

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Perkembangan kota besar menghadirkan ritme kehidupan yang semakin cepat dan dinamis. Mobilitas tinggi, arus informasi yang konstan, serta keberadaan media digital membentuk budaya hidup cepat atau *fast culture*, di mana individu terdorong untuk terus bergerak mengikuti tren dan aktivitas sosial yang silih berganti. Percepatan ini menciptakan pengalaman waktu yang terasa semakin sempit sehingga individu merasa perlu untuk selalu produktif, terhubung, dan terlihat aktif dalam berbagai ruang sosial (Wajeman, 2015; Rosa, 2019).

Karya ini diciptakan sebagai respons terhadap fenomena sosial tersebut, yaitu tren yang berkembang di platform digital dalam membentuk preferensi, gaya hidup, dan cara individu mengekspresikan diri. Kondisi ini menyebabkan banyak individu cenderung mengikuti arus tren yang sedang populer demi diterima secara sosial. Dalam konteks tersebut, muncul fenomena *fear of missing out (FOMO)*, yaitu dorongan untuk terus memantau aktivitas orang lain agar tidak merasa tertinggal secara sosial. *FOMO* berkaitan dengan kebutuhan akan eksistensi dan pengakuan, terutama dalam lingkungan digital yang menilai kehadiran individu melalui aktivitas yang terlihat (Franchina et al., 2018). Fenomena ini tidak hanya berkaitan dengan kebutuhan untuk selalu terhubung, tetapi juga memunculkan tekanan psikologis berupa *overstimulation*, distraksi visual, serta hilangnya ruang reflektif dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk merepresentasikan kondisi psikologis dan sosial tersebut secara audio visual, karya ini menggunakan pendekatan *worldbuilding* sebagai kerangka perancangan *environment*. Secara umum, *worldbuilding* dapat dipahami sebagai pendekatan desain yang berakar dari tradisi fiksi, yang digunakan untuk membangun sebuah dunia secara menyeluruh sehingga mampu menjadi wadah bagi pengalaman dan narasi yang ingin disampaikan (Hoffman, 2022). *Worldbuilding* juga dipahami sebagai proses pengembangan rincian sebuah dunia baik dari sisi latar, logika, maupun lingkungan yang berinteraksi dengan elemen naratif kecil untuk membentuk keterlibatan emosional audiens (Su, 2024). Pendekatan ini relevan diterapkan pada video musik animasi *Follower* karena tekanan sosial dan

FOMO yang dialami individu bersifat abstrak dan psikologis, sehingga memerlukan medium visual yang mampu menerjemahkan kondisi batin tersebut menjadi sebuah dunia yang dapat dialami dan dirasakan penonton. Dengan kata lain, *worldbuilding* digunakan bukan untuk menciptakan dunia fiksi yang sepenuhnya asing, melainkan untuk membangun *environment* yang merepresentasikan secara simbolis pengalaman *FOMO* seperti kepadatan ruang, kebisingan visual, dan pergerakan yang tak henti sehingga *environment* berfungsi sebagai representasi visual dari tekanan sosial yang dialami karakter.

Secara garis besar, proses *worldbuilding* umumnya diawali dengan penyusunan struktur ruang atau peta dasar dunia, yang kemudian dikembangkan dengan elemen geografi, ekologi, serta penghuni atau elemen sosial-budaya yang menempatkannya (Karacali, 2022). Mengacu pada prinsip tersebut, perancangan *environment* dalam *Follower* diawali dengan penentuan konsep dan logika dunia yang berangkat dari tema *FOMO* sebagai fondasi yang menentukan arah seluruh elemen visual selanjutnya. Konsep ini kemudian diterjemahkan ke dalam perancangan tata ruang dan struktur kota, yang dibangun sebagai representasi dari mobilitas tinggi dan kepadatan sosial yang menjadi ciri kehidupan urban. Di atas struktur ruang tersebut, ditentukan pula elemen visual seperti pencahayaan, warna, dan skala ruang, yang berfungsi membangun atmosfer *overstimulation* sehingga penonton dapat merasakan secara visual tekanan dan kepenuhan rangsangan yang dialami karakter. Pada tahap akhir, elemen-elemen naratif kecil ditempatkan ke dalam *environment* melalui pendekatan *environmental storytelling*, sehingga detail-detail kecil dalam ruang bukan hanya dialog atau aksi karakter turut merepresentasikan kecemasan dan tekanan sosial yang dihadapi individu dalam budaya digital.

Dalam konteks audio visual, video musik animasi dipilih sebagai medium penyampai pesan karena memiliki kemampuan menyampaikan fenomena *FOMO* melalui simbol visual, ritme editing, serta penggunaan *environment* sebagai media *storytelling*. Berndt (2018) menjelaskan bahwa *anime* dapat dipahami sebagai sebuah *media form* yang membawa identitas artistik kreatornya, khususnya dalam kajian anime modern dan *media-mix* Jepang. Sejalan dengan itu, Moist dan Bartholow (2007) menunjukkan bahwa karya animasi Jepang dapat dipahami

melalui konsep *auteur theory*, di mana sebuah karya banyak dibentuk oleh strategi visual dan tematik khas kreatornya sendiri. Animasi musik Jepang seperti karya Eve, Yorushika, dan ZUTOMAYO sering menggunakan pendekatan *auteurism* serupa, yaitu karya yang sangat dipengaruhi oleh visi personal kreatornya, bukan sepenuhnya dikontrol oleh pasar, label musik, atau komite perusahaan. Sebagai objek analisis pembandingan, karya ini mengkaji video musik animasi *Bouto*, Eve (2022) dan *Gunjo Sanka*, Eve (2022) yang menggunakan *environment* sebagai sarana *worldbuilding* untuk merepresentasikan kondisi psikologis maupun sosial karakternya, sebagai pijakan dalam merancang pendekatan visual *environment* pada *Follower*.

Melalui pendekatan tersebut, *environment* tidak hanya berfungsi sebagai latar visual, tetapi juga sebagai representasi kondisi emosional dan sosial karakter. Oleh karena itu, karya ini merancang *worldbuilding* sebagai pendukung *environment* dalam video musik animasi *Follower* untuk merepresentasikan tekanan sosial *FOMO* dan *overstimulation*.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan dan fokus masalah yang diambil adalah bagaimana perancangan *environment* sebagai pendukung *worldbuilding* dalam video musik animasi *Follower*.

Penelitian ini secara khusus berfokus pada eksplorasi antara dua *environment*, yaitu *city* dan *kafe*. Dengan aspek yang akan dibahas seputar *worldbuilding* dan *Environment Design* yang mencakup *Material*, skala ruang, *atmosphere* dan properti

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penciptaan ini adalah merancang *environment* yang telah dibekali pendekatan *worldbuilding* dalam video musik animasi *Follower* yang mampu merepresentasikan kondisi sosial (*FOMO* dan *overstimulation*). Hasil dari penciptaan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi penulis dalam pengembangan kemampuan perancangan visual, serta bagi bidang animasi