

PERANCANGAN *ENVIRONMENT ART* UNTUK ANIMASI 2D TENTANG PENGARUH *TOXIC SUCCESS* PADA ILUSTRATOR

ENVIRONMENT ART DESIGN FOR 2D ANIMATION ABOUT THE EFFECT OF TOXIC SUCCESS ON ILLUSTRATOR

Salvina Purnomo Putri¹, Aris Rahmansyah² dan Irfan Dwi Rahadianto³

^{1,2,3}S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
salvinapurnomo@student.telkomuniversity.ac.id, arisrahmansyah@telkomuniversity.ac.id,
dwirahadianto@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Perancangan ini bertujuan untuk menggambarkan perasaan seorang ilustrator ketika mengalami toxic success, melalui lima indikasi utama pengaruh Toxic Success Syndrom yang dikemukakan oleh Paul Pearsall di dalam bukunya yang berjudul "*Toxic Success: How to Stop Striving and Start Thriving*", dikolaborasikan dengan fungsi dan beberapa struktur otak pada manusia yang berhubungan dengan topik terkait, hal ini yang nantinya akan digunakan sebagai acuan dalam membuat karya berupa *Environment Art* dengan media digital teknik hand painted dan campuran. Dengan metode pengumpulan data melalui observasi partisipan maupun non partisipan dan studi pustaka. Berdasarkan hasil analisis data, seorang ilustrator yang mengalami *toxic success* terjadi karena seseorang mengejar sesuatu yang tidak sesuai dengan kebutuhan dirinya, sehingga munculah perasaan hampa, kekurangan sesuatu, kekecewaan, bingung, renggangnya hubungan orang terdekat, hingga depresi.

Kata kunci: animasi 2D, environment, ilustrator, *toxic success*.

Abstract: This design aims to describe the feelings of an illustrator when experiencing toxic success, through the five main indications put forward by Paul Pearsall in his book entitled "*Toxic Success: How to Stop Striving and Start Thriving*", in collaboration with the functions and several structures of the human brain that related to topics, this will later be used as a reference in making *Environment art* with hand-painted and mixed digital media techniques. With the method of collecting data through participant and non-participant observation and literature study. Based on the results of data analysis, an illustrator who experiences toxic success occurs because someone

pursues something that is not to his or her needs, resulting in feelings of emptiness, lack of something, disappointment, confusion, and loose relationships with the closest people, to depression.

Keywords: 2D animation, environment, illustrator, toxic success.

PENDAHULUAN

Pelajaran Illustrator adalah seniman dan dapat juga disebut pekerja kreatif yang berfokus dalam menciptakan dan menyediakan ilustrasi untuk memperjelas media atau maksud tertentu, selain itu terkadang setiap individu memiliki pengayaan dan sudut pandang yang berbeda dalam menghasilkan karyanya.

Dengan kemajuan teknologi yang ada kini pekerja kreatif dari berbagai tempat dapat berkolaborasi, memperlihatkan karyanya, juga bertukar pendapat dengan mudah, salah satunya kecemasan yang mereka rasakan, tidak hanya dikeluhkesahkan, hal tersebut dipertanyakan oleh Nicole Rodriguez seorang pekerja kreatif yang telah bekerja di berbagai proyek di Cartoon Network, Hazbin Hotel, Studio TitmouseInc dan banyak lagi, berikut yang ia tuliskan pada akun media sosial twitternya, *"Does anyone else have a constant feeling like you're running out of time/you have an ever present but nonexistent vague deadline hanging over you? I always feel like I'm behind or going slow or it's too late? What is that????"* pada tanggal 3 Juni 2022, disukai sebanyak 242,7 ribu orang, di retweet sebanyak 40,3 ribu orang, dan di sebar dan direaksikan (quote) sebanyak 3197 kali. yang memiliki arti dalam Bahasa Indonesia "Apakah ada disini yang merasakan perasaan dimana kamu selalu kekurangan waktu dan dikejar-kejar oleh tenggat waktu yang tidak nyata? Saya selalu merasa bahwa saya tertinggal atau lambat atau tertinggal?, hal tersebut juga disetujui oleh salah satu illustrator dan animator dengan 691 ribu pengikut, yaitu akun @kekeflipnote., dan dibalas *"It happened to me so much the last two months, since I had to take a rest for my hand but everytime I seen people*

being active online and sharing content, my brain reminded me how much I do nothing and how much time I'm losing. So I felt anxious while I should not be ", yang dengan Bahasa Indonesia "ini terjadi pada saya dua bulan ini, setiap kali saya beristirahat tetapi ketika melihat orang lain aktif terus menerus berkarya, otak saya mengingatkan betapa saya membuang waktu saya, saya merasa cemas saat seharusnya saya tidak merasakannya". Fenomena ini membawa perancang untuk membaca buku tentang stress atau tekanan pekerjaan, seperti "*Stress without Distress*" oleh Hans Selye, "*Stress How to De-Stress Without Doing Less*" oleh Dr Kate Middleton, dan beberapa artikel terkait yang membawa saya buku "*Toxic Success*" oleh Paul Pearsall, dan menyadari bahwa fenomena tersebut bisa saja terjadi tidak hanya karena tekanan tetapi dapat terjadi karena kecemasan yang dipengaruhi oleh sindrom toxic success, untuk mengetahui lebih lanjut tentang toxic success pada ilustrator, perancang juga membagikan 15 pertanyaan diagnosa singkat untuk seseorang yang terkena sindrom *toxic success*, yang tercantum pada buku "*toxic success*" pada 13 ilustrator, dengan syarat sebagai berikut: sudah membuat ilustrasi lebih dari lima kali menggunakan teknik digital maupun tradisional dan di"post" di internet atau mendapatkan keuntungan baik finansial atau spiritual, dan berkeinginan untuk meneruskannya atau pernah melakukannya lebih dari setahun, di dalam kelas MU42A universitas Telkom jurusan DKV peminatan multimedia, setelah didapat, 12 dari 13 orang yang mengisi memiliki kecenderungan mengalami sindrom *toxic success*, sehingga dapat disimpulkan setelah penulis menemukan bahwa pengaruh toxic success pada ilustrator merupakan fenomena yang berdampak buruk karena memberikan rasa cemas yang berlebihan sehingga mempersulit ilustrator untuk berpikir tenang bahkan ketika beristirahat.

Pearsall (2002) menuliskan bahwa *toxic success* sudah menjadi sesuatu yang

normal di kalangan masyarakat modern, diterima ,dan dirayakan untuk dijadikan patokan untuk mendefinisikan jenjang atau kalangan masyarakat diatas rata-rata. Di dalam bukunya Paul Pearsall menggambarkan bahwa *toxic success* banyak dialami oleh pribadi yang terlihat sukses oleh orang-orang disekitarnya, yang dikatakan sebagai “*unhappy guys with perfect lives*”, seseorang yang mengalami kehampaan diri walaupun terlihat memiliki segalanya , seperti memiliki nilai yang baik, uang yang banyak, penghargaan dan sanjungan yang berlimpah, memiliki mobil baru, mendapatkan jumlah “suka” diatas rata-rata pada media sosial dan lain lain. Yang dialami orang-orang yang “dilabeli” sukses oleh masyarakat seperti Albert Einstein, Winston Churchill, dan William Blake. Hal ini terjadi akibat apa yang didapatkan ataupun diinginkan setelah bekerja keras maupun menuju pencapaian tersebut oleh mereka adalah sesuatu yang sesungguhnya tidak sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan dirinya, Sayangnya keberadaan sindrom *toxic success* ini tidak banyak diketahui keberadaannya karena gejala sudah diterima menjadi normalitas oleh masyarakat modern terutama perkotaan , sehingga mereka yang mengalaminya gejala seperti hampa, selalu kekurangan sesuatu dalam hidup, kekecewaan, bingung berkepanjangan, renggangnya hubungan orang terdekat, baru menyadari ketika gejalanya berlanjut ke masalah yang lebih serius seperti runtuhnya hubungan dengan orang terdekat hingga depresi, Sehingga dapat disimpulkan dari fenomena terkait bahwa banyak ilustrator yang mengalami sindrom toxic success.

Berdasarkan informasi diatas, baik adanya sebuah media yang dapat menyadarkan diri sendiri maupun orang disekitar mereka ,terutama para ilustrator. yang memiliki gejala *TSS (Toxic Success Syndrom)*, yaitu dengan media animasi 2D. Audio visual yang immersive, cocok untuk ilustrator yang kesehariannya dekat dan terikat pada visual,dan juga untuk mereka yang memiliki gejala TSS. Salah satu gejala

TSS adalah yang cenderung mudah bosan dan tidak mudah fokus pada hal yang panjang dan lebar seperti pada media tulisan, yang memiliki tendensi untuk melewati (*me-skip*) penjelasan yang mendukung untuk pengertian pada poin utama (Pearsall,2002), Selain itu animasi 2D merupakan bentuk animasi yang dikuasai penulis dibandingkan jenis animasi lainnya. Background membalut 95% dari visual dalam animasi, sebuah hal penting dalam animasi, selain itu *background* juga mendukung keluarnya suasana dan mood yang diinginkan (Tony White,2006). Sehingga penulis akan bertindak sebagai *background artist* yang membantu menggambarkan suasana disekitar ataupun mendukung suasana cerita.

TEORI OBJEK

Ilustrator

Ilustrator merupakan seniman yang berfokus menciptakan dan menyediakan ilustrasi untuk memperjelas media atau maksud tertentu, selain itu ilustrator juga mencangkup bidang yang semakin luas sesuai kebutuhan dan keinginan praktisi-nya (Brazell dan Davies ,2013). Di dalam industri sendiri, ilustrator seringkali memiliki beberapa opsi dalam mendapatkan penghasilannya, yaitu freelancer dan bekerja di sebuah studio atau perusahaan, atau bahkan keduanya, dalam interview dilakukan oleh Dom Carter, mantan penulis majalah “fx imagine” pada 3 Desember 2018, kepada beberapa seniman profesional yang telah melakukan seluruh opsi tersebut, ia menemukan kelebihan dan kekurangan atas pilihan sumber pendapatan tersebut, Walaupun begitu itu para seniman , seperti Bjorn Hui yang telah diwawancarai di dalam wawancara ini menyarankan untuk mencoba seluruh opsi dikarenakan setiap orang memiliki preferensi dan keadaan orang yang berbeda.

Permainan *Toxic Success Syndrom (TSS)*

Secara garis besar toxic success merupakan sindrom dimana seseorang merasakan kehampaan yang terjadi ketika sudah menyelesaikan atau mendapatkan dari suatu tujuan, bahkan ketika hal tersebut dipandang tinggi atau baik di masyarakat, mereka tidak merasakan adanya suatu pencapaian yang berarti. Menurut (Pearsall,2002) Kebalikan daripada toxic success ini adalah sweet success, dimana rasa kerja keras, pengorbanan untuk mendapatkan sesuatu terasa sepadan dan tebayarkan ketika mencapai tujuan tersebut, mereka yang mencapai sweet success akan merasa lebih damai, bersyukur terhadap keadaan walaupun jika tujuan dan keinginannya tidak terlihat tinggi/mulia/luar biasa di dalam pandangan masyarakat.

Teori Media

Imajinasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), imajinasi merupakan khayalan atau sesuatu yang tidak nyata atau tidak benar benar ada secara gamblang dan faktual di dunia nyata.dan atau daya pikir yang mampu membayangkan atau menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang. Gambaran disekitar orang tersebut juga dapat memunculkan sebuah imajinasi yang terbentuk dari ingatan pengalaman di masa lalu (Rusli,2016).

Animasi 2D

Animasi merupakan media gambar yang terlihat bergerak dikarenakan ilusi yang dibuatnya, ilusi pada animasi bergantung pada perubahan gerakan dan kecepatan pemindahan gambar atau gerakan dari satu dan ke yang lain sesuai dengan tujuannya agar dapat tersampaikan dengan baik oleh penontonnya (Whitaker, Halas & Sito,1981), selain itu animasi dapat menggambarkan dan menjelaskan segala sesuatu yang seseorang dapat pikirkan lewat sebuah gambar (Walt Disney)

Perbedaan animasi 2D dengan macam animasi yang lain sebenarnya hanya terletak pada media yang digunakan untuk menggerakkan ilusi tersebut, tentunya pada animasi 2D adalah karya dua dimensi, tidak seperti animasi dengan macam 3D yang membutuhkan pengerjaan secara tiga dimensional sehingga kamera dengan berbagai *shot* dapat membidik bagian mana pun dengan detail (White,2006).

Environment dan Background dalam animasi

Background merupakan salah satu pendukung utama visual yang membalut animasi untuk memberikan visualisasi suasana, tempat, dan waktu, bahkan Tony White mengatakan bahwa tidak akan ada sebuah animasi yang terbentuk tanpa adanya *Background*. Perancangan *Background* terbentuk dari desain tata letak yang yang dirancang sebelumnya pada *environment art* pada sebuah animasi, seperti bentuk benda, perancangan tempat, warna hingga hingga bayangan (White,20016). Dengan berbagai elemen seperti :

1. Komposisi, komposisi digunakan untuk memberikan kesan dan tujuan tertentu yang sesuai, dengan memperhatikan penempatan dan arah objek pada layar, juga agar nyaman dilihat, bahkan dapat dikatakan sebagai memanipulasi penonton agar melihat kepada fokus yang ingin kita perlihatkan (Byrne,1999). Mike S. Fowler (2002) mengatakan bahwa untuk menciptakan kedalam ruang membutuhkan paduan antar *foreground* (elemen yang ditempatkan terdepan), *mid ground* (Ruang diantara *background* dan *foreground*), dan *background*. (elemen yang ditempatkan terbawah
2. Perspektif merupakan cara penggambaran suatu objek pada media tertentu agar terlihat memiliki volume, solid, jarak akan sesuatu dan memiliki ruang yang terasa (Norling,1999) sehingga segala sesuatu benda yang memiliki bentuk tiga

- dimensional dapat terasa tinggi dan kedalamannya, dan dapat dibagi menjadi tiga koordinat yaitu X-Y-Z, setiap koordinat memiliki ruang dimensi yang sejajar pada koordinatnya (Robertson & Bertling,2013).
3. Pencahayaan dan bayangan dapat ditentukan dari perspektif, kekuatan cahaya, maka digunakanlah arah datangnya cahaya,(Fowler.2002). Pencahayaan dapat membuat ilustrasi dapat lebih solid dan realistis, selain itu juga dapat menggambarkan suasana, menambahkan value dari suatu benda dan juga latar waktu suatu tempat.
 4. Warna merupakan sesuatu hal yang memiliki persepsi yang beragam dimata setiap orang, akan tetapi jika dijelaskan secara ilmiah, warna merupakan berkas cahaya yang terpantulkan oleh benda-benda disekeliling kita. (Edwards,2004).
 5. Tektstur digunakan untuk memberikan daya tari dan rasa sensorik pada visual (White, 2006).
 6. *Staging* terdiri dari framing dan komposisi, untuk memberikan kesan dan tujuan tertentu yang sesuai, dengan memperhatikan penempatan dan arah objek pada layar, juga agar nyaman dilihat, bahkan dapat dikatakan sebagai memanipulasi penonton agar melihat kepada fokus yang ingin kita perlihatkan (Byrne,1999),

Semiotika

Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tanda-tanda yang memiliki makna didalamnya sehingga dapat dimengerti dan bersifat komunikatif lewat hal yang dapat dipikirkan atau dibayangkan (Tinarbuko, 2003)

Tanda-tanda dalam gambar dapat dibagi menjadi ikon, indeks ,dan simbol, menurut teori dari Pierce. Ikon adalah tanda yang memiliki kemiripan dengan objek yang diwakilkan oleh keberadaannya, Indeks merupakan hubungan sebab akibat

adanya hal tersebut, seperti api dengan asap, sedangkan simbol merupakan tanda yang sudah disepakati bersama berdasarkan peraturan, konversi atau perjanjian.

Landasan Perancangan

Metode kualitatif dan kuantitatif merupakan sesuatu pendekatan yang saling melengkapi, perbedaannya pendekatan kualitatif menggunakan data lunak seperti kata-kata, kalimat, simbol, dan foto. (Neuman,2002). Pendekatan ini membantu menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang perasaan yang dialami, dirasakan, dan difikirkan di lapangan, karena peneliti kualitatif diharapkan untuk dapat melakukan *perspective emic*,(Sugiyono,2013).

Teori Target Audiens

Menurut Hurlock (1997) Masa dewasa muda merupakan dimana masa seseorang mulai memikirkan dan menyesuaikan diri dengan pekerjaannya, dan membentuk tujuan hidup selanjutnya, Masa dewasa muda dimulai dari umur 18 tahun hingga 40 tahun, Pada dewasa awal berumur 19-25, seseorang mulai menentukan diri, dan pandangan yang lebih realistis dan kritis, masa menentukan jati diri, penemuan dan komitmen sehingga dapat merasakan banyak masalah (Santrock,2011), sehingga memiliki kemungkinan untuk mengejar suatu pandangan yang yang tidak sesuai dan berkepanjangan pada hidupnya.

DATA DAN ANALISIS DATA

Data dan Analisis Data Objek

Perancang menemukan dan mengumpulkan data yang dapat membantu proses pembuatan proses kreatif *background*, seperti warna yang sesuai dengan lima indikasi pengaruh dari *toxic success*,, yaitu warna hitam, abu-abu, hijau, kuning tua dan ungu,

properti yang biasa terdapat pada ruang kerja seperti laptop dan alat gambar, properti yang terdapat pada ruang makan dan toilet ilustrator, juga letak dan bentuk-bentuk bagian otak manusia.

Data dan Analisis Khalayak Sasar

Perancang mengambil khalayak sasar remaja usia 19-25 karena diharapkan memiliki hubungan dengan masalah yang dialami oleh seseorang yang berada pada rentang usia tersebut, juga memiliki pemikiran yang lebih kritis terhadap apa yang dilihat dan dialami disbanding dengan umur remaja dibawah.

Data dan Analisis Karya Sejenis

Dengan observasi dan studi Pustaka yang sudah didapatkan, dapat diketahui bahwa pengaruh dari sindrom toxic success dapat dilihat dari lima indikasi utama yaitu, *deficiency, doubt, detachment, disappointment, depression*. Lalu data observasi dari tempat kerja, tempat makan, kamar mandi ilustrator, juga bentuk, letak, bentuk dan struktur dari otak, digabungkan dengan semiotika dan konsep kreatif yang dimiliki perancang untuk membentuk sebuah environment art, yang sesuai dengan khalayak sasar berumur 19-25 tahun yang bekerja sebagai ilustrator, pelajar, dan pekerja kreatif.

Tabel 1 Karya sejenis environment

Starlight Reveu	Bestfriend (2018)	Contretemps (2021)
		
Gambar 1 Starlight Reveu	Gambar 2 Bestfriend (2018)	Gambar 3 Contretemps (2021)

Hasil Analisis

Dengan observasi dan studi Pustaka yang sudah didapatkan, dapat diketahui bahwa pengaruh dari sindrom toxic success dapat dilihat dari lima indikasi utama yaitu, *deficiency, doubt, detachment, disappointment, depression*. Lalu data observasi dari tempat kerja, tempat makan, kamar mandi ilustrator, juga bentuk, letak, bentuk dan struktur dari otak, digabungkan dengan semiotika dan konsep kreatif yang dimiliki perancang untuk membentuk sebuah environment art, yang sesuai dengan khalayak sasaran berumur 19-25 tahun yang bekerja sebagai ilustrator, pelajar, dan pekerja kreatif.

KONSEP PERANCANGAN

Konsep Pesan

Pesan yang ingin disampaikan pada perancangan background art ini adalah tentang indikasi bertahap toxic success yang dapat meruntuhkan kualitas hidup penderita jika tidak segera disadari dan ditangani dengan suasana environment art yang akan dirancang.

Konsep Media

Perancangan *environment art* ini memiliki ukuran 3626x1720 untuk memberikan kesan lebar dan menyeluruh untuk memberikan cangkupan area yang luas, dengan format PNG. Dengan mempergunakan perangkat lunak Clip Studio Paint EX dan Blender. seluruh perancangan dilakukan secara digital.

Konsep Kreatif

Perancang mengambil inspirasi dari tahapan perasaan, indikasi pada toxic

success dan bagaimana penderita melihat dunia menjadi berpatokan kepada ekspektasi orang disekitar yang melihat mereka, dan merasa tujuan yang dahulu terlihat bercahaya bagi mereka, kini membutakan mereka. Tema imajinatif yang menjadi inspirasi adalah apa yang dilihat ilustrator itu ketika berpikir, bekerja, beraktifitas, bermain maupun merenung dalam kesehariannya menjadi suatu bagian yang membangun dunia imajinasi dalam pikirannya, dunia imajinasinya mencerminkan apa yang terjadi pada hidupnya secara sadar maupun tidak sadar, sehingga diperlukannya data-data yang sebelumnya dikumpulkan. Seperti referensi tempat kerja, kamar mandi, dan ruang makan ilustrator.

Perancang juga menetapkan mood dan suasana yang pewarnaanya dan semakin lama semakin gelap atau dingin untuk menggambarkan indikasi keterpurukan yang semakin mendalam sesuai dari analisis data yang didapatkan lewat karya sejenis dan data studi pustaka tentang warna, lalu bentuk barang atau struktur otak dan bagian-bagiannya yang telah didapat lewat studi pustaka dikolaborasikan secara kreatif untuk memberikan petunjuk bahwa hal tersebut terjadi pada otak lewat cara semiotika. Dengan konsep ruangan yang dapat berubah-ubah sesuai dengan suasana perasaan yang dirasakan oleh karakter.

Konsep Visual

1. Eksplorasi Konsep Visual Karakter

Proporsi tubuh karakter mengambil referensi dari animasi Raya and The Last Dragon. Proporsi tinggi pada anak kecil rata-rata 4-5 buah kepala, untuk orang dewasa 6-8 kepala. Pengayaan dan pewarnaan karakter termasuk ke dalam *semi-reaslistic*, dimana proporsi sama dengan dunia nyata namun ada pengayaan ke arah kartun. Ditandai dengan mata yang besar, ukuran kepala yang cukup besar juga dan beberapa

karakter ada yang proporsi nya tidak realistis seperti di kartun. Penggayaan ini cocok untuk anak umur 9-11 tahun karena mereka mulai menyukai karakter yang lebih kompleks dan proporsi yang hampir realistis.

2. Eksplorasi Konsep Visual *Environment*

Perancang mencoba bereksplorasi terhadap tema apa saja yang dapat yang muncul ketika sang ilustrator sedang berimajinasi dalam karyanya ataupun merasakan perasaan tertentu dengan tema fantasi.

HASIL PERANCANGAN

Cerita Kreatif

Ia merupakan ilustrator yang cukup berbakat, sudah terbiasa dengan gemerlap cahaya sanjungan ,ekspektasi orang disekitarnya meningkat seiring penghargaan yang ia dapatkan, selain itu ilustrator pendatang baru yang juga berbakat mendesak dirinya untuk terus mengejar ekspektasi dan pandangan orang lain pada dirinya, orang disekitarnya pun memaklumi dan mencoba tidak menggangukannya menuju ke jalan obsesi kesuksesannya.

Tanpa ia sadari, ia sudah mengurung dirinya sendiri ke panggung pertunjukan tanpa ujung didalam pikirannya, selalu baik, selalu produktif membuat ilustrasi, selalu tersenyum dan selalu bercahaya, pikirannya terus terpaku pada jalan menuju kesuksesan didepannya tanpa menghiraukan orang disekitarnya yang ia pikir akan selalu memakluminya, hingga suatu saat akhirnya ia menyadari kekurangan dirinya dengan melihat audiensnya terlihat selalu bersama mendukungnya, sedangkan ia selalu sendiri dipanggung gemerlap itu, ia menyadari kesendiriannya yang hanya ditemani oleh piala-piala dan benda

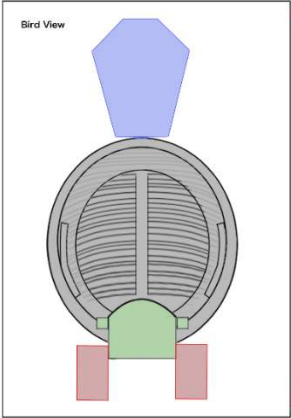
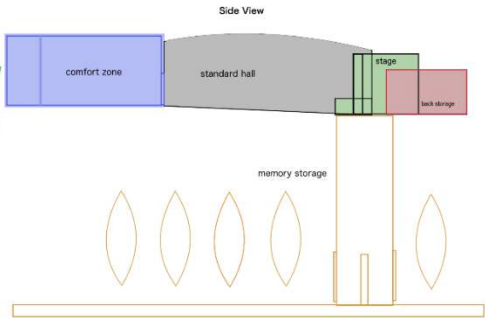
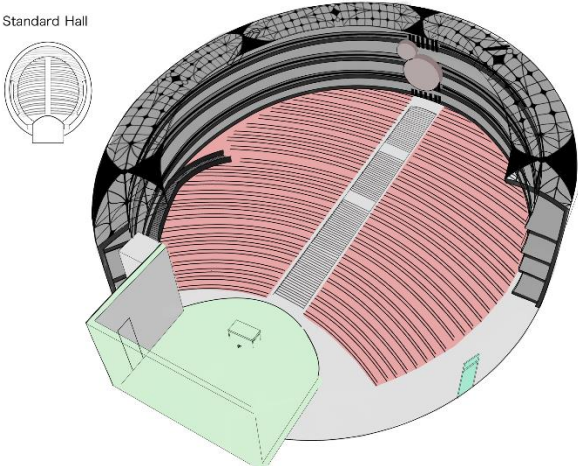
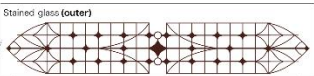
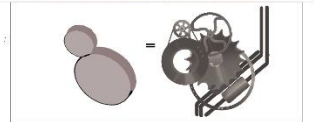

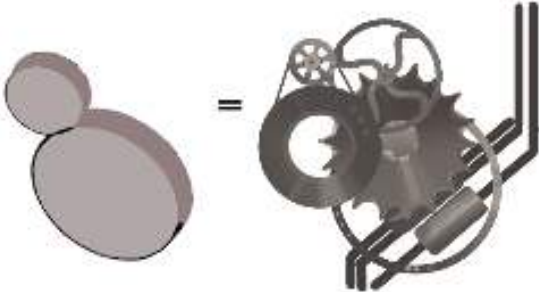
disekelilingnya, cahaya panggung tidak lagi hangat seperti dahulu, sekarang hanya membutakan pandangannya, memberi aksen kepada kesendirannya, semakin ia rasakan, mulai pikiranya mempertanyakan apa arti dari kesuksesanya. Kini baginya biskuit kong*uan, tu**erware ,dan barang diseKelilingnya keberadaanya lebih penting dan dicari keluarganya dibanding dirinya yang “sukses”, ia merasa kecil dan tidak berguna dibanding barang-barang disekitarnya, kini kesendiriannya, pertanyaan eksistensinya, kelelahan dari terus “tampil” didepan umum bercampur, pandangan terhadap keseluruhan konsep suksesnya yang lalu menjadi gelap dan dingin, seperti air yang akan meluap dan lama-lama akan menenggelamkan dirinya.

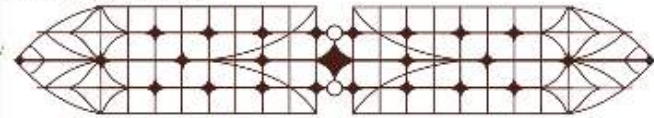
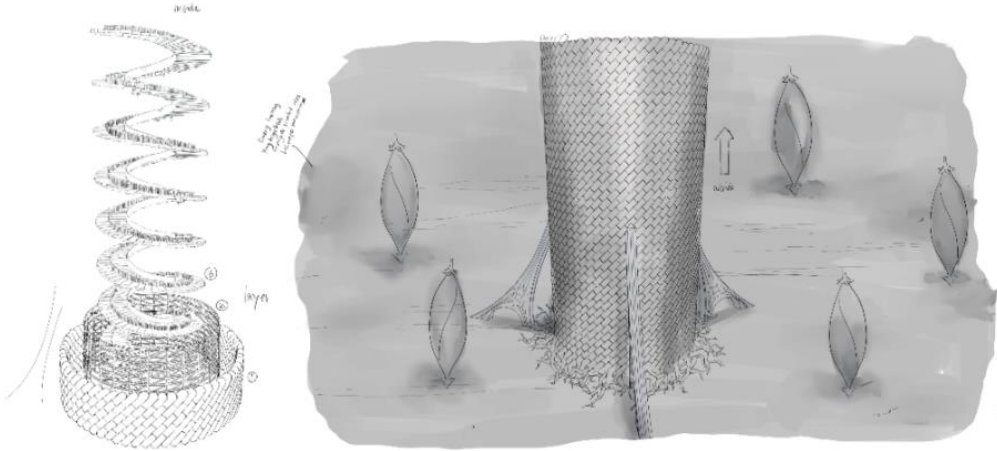

Pemetaan Ruang

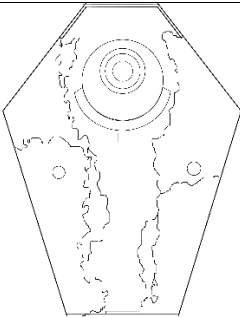
Berikut Sketsa-sketsa eksplorasi awal tersebut tersebut lalu dipilih, dibentuk, dan disusun kembali menjadi ruangan yang berkesinambungan agar sesuai dengan cerita yang ada. Disini perancang mencoba memetakan ruangan kosong yang dapat menampung ide-ide tersebut sesuai jalannya isi cerita dan sesuai konsep yang sebelumnya ditentukan.

Tabel 2 Hasil pemetaan ruangan


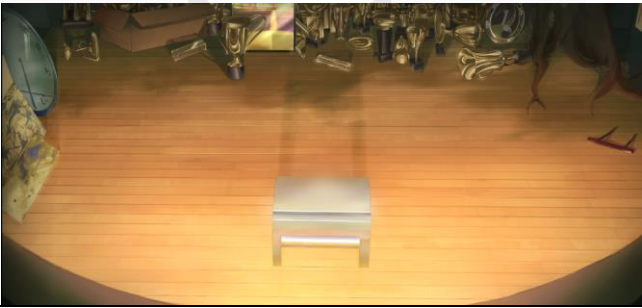
No.	Gambar
-----	--------

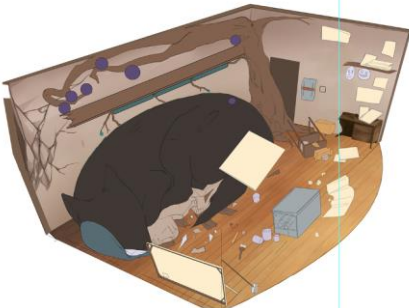


1.	<div><div><p>Bird View</p></div><div><p>Side View</p></div></div> <p>Gambar 4 Pemetaan ruangan utama</p>
2.	<div><p>Standard Hall</p></div> <div><p>Stained glass (outer)</p></div> <div></div> <div></div> <p>Gambar 5 Pemetaan "hall"</p>
3.	



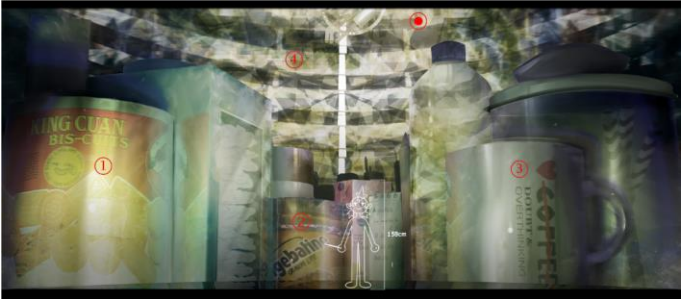
	<div><div>Stained glass (outer)</div><div>Gambar 6 detail dari ruangan "Hall"</div></div>
4.	<div><div>Gambar 7 Memory Storage</div></div>
5.	<div><div>Gambar 8 Comfort zone</div></div>


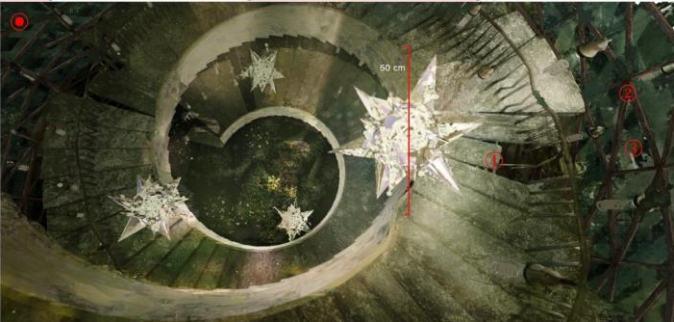

6.	<div></div> <div>Gambar 9 Peta sederhana Comfort Zone</div>
----	--

Hasil Akhir

No	Gambar
1	<div></div> <div>Gambar 10 Ruangan di dunia nyata</div>
2	<div></div>

	<div></div> <div>Gambar 11 Panggung imajinasi</div>
3	<div></div> <div>Gambar 12 Pamggung imajinasi mood resah</div>
4	<div></div> <div>Gambar 13 sisi samping panggung imajinasi</div>

5	<div></div> <div>Gambar 14 Ruangn disisi samping ruangan imajinasi</div>
6	<div></div> <div>Gambar 15 View dari atas panggung</div>
7	<div></div> <div>Gambar 16 View dari panggung dengan mood rendah diri</div>

8	 <p>Gambar 17 View dari panggung dengan mood depresi</p>
9	 <p>Gambar 18 Memory Storage</p>
10	 <p>Gambar 19 Comfort Zone</p>

KESIMPULAN

Perancangan environment art dengan pesan memberikan kesadaran atas adanya sindrom toxic success, ditunjukkan dengan ruangan-ruangan dengan suasana dan

warna yang didominasi warna gelap, juga pembuatan ruangan yang dikolaborasikan dengan data, teori yang didapat dan konsep kreatif yang ada. Seperti semiotika untuk keberadaan, letak, dan bentuk-bentuk benda yang ada di ruangan tersebut, dan elemen *background* dan *environment* agar hasil perancangan terlihat utuh.

Saran

Pembahasan tentang toxic success yang mengacu pada pekerja kreatif dan lingkungan tempat tinggal yang terpengaruh masih sangat terbatas, oleh karena itu perlu pengolektifan data yang membutuhkan ketekunan ketika mencarinya pada bidang lain yang terkait, banyak hal yang perlu di kerjakan dan dilihat secara semiotika untuk dapat menampung data yang didapat, Selain itu, diharapkan audiens dapat merasakan perasaan dari pengaruh toxic success lewat environment art yang sudah dihasilkan.

DAFTAR PUSTAKA

- 3D Total Team. (2009). *Digital painting techniques : practical techniques of digital art masters*. 3D Total and Focal Press
- Agung, Lingga. 2017. Pengantar Sejarah dan Konsep Estetika. Kanisius. Yogyakarta..
- Byrne, M. (1999). *Animation - The Art of Layout and Storyboarding*. Mark T. Byrne Production, Leixlip, Co Kildare.
- Clair, K. S. (2017). *The Secret Lives of Color*. Penguin Books UK.
- Dingman, M. (n.d.). *KNOW YOUR BRAIN: PREFRONTAL CORTEX*. Retrieved from NEUROSCIENTIFICALLY CHALLENGED :NEUROSCIENCE MADE SIMPLER: <https://neuroscientificallychallenged.com/posts/know-your-brain-prefrontal-cortex> , diakses: 23 Agustus 2022
- Edwards, B. (2004). *Color A Course in Mastering the Art of Mixing Colors*. New York: Penguin Group (USA) Inc.

- Fowler, M. S. (2002). *Animation Background Layout From Student to Professional*. Canada: Fowler Cartooning Ink.
- Hernandez, E. A. (2013). *Set the action! : creating backgrounds for compelling storytelling in animation, comics, and games*. UK: Focal Press.
- Holt, D. J., Öngür, D., Wright, C. I., Dickerson, B. C., & Rauch, S. L. (2008). Neuroanatomical Systems Relevant to Neuropsychiatric Disorders. *Massachusetts General Hospital Comprehensive Clinical Psychiatry*, 975-995.
- John Edward, H., & Guyton, A. C. (2016). *Textbook of Medical Physiology*. ELSEVIER INC. USA.
- Murray, M. T., & Nowicki, J. (2020). Ginkgo biloba (Ginkgo Tree). *Textbook of Natural Medicine*, 620-628.
- Norling, E. R. (1999). *Perspective Made Easy*. New York: Dover Publications Inc.
- Olesen, J. (2013). *Color Meaning*. Retrieved from 12 Color Meanings - The Power and Symbolism of Colors: <https://www.color-meanings.com/>, diakses: 22, Agustus 2022
- Pearsall, P. (2002). *Toxic success : how to stop striving and start thriving : getting what you want without losing what you need*. Maui: Inner Ocean Publishing.
- Pudjono, M. (1995). DASAR-DASAR FISILOGI EMOSI. In *Bultin Psikologi* (pp. 41-47).
- Rusli, E. (2016). *IMAJINASI KE IMAJINASI VISUAL FOTOGRAFI*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Stone, D. (2020, Oktober 8). *Why creative people are more prone to depression*. Diambil kembali dari ArtsHub Australia: <https://www.artshub.com.au/news/features/20x20-why-creative-people-are-more-prone-to-depression-261229-2368732/>, diakses: 20 Agustus 2022
- Strasburger, H., Rentschler, I., & Jüttner, M. (2011). Peripheral vision and pattern recognition: A review. *Journal of Vision*.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RD*. Bandung: Alfabeta.
- Tinarbuko, S. (2003). SEMIOTIKA ANALISIS TANDA PADA KARYA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. *Nirmana*.
- White, T. (2016). *ANIMATION FROM PENCILS TO PIXELS*. Oxford: Elsevier.