

## 1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

*Environment* merupakan ruang dimana karakter dalam sebuah cerita bergerak dan berinteraksi mengikuti alur cerita. Sementara itu *environment* dalam animasi merupakan gabungan dari berbagai objek, properti, dan warna yang tertata rapi untuk menciptakan suatu dunia imajinatif yang dapat menarik penonton (Ahmad & Sayatman, 2020). Selain berfokus kepada latar belakang cerita dari sebuah film, perancangan *environment* juga membantu penonton untuk dapat memahami karakter film menggunakan gambaran area sekitarnya dan bagaimana sang karakter berinteraksi dengan area tersebut (Rahmi *et al.*, 2024)

Lena merupakan karakter utama dari film animasi “*Patching Up*” yang merupakan seorang remaja berusia 15 tahun. Dalam film karya Belimbing Productions ini Lena harus menghadapi konflik internalnya mengenai penerimaan terhadap diri sendiri yang berujung kepada *insecurity*. Lena berpikir bahwa ia harus sama seperti orang lain agar dapat diterima dalam lingkungan sosial di sekitarnya. Hal ini mendorongnya untuk menutupi segala hal yang ia sukai namun terkesan aneh di mata publik, seperti rasa sukanya terhadap *game Patches’ World*, sebuah *game* yang dibuat dengan demografi untuk anak kecil. Lena menutupi rasa sukanya terhadap *game* tersebut dengan tidak pernah menggambar ataupun membicarakannya lagi dan menyembunyikan semua pernik *Patches’ World* di kamarnya.

Kamar merupakan latar yang bersifat paling pribadi untuk Lena dalam film *Patching Up*. Keberadaan kamar pribadi bagi seorang remaja merupakan ruang penting untuk perkembangan mereka terhadap otonomi dan kemandirian mereka. Di dalam kamar pribadi tersebut, para remaja mendapatkan ruang milik mereka sendiri dimana mereka bebas melakukan apapun yang mereka inginkan dengan resiko tersendiri (Ramey *et al.*, 2025). Desain *interior* sebuah kamar dapat mencerminkan penghuni rumah tersebut baik dalam sisi preferensi gaya hidup ataupun kepribadian (Diane, 2025).

## 1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana perancangan *environment* yang mampu mendukung visualisasi kondisi psikologis tokoh Lena di film animasi *Patching Up*?

Peneliti akan membatasi masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini dengan hanya akan menganalisis *environment design* kamar remaja awal dan remaja akhir serta kaitannya dengan kondisi karakter Lena secara psikologis.

## 1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan dibuatnya penelitian ini adalah untuk memahami cara untuk perancangan *environment* dapat mendukung visualisasi kondisi psikologis tokoh yang melewati fase remaja awal dan remaja akhir dalam film *Patching Up*.

## 2. LANDASAN PENCIPTAAN

### 2.1 *Visual storytelling* melalui *environment design*

Untuk membuat cerita yang dapat menarik penonton ke dalam dunianya, sebuah animasi harus memiliki *world building* yang bagus. Untuk membuat *world building* yang bagus tersebut, animator harus melewati satu diantara dua metode, yaitu *outside in* dan *inside out*. Metode *outside in* merupakan metode pembuatan *world building* yang diawali dari penyusunan geografi dan batasan dari dunia yang dibuat, lalu dilanjutkan dengan pembuatan detail yang spesifik. Ketika dunia tersebut sudah lengkap, karakter dan cerita baru mulai dibuat. Sementara itu, metode *inside out* dimulai dengan pembuatan premis cerita yang kemudian fungsi utama cerita tersebut akan dikembangkan sehingga elemen-elemen yang tersisa dalam dunia cerita tersebut dapat disusun dan pengaruh dari fungsi tersebut terhadap elemen-elemen dapat diperhatikan. Al'Arifah *et al* menambahkan bahwa elemen-elemen yang menjadi dasar dalam proses pembuatan *world building* antara lain ruang, yaitu tempat sesuai dapat berada; durasi, yaitu *setting* waktu dimana suatu hal terjadi; dan karakter, yaitu makhluk hidup yang menjadi penghuni dunia tersebut.