1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Animasi disebut sebagai salah satu media *storytelling* yang tidak memiliki batasnya. Hal ini disebabkan karena sang *artist* dapat membuat dunianya, yang menentang gravitasi, merubah kenyataan menjadi fantasi hingga membawa para penontonnya ke tempat atau dunia yang mereka belum pernah bayangkan (Blazer, 2019). Namun sebelum film animasi maupun film *live action* dirilis, *production house* biasa memberikan bocoran perlahan untuk mengundang rasa penasaran kepada penonton.

Bocoran-bocoran tersebut dapat berupa *teaser* maupun *trailer* yang kerap diunggah di internet atau media social seperti Youtube, Instagram dan Tiktok. Secara sekilas, *trailer* dan *teaser* terlihat sama karena menunjukkan cuplikan dari film ataupun animasi yang akan dirilis (Rifda, 2023). Namun keduanya tetap memiliki perbedaan. *Trailer* merupakan alat marketing yang biasa digunakan untuk menunjukkan atraksi yang akan datang.

Disebut *trailer* karena awalnya biasa ditaruh diakhir dari sebuah film namun berubah menjadi diawal karena menganggap penonton lebih akan melihat trailer jika ditaruh sebelum film dimulai (StudioBinder, 2020). Dan biasanya gambaran besar dari cerita yang ada di film lebih jelas dan mencantumkan lebih banyak informasi. Dengan durasi sekitar 2-3 menit, alur cerita dan konflik bisa terlihat cukup jelas (Rifda, 2023).

Sedangkan *teaser* merupakan klip pendek dari film yang akan tayang. Kata teaser berasal padanan bahasa Inggris yaitu *tease* yang berarti menggoda. Sehingga sebuah teaser biasa digunakan untuk menggoda atau memancing minat penonton dengan klip atau video singkat dari film yang akan rilis. Durasi yang digunakan oleh teaser biasanya kurang dari 1 menit dan berisikan potongan acak yang terdiri dari potongan gambar, dialog atau aksi. Alur cerita pada teaser juga minim agar penonton menjadi penasaran (Rifda, 2023).

Setiap akhir tahun, Kuma Kuma Kado Ya biasa melakukan event potluck dalam rangka acara terakhir sebelum menutup tahun. Event ini biasa dihadiri oleh para player yang membawa nama Kuma Kuma Kado Ya ketika bertanding, para player

yang sering bermain di toko dan juga para *staff* maupun *owner* dari Kuma Kuma Kado Ya. Acara berlangsung dari sore hari hingga malam hari, berisikan dengan acara makan bersama dan pembacaan *achievement* yang didapatkan oleh para player. Namun sayangnya, acara pembacaan *achievement* biasa dilakukan hanya membacakan *list* dari secarik kertas. Tidak ada momen yang mengharukan atau istimewa untuk di ingat. Sehingga dibuatlah animasi *KUMA 2026 RECAP* dalam rangka ucapan terima kasih kepada player yang sudah berjuang dan membuat pencapaian sekaligus meyimpan moment-moment berharga yang terjadi di 2026

Namun sebelum animasi akan di rilis, teaser dari KUMA 2026 RECAP akan dibuat. Teaser ini diharapkan bisa membangun rasa penasaran kepada penonton tanpa mengungkap keseluruhan informasi dari animasi yang akan dirilis. Teaser *KUMA 2026 RECAP* akan berdurasi 20 detik yang berisikan cuplikan acak. Cuplikan yang dipilih menunjukkan environment familiar bagi para player yang akan muncul juga pada film animasinya.

Environment yang dimunculkan pada teaser diharapkan bisa memberikan rasa familiar dengan penonton. Dengan menggunakan pendekatan mise-en-scene *naturalistic*, *environment* yang sama dengan nada di dunia nyata. Environment juga dibuat tidak hanya sebagai setting namun juga berperan untuk mendukung narasi visual, mood dan memberikan informasi dari film animasi.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Bagaimana perancangan environment dengan pendekatan mise-en-scene untuk teaser animasi KUMA 2026 RECAP?

Penelitian ini akan berfokus dalam perancangan environment dengan pendekatan mise-en-scene *naturalistic* untuk bisa menunjukkan rasa familiar kepada staff dan player Kuma Kuma Kado Ya yang akan menonton. Penulis akan memasukkan elemen *mise-en-scene* berupa warna, properti, *lighting*, desain set dalam *environment* agar dapat memberikan rasa familiar. Khususnya pada *environment* dalam toko dan *environment* luar toko.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan kehangatan dan rasa familiar sebagai konsep utama dengan cara mengolah komponen *environment design* serta *production design* dengan pendekatan *mise-en-scene naturalistic*. Rasa familiar dihadirkan melalui pemilihan properti, detail visual serta bentuk desain set yang sering dilihat oleh penonton yakni *player* dan *staff* Kuma Kuma Kado Ya. Sedangkan kehangatan dimunculkan melalui penggunaan *lighting* dengan *tone warm* dan pemilihan warna.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA