

**PENERAPAN TRI DIMENSIONAL KARAKTER LAJOS EGRI
DALAM PERANCANGAN PROPERTI BACKGROUND FILM
ANIMASI 2D
"NOSY BOX"**



TUGAS AKHIR

Oleh:

Syakira Nur Rahma Hambali

NIM 2100400033

**PROGRAM STUDI D-4 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI, FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

Tugas Akhir berjudul:

PENERAPAN TRI DIMENSIONAL KARAKTER LAJOS EGRI DALAM PERANCANGAN PROPERTI BACKGROUND FILM ANIMASI 2D "NOSY BOX"

diajukan oleh **Syakira Nur Rahma Hambali**, NIM 2100400033, Program Studi D-4 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90345), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal..... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

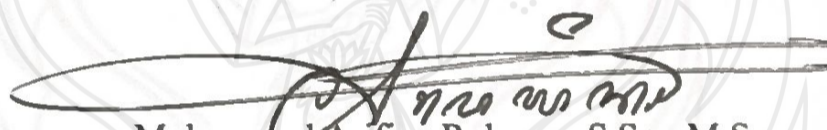
18 MAY 2026

Pembimbing I/Ketua



Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 7055766667230243

Pembimbing II/Anggota



Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 3533762663137002

Cognate/Anggota



Ika Yulianti, S.ST., M.Sn.
NUPTK 7554765666230282

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
NUPTK 7535745646130092

Koordinator Program Studi
D-4 Animasi



Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 7055766667230243

**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **Syakira Nur Rahma Hambali**
No. Induk Mahasiswa : **2100400033**
Judul Tugas Akhir : **PENERAPAN TRI DIMENSIONAL KARAKTER LAJOS
EGRI DALAM PERANCANGAN PROPERTI
BACKGROUND FILM ANIMASI 2D
"NOSY BOX"**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 18 Juni 2026
Yang menyatakan,




Syakira Nur Rahma Hambali
NIM. 2100400033

**HALAMAN PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : **Syakira Nur Rahma Hambali**
No. Induk Mahasiswa : **2100400033**
Program Studi : **Sarjana Terapan Animasi**

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas nama karya seni/ tugas akhir saya yang berjudul:

**PENERAPAN TRI DIMENSIONAL KARAKTER LAJOS EGRI DALAM
PERANCANGAN PROPERTI BACKGROUND FILM ANIMASI 2D
"NOSY BOX"**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 16 Juni 2026

Yang menyatakan,




Syakira Nur Rahma Hambali
NIM. 2100400033

KATA PENGANTAR

Puji syukur terpanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia dan kesempatan yang diberikan hingga akhirnya tugas akhir berjudul **“PENERAPAN TRI DIMENSIONAL KARAKTER LAJOS EGRI DALAM PERANCANGAN PROPERTI BACKGROUND FILM ANIMASI 2D “NOSY BOX”** dapat terselesaikan dengan baik.

Penyusunan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi kelulusan pada program studi Animasi Program Sarjana Terapan (D-4). Adapun tugas akhir ini dapat membantu dalam proses pembelajaran pada penerapan properti *Background* berdasarkan penokohan karakter dengan menggunakan teknik *Tri-dimensional Character Egri Lajos* sebagai acuan utama.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- Bapak/Ibu dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama proses pengerjaan tugas akhir ini.
- Seluruh dosen Program Studi Animasi yang telah berbagi ilmu dan wawasan yang sangat berharga selama masa perkuliahan.
- Orang tua, keluarga, dan teman-teman yang selalu memberikan doa, semangat, serta dukungan moral maupun material.

Penulis berharap tugas akhir ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis sendiri maupun bagi pihak lain yang dapat menjadikan tugas akhir ini sebagai referensi pembuatan desain karakter dalam bidang animasi pada masa mendatang.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar dapat membantu penelitian dimasa yang akan datang,

Yogyakarta, 18 Juni 2026



Syakira Nur Rahma Hambali



**PENERAPAN TRI DIMENSIONAL KARAKTER LAJOS EGRI DALAM
PERANCANGAN PROPERTI BACKGROUND FILM ANIMASI 2D
"NOSY BOX"**

Syakira Nur Rahma Hambali
NIP 2100400033

Pembimbing 1

Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn.,
M.Sn.
NUPTK : 7055766667230243

Pembimbing 2

M. Arifian Rohman, S.Sn.,
M.Sn
NUPTK 3533762663137002

DAFTAR ISI

Daftar isi.....	i
Daftar gambar.....	iii
Abstrak	vii
BAB I Pendahuluan	1
Latar Belakang	2
Rumusan Masalah	4
Tujuan dan Manfaat	4
BAB II Eksplorasi	6
Ide Karya	7
Tinjauan Karya	9
Tinjauan Pustaka	10
Landasan Teori	12
BAB III Metodologi	17
Metode Penelitian	18



BAB IV Perwujudan Karya	27
A. Pra Produksi	28
Design	35
Storyboard.....	43
Moodboard.....	57
Concept Art	60
Development	61
Floorplan & Layout BG	61
B. Produksi	44
C. Pasca Produksi	77
BAB V Penutup	81
Kesimpulan	82
Saran	83
Daftar Pustaka	84
Lampiran	
Biodata	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 contoh film dan series populer bertema dunia lain (google).....	15
Gambar 2.2 Potongan Buku The Art Of Dramatic Writing, Egri lajos (1946).....	12
Gambar 2.3 contoh penerapan background (File nosy box).....	14
Gambar 3.1 gambar ilustrasi metode ADDIE (google).....	17
Gambar 4.1 referensi film (google image).....	27
Gambar 4.2 referensi Rumah keluarga Arjuna (pinterest).....	28
Gambar 4.3 dokumentasi referensi dunia kartun.....	28
Gambar 4.4 dokumentasi referensi properti rumah kakek.....	28
Gambar 4.5 mood board arjuna (pinterest).....	29
Gambar 4.6 mood board ayah (pinterest).....	29
Gambar 4.7 mood board ibu (pinterest).....	29
Gambar 4.8 mood board kakek (pinterest).....	30
Gambar 4.9 mood board rumah arjuna (pinterest).....	31
Gambar 4.10 mood board rumah kakek (pinterest).....	31
Gambar 4.11 mood board dunia kartun (pinterest).....	31
Gambar 4.12 Concept Art Rumah Arjun.....	33
Gambar 4.13 Concept Gudang Kakek.....	33
Gambar 4.14 Concept dunia kartun day and night.....	33
Gambar 4.15 Concept fix Keluarga Arjuna.....	35
Gambar 4.16 Concept karakter Todti (file nosy box).....	36
Gambar 4.17 Concept rancangan Arjuna (file nosy box).....	36
Gambar 4.18 desain Mobil Ayah (file Nosy box).....	37
Gambar 4.19 Desain fix Ibu + make up ibu.....	38
Gambar 4.20 Desain fix karakter Ayah.....	38
Gambar 4.21 aset ponsel.....	39
Gambar 4.22 aset VHS.....	39
Gambar 4.23 properti tas Arjuna.....	39
Gambar 4.24 desain Fix Arjuna.....	39
Gambar 4.25 Gramofon Kakek.....	39

Gambar 4.26 TV Tabung Kakek.....	39
Gambar 4.27 Fix Kakek.....	39
Gambar 4.28 contoh penggunaan Floorplan untuk penataan background..	40
Gambar 4.29 Storyboard Nosy Box.....	41
Gambar 4.30 Storyboard Establish.....	42
Gambar 4.31 contoh story board bg.....	44
Gambar 4.32 contoh story board to finish bg.....	44
Gambar 4.33 Sample proses Key.....	45
Gambar 4.34 contoh Clean up Color.....	45
Gambar 4.35 contoh Finishing penambahan lighting dan shadow.....	46
Gambar 4.36 contoh Compose.....	46
Gambar 4.37 Naskah Nosy Box.....	48
Gambar 4.38 film Coraline (2009) (google).....	51
Gambar 4.39 Alice in wonderland (1951) (youtube).....	52
Gambar 4.40 Twins in paradise (2020) (youtube).....	52
Gambar 4.41 dokumentasi refrensi dunia kartun (dokumen pribadi)..	53
Gambar 4.42 dokumentasi refrensi properti rumah kakek (dokumen pribadi).....	53
Gambar 4.43 Moodboard Character.....	55
Gambar 4.44 Moodboard Character 2.....	56
Gambar 4.45 Moodboard Character 3.....	57
Gambar 4.46 Moodboard Environment.....	57
Gambar 4.47 Concept art rumah arjuna Outside look.....	60
Gambar 4.48 Layout dan Floorplan rumah Arjuna.....	61
Gambar 4.49 Layout rumah Kakek.....	62
Gambar 4.50 Concept Art rumah Kakek.....	62
Gambar 4.51 Floorplan rumah Kakek.....	63
Gambar 4.52 concept art, layout Floorplan rumah Kakek.....	64
Gambar 4.53 properti dunia kartun.....	65
Gambar 4.54 Story board Nosy Box.....	69
Gambar 4.55 proses pengerjaan background Nosy Box.....	70
Gambar 4.56 konsep kamar tidur rumah kakek sebelum evaluasi... ..	71

Gambar 4.57 konsep kamar tidur rumah kakek sesudah evaluasi.....	71
Gambar 4.58 konsep dunia kartun sebelum dan sesudah evaluasi	72
Gambar 4.59 background di rumah Arjuna sebelum sesudah evaluasi..	72
Gambar 4.60 background di rumah Arjuna.....	73
Gambar 4.61 proses clean up.....	74
Gambar 4.62 proses coloring.....	74
Gambar 4.63 proses lighting.....	75
Gambar 4.64 proses compositing.....	75
Gambar 4.65 hasil akhir background 1.....	76
Gambar 4.66 hasil akhir background 2.....	76
Gambar 4.67 hasil akhir background 3.....	77
Gambar 4.68 hasil akhir background 4.....	77
Gambar 4.69 hasil akhir background 5.....	78
Gambar 4.70 hasil akhir background 6.....	78
Gambar 4.71 hasil akhir background 7.....	78
Gambar 4.72 hasil akhir background 8.....	78
Gambar 4.73 hasil akhir background 9.....	79
Gambar 4.74 hasil akhir background 10.....	79
Gambar 4.75 hasil akhir background 11.....	79
Gambar 4.76 hasil akhir background 12.....	79

ABSTRACT

Seni latar belakang (*background art*) memegang peranan krusial dalam produksi animasi 2D, tidak hanya sebagai elemen dekoratif melainkan sebagai perpanjangan visual dari desain karakter. Penelitian ini menganalisis implementasi penataan properti latar belakang dan aplikasi warna untuk memvisualisasikan sifat karakter dalam film animasi 2D berjudul *Nosybox*. Dengan metode kualitatif, karakter dibedah menggunakan Teori Tridimensional dari Lajos Egri yang membagi penokohan ke dalam dimensi fisiologis, psikologis, dan sosiologis. Proses penciptaan beralih dari tahap pengembangan (*concept art, design pack, layout*) hingga tahap implementasi yaitu pembuatan *Background*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi penempatan objek spesifik dan palet warna komplementer (seperti bingkai emas di atas dinding biru-ungu) efektif membangun titik fokus visual (*center of interest*) serta mengomunikasikan keterasingan psikologis dan status sosial karakter. Meski demikian, teknik visualisasi yang mendalam ini baru dioptimalkan secara maksimal pada *establish shot* dibandingkan jenis shot lainnya. Kesimpulan: Studi ini membuktikan bahwa penataan latar belakang 2D yang terstruktur berfungsi sebagai alat narasi tersirat yang kuat untuk menyampaikan karakteristik batin tokoh secara intuitif kepada penonton.



BAB I

PENDAHULUAN



LATAR BELAKANG

Sebuah film animasi umumnya diawali dengan tahap pengenalan karakter sebelum alur cerita berkembang menuju konflik utama. Tahapan ini sering kali diimplementasikan melalui teknik narasi langsung oleh karakter, sebagaimana diterapkan pada tokoh Peter Parker dalam film *Spider-Man: Into the Spider-Verse* serta serial *Miraculous Ladybug*. Selain narasi, teknik pengenalan lainnya dilakukan dengan menyajikan petunjuk visual maupun pilihan perilaku tokoh di sepanjang film untuk membangun persepsi penonton terhadap protagonis, seperti yang terlihat pada karakter Barnum dalam film *The Greatest Showman*.

Namun dalam pembuatan film pendek, tahap pengenalan dengan narasi karakter tersebut dapat menyita banyak durasi film. Di sisi lain, film yang tidak menggunakan narasi untuk pengenalan biasanya memiliki risiko menimbulkan kebingungan pada penonton karena pengertian terhadap penokohan karakter tidak bisa disampaikan secara maksimal.

Oleh karena itu, untuk membuat sebuah scene yang menjelaskan mengenai identitas dan penokohan karakter dengan sekali lihat, dibutuhkan perpaduan antar-dimensi fisik, latar belakang sosial, dan kondisi mental karakter. Lajos Egri dalam bukunya *The Art of Dramatic Writing* (1942) menegaskan, ada tiga dimensi manusia yang harus dipahami untuk mengerti tindakan seseorang. Ketiga dimensi tersebut adalah dimensi *physiology* (fisiologis), *sociology* (sosiologis), dan *psychology* (psikologis).

Dalam konteks pembuatan karakter, ketiga dimensi inilah yang akan memengaruhi pilihan serta motivasi karakter dalam cerita. Hubungan karakter dengan ketiga dimensi tersebut akan membuat karakter terasa realistis dan masuk akal. Sebagai contoh, seorang pencuri yang mencuri roti akan terasa lebih dramatis dan dapat dipahami apabila ia memiliki alasan kuat untuk mencuri. Alasan tersebut lalu akan berdampak pada pilihan barang apa yang diambil oleh pencuri tersebut.

Film “Nosy Box” terinspirasi dari sosial antara keluarga yang renggang. Anak mengalami proses imitasi perilaku; anak cenderung meniru sikap egois dan pengabaian yang diperlihatkan oleh orang tuanya sebagai model perilaku utama di rumah. Hal tersebut secara langsung memengaruhi dimensi psikologis karakter, sehingga ia tumbuh menjadi pribadi yang arogan dan egois. Secara fisiologis, seluruh pergolakan mental dan pengaruh lingkungan ini diwujudkan melalui ekspresi serta gestur karakter yang mencerminkan sifat sombong, yang pada akhirnya memberikan kedalaman penokohan karakter utama.

Penataan ruang—seperti cara karakter menyusun bingkai foto keluarga, pemilihan bentuk rumah, hingga interaksi dengan benda-benda yang digunakan—menjadi cerminan dari kepribadian dan prioritas karakter tersebut. Mengingat “Nosy Box” merupakan film pendek dengan alur maju, pendekatan ini dipilih karena dinilai efektif untuk menyampaikan penokohan para karakter pendukung dalam durasi yang singkat. Hal tersebut diharapkan dapat memberikan kedalaman psikologis yang kuat dengan membiarkan penonton menyimpulkan motivasi karakter melalui petunjuk visual dan situasional.

Glebas (2009) menyatakan bahwa lingkungan merupakan perpanjangan dari kepribadian karakter; objek-objek di sekitarnya mampu merepresentasikan identitas serta masa lalu karakter tanpa bantuan dialog. Teori ini sejalan dengan konsep *mise-en-scène* dalam produksi media visual. *Mise-en-scène* merupakan istilah teater Prancis yang berarti "menempatkan di atas panggung", yang dalam konteks film merujuk pada pengaturan seluruh elemen visual di dalam bingkai dalam satu bidikan kamera (Giannetti, 1972). Unsur-unsur *mise-en-scène* mencakup berbagai elemen yang dapat diimplementasikan dalam film animasi, salah satunya adalah setting (latar), yang meliputi latar belakang dan properti di sekitar karakter. Dengan metode tersebut, diharapkan film “Nosy Box” dapat memberikan pengertian mengenai penokohan karakter dalam waktu singkat.

RUMUSAN MASALAH

- Bagaimana penokohan karakter dapat diperlihatkan lewat penataan properti pada *Background*.
- Bagaimana proses pembuatan *Background* yang dapat memvisualisasikan penokohan dan identitas karakter.

TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan

- Menunjukkan proses pembuatan *Background* Film “*Nosy Box*” dengan penerapan Teori *Tri dimensional Character* Egri lajos.
- Menunjukkan visualisasi penokohan karakter melalui penataan properti pada *Background* film Animasi 2D “*Nosy Box*”

Manfaat

Menambahkan referensi kepada *Background Artist* dan *Screen Writer* dalam membangun hubungan karakter dengan *Environment* dalam cerita.







BAB II

EKSPLORASI



IDE KARYA

Ide cerita film “Nosy Box” berangkat dari fenomena sosial pasca Covid-19, dimana anggota keluarga cenderung memprioritaskan kepentingan pribadi sehingga meminimalisir interaksi antar anggota keluarga lainnya. Kondisi ini sering kali memicu timbulnya sifat apatis dan individualis, pada masing-masing individu. Sejalan dengan pandangan Soerjono Soekanto (1983), kelompok sosial seharusnya menjadi kesatuan manusia yang hidup bersama melalui hubungan timbal balik dan saling mempengaruhi. Karena itu, ketika seorang anak tumbuh dalam lingkungan yang tidak mendukung interaksi sosial, anak cenderung berkembang menjadi pribadi yang memiliki hambatan komunikasi serta rendahnya rasa kepedulian terhadap sesama.

Konsep film “Nosy Box” diambil dari beberapa film fantasi bertemakan pelarian (*escapism*) seperti *Alice in wonderland*, dan *Coraline* dimana karakter utama berpindah/terjebak di dunia asing dan berpetualang disana untuk mencari jati diri atau menemukan kenyamanan yang tidak bisa didapatkan di kehidupannya normalnya. Pada film “Nosy Box”, dunia kartun berperan sebagai tempat aman dimana karakter utama mendapatkan perhatian sebagai seorang anak yang tidak ia dapatkan di dunia asalnya.

Dalam karya film “Nosy Box”, penokohan karakter disampaikan melalui strategi penataan background dan interaksi dengan tokoh lain. Melalui penerapan dimensi fisiologis, sosiologis, dan psikologis (Lajos Egri), penyusunan *background* menjadi sarana utama untuk memvisualisasikan identitas karakter secara implisit, sehingga penonton dapat memahami kedalaman emosi dan latar belakang tokoh tanpa bergantung sepenuhnya pada narasi verbal.

TINJAUAN KARYA

Film Animasi “*Nosy Box*” terinspirasi dari beberapa film, namun Alice in Wonderland, Coraline, dan Masha and the bear. Konsep dasar cerita “*Nosy Box*” mengadopsi pola naratif dari Alice in Wonderland (1951), di mana protagonis mengalami transisi dimensi setelah mengikuti sesosok hewan. Penggunaan motif “mengikuti hewan” berfungsi sebagai inciting incident yang membawa karakter utama keluar dari zona dunia yang ia kenal menuju dunia kartun yang asing namun memikat.

Untuk Desain karakter hewan di dunia kartun, Masha and the Bear (2009) menjadi inspirasi pembuatan konsep Dunia kartun, dan karakter di dalamnya. Pemilihan referensi ini bertujuan untuk memberikan indikasi visual yang kuat kepada audiens bahwa dunia fantasi tersebut adalah representasi dari film anak-anak. Secara psikologis, film anak-anak cenderung menciptakan atmosfer yang hangat, gembira, dan ramai—sebuah kontras drastis dengan kehidupan nyata protagonis yang cenderung suram, dingin dan individualis. Hal ini sejalan dengan teori Lajos Egri mengenai motivasi karakter yang sering kali mencari kompensasi emosional dari lingkungan sekitarnya.

Lalu unruk refrensi yang dipakai dalam Pembuatan background dan Environment, film Coraline (2009) menjadi inspirasi dan acuan penataan visual background dalam film “*Nosy Box*”. Penataan objek dan detail properti pada film “*Nosy Box*” mengikuti pendekatan *Environmental storytelling* Studio LAIKA, di mana setiap detail kecil pada latar belakang dirancang untuk mendukung suasana hati, kebiasaan karakter, cerita, serta mengidentifikasi perbedaan kontras estetika kedua dunia.



gambar 2.1 contoh film dan series populer bertema dunia lain
(google)

TINJAUAN PUSAKA

Penggunaan latar belakang (*background*) dan properti sebagai instrumen untuk merepresentasikan penokohan merupakan praktik yang umum ditemukan dalam berbagai media naratif, mulai dari film, komik, hingga karya sastra.

I Gusti Ayu Andhini Loka Pramurti (2022) – The Influence of Three Dimensional Aspects of Main Character in the Plot of “Birds of Prey” Movie

Penelitian ini menganalisis hubungan antara aspek tiga dimensi tokoh utama, Harley Quinn, terhadap perkembangan alur cerita dalam film *Birds of Prey*. Hasil penelitian membuktikan bahwa perubahan pada aspek sosiologis dan psikologis karakter berdampak langsung pada tindakan fisik dan perkembangan plot. Sebagai contoh, kemerosotan kualitas hidup Harley pasca-perpisahan dengan Joker dipresentasikan melalui perpindahan ruang tinggal—dari menara yang mewah ke sebuah unit sederhana di atas restoran (aspek sosiologis). Kondisi ini memicu gejolak emosi berupa kesepian dan ambivalensi (aspek psikologis), yang kemudian diwujudkan melalui tindakan pemberontakan fisik (*act of rebellion*), seperti pemotongan rambut secara impulsif dan perubahan identitas visual (aspek fisik). Penelitian ini menjadi referensi penting bagi penulis dalam memetakan bagaimana transisi lingkungan privat mencerminkan perubahan drastis dalam dimensi psikologis karakter.

Sugondo & Kusumawardhani (2026) – Perancangan Environment Animasi “State Of The Art” Berlatar Ibu Kota Nusantara

Penelitian ini membahas mengenai perancangan lingkungan (*environment*) pada film animasi 3D "*State of Art*" yang mengusung konsep penggabungan antara budaya lokal dan teknologi futuristik. Fokus utama penelitian ini terletak pada perancangan "Kafe Hazel's" yang memadukan arsitektur tradisional rumah Joglo dengan elemen teknologi kecerdasan buatan (AI). Dalam studi ini, desain lingkungan berfungsi sebagai instrumen naratif yang menerjemahkan detail infrastruktur dan material secara teknis selayaknya rancangan arsitektur nyata. Analisis ditekankan pada bagaimana peradaban baru direpresentasikan melalui penggabungan budaya dan teknologi.

Stephanie, Krista (2023) Perancangan Environment Design pada Film Animasi 3D 'Scary?'

Studi ini mengeksplorasi penggunaan latar belakang (background), palet warna, dan properti sebagai media narasi visual. Fokus penelitian terletak pada bagaimana visualisasi lingkungan dirancang untuk membangun suasana (mood) dan atmosfer horor dan asing melalui teknik blocking dengan menggunakan properti seperti buku atau box yang berantakan untuk mengacaukan fokus penonton. Penelitian ini membuktikan bahwa penempatan objek dan pengaturan cahaya di dalam ruang dapat menggantikan dialog dalam menyampaikan intensitas cerita.

Dari beberapa contoh Jurnal berikut, terlihat bahwa konsep penceritaan secara visual menggunakan background dan properti sudah umum digunakan sebagai instrumen penerjemah world building secara keseluruhan *universe* (Sugondo & Kusumawardhani, 2026), perancangan setting Mood dan Atmosfer Film (Stephanie, Krista, 2023), dan sebagai alat ukur analisis sebuah Film (Pramurti, 2022).

Meskipun secara praktisi dan analisis, penggunaan penataan properti dan background untuk merepresentasikan penokohan Karakter sebenarnya sudah umum, tapi masih jarang ada yang mengangkat topik ini sebagai penelitian terapan. Rata rata pembahasan penelitian mengenai topik ini lebih mengarah ke pembahasan analisis film yang sudah ada.

Oleh karena itu, penelitian mengenai Visualisasi Penokohan Karakter Melalui Penataan Properti Pada Background Film Animasi 2D "*Nosy Box*" ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan analisis mendalam mengenai pemanfaatan latar belakang dan penataan properti dalam merepresentasikan kepribadian serta latar belakang karakter. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi mengenai metode alternatif dalam memperkenalkan watak karakter melalui elemen visual sebagai pelengkap atau pengganti narasi konvensional.

LANDASAN TEORI

Tri Dimensional Character:

Tri Dimensional Character adalah sebuah teori perancangan karakter berdasarkan hubungan karakter dengan sekitarnya layaknya belajar untuk mengenal seseorang lebih dekat seluruh hidupnya. Egri (1946) menegaskan bahwa dalam membedah karakter, seorang penulis tidak cukup hanya mengetahui sifat permukaan tokohnya. Penulis harus memahami alasan mendalam di balik kepribadian tersebut serta faktor-faktor yang mendorong perubahan karakternya.

Ketiga dimensi dalam bukunya yang berjudul “The Art of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives” Adalah :

Dimensi Physiological (fisik):

Dimensi fisik membahas mengenai keseluruhan fisik karakter, bagaimana penampilannya, berapa umurnya, apakah dia memiliki penyakit, apakah ia seorang wanita atau pria. Dimensi ini umumnya mempengaruhi pandangan karakter terhadap dirinya sendiri dan bagaimana ia berfungsi dalam keseharian. Sebagai contoh : Mantan prajurit mengalami kecacatan fisik, kecacatan tersebut membuatnya kesulitan beraktivitas, bentuk tubuhnya yang rusak menurunkan kepercayaan dirinya.

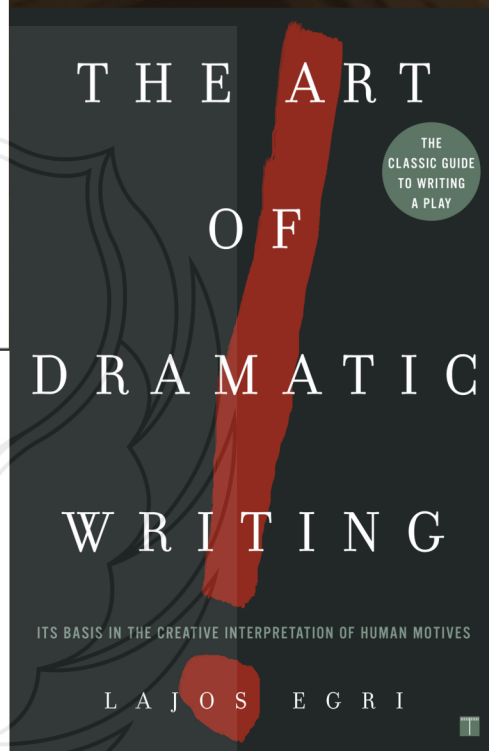
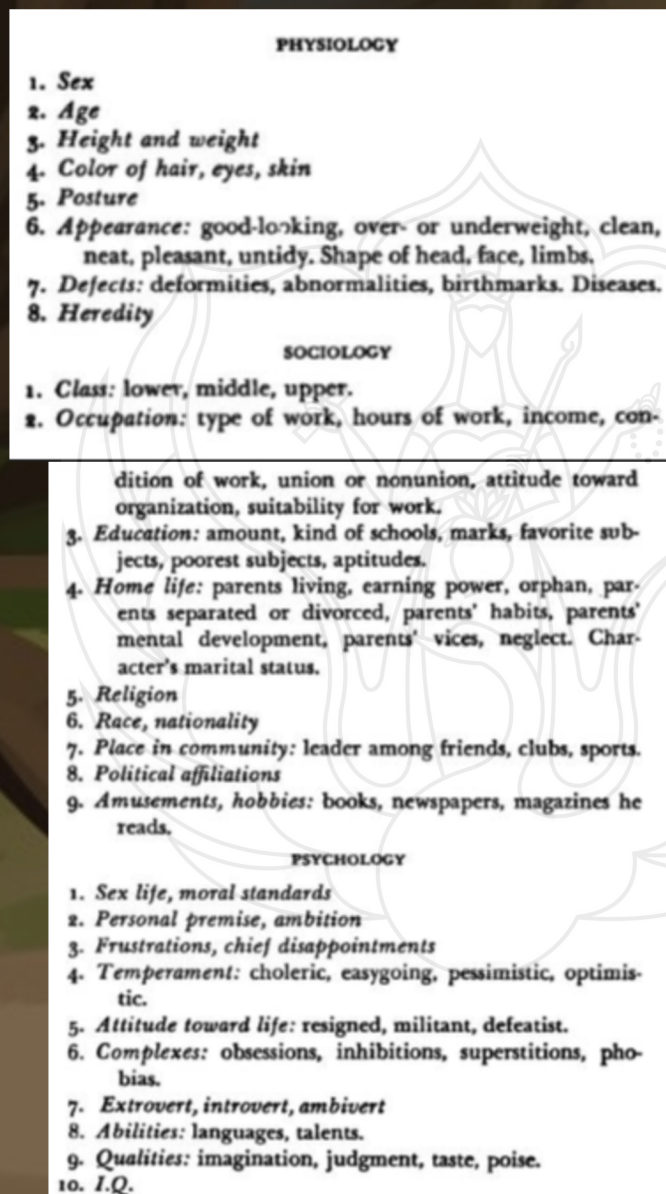
Dimensi Sociological (status sosial):

Dimensi sosial adalah pembahasan bagaimana hubungan karakter dengan komunitas sekitarnya. Bagaimana ia dipandang secara sosial, bagaimana kehidupannya secara ekonomi, dan bagaimana keadaannya bertumbuh. contoh : seorang besar di hutan dan dibesarkan hewan menolak menggunakan busana dan memakan apa saja yang memiliki aroma sedap. orang orang yang tinggal di sekitarnya menganggapnya gila dan menjauhinya.

Dimensi psychology (sikologi/mental):

Pembahasan mental adalah pembahasan yang secara umum mempelajari cara berpikir karakter berdasarkan akibat dari dua faktor sebelumnya. Kambinasi dari pengaruh kedua aspek sebelumnya lah yang membentuk motivasi, ambisi, dan bagaimana karakter bersikap terhadap sebuah plot. Contoh : Seorang wanita tumbuh di dalam keluarga kaya dan terisolasi seperti tuan putri dalam dongeng tumbuh menjadi seorang yang tidak bisa mengurus dirinya sama sekali,obsesif, pemaksa, dan tidak menerima penolakan.

Setelah memahami ketiga dimensi ini, barulah seorang penulis cerita bisa menentukan dan menunjukkan bagaimana karakter berkembang dari awal ke akhir cerita.



Gambar 2.2 Potongan Buku The Art Of Dramatic Writing, Egri lajos (1946)

LANDASAN TEORI

- **Character Development**

Secara arti bahasa character Development adalah bentuk penciptaan identitas Character secara visual, kepribadian, dan perkembangan emosional sepanjang cerita. Prilosadoso (2019) menegaskan bahwa bidang animasi tidak dapat dipisahkan dari karakter sebagai media untuk menyampaikan pesan cerita. Karakter dalam cerita bersifat simbolik, maka untuk menunjukkan pesan pada penonton, perkembangan karakter biasanya ditunjukkan berdampingan dengan cerita.

- **Mise en Scène**

Mise en scène adalah sebuah konsep dan istilah teater Paris yang merujuk pada penempatan elemen set pada panggung yang dalam bahasa Prancis yang memiliki arti “memanggung” atau “penempatan Diatas panggung.” Louis Giannetti (1972) dalam Understanding Movies menjelaskan bahwa mise-en-scène merupakan "bahasa visual" film. Setiap elemen di dalamnya bersifat disengaja (intentional). Tidak ada benda yang diletakkan di depan kamera tanpa tujuan penceritaan.

Penerapan konsep ini dalam konteks film Animasi, Elemen Mise En Scène kurang lebih bisa dibagi menjadi 4 kategori secara keseluruhan.

- **Latar**

Pada film animasi, Elemen ini dapat disederhanakan menjadi penataan ruang untuk memberikan konteks ke dalam film seperti latar waktu, tempat, dan properti yang berinteraksi dengan karakter di dalam cerita. Dalam beberapa film penataan background juga menjadi bentuk arahan fokus penonton.

- **Desain Karakter**

Desain karakter berguna untuk memberikan identitas pada karakter tersebut dan memberikan kesan “stand out pada karakter sebagai pembawa cerita.

- **Lighting**

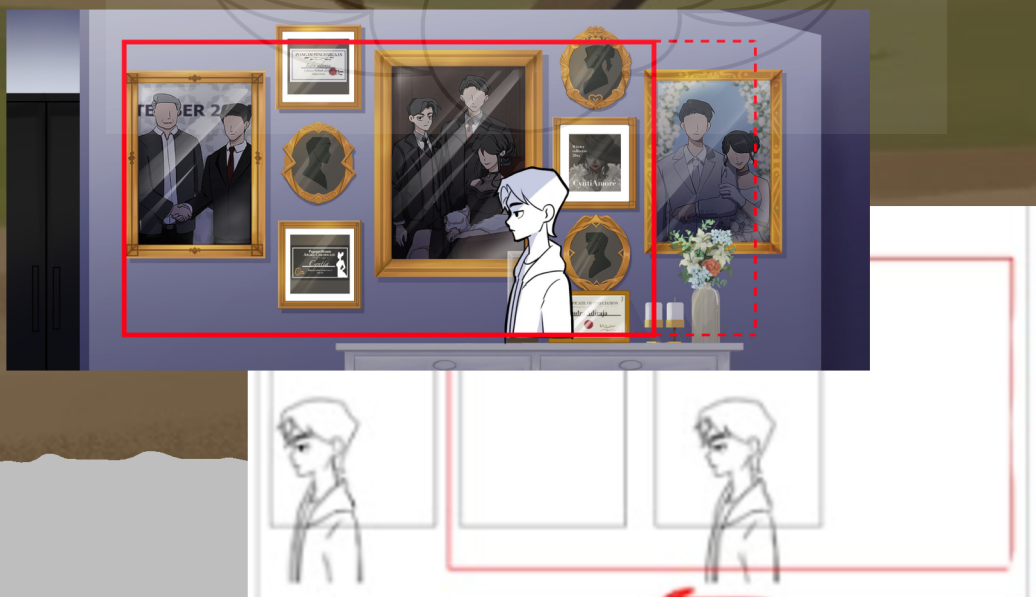
Lighting memiliki peran utama dalam membangun mood, efek dramatis, dan kedalaman ruang. Kehadirannya juga berfungsi sebagai penentu tingkat opacity visual sekaligus penegas latar waktu dan tempat dalam sebuah adegan film.

- **Staging.**

Adalah metode penataan visual yang mengintegrasikan elemen-elemen sebelumnya ke dalam satu kesatuan adegan. Aspek ini berfungsi mengarahkan fokus penonton serta mengatur komposisi shot. Melalui staging, seluruh elemen visual disatukan dan dikelola untuk membangun atmosfer adegan yang dapat dirasakan langsung oleh audiens.

- **Background dan Environment**

Dalam konteks animasi, environment merupakan aspek fundamental yang membentuk visual tempat karakter berada. Environment merupakan area tempat karakter bergerak dan berinteraksi yang elemennya saling berhubungan membangun suasana (mood) (Neliti, 2022). Secara luas, environment mencakup keseluruhan ekosistem dalam film yang berperan krusial dalam proses pembangunan dunia (world building). Dilainisi, Background merupakan elemen statis dalam layout yang berfungsi sebagai "panggung bagi karakter" (ITB, 2020). Background didefinisikan sebagai representasi visual dari sebagian environment yang tertangkap dalam bingkai kamera (frame). Cakupan background meliputi penataan properti, mood, serta elemen estetika yang diposisikan di depan kamera guna mendukung komposisi adegan. Pada film Animasi kombinasi Background dan Environment merupakan faktor penting untuk menunjukkan konteks tambahan dalam film.



gambar 2.3 contoh penerapan background (File nosy box)