

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Film merupakan medium bercerita yang memanfaatkan visual untuk menyampaikan emosi dan pesan, dimana film biasanya terbagi menjadi dua, yaitu film animasi dan *live action*. Keduanya dibuat dengan cara yang berbeda, dan dapat dibedakan secara visual (Piepiórka, M, 2021). Film juga mengikuti perkembangan teknologi, dimana animasi sudah dapat mencapai *photorealism*, sehingga film dapat mencampurkan animasi untuk menciptakan hal-hal yang mustahil dilakukan di dunia nyata, sehingga menciptakan perubahan konsep menjadi *hybrid film* (Sohn, W, 2013). Dalam film terdapat beberapa elemen penting untuk menampilkan cerita dengan baik, salah satu aspeknya yaitu *mise-en-scene* yang membahas mengenai apa saja yang tersusun pada layar, dimana elemen yang menyusun ada *actor*, *staging*, *costume*, *setting & lighting*, yang mana ini semua merupakan bagian dari *environment* (Pratama, J., & Pratama, I. D., 2022).

Environment merupakan hal yang penting dalam film, dikarenakan melalui desain setting audiens dapat memahami keseluruhan dari cerita, perancangan sebuah *environment* merupakan hal penting juga, dikarenakan dengan merancang filmmaker akan memiliki kontrol lebih sehingga dapat disesuaikan dengan narasi film (Bordwell & Thompson, 2020). Maka dari itu Penulis dalam membuat film *Gitu Doang?* melakukan perancangan untuk setting dunianya.

Gitu Doang? (2025) merupakan film pendek dengan *hybrid film live action* dengan animasi, bergenre drama, komedi yang berfokus kepada konflik antara dua tokoh Eric dan Dennis yang merupakan anak berumur 9 tahun. Melalui konflik tersebut ketegangan antara kedua tokoh diperlihatkan dan berujung kepada perdebatan antara kedua tokoh yang mengedepankan ego mereka, dengan saling menyanjung karya imajinasi mereka bernama Tirek dan Robotron. Dikarenakan karakter imajinasi merupakan aspek penting dari Eric dan Dennis, maka disini penulis berusaha membuat rancangan desain tempat tinggal Robotron dan Tirek menggunakan 3 dimensional tokoh dari Eric dan Dennis. Sehingga setting disini tidak hanya menjadi latar, namun bentuk representasi visual dari kepribadian kedua tokoh.

Alasan penulis merancang dunia berdasarkan kepribadian kedua tokoh dikarenakan kurangnya eksplorasi mengenai bagaimana dunia dari tokoh animasi dibentuk berdasarkan kepribadian dari tokohnya. Pada jurnal berjudul “Perancangan Karakter dan Environment Plot Project Serial Animasi Imajinavis” menjelaskan bagaimana *environment* dapat digunakan untuk mendukung dan merepresentasikan imajinasi tokoh (Setiawan et al., 2020). Namun penelitian tersebut tidak membahas bagaimana *environment* dapat menampilkan kepribadian dari tokoh. Selain itu dalam jurnal berjudul “Perancangan Environment Bertema Dunia Fantasi Burung Indonesia sebagai Pendukung Serial Animasi 3D “Little Bird” untuk Pasar Global” menjelaskan bahwa animasi kurang mengeksplorasi *environment* yang memiliki tema Indonesia, sehingga perlu adanya eksplorasi *environment* yang mengangkat budaya local Indonesia, untuk pasar internasional, dimana perancangan *environment* juga menyesuaikan asal daerah dari tokoh burung yang ada di film “Little Bird” (Ahmad & Sayatman, 2020). Berdasarkan jurnal tersebut, *environment* hanya berfokus untuk menyesuaikan dan menampilkan budaya dari tokoh burung yang ada, namun kurang mengeksplorasi bagaimana *environment* dapat digunakan untuk mendeskripsikan kepribadian dari tokoh, maka dari itu penulis merancangan skripsi penciptaan ini dikarenakan kurangnya eksplorasi terhadap *environment* yang menggambarkan kepribadian tokoh.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS

Bagaimana 3 dimensional kepribadian tokoh dapat digambarkan melalui desain visual *environment* tempat tinggal Robotron dan Tirek? Penelitian ini akan difokuskan pada perancangan *environment* berdasarkan 3 dimensional tokoh Eric dan Dennis serta memenuhi kebutuhan narasi tokoh imajinasi Tirek dan Robotron.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan dari penelitian ini untuk menjawab rumusan masalah yang telah di buat, dan bertujuan untuk merancang bagaimana sebuah desain visual *environment* dapat menggambarkan 3 dimensional tokoh. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan