

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.

Environment dalam animasi memiliki arti sebuah perpaduan desain objek, properti, serta komposisi warna yang telah disusun secara seimbang sehingga membentuk dunia imajinatif yang mampu menarik perhatian penonton. *Environment* juga berfungsi sebagai panggung tempat karakter beraktivitas dan berinteraksi sesuai kebutuhan adegan, dimana seluruh komponennya saling berkaitan dan mendukung satu sama lain untuk membentuk atmosfer dan nuansa emosi yang mendukung jalannya cerita (Ahmad & Sayatman, 2020).

Menurut Caputo (2024), Seni menyampaikan sebuah cerita sebagai sarana hiburan, edukasi, atau komersil menggunakan gambar yang berurutan adalah *visual storytelling*. Sementara itu menurut Bracikowska (2021), *enviromental storytelling* adalah teknik penyampaian cerita melalui detail yang berada di sebuah desain *environment*. *Environment* yang telah dirancang dengan *world building* yang baik dapat membantu penonton memahami cerita lebih dalam dengan memberikan konteks lebih mengenai plot, memberi informasi mengenai pergerakan karakter, dan membuat perjalanan narasi lebih terpadu. *Set dressing* merupakan dekorasi serta properti dalam sebuah *set* yang mampu membuat dunia dengan cerita yang dapat dipercayai oleh penonton. DeGuzman (2021) menyatakan bahwa properti dalam film merupakan suatu objek yang tidak hidup dan berinteraksi dengan karakter dari sebuah film. Bagaimana sebuah properti digunakan dan untuk apa properti itu digunakan sangat bervariasi tergantung kebutuhan cerita dalam film. Sebuah properti jika digunakan dengan benar maka dapat juga membantu keberlangsungan *environmental storytelling* dengan menjadi penggerak cerita itu sendiri, simbolisasi, hingga mendukung penggambaran seorang tokoh. Hanya dengan melihat dunia tempat seorang tokoh tinggal, penonton dapat menebak bagaimana karakteristik tokoh tersebut dan mengetahui apa saja pengalaman yang telah dilewati oleh sang tokoh.

Setiap tokoh/individu memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Hal tersebut adalah hal yang membuat seorang tokoh menjadi pribadi yang unik. Menurut Mihanyar *et al.* (2025), selera setiap individu untuk *environment* sekitarnya, terutama kamar, sangat bervariasi tergantung kondisi psikologis mereka. Sebagai contoh, individu dengan kepribadian *extrovert* condong memilih *environment* yang

memiliki penerangan cukup dan area terbuka sementara *introvert* lebih memilih kebalikannya. Mihanyar juga menambahkan bahwa tiap individu memiliki preferensi berbeda mengenai keberadaan *lighting* natural dalam kamar. *Lighting* natural itu sendiri merupakan cahaya yang muncul dari sumber cahaya natural seperti matahari, bulan, dan api (Provost, 2025). Keberadaan cahaya natural dalam sebuah ruangan seperti kamar pun dapat membantu meningkatkan *mood* psikologis dari pemilik kamar tersebut.



Gambar 2.1. contoh kamar karakter extrovert.
(Sumber: Project Sekai ft. Hatsune Miku, 2020)



Gambar 2.2. contoh kamar karakter introvert
(Sumber : Mob Psycho 100, 2016)

Dari kedua contoh di gambar 2.1. dan gambar 2.2., dapat terlihat bahwa *layout* kamar karakter *extrovert* terlihat jauh berbeda. Karakter *extrovert* memiliki jendela besar yang memaksimalkan cahaya yang dapat masuk ke kamarnya dan memiliki palet warna yang beraneka ragam, sementara itu karakter *introvert* memiliki jendela yang tertutup tirai sehingga meminimalisir pemasukan cahaya ke dalam kamar dan membuat warna kamar terkesan suram. Efek yang diberikan dari *lighting* dan

pemberian warna memberikan atmosfir yang berbeda yang juga mendorong penonton untuk dapat menebak-nebak bagaimana karakteristik tokoh yang tinggal di kamar tersebut.

2.2 Psikologi Remaja

WHO (*World Health Organization*) menetapkan bahwa remaja terbagi menjadi dua sesuai kurun usia, antara lain remaja awal (10-14 tahun) dan remaja akhir (15-20 tahun). Selain itu, pada tahun 1974 WHO juga mendefinisikan remaja dalam sisi psikologis merupakan individu yang mengalami perkembangan psikologis dalam pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa.

Berdasarkan buku Psikologi Remaja edisi revisi karya Sarwono (2013), perkembangan psikologis remaja ditandai dengan adanya proses perubahan dari sisi *entropy* ke kondisi *negentropy*. *Entropy* merupakan keadaan dimana kesadaran manusia masih belum tersusun rapi. Secara psikologis, *entropy* memiliki arti isi kesadaran masih saling bertentangan, saling tidak berhubungan sehingga mengurangi kapasitas kerja dan menimbulkan pengalaman yang kurang menyenangkan bagi pribadi yang bersangkutan. Sementara itu, *negentropy* atau *negative entropy* merupakan keadaan dimana isi kesadaran telah tersusun dengan baik. Pribadi yang bersangkutan dalam keadaan *negentropy* merasa dirinya sebagai kesatuan yang utuh dan bisa bertindak dengan tujuan yang jelas tanpa merasa bimbang sehingga dapat memiliki rasa tanggung jawab dan semangat kerja yang tinggi. Proses perubahan ini membuat masa remaja menjadi masa seorang pribadi berada pada usia yang rentan karena individu tersebut akan kerap mengalami permasalahan psikologis dan emosional.

Menurut Hapsari (2020), penerimaan diri merupakan salah satu permasalahan psikologis dan emosional yang kerap dialami oleh remaja. Prasetia (2013) mendeskripsikan penerimaan diri sebagai sebuah kemampuan untuk menerima kelebihan dan kekurangan diri sendiri, sehingga jika terjadi suatu kejadian yang tidak menyenangkan maka individu tersebut dapat berpikir logis tentang sisi positif dan negatif dari masalah tersebut tanpa menimbulkan perasaan negatif seperti rendah diri, permusuhan, malu, dan tidak aman. Agustina (2014) beranggapan

bahwa penerimaan diri merupakan kemampuan psikologis yang sangat dibutuhkan, khususnya oleh remaja agar mereka dapat memiliki keyakinan dan kepercayaan dirian untuk meningkatkan potensi yang mereka miliki.

Pada umumnya, penerimaan diri seringkali dikaitkan dengan rasa *insecure*. Kedua rasa tersebut merupakan hal yang orang kerap dinilai tidak nyaman untuk dibicarakan karena merupakan topik yang sensitif. Pada zaman ini, orang-orang sering merasa bahwa mereka harus berpenampilan dan berperilaku seperti orang lain akibat rasa *insecure* yang mereka alami. Akibatnya, orang-orang tersebut akan kesulitan untuk menerima diri sendiri.



Gambar 2.3. contoh kamar karakter remaja awal
(Sumber : Toy Story 2, 1999)



Gambar 2.4. contoh kamar karakter remaja akhir
(Sumber : Toy Story 3, 2010)

Menurut Razani dan Yuli (2021), tata letak ruangan juga dapat berpengaruh kepada kondisi psikologis penggunanya. Namun hal tersebut juga berlaku sebaliknya, dimana kondisi sebuah ruangan dapat berubah tergantung perilaku dan kondisi pengguna ruangan tersebut. Kamar merupakan *environment* yang sangat penting bagi seorang individu karena pada umumnya mayoritas waktu seseorang

akan dihabiskan di dalam kamarnya. Kondisi psikologis seseorang sesuai umurnya juga dapat memberi pengaruh berbeda-beda kepada kamar tidur mereka. Remaja pada umumnya memilih kamar dengan dekorasi kekanak-kanakan. Tentunya pengaruh yang diberikan kepada interior kamar seorang remaja tetap berbeda-beda tergantung kondisi psikologis tiap individu dan cara pemakaian mereka.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Penelitian akan menggunakan metode penelitian kualitatif berdasarkan data yang dikumpulkan berdasarkan studi literatur. Data primer yang akan diambil penulis akan berasal dari jurnal-jurnal ilmiah serta buku-buku yang mengangkat topik *environment design* dan psikologi, khususnya psikologi dalam umur remaja. Sementara itu data sekunder dikumpulkan penulis dengan menggunakan observasi referensi karya film animasi yang telah ada.

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

Patching Up merupakan film animasi pendek karya Belimbing Productions yang menawarkan cerita dengan genre drama serta fantasi dengan tema *insecurity*. Film berdurasi 7 menit ini dibuat menggunakan teknik animasi 2D *frame by frame* dengan beberapa *shot* dalam film menggunakan *style pixel* dengan rasio 16:9 untuk animasi dengan *style normal* dan 4:3 untuk animasi dengan *style pixel*. Animasi dibuat menggunakan aplikasi Toonboom Harmony sementara *environment* dibuat menggunakan aplikasi Clip Studio Paint Pro. Target penonton film merupakan remaja dan *young adults* atau jangkauan usia 13 hingga 19 tahun.

Film *Patching Up* membawa kisah mengenai seorang remaja berusia 15 tahun bernama Lena yang harus menghadapi kesulitannya dalam menerima dirinya sendiri apa adanya. Lena seperti remaja pada umumnya, sangat ingin diterima oleh orang-orang disekitarnya. Oleh karena itu ia melihat kegemarannya terhadap sebuah *game Patches' World* yang memiliki tema petualangan dengan target