

khususnya dalam pemanfaatan *environment* sebagai pendukung narasi yang lebih kuat, komunikatif, dan relevan.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Landasan penciptaan dalam karya ini terdiri dari dua bagian utama, yaitu tinjauan teori dan konsep objek penciptaan. Tinjauan teori mengacu pada sumber akademik terkini yang relevan dengan perancangan *environment* dalam video musik animasi. Teori yang digunakan mencakup teori medium film & animasi, teori pendekatan psikologi & Sosiologi lingkungan, serta teori terkait konsep ruang sebagai dasar konseptual penciptaan.

2.1 *Worldbuilding*

Worldbuilding merupakan pendekatan desain yang berakar dari tradisi fiksi, digunakan untuk membangun sebuah dunia secara menyeluruh sehingga mampu menjadi wadah bagi narasi dan pengalaman yang ingin disampaikan (Hoffman, 2022). Dalam kajian media dan desain naratif, *worldbuilding* tidak hanya berfungsi sebagai latar visual semata, melainkan sebagai sebuah sistem yang membentuk cara penonton memahami dan mengalami dunia fiksi tersebut melalui perancangan rinci atas ruang, aturan, serta ekonomi atau logika yang mendasarinya (Mariani, 2020; Cureton & Coulton, 2024; Schrier et al., 2024).

Salah satu unsur terpenting dalam *worldbuilding* adalah budaya. Dalam proses *worldbuilding*, kreator umumnya menghadirkan satu kesatuan geografi, ekologi, serta penghuni dengan budaya dan strukturnya masing-masing, yang bersama-sama membentuk dunia fiksi yang terasa hidup dan koheren (Karacalı, 2022). Budaya berperan besar dalam membentuk identitas dunia fiksi karena nilai, kebiasaan, cara berinteraksi, simbol sosial, dan rutinitas sehari-hari membantu menciptakan kesan dunia yang dapat dipercaya. Budaya juga memengaruhi cara tokoh bertindak, cara kelompok masyarakat saling berhubungan, dan bagaimana konflik muncul di dalam dunia fiksi, melalui budaya pula *worldbuilding* dapat memperlihatkan perbedaan antarindividu maupun antarkelompok, sekaligus menegaskan relasi sosial yang membentuk dinamika cerita (Karacalı, 2022).

Selain budaya, *worldbuilding* juga berkaitan dengan sistem aturan dunia, baik yang bersifat fisik, sosial, maupun simbolik dalam karya fantasi misalnya, sistem ini dikenal luas melalui perbedaan antara *hard* dan *soft* "rules", yang masing-masing memiliki tingkat keketatan dan keterbukaan berbeda. Agar terasa meyakinkan, sistem aturan tersebut perlu selaras dengan logika budaya dan struktur sosial dunia fiksi yang dibangun, sehingga tidak terkesan dipaksakan dan tetap konsisten dengan ekonomi serta tata aturan yang mendasari dunia tersebut (Mariani, 2020; Cureton & Coulton, 2024; Schrier et al., 2024).

karya ini meminjam kerangka modernitas cair (*liquid modernity*) dari Zygmunt Bauman sebagai teori pendukung dalam menyusun logika internal *environment* yang dibangun. Konsep modernitas cair yang dikemukakan oleh Bauman (2000) digunakan untuk menjelaskan kondisi masyarakat modern yang ditandai oleh perubahan yang cepat, ketidakpastian, serta melemahnya keterikatan terhadap ruang, identitas, dan struktur sosial yang bersifat tetap. Dalam kerangka ini, individu dituntut untuk terus menyesuaikan diri dengan lingkungan yang dinamis, namun pada saat yang sama menghadapi situasi sosial yang semakin tidak stabil dan mudah berubah (Bauman, 2000).

Sebagai konsepsi tandingan, modernitas padat (*solid modernity*) dapat dipahami sebagai kondisi sosial yang lebih stabil, terstruktur, dan berkesinambungan, di mana ruang dan identitas memiliki keterikatan yang lebih kuat terhadap tradisi, memori kolektif, serta praktik budaya yang terus dipertahankan, berbeda dengan modernitas cair yang menekankan fleksibilitas, mobilitas, dan perubahan yang terus-menerus (Bauman, 2000; Lee, 2022). Lee (2022) menambahkan bahwa dalam konteks digital, dinamika antara kontrol yang cair dan yang padat justru saling berkelindan, sehingga ruang dan waktu dalam kehidupan digital tidak sepenuhnya cair, tetapi juga menyimpan bentuk kontrol dan struktur baru yang lebih padat.

Modernitas cair inilah yang menjadi "sistem aturan" yang menggerakkan dunia dalam *Follower*: alih-alih sistem sihir atau teknologi fiksi, aturan dunia yang dibangun adalah aturan sosial digital di mana individu terus dituntut bergerak, terhubung, dan terlihat aktif, sementara ruang dan relasi sosial di sekitarnya terus

berubah dan tidak pernah benar-benar stabil. Pendekatan ini juga sejalan dengan kajian media visual terkini yang menempatkan media baru sebagai ruang di mana identitas individu terus-menerus dibentuk ulang melalui arus gambar dan video yang cepat dan minim kendali (Skubina, 2023), sebuah kondisi yang secara konseptual dekat dengan pengalaman *FOMO* dan *overstimulation* yang ingin direpresentasikan melalui *environment* dalam karya ini.

Berdasarkan uraian tersebut, *worldbuilding* dalam karya ini dapat disimpulkan sebagai proses penciptaan dunia fiksi yang menyeluruh dan terstruktur, dengan budaya sebagai salah satu unsur utamanya, dan modernitas cair sebagai kerangka konseptual yang menentukan "aturan dunia" yang berlaku di dalamnya. *Worldbuilding* yang efektif tidak hanya menampilkan dunia yang menarik secara visual, tetapi juga membangun sistem sosial, nilai, dan relasi yang masuk akal dalam hal ini, sistem sosial digital yang cair, cepat berubah, dan penuh tekanan untuk terus relevan sehingga penonton dapat memahami dan menerima *environment* tersebut sebagai representasi yang jujur atas pengalaman psikologis tokoh.

2.2 Environment Design

Environment design dapat dipahami sebagai proses perancangan adegan visual dan spasial yang imajinatif untuk berbagai medium hiburan seperti permainan, film, dan animasi, yang lazimnya dikerjakan pada tahap pra-produksi dan berfungsi sebagai cetak biru bagi keseluruhan arah visual sebuah karya (Wang et al., 2025). Sebagai disiplin, *environment design* tidak hanya berkaitan dengan estetika ruang, tetapi juga dengan bagaimana elemen-elemen visual ruang dikonstruksi untuk membangun makna, atmosfer, dan respons emosional penonton.

Sakhaei et al. (2022) menemukan bahwa stimulus spasial dalam film, termasuk karakteristik arsitektural dan kualitas lingkungan yang dipersepsikan, berkaitan erat dengan respons kognitif dan emosional penonton ketika mengamati suatu ruang. Temuan ini menegaskan bahwa elemen-elemen visual dalam *environment* bukan sekadar dekorasi, melainkan memiliki kapasitas untuk memengaruhi kondisi psikologis penonton secara langsung.