

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1. METAFORA

Menurut Poznin (2017), metafora berfungsi untuk membentuk dan mendorong narasi. *Background* bisa mendukung narasi dengan menjadi sebuah metafora. Seringkali metafora dan simbolisme digunakan dalam film dalam bentuk *background*. Walau bukan fokus utama, *environment* berpengaruh dengan bagaimana penonton melihat dan merasakan film yang ditontonnya. Penggunaan *background* yang benar dapat meningkatkan pengalaman menonton atau mengonsumsi suatu media, namun sebaliknya, bila *environment* atau *background* digunakan tanpa dipikirkan dan tidak cocok dengan narasi film, maka penonton bisa hilang *immersion*.

2.2. WARNA

Warna bisa mempengaruhi kondisi emosional maupun mental. Warna seperti merah dapat menghasut rasa kegembiraan dan kehebohan dimana warna seperti hijau atau biru bisa menghasut rasa ketenangan. Dengan ini, warna dapat secara langsung berperan dalam keadaan mental seseorang dan memiliki peran penting dalam sebuah lingkungan, seperti dalam sebuah club (Vijayalakshmi et al., 2025). Warna-warna tertentu memiliki arti dan efek yang berbeda-beda. Warna-warna *warm* seperti merah, kuning, ungu dan sebagainya diasosiasikan dengan kegembiraan dan energi yang tinggi, sebaliknya, warna *cool* seperti hijau dan biru diasosiasikan dengan ketenangan yang sering digunakan untuk membuat lingkungan yang lebih relaksasi.

2.3. ENVIRONMENT PSYCHOLOGY

Environment Psychology merupakan ilmu psikologi yang relatif baru. Yaitu mulai diakui pada tahun 1960an. Ilmu ini mempelajari bagaimana aspek lingkungan, seperti warna dan bentuk dapat mempengaruhi perilaku manusia. *Environment Psychology* juga mencakup fenomena lain dalam perkotaan, seperti kepadatan dan overstimulasi (De Groot, 2019). Buku ini juga menjelaskan tentang bagaimana

lingkungan bermain peran dalam kesehatan mental manusia, seperti di perkotaan dan di perkantoran. Suhu, kondisi lembab, pencahayaan, dan juga *crowding* dapat semuanya mempengaruhi kesejahteraan pengguna.

Klub malam juga tidak terlepas dari hal ini, dan banyak faktor yang mempengaruhi perilaku pelanggan klub. Menurut Carlini et al. (2017), ditemukan bahwa ada berbagai faktor yang bisa mempengaruhi hal-hal seperti menggunakan narkoba dan konsumsi alkohol berlebihan. Lantai dansa yang besar dan berjumlah lebih dari satu membuat konsumsi alkohol dan narkoba lebih sedikit, sebaliknya, dengan efek cahaya dan adanya layanan minum sepantasnya, menyebabkan konsumsi alkohol dan narkoba yang tinggi.

2.4. MISE EN SCÈNE

Mise-en-scène merupakan desain sebuah shot yang meliputi *setting*, *set design*, *composition*, *lighting*, dan lainnya. *Background* juga termasuk dalam *mise-en-scène* dan memiliki peran penting dalam film (Widyaevan & Wiguna, 2022). *Mise-en-scène* dapat menggambarkan cerita dan juga pikiran karakter. Dengan *environment* yang benar, desain lingkungan dapat mencerminkan karakter serta progresi mereka dan *arc* mereka. Desain sebuah *setting* dapat mempengaruhi bagaimana penonton dapat mengartikan aksi dalam cerita, begitu pula dengan penggunaan warna dalam *setting* (Bordwell & Thompson, 2023).

2.5. INTERIOR DESAIN DAN LAYOUT

Desain interior adalah bidang merencanakan, menata, dan juga merancang ruang interior dalam sebuah bangunan untuk memenuhi kebutuhan. Selain itu, desain interior juga dapat mempengaruhi perasaan dan kondisi penghuninya (Wicaksono & Tisnawati 2014). Luas suatu bangunan, bentuk denah dan peletakan pintu bisa berpengaruh terhadap suatu ruangan. Ammar (2024) menjelaskan tentang apa yang membuat desain arsitektur yang baik, yaitu memiliki pencahayaan yang memadai agar tidak membuat mata lelah, memiliki ventilasi yang baik agar adanya pertukaran udara segar, dan memiliki *layout* yang jelas.