

## **2. LANDASAN PENCIPTAAN**

Landasan penciptaan dalam penelitian ini menggunakan tinjauan teori berasal dari jurnal ilmiah dan buku, yaitu teori *environment design*. Kemudian, terdapat teori-teori pendekatan yang digunakan sebagai pendukung aspek pembuatan karya. Teori-teori pendekatan tersebut, yaitu *three-dimensional character*, lalu juga terdapat budaya Minang (Padang) dan budaya *Chinese*.

### **2.1 ENVIRONMENT**

*Environment* merupakan ruang tempat tokoh dalam cerita melakukan kehidupannya (Ahmad & Sayatman, 2020). *Environment* sendiri dapat membentuk karakteristik yang berhubungan dengan tinggal balik penghuni. Selain itu, *environment* juga berperan dalam mendukung narasi visual dalam film dan animasi, sehingga memberikan konteks latar tempat dan waktu, serta interaksi tokoh dan lingkungan sekitar tokoh tersebut (Bordwell et al., 2024). *Environment* dapat membuat suasana menjadi hidup dengan adanya objek-objek dan dekorasi yang sesuai dengan tokoh yang hidup di dalamnya. Dalam perancangan *environment*, terdapat konteks-konteks budaya, psikologis, dan makna yang dapat terlihat secara eksplisit dan juga implisit. Dalam menciptakan dunia cerita yang *immersive* dan hidup, penting untuk memerhatikan *environment* dengan baik karena dalam *environment* terdapat karakteristik yang dapat memberikan pengaruh dalam keberlangsungan cerita. Three-dimensional character Dengan adanya karakteristik pada environment,

### **2.2 INTERIOR DESIGN**

*Interior design* merupakan salah satu bagian dari *environment* penting yang membangun suasana dan karakter dalam film animasi. Ching & Binggeli (2018) menyatakan bahwa interior merupakan perancangan suatu ruang dalam sebuah bangunan, dengan tujuan menciptakan kenyamanan, fungsional, dan juga estetika dalam ruang tersebut. Terdapat beragam elemen dan unsur dalam *interior design* yang dapat menciptakan atmosfer yang mendukung narasi dan karakterisasi tokoh. *Interior design* sendiri mencakup pemilihan warna, material, tekstur, pencahayaan, furnitur, dan pengaturan ruang. Elemen warna sendiri dapat memberikan pengaruh

kuat pada psikologis penggunanya, sedangkan pemilihan material dan tekstur dapat memberikan nilai-nilai simbolik dan estetika dalam furnitur. Pentingnya untuk menjaga keseimbangan dan keharmonisan dalam menata ruang dan juga pencahayaan agar suasana, fokus visual, dan juga kesan realistik memperlihatkan detail-detail kecil yang dapat memperkuat cerita.

### **2.3 THREE-DIMENSIONAL CHARACTER**

Egri (seperti dikutip dalam Andhini Loka Pramurti, 2022) menjelaskan bahwa seorang tokoh memiliki karakteristik yang penting dalam membangun pemahaman seorang tokoh. Seorang tokoh terbentuk atas tiga aspek dimensi. Tiga aspek dimensi ini disebut juga *three-dimensional character* atau karakter tiga dimensi. Karakter tiga dimensi merupakan karakter yang dibentuk agar terasa seperti manusia sungguhan dengan kompleksitas latar belakangnya. Karakter tiga dimensi ini terdiri dari *physiology*, *psychology*, dan *sociology* tokohnya (Egri, 1972).

#### **2.3.1 Physiology**

*Physiology* atau fisiologi merujuk pada penampilan fisik atau luar dari tokoh yang dapat langsung dilihat secara fisik. Fisiologi dapat diketahui melalui penampilan fisik dari seseorang, baik seperti ras, tinggi, bentuk tubuh, warna kulit, rambut, pakaian atau kostum, dan lain-lain (Hardiyanti et al., 2024). Secara tidak langsung fisiologi sendiri dapat membentuk rupa dan penampilan luar dari tokoh secara mentah tanpa dipengaruhi faktor luar (lingkungan) atau internal (jiwa).

#### **2.3.2 Psychology**

*Psychology* atau psikologi merujuk pada mental, sifat, dan jiwa dari tokoh yang dialami tokoh sehingga membentuk sifat dan watak berdasarkan pengalaman hidupnya (Suardi Utama et al., 2018). Psikologi ini dapat diartikan sebagai kepribadian dasar yang dimiliki oleh seseorang berdasarkan watak, kebiasaan, temperamen, hobi, dan sebagainya. Hal ini cenderung berasal dari jiwa dan pikiran sehingga sering kali psikologi ini dapat dirasakan dan terlihat dalam bentuk aksi atau tingkah laku dari seorang tokoh tersebut. Contohnya, seperti dalam pemilihan

warna, jika tokohnya periang, maka secara psikologis, tokoh tersebut akan memilih warna-warna cerah dan terang.

### **2.3.3 *Sociology***

*Sociology* atau sosiologi merujuk pada kehidupan sosial dan lingkungan yang dilakukan dan dialami oleh tokoh sepanjang hidupnya. Sosiologi yang dimaksud di sini merupakan hubungan seseorang dengan lingkungan sekitarnya. Sosiologi ini meliputi status sosial, latar belakang, tempat asal, agama, budaya, dan segala hal yang berhubungan dengan kehidupan sosial dan hubungan diri tokoh dengan orang lain (Egri, 1972). Salah satu contohnya, tokoh tinggal di rumah sederhana dengan furnitur seadanya menggambarkan status sosial ekonominya menengah ke bawah.

## **2.4 AKULTURASI BUDAYA CHINESE DAN MINANG (PADANG)**

Etnis *Chinese* merupakan salah satu bangsa dari luar yang masuk ke dalam Indonesia sejak dahulu kala. Beragam budaya *Chinese* pun terwariskan hingga turun temurun dalam keturunan etnis *Chinese* di Indonesia (Deci, 2021). Orang-orang ini sering kali disebut orang *Tionghoa*. Berawal dari keinginan untuk merantau untuk mengembangkan diri dan jika sudah sukses maka akan kembali ke tanah air, orang-orang *Tionghoa* ini justru melakukan amalan perkawinan campuran akibat alat transportasi untuk pulang ke tanah air mereka terbatas pada masa itu (Delpa & Asmul, 2025). Seiring berkembang waktu, terbentuklah dua komunitas. Komunitas ini terbagi atas komunitas yang masih memelihara tradisi dan budaya mereka, lalu yang satu lagi komunitas yang telah menyerap budaya tempat mereka tinggal.

Komunitas yang masih memelihara tradisi ini disebut sebagai *Tionghoa Totok* (Delpa & Asmul, 2025). Budaya-budaya yang diwariskan secara turun temurun dalam komunitas ini salah satunya merupakan Bahasa leluhur mereka, yaitu Bahasa Mandarin untuk berkomunikasi dalam keseharian. Beberapa hari raya dan perayaan yang sudah menjadi tradisi dan budaya mereka pun juga diwariskan secara turun temurun, seperti Imlek, Cap Go Meh, Festival Perahu Naga, dan lain-lain (Nasifa et al., 2025). Selain itu, adapun tradisi yang masih diwariskan secara

turun temurun seperti pengetahuan mengenai praktik *Feng Shui*, keseimbangan dan keharmonisan antara kehidupan dan alam untuk menciptakan energi positif. Sering kali juga ditemukan beberapa hiasan atau dekorasi khas *Tionghoa* yang dijadikan pajangan dalam rumah orang *Tionghoa*. Penggunaan warna merah juga kerap kali digunakan sesuai budaya yang telah diwariskan karena warna merah ini dianggap sebagai simbol kesejahteraan dan kebahagiaan.

Sebaliknya, komunitas yang telah menyerap budaya tempat tinggalnya disebut dengan *Tionghoa* Peranakan (Delpa & Asmul, 2025). Proses akulturasi dari budaya setempat inilah yang membentuk cabang Bahasa Minang, yaitu Bahasa Minang Pondok. Bahasa ini merupakan Bahasa Minang yang diucapkan menggunakan dialek *Tionghoa*. Hal ini yang membuat ikatan benang merah yang menghubungkan masyarakat *Tionghoa* di Padang menjadi satu (Dewi, 2018).

Di Padang sendiri memiliki etnis lokal asli, yaitu Minangkabau (Saputri & Syafrini, 2023). Etnis Minangkabau atau Minang merupakan kelompok etnis yang tinggal di daerah Sumatera Barat, Bengkulu, Jambi, Riau, Sumatera Aceh, dan Negeri Sembilan Malaysia. Secara adatnya, Minang memiliki prinsip yang berlandaskan ajaran agama Islam, sehingga jika tidak beragama Islam berarti bukan merupakan bagian dalam masyarakat Minang. Budaya Minang memiliki ciri khas dan keunikannya sendiri. Minang sendiri identik dengan warna-warna seperti merah, kuning, dan hitam, seperti yang ada pada benderanya (Rahmat & Maryelliwati, 2018).

## 2.5 WARNA

Warna merupakan salah satu elemen penting dalam visual. Warna sendiri dapat dilihat dari mata yang memperoleh pancaran atau pantulan cahaya dari benda. Warna sendiri sangat mempengaruhi emosi dan psikologis manusia (Jue & Ha, 2022). Hal ini tergantung dengan hal yang ditangkap dan diinterpretasikan oleh otak manusia, sehingga manusia dapat berpikir lalu merasakan secara psikologis. Warna sendiri dapat memiliki elemen-elemen yang dapat diklasifikasikan sehingga membentuk warna, yaitu *hue*, saturasi, dan *value* (Ching & Binggeli, 2018). *Hue* and *value* pada warna sangat mempengaruhi reaksi yang ditimbulkan bagi mata

manusia. Contohnya seperti, warna dengan *hue* hangat cenderung meningkatkan stimulasi dan keaktifan bagi penglihatnya, lalu sebaliknya juga berlaku untuk *hue* dingin yang membuat mata *relax*.

Warna dalam Budaya *Chinese* identik dengan warna merah (Deci, 2021). Warna merah sering kali digunakan dalam Budaya *Chinese*, baik dari pakaian, aksesoris hingga warna-warna bangunan. Warna merah dalam Budaya *Chinese* ini melambangkan kesejahteraan dan kebahagiaan. Selain Budaya *Chinese*, Budaya Minang juga memiliki warna identik. Warna Budaya Minang dan *Chinese* sama-sama identik dengan warna merah. Warna yang identik dengan Budaya Minang adalah warna merah, kuning dan hitam (Rahmat & Maryelliwati, 2018). Warna merah di sini berarti keberanian, lalu warna kuning melambangkan keagungan, dan yang terakhir warna hitam berarti keabadian. Hal ini menunjukkan bahwa dalam kedua budaya yang berbeda, warna dapat memiliki beragam arti masing-masing.

## 2.6 FENG SHUI

*Feng shui* merupakan prinsip yang berkembang dalam budaya *Tionghoa* dengan tujuan menciptakan keseimbangan dan keharmonisan antara manusia dengan alam lingkungannya (Han & Lin, 2023). *Feng Shui* ini berasal dari kepercayaan *Chinese* kuno mengenai *Chi* merupakan asal usul kehidupan. Pada umumnya prinsip ini masih diterapkan secara sederhana oleh *Tionghoa* dengan mengutamakan fungsional, efisiensi, dan psikologis dibandingkan ritual kepercayaan. Penerapan *Feng Shui* dalam rumah hunian tidak selalu kompleks, namun dapat diterapkan melalui tata ruang yang memperhatikan kenyamanan dan keamanan, contohnya adalah meletakkan benda-benda pribadi seperti foto keluarga untuk menciptakan suasana hangat, penggunaan cahaya natural untuk ruang keluarga, menjaga kerapian untuk mendapatkan aliran energi positif, mengikuti peletakan konsep segitiga dapur, dan masih banyak lagi (Rahardjo & Rahardjo, 2025).