkungan, terjadi pergeseran cara pandang yang cukup mendalam. Lingkungan tidak lagi dipahami hanya sebagai sesuatu yang objektif dan fisik, melainkan juga sebagai konstruksi sosial.

Lingkungan dipengaruhi simbol-simbol yang penulis gunakan. Raymond Williams menegaskan bahwa representasi tentang alam bukanlah sesuatu yang netral, melainkan merefleksikan kepentingan sosial, ekonomi, bahkan ideologi tertentu (Williams, Hansen & Cox, 2022).

2.2. Desain *Environment* pada animasi

Dalam produksi film animasi, desain *environment* lingkungan memegang peranan strategis sebagai elemen penceritaan visual yang aktif, bukan sekadar latar belakang pasif. Wells dan Moore (2016) menjelaskan bahwa dalam animasi, lingkungan memiliki fleksibilitas untuk berakting bersama karakter, memberikan konteks naratif tanpa memerlukan dialog memaparkan suatu topik. Berbeda dengan film *live-action* yang terikat pada realitas lokasi, animasi memungkinkan desainer untuk merancang setiap inci lingkungan mulai dari tata letak hingga pencahayaan, agar secara spesifik mendukung premis cerita dan mengarahkan fokus penonton pada informasi visual yang relevan.

Fungsi krusial lain dari *environment* adalah sebagai representasi eksternal dari identitas dan kondisi psikologis karakter. Ruang domestik seperti interior rumah dapat dirancang untuk menceritakan riwayat hidup, status sosial, hingga latar

belakang budaya penghuninya. Mateu-Mestre (2016) menekankan bahwa *staging* dan penempatan objek dalam sebuah *shot* harus memberikan petunjuk jelas mengenai siapa yang menghuni ruang tersebut, bahkan ketika karakter tidak terlihat di layar. Sebagai contoh, detail spesifik pada properti seperti ornamen etnis atau perabotan yang tertata dengan gaya tertentu berfungsi sebagai simbol yang memperkuat kedalaman karakter dan memberikan lapisan emosional pada cerita.

Hal ini memungkinkan penciptaan properti dan set yang unik seperti furnitur dengan proporsi yang tidak realistis namun ekspresif yang dapat mendukung tema film. Melalui pendekatan ini, *environment* menjadi elemen artistik yang tidak hanya logis secara visual, tetapi juga selaras secara emosional dengan perjalanan karakter.

2.3. Set dan Properti

Dalam perancangan lingkungan animasi, elemen visual terbagi menjadi dua komponen utama yang saling melengkapi namun memiliki fungsi naratif berbeda, yaitu set dan properti. Jane Barnwell (2017) menyatakan set sebagai konstruksi makro yang menetapkan batas fisik, atmosfer, dan tata letak *layout* sebuah adegan, sedangkan properti adalah elemen mikro atau objek yang mengisi ruang tersebut untuk memberikan detail spesifik. Secara spesifik dalam animasi, Hannes Rall (2017) menjelaskan bahwa desain set berfungsi untuk menciptakan dunia yang dapat dipercaya melalui pengaturan komposisi ruang, yang secara tidak langsung mengarahkan penonton memahami konteks lokasi tempat cerita berlangsung. Sementara itu, properti memegang peranan yang lebih dinamis sebagai alat penceritaan visual yang menghubungkan karakter dengan lingkungannya.

Lebih dalam lagi, properti berfungsi sebagai penanda waktu dan penyimpan memori yang efektif. Mengacu pada konsep *environment storytelling* yang dipaparkan oleh Christopher Totten (2019), objek-objek dalam ruangan dapat bertindak sebagai indeks yang menjelaskan perjalanan waktu atau sejarah sebuah peristiwa. Sebagai contoh, keberadaan sebuah kalender di dinding tidak hanya berfungsi sebagai dekorasi, melainkan menjadi petunjuk naratif yang memberitahu penonton mengenai latar waktu kejadian, atau bahkan menunjukkan berapa lama

sebuah ruangan telah ditinggalkan jika tanggal pada kalender tersebut tidak pernah diganti. Selain itu, properti juga sering kali hadir sebagai benda peninggalan keluarga atau simbol kunci yang sengaja ditempatkan agar disadari oleh penonton. Benda-benda ini mewakili jejak sejarah dan memori kolektif yang menghubungkan masa lalu dengan masa kini, menjadikan objek mati sebagai saksi bisu dari dinamika hubungan antar tokoh dalam cerita.

Selain dimensi waktu, properti juga berperan penting sebagai ekstensi dari identitas karakter. Menurut Barnwell (2017), penonton dapat mengidentifikasi kepribadian, usia, atau status sosial seorang tokoh hanya dengan melihat benda-benda pribadi yang mereka miliki, bahkan tanpa kehadiran tokoh tersebut secara fisik di layar. Sebagai ilustrasi, properti spesifik seperti kacamata baca dengan rantai, alat rajut, atau kursi goyang dapat secara instan memberikan acuan simbolis bahwa pemiliknya adalah seorang lansia. Dalam konteks animasi, bentuk fisik dari properti ini pun tidak lepas dari *stylized* desainer dapat menggunakan bahasa bentuk tertentu pada benda-benda tersebut untuk memperkuat sifat karakter secara simbolis. Dengan demikian, kombinasi antara tata letak Set yang membangun suasana dan detail properti yang menceritakan identitas serta waktu, menciptakan kesatuan narasi visual yang utuh.

2.4. Proses Pembuatan *Environment* 3D

Konsep artistik menjadi ruang digital diawali dengan tahap penerjemahan *floorplan* ke dalam dimensi ruang melalui proses *blocking*. Pada fase awal ini, geometri dasar disusun semata-mata untuk menguji komposisi visual, skala, dan aliran sirkulasi tanpa diganggu oleh detail estetika. Setelah tata letak dasar disepakati, proses berlanjut ke tahap fundamental yaitu *stylized modeling*. Berbeda dengan pendekatan realistis yang hanya mengaplikasikan objek nyata, pendekatan ini berfokus pada manipulasi bentuk untuk menciptakan desain yang memiliki kepribadian.

Dalam tahap modeling ini, prinsip struktur visual Block (2020) diterapkan secara intensif melalui distorsi garis dan siluet. Objek-objek seperti furnitur atau arsitektur tidak dimodelkan dengan garis lurus yang kaku, melainkan dimanipulasi

misalnya dengan melebih-lebihkan lengkungan, memiringkan proporsi, atau menerapkan asimetris agar selaras dengan narasi. Pendekatan *stylized modeling* yang memberikan karakter ekspresif pada lingkungan ini menjadi nilai kebaruan yang signifikan dalam produksi animasi, menawarkan estetika unik yang jarang ditemui dibandingkan gaya realis atau kartun konvensional.

2.5. Kolektif dan Rekonsiliasi

Kehilangan anggota keluarga merupakan peristiwa traumatis yang dampaknya melampaui kesedihan individu peristiwa ini mengguncang keseimbangan sistem keluarga secara fundamental. Dalam fase awal duka, keluarga sering kali mengalami disorganisasi sistemik, di mana mekanisme pertahanan diri membuat setiap anggota keluarga menarik diri ke dalam isolasi emosional masing-masing. Akibatnya, rumah yang seharusnya berfungsi sebagai tempat perlindungan berubah menjadi ruang yang kaku, hening, dan penuh sekat-sekat psikologis yang menghambat komunikasi.

Untuk mengatasi keterpurukan ini, kerangka teori yang dikemukakan oleh Walsh (2020) menawarkan pendekatan pemulihan melalui mekanisme Pemaknaan Bersama Walsh menekankan bahwa pemulihan keluarga tidak terjadi dengan cara melupakan kesedihan secara individual, melainkan melalui kemampuan keluarga untuk memproses dan memberi makna baru atas kehilangan tersebut secara bersama-sama. Di sinilah peran vital dari proses kolektif keluarga perlu beralih dari penderitaan yang terisolasi menuju pengalaman berbagi beban.

Dalam transisi menuju pemulihan ini, memori kolektif berfungsi sebagai mediator utama. Memori kolektif bukanlah sekadar kumpulan ingatan pasif yang tersimpan di kepala, melainkan sebuah proses aktif untuk mengonversi duka individual menjadi narasi bersama. Namun, karena membicarakan duka secara verbal sering kali terlalu menyakitkan, keluarga membutuhkan perantara fisik. Di sinilah interaksi dengan simbol-simbol ingatan seperti tata ruang makan, aroma masakan, atau benda-benda peninggalan almarhum menjadi krusial. Objek-objek fisik dan lingkungan *environment* ini menciptakan ruang dialog non-verbal yang

aman, memancing keluarnya emosi yang tertahan, dan memungkinkan anggota keluarga saling terhubung kembali tanpa paksaan kata-kata.

Proses interaksi tersebut pada akhirnya memicu rekonsiliasi. Dalam konteks ini, rekonsiliasi didefinisikan sebagai upaya aktif mengadaptasi sistem keluarga untuk beradaptasi dengan realitas baru tanpa kehadiran fisik almarhum. Melalui mediasi objek dan ruang yang memantik memori kolektif, keluarga perlahan membangun kembali identitas mereka yang sempat retak. Dengan demikian, elemen visual dalam rumah bukan sekadar latar belakang, melainkan fasilitator aktif yang mengubah energi duka masa lalu menjadi kekuatan kohesif yang menyatukan kembali ikatan keluarga di masa kini.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif yang berfokus pada interpretasi tema pemulihan keluarga melalui perancangan set dan properti. Proses pengumpulan data visual dilakukan melalui dua pendekatan utama, yaitu observasi langsung pada dunia nyata dan studi referensi film. Untuk referensi dunia nyata, penulis melakukan observasi lapangan pada tipologi hunian era awal 2000-an di kawasan Pluit Muara Karang, Jakarta Utara. Lokasi ini dipilih secara spesifik karena memiliki karakteristik lingkungan Pecinan *Chinatown* menengah ke bawah yang relevan dengan latar sosial-budaya dalam film *The Perfect Dish*. Data observasi ini digunakan untuk menangkap detail autentik seperti tekstur furnitur kayu yang berat dan tata letak ruang yang kaku agar memiliki beban emosional yang kuat.

Selanjutnya, referensi visual dari film animasi diklasifikasikan secara terpisah ke dalam dua zona ruang utama ruang makan dan ruang keluarga untuk mendukung kontras naratif antara kondisi Duka Statis dan Rekonsiliasi Dinamis. Pemilihan referensi ini didasarkan pada dua lensa analisis spesifik agar