Fragment
FILM AND ANIMATION NATIONAL CONFERENCE
ISBN 978-623-6088-51-7

Penerapan *Visual Storytelling* Dinamika *Sibling Rivalry* dalam *Environment* Film Animasi Pendek Juna Juno

[1**]Shafia Azzahra Fitrianita, [2]RR Mega Iranti Kusumawardhani
Universitas Multimedia Nusantara
E-mail: sharkiepio.letter@gmail.com
**Corresponding Author

Abstrak

Perancangan environment dalam film dan animasi menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan cerita tanpa menggunakan kata atau dialog. Dinamika sibling rivalry tokoh Juna dan Juno dalam environment kamar mereka diperlihatkan melalui visual rancangan layout, pembagian sisi kamar, serta desain dan jarak antar properti. Terdapat empat dimensi sibling rivalry yang dibahas, terdiri dari closeness/warmth, power/relative status, conflict, dan rivalry. Artikel ini membahas proses perancangan kamar untuk menunjukkan dinamika sibling rivalry tokoh Juna dan Juno pada saat erat dan renggang dari masa ke masa pada film animasi pendek Juna Juno melalui *visual storytelling. Hasil dari perancangan ini berupa bahasan konsep rancangan environment kamar pada film animasi pendek Juna Juno yang digunakan untuk menunjukkan dinamika sibling rivalry antar tokoh kakak beradik kembar Juna dan Juno dengan menggunakan empat dimensi sibling rivalry yang terdiri dari closeness/warmth, power/relative status, conflict, dan rivalry.*

Kata kunci: *Animasi, Dinamika Sibling Rivalry, Erat dan Renggang, Kamar, Perancangan Environment.*

Abstract

Designing an environment for film and animation becomes an effective method to communicate a story without using words nor dialogue. The room environment design for the animated short film Juna Juno is used to showcase sibling rivalry dynamic between the pair of twin siblings, Juna and Juno. Dynamics refers to a bond system that connects and affects those around. Sibling rivalry dynamic or sibling rivalry in twin children are started with a few factors and affected the environment they lived in. There are four dimensions to sibling rivalry, ranging from closeness/warmth, power/relative status, conflict, and rivalry. Sibling rivalry dynamic in the character Juna and Juno are shown in their environment through the designing of visual layout, room division, including design and distances between properties. This paper examines the designing room environment to show sibling rivalry dynamic between the character Juna and Juno in closeness and strandedness from time to time in the animated short film Juna Juno through visual storytelling.

Keywords*: Animation, Closeness and Stranded, Environment Design, Room, Sibling Rivalry Dynamic.*

ISBN 978-623-6088-51-7

PENDAHULUAN

Animasi merupakan media seni berupa gambar bergerak yang dapat membawakan cerita maupun informasi lainnya. Menurut Wright (2005), secara harfiah animasi berasal dari bahasa latin yaitu *animare* yang artinya menghidupkan. 'Menghidupkan' dalam animasi dapat dilakukan melalui segala aspek perancangan animasi salah satunya adalah rancangan *environment*. Perancangan *environment* yang tepat dan mendalam dapat memberikan unsur kehidupan terhadap tokoh dan animasi itu sendiri.

Perancangan *environment* dalam film dapat menunjukkan karakteristik tokoh dalam melakukan sebuah tindakan dan juga memahami suasana dan nuansa dari dunia dalam film animasi tersebut (Lasseter, 2011). Dalam sebuah film pendek, tidak semua hal yang terjadi dalam cerita diperlihatkan melalui aksi dan dialog tokoh. Desain *environment* dapat menjadi sarana yang lebih efektif dan mendalam untuk menunjukkan konteks seperti dinamika antar tokoh yang ada dari sebelum waktu dalam cerita berlangsung.

Dinamika menurut Munir (2001) merupakan sistem ikatan yang saling berhubungan dan memengaruhi. Perubahan pada salah satu unsur akan membawa perubahan pada unsur lainnya. Dinamika dalam hubungan keluarga merupakan interaksi antar anggota keluarga yang memengaruhi tatanan hidup dan juga lingkungan dimana mereka berada. *Sibling rivalry* atau persaingan saudara merupakan dinamika yang sesekali muncul di dalam hubungan keluarga dan saudara kembar ketika adanya persaingan dalam mencapai tujuan atau pengakuan diri (Rahayu & Setianingsih, 2022). Dinamika *sibling rivalry* antara kakak dan adik kembar akan memengaruhi bagaimana tampak tempat tinggal atau kamar mereka seperti yang ditunjukkan pada film animasi pendek *Juna Juno*.

Juna Juno menceritakan tentang saudara kembar yang memiliki hubungan renggang ketika beranjak remaja. Kedekatan dalam persaudaraan mereka pudar seiring perbedaan sifat dan pendirian mereka semakin terlihat. Di akhir masa SMA, mereka memiliki mimpi yang saling bertabrakan. Juno si adik idealis ingin mengejar impian terbesarnya masuk sekolah musik namun mengabaikan kondisi ekonomi keluarga. Sedangkan Juna kakaknya yang realistis sedang berusaha lulus SBMPTN untuk mengejar kuliah dan karir yang dapat menghidupi keluarga mereka. Dalam pertikaian yang belum terselesaikan, Juno juga berambisi untuk bersaing melawan sahabatnya, Yudha dalam memperebutkan beasiswa sekolah musik. Persaingan tersebut berujung pada perubahan keputusan Juno untuk memperbaiki hubungan dengan saudara kembarnya.

Dalam animasi pendek *Juna Juno*, penulis ingin menunjukkan dinamika *sibling rivalry* antar tokoh Juna dan Juno melalui rancangan *environment* kamar. Penulisan ini berlandaskan dua teori

ISBN 978-623-6088-51-7

berupa perancangan *environment* dalam animasi sebagai teori utama dan dinamika *sibling rivalry* sebagai teori pendukung. Melalui penulisan ini, penulis dapat merancang *environment* kamar untuk menunjukkan dinamika *sibling rivalry* dalam animasi pendek *Juna Juno* bersama Bullshark Production sebagai tugas akhir.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penciptaan dengan metode practice-based research untuk merancang environment kamar tokoh Juna dan Juno dalam film animasi berjudul *Juna Juno.* Proses berfokus pada bagaimana desain environment interior kamar mereka dapat merepresentasikan dinamika sibling rivalry pada berbagai fase kehidupan mereka. Tahapan metode disusun berdasarkan proses kreatif dan proses kerja yang dilakukan.

1. Studi Literatur

Studi literatur melingkupi pengkajian berbagai literatur terkait prinsip perancangan environment sebagai bagian dari *storytelling* di dalam pembuatan animasi. Studi lain yang dilakukan adalah studi terkait perkembangan psikologis dan psikososial remaja, khususnya konsep dinamika *sibling rivalry*. Studi literatur ini menjadi dasar penentuan elemen visual yang relevan untuk diterapkan dalam rancangan environment kamar Juna dan Juno.

2. Studi Naratif dan Karakter Juna dan Juno

Studi terhadap naratif cerita Juna Juno dilakukan untuk menganalisis dinamika hubungan antara Juna dan Juno pada setiap fasenya. Analisis mencakup three-dimensional character dari setiap tokoh, serta faktor-faktor yang memicu terjadinya dinamika hubungan tadi. Hasilnya, dinamika hubungan antara Juna dan Juno terbagi menjadi fase erat, lalu kemudian fase renggang, untuk kemudian masuk ke fase erat kembali. Faktor yang memicu terjadinya dinamika tersebut adalah faktor parent favoritism, kompetisi antar mereka dan obsesi personal. Hasil analisis dari studi terhadap naratif dan karakter digunakan sebagai dasar untuk menentukan rancangan environment yang sesuai untuk dinamika hubungan antara Juna dan Juno.

3. Perancangan Environment Interior Kamar

Berdasarkan data dari studi terhadap naratif dan karakter, perancangan environment mulai dilakukan. Sebagai anak kembar, Juna dan Juno menghuni kamar yang sama, dengan perabotan milik masing-masing. Parameter perancangan environment kamar Juna dan Juno disusun berdasarkan fase dari dinamika hubungan, serta mise en scene dalam film. Hasilnya adalah data perancangan yang digunakan untuk pembuatan sketsa rancangan, meliputi:

ISBN 978-623-6088-51-7

a. Layout kamar; jarak, arah dan susunan antar masing-masing furnitur milik Juna dan Juno yang akan menentukan fase dinamika hubungan mereka
b. Pembagian sisi kamar; Sisi kamar yang dihuni Juna dan Juno dirancang untuk memperlihatkan fase dinamika hubungan mereka
c. Pemilihan warna dan tekstur pada perabotan disesuaikan dengan pemilik dari perabotan tersebut serta three-dimensional dari tokohnya. Sementara pencahayaan menyesuaikan dengan konteks naratif
d. Jenis perabotan dan posisinya diperlakukan sebagai properti dalam environment kamar, yang merefleksikan konflik antar tokoh termasuk dampak pada favoritisme orang tua yang menjadi salah satu pemicu konflik.

4. Eksekusi Rancangan Environment serta Analisis Visual Mise en Scene berdasarkan Hasil Eksekusi

Terdapat 3 rancangan environment yang mewakili fase dinamika hubungan Juna dan Juno, yaitu pada fase erat saat Juna dan Juno kecil, lalu pada saat renggang saat mereka mulai remaja, serta pada fase erat kembali ketika mereka telah mencapai resolusi. Di dalam perancangan tersebut melingkupi layout kamar, pembagian sisi kamar, warna, tekstur dan lighting serta jenis perabotan yang keseluruhannya diperlakukan sebagai properti mise en scene di dalam film. Rancangan environment yang telah selesai dieksekusi kemudian dianalisis kesesuaiannya dengan naratif dan karakter pada film. Berikut adalah area di mana analisis dilakukan:

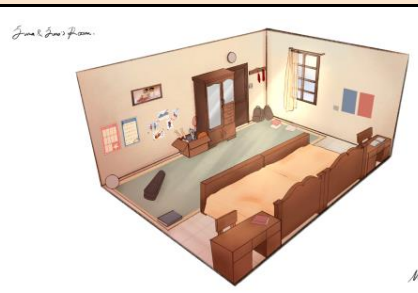
a. Jarak dan orientasi furnitur/perabotan; yang merepresentasikan fase dinamika hubungan Juna dan Juno. Ketika dalam fase dekat, maka jarak dan orientasi perabotan akan memperlihatkan kedekatan, begitupun sebaliknya
b. Dominasi visual pada salah satu sisi kamar; merepresentasikan dominasi kepemilikan maupun favoritisme yang kemudian menjadi penyebab konflik
c. Properti sebagai representasi dari pencapaian dan trigger konflik; merepresentasikan kepemilikan maupun penyebab konflik
d. Lighting dan warna; tanda visual yang merepresentasikan kepemilikan serta penyesuaian visual terhadap kebutuhan storytelling.

ISBN 978-623-6088-51-7

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut rancangan *environment* kamar Juna Juno dari masa ke masa berdasarkan dinamika persaudaraan mereka. Rancangan-rancangan berikut telah mengaplikasikan konsep dan teori yang digunakan. Pembahasan akan dipaparkan dalam pembagian sub-bab masa erat dan masa renggang.

Tabel 1. Perbandingan Tampak Kamar Juna dan Juno dari Masa ke Masa

Kamar Juna Juno Masa SD (Erat)	Kamar Juna Juno Masa Kelulusan SMA (Erat)
	
Kamar Juna Juno Masa SMP (Renggang)	Kamar Juna Juno Masa SMA (Renggang)
	

(Sumber: Rancangan Penulis, 2025)

1. Rancangan Kamar untuk Menunjukkan Dinamika *Sibling Rivalry* Antara Juna dan Juno pada saat Erat

Tabel 1 memperlihatkan kamar Juna dan Juno dari masa ke masa. Pada masa SD dan pada masa kelulusan SMA, keduanya berhubungan erat. Desain kamar terlihat lebih hangat memperlihatkan hubungan yang erat, bercampur, dan saling berbagi di sisi manapun. Pada saat SD, mereka berbagi selimut dan barang-barang lain. Namun pada masa ini juga sudah mulai terlihat perbedaan karakteristik mereka dari pemilihan warna barang dan hobi walaupun beberapa barang seperti tas disamakan oleh orang tua.

Selain satu selimut untuk berdua, kasur mereka rapat bersebelahan. Meja belajar mereka juga sejajar dan satu arah. Lemari mereka pada masa ini masih polos. Properti-properti utama tersebut paling menunjukkan seberapa dekat dan searahnya mereka pada saat itu.

ISBN 978-623-6088-51-7

Pada masa kelulusan SMA, terlihat lagi kehangatan dan kebersamaan di dalam kamar mereka. Pada masa ini, kamar mereka terlihat masih terbagi menjadi dua sisi, namun pembagian sisi tersebut tidak ada bagian yang mendominasi. Dalam kamarnya juga terdapat sisi dimana mereka akhirnya saling berbagi dan bercampur lagi. Pada masa ini, percampuran dan kebersamaan mereka diperlihatkan tanpa melepaskan karakteristik mereka masing-masing dari kedua sisinya. Walaupun mereka memiliki warna dan barang yang berbeda, tetap bercampur menjadi satu tanpa berebut atau bersaing lagi.

Pada masa ini, kasur mereka sejajar lagi namun kali ini berjarak untuk privasi mereka yang sudah mulai dewasa. Meja belajar mereka kali ini berdekatan agar dapat dengan mudah membantu satu sama lain. Lemari mereka terlihat sudah diperbaiki pecahan kacanya sebagaimana persaudaraan mereka juga membaik. Pada sisi Juno juga tidak lagi terpajang barang-barang yang berkaitan dengan ego dan obsesinya. Terdapat juga jajaran pencapaian Juna yang dipajang bersama dengan biola dan barang Juno. Pada rancangan kamar ini juga diperlihatkan kesimpulan dinamika persaudaraan Juna dan Juno dari SD sampai kelulusan SMA melalui foto-foto yang terpajang.

Pada saat erat, isi kamar Juna dan Juno bercampur walaupun pada beberapa bagian tetap memiliki sisi masing-masing. Pada masa SD, dinamika *sibling rivalry* mereka paling menunjukkan dimensi *closeness/warmth.* Dimensi tersebut menunjukkan dimana keintiman, kesamaan, dan kasih sayang masih menyelimuti mereka. Dimensi c*loseness/warmth* juga diperlihatkan lagi pada masa kelulusan SMA terutama di bagian jajaran pencapaian Juna, terpajang medali kelulusan dan biola Juno agar terlihat ada rasa kekaguman tanpa iri dan persaingan berlebih. Suasana, *lighting*, dan warna pada masa erat juga dirancang untuk memperlihatkan kehangatan. Hal ini diperlihatkan melalui Penggunaan palet warna yang lebih hangat pada properti dan pencahayaan yang lebih hangat dan merata untuk memperjelas dinamika *sibling rivalry* pada dimensi *closeness/warmth*.

Dinamika *sibling rivalry* antara Juna dan Juno pada akhirnya memberikan dampak positif dan pertikaian mereka tidak berlangsung selamanya. Dampak positif dari persaingan saudara mereka meliputi pemahaman di antara keduanya sehingga saling mendukung dan melengkapi. Dampak positif tersebut diperlihatkan melalui rancangan *environment* dan perubahan dalam kamar mereka. Berikut pembahasan lebih *detail*:

Analisis layout secara keseluruhan pada kamar Juna dan Juno pada masa erat di tingkat Sekolah Dasar, posisi furnitur dirancang saling berdekatan dan searah. Terdapat area bersama, dan barang-barang mereka diletakkan pada area yang sama. *Layout* seperti ini dibuat untuk memperlihatkan fase *closeness/warmth* pada dinamika *sibling rivalry* Juna dan Juno.

ISBN 978-623-6088-51-7

1. Kasur dan meja belajar: Peletakan dan jarak antara kasur Juna dan Juno pada masa ini bersebelahan untuk menunjukkan bahwa mereka dalam keadaan dekat dan erat. Mereka nyaman berdekatan terutama ketika tidur bersama. Mereka juga nyaman untuk berbagi selimut selain dikarenakan saudara kembar cenderung diberikan hal-hal yang sama atau barang untuk berbagi oleh orang tua mereka. Meja belajar mereka sejajar dan searah untuk menunjukkan kefokusan tujuan masing-masing tanpa saling membelakangi dan masih dalam arah yang sama.
2. Lemari: Lemari Juna dan Juno pada masa ini masih polos sesuai dengan keadaan mereka yang masih *innocent* dan belum fokus pada satu tujuan yang pasti. Sejak masa ini, lemari mereka sudah terbagi menjadi dua sisi. Sisi dengan cermin lebih besar di dekat area Juna dan cermin lebih kecil di area Juno.
3. Properti Juna dan Juno: Barang Juna dan Juno pada masa SD diletakkan bersama dan bercampur untuk memperlihatkan kedekatan dan kehangatan dan berbagi dalam dimensi *sibling rivalry* fase *closeness/warmth*. Dalam dinamika *sibling rivalry* pada anak kembar, jenis kelamin yang sama memiliki kebutuhan dan perhatian yang sama. Hal ini diperlihatkan melalui poster edukasi dan barang serta mainan untuk berbagi. Pada barang, diperlihatkan melalui sepasang tongkat baseball dan raket bulu tangkis, pada mainan yang tidak berpasangan untuk menyiratkan bahwa pada saat itu mereka masih sering berbagi. Mereka juga membutuhkan perhatian yang sama, diperlihatkan melalui gambar-gambar buatan mereka ditempel. Hal ini untuk menyatakan rasa bangga mereka dalam mencapai sesuatu. Kebiasaan ini akan terbawa sampai mereka tumbuh ke masa selanjutnya. Pada gambar buatan mereka terlihat juga kesukaan masing-masing dan juga terdapat gambar diri mereka berdua bergandengan. Terdapat juga foto mereka berdua sewaktu kecil yang terpasang di area bersama. Pada *hanger* baju, yang tergantung adalah sepasang dasi SD milik mereka berdua. Barang dan area bersama memiliki warna-warna dalam saturasi hangat dan bukan menggunakan warna ciri mereka (merah dan biru).

ISBN 978-623-6088-51-7



Gambar 1. *Background Shot* Kamar Juna Juno Masa SD
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Analisis Layout Secara Keseluruhan pada kamar Juna dan Juno pada masa erat di setelah kelulusan SMA**,** posisi furnitur dirancang kembali sejajar dan searah. Terdapat area bersama seperti masa SD. Tetap memiliki sisi masing-masing. Hal-hal tersebut dibuat untuk kembali memperlihatkan fase *closeness/warmth* pada dinamika *sibling rivalry* Juna Juno. Selain itu, dibuat untuk memperlihatkan perubahan dan *closure* pertikaian mereka.

1. Kasur dan meja belajar: Kasur Juna dan Juno kembali sejajar. Namun pada masa ini tidak menempel seperti masa SD. Hal ini dikarenakan mereka sudah dewasa dan membutuhkan privasi masing-masing. Meja belajar mereka kembali sejajar dan berdekatan. Hal ini menyiratkan bahwa sekarang mereka saling mendukung tujuan masing-masing dan selalu ada di sisi masing-masing.
2. Lemari: Pada masa ini, lemari mereka yang sebelumnya pecah diperbaiki oleh Juno menggunakan lakban yang sama dengan yang digunakan Juna dalam memperbaiki biola Juno dalam film. Hal ini untuk menunjukkan pada akhirnya Juno berusaha untuk memperbaiki persaudaraan mereka yang renggang. Pada bagian cermin Juno, ditempel foto mereka berdua. Hal ini untuk menunjukkan Juno yang akhirnya menghargai persaudaraan mereka seperti Juna. Perubahan tampak lemari masa ini dirancang untuk menunjukkan bahwa dinamika *sibling rivalry* Juna dan Juno memberikan dampak positif berupa dorongan untuk saling memahami satu sama lain dan meningkatkan kedekatan di antara keduanya.
3. Properti Juna dan Juno: Pada masa ini, mereka kembali memiliki area bersama. Pada area bersama, terdapat pencapaian Juna terpajang dengan barang-barang milik Juno terutama biolanya. Bagian ini menunjukkan kebersamaan dan pada akhirnya mereka saling mendukung dan tidak lagi bersaing dengan cara yang kurang sehat dan dingin. Peletakan ini menyerupai ketika masa SD mereka memajang hasil gambar mereka di tempat yang sama. Barang-barang yang berkaitan dengan obsesi Juno sudah disingkirkan. Keduanya tetap

ISBN 978-623-6088-51-7

memiliki barang-barang yang berkaitan dengan personaliti masing-masing. Terlihat juga Juna tidak lagi menyembunyikan barang yang berkaitan dengan hobinya (alat permainan olahraga). Peletakan properti tersebut dirancang untuk memperlihatkan kebersamaan dan perubahan tanpa menyingkirkan personaliti mereka berdua. Terdapat juga barisan foto yang menjadi kesimpulan dinamika persaudaraan mereka dari masa ke masa. Dari ketika mereka erat, renggang, hingga akhirnya erat kembali.



Gambar 2. *Background Shot* Kamar Juna Juno Masa Kelulusan SMA
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

2. Rancangan Kamar untuk Menunjukkan Dinamika *Sibling Rivalry* Antara Juna dan Juno pada saat Renggang

Tabel 1 memperlihatkan kamar Juna dan Juno dari masa ke masa. Pada masa SMP dan pada masa SMA, keduanya berhubungan renggang. Kerenggangan mulai terlihat pada masa SMP mereka. Pada rancangan ini, diperlihatkan bagaimana pencampuran yang ada pada rancangan kamar mulai terpisah. Sisi kamar mereka mulai terbagi dengan jelas menjadi dua. Warna pada properti masing-masing juga mulai berbeda. Pada masa ini, kamar mereka mulai memperlihatkan dinamika *sibling rivalry* mereka terutama dimensi *conflict* dan *rivalry* dimana mulai terjadi kompetisi, pertengkaran, dan persaingan.

Kasur mereka tidak lagi berdekatan menjadi saling menjauh dan memojok. Tata letak tersebut membantu memenuhi kebutuhan mereka dalam masa remaja dan pubertas mereka. Meja belajar mereka berseberangan dan berada di sisi masing-masing, menyisakan jarak kosong di tengah kamar mereka.

Terlihat sisi Juna mulai memiliki pencapaian dan menutup hal-hal yang berkaitan dengan hobi dan permainan mereka pada masa kecil. Cermin Juna ditempeli stiker-stiker yang berkaitan dengan hobi olahraganya walau pada masa ini Juna mulai fokus belajar. Bagian Juna juga masih terdapat foto-foto dirinya dengan Juno. Pada sisi Juno, mulai terlihat obsesinya terhadap musik namun tidak ada pencapaian. Cermin Juno pada lemari ditutupi lembaran not musik dan coretan

ISBN 978-623-6088-51-7

karena rendahnya efikasi diri Juno.

Pada masa SMA atau masa cerita berlangsung, kamar mereka menunjukkan titik paling renggang mereka. Pada masa ini rancangan kamar memiliki tata letak sisi yang tidak lagi berseberangan melankan bertabrakan dan diagonal. Meja mereka juga tidak lagi menghadap ke sisi yang sama. Pada lemari mereka terdapat stiker-stiker yang melambangkan kesukaan atau obsesi mereka. Pembagian sisi kamar menjadi tidak merata dan didominasi oleh bagian Juna. Pada masa ini, terlihat dinamika *sibling rivalry* mereka berada pada dimensi *Conflict*, *Rivalry,* dan *Power* dimana terdapat juga dominasi dalam persaudaraan mereka. Keberpihakan orang tua juga paling terlihat pada masa ini dimana pada bagian Juna terdapat lebih banyak fasilitas yang tersedia.

Pada sisi Juna, diperlihatkan pencapaiannya pada akademis maupun hubungan sosialnya. Terdapat sertifikat, medali, dan piala. Terdapat juga foto-foto saat momen penting di sekolah atau dengan teman-temannya. Diperlihatkan juga keperluan-keperluannya dalam belajar. Namun selain itu, pada sisi Juna masih terlihat foto keluarga dan pada cerminnya terdapat foto dirinya dengan Juno pada saat dekat.

Pada sisi Juno, diperlihatkan bagiannya lebih tersudut. Tembok sisinya dipenuhi oleh hal-hal yang berkaitan dengan obsesinya seperti lembaran not musik dan poster sekolah musik impiannya. Pada bagian Juno diperlihatkan ada foto dirinya dengan rival sekaligus temannya dekatnya, Yudha. Foto tersebut terpasang sebagai bentuk persaingan Juno terhadap Juna dalam kehidupan sosial. Tidak ada hal-hal yang berkaitan dengan Juna di sisi pribadi Juno.

Pada masa renggang, kamar Juna dan Juno mulai memperlihatkan kontras, jarak, dan ketidak seimbangan. Rancangan pada masa ini menekankan dimensi *sibling rivalry* berupa *conflict, rivalry,* dan *power/relative status*. Pada masa ini, warna pada rancangan properti dibuat lebih bertabrakan antara milik Juna dan Juno untuk memperlihatkan kontras. *Lighting* pada masa ini juga dirancang lebih dramatis dan sedikit mencekam untuk menekankan suasana persaingan dan jarak pada dinamika persaudaraan Juna dan Juno.

Berikut pembahasan lebih *detail* terkait perancangan kamar Juna dan Juno pada saat renggang*:*

Analisis Layout Secara Keseluruhan pada kamar Juna dan Juno pada masa renggang pada saat SMP: Posisi furnitur berubah menjadi berjarak dan menyisakan ruang kosong di tengahnya. Sudah tidak ada lagi area bermain bersama. *Layout* ini dirancang untuk menggambarkan fase dimensi *conflict* dan *rivalry* pada dinamika persaudaraan Juna dan Juno.

ISBN 978-623-6088-51-7

1. Kasur dan Meja Belajar: Kasur mereka tidak lagi bersebelahan. Membuat celah di tengah mereka untuk menggambarkan kerenggangan persaudaraan mereka pada masa ini. Jarak tersebut juga dikarenakan mereka sedang dalam masa peralihan ke masa remaja yang membutuhkan privasi atau keinginan untuk menyendiri. Warna selimut mereka dirancang berbeda untuk memperlihatkan perbedaan mereka yang mulai muncul. Posisi meja belajar mereka berjauhan dan menghadap ke kasur masing-masing untuk menyiratkan rasa tidak mau membantu dan hanya peduli pada urusan masing-masing. Hal ini merupakan salah satu dampak *sibling rivalry* pada masa remaja dimana hubungan sosial menjadi kurang baik.
2. Lemari: Pada masa ini, bagian lemari Juna mulai ditempeli stiker yang berkaitan dengan hobinya. Selain itu, terdapat juga foto mereka berdua pada sisi Juna. Hal ini untuk memperlihatkan bahwa Juna masih menganggap persaudaraan mereka sebagai hal yang berharga. Berbeda pada bagian Juno, tidak ada foto mereka berdua. Cerminnya dicoret-coret dan ditutupi oleh lembaran not musik yang ditempel. Rancangan tersebut berkaitan dengan dinamika *sibling rivalry* pada remaja menimbulkan kondisi rendahnya kepercayaan diri dan rasa iri terhadap saudara kembarnya. Hal ini menyiratkan bahwa perselisihan dan rasa agresif Juno terhadap Juna sampai membuatnya tidak suka melihat refleksi wajahnya sendiri dikarenakan mirip dengan Juna. Rancangan cermin Juno tersebut juga menggambarkan strategi *coping* Juno yang mengarah ke pemendaman emosi dan distraksi.
3. Properti Juna dan Juno: Barang Juna dan Juno pada masa ini mulai memiliki warna yang berbeda. Barang milik Juna berkaitan dengan akademis dan pencapaiannya. Rancangan tersebut berkaitan dengan faktor dinamika *sibling rivalry* dimana anak yang lebih tua berpotensi menarik perhatian orang tua melalui keahliannya. Sedangkan barang miliki Juno hanya berkaitan dengan hobinya soal biola. Barang-barang dan mainan mereka disingkirkan dan tidak lagi diperlihatkan untuk menggambarkan keadaan mereka yang tidak lagi bermain bersama.



Gambar 3. *Background Shot* Kamar Juna Juno Masa SMP
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Analisis Layout Secara Keseluruhan pada kamar Juna dan Juno pada masa renggang pada

ISBN 978-623-6088-51-7

saat SMA: Posisi furnitur dirancang menjadi diagonal dan tidak seimbang. Jarak dan sisi masing-masing sangat kontras. Terdapat dominasi sisi Juna di ruang kamar. *Layout* masa ini dirancang untuk menggambarkan fase dimensi *sibling rivalry: conflict*, *rivalry,* dan *power/relative status* (dominasi) dalam dinamika persaudaraan Juna dan Juno. Dominasi area Juna dibiarkan saja oleh orang tuanya sebagai faktor *sibling rivalry* dimana terdapat *parent favoritism*.

1. Kasur dan meja belajar: Kasur Juna dan Juno tidak lagi sejajar dan searah. Posisi tersebut membuat mereka masih bisa melihat satu sama lain namun tidak dirancang untuk saling mengobrol dengan nyaman. Warna selimut mereka juga semakin kontras dan berbeda. Meja belajar mereka menjadi hampir saling membelakangi. Bagian ini menggambarkan tidak hanya tujuan mereka berbeda, mereka juga tidak lagi saling mendukung. Bagian ini dirancang untuk menekankan persaingan yang semakin terlihat melalui kamar dan meja mereka.
2. Lemari: Lemari mereka terdapat stiker-stiker yang berkaitan dengan hobi dan karakteristik mereka. Selain itu, terdapat juga stiker universitas yang mereka tuju. Pada bagian Juna masih terdapat foto mereka berdua sedangkan di bagian Juno hanya tentang biola. Pada puncak pertikaian mereka, terdapat adegan dimana cermin milik Juna pecah. Rancangan ini untuk menggambarkan retaknya persaudaraan mereka dan sesuatu yang buruk akan terjadi pada Juna. Pecahan tersebut menjatuhkan *sticky note* Juna terkait keinginan masuk perguruan tinggi negeri. Sementara ada serpihan kaca yang tidak jatuh dan tertahan oleh tempelan foto mereka. Hal ini untuk menandakan bahwa persaudaraan mereka masih dapat diusahakan untuk menutupi retaknya dan diperbaiki.
3. Properti Juna dan Juno: Properti pada sisi milik Juna didominasi oleh pencapaiannya dan yang berkaitan dengan sekolah. Sedangkan hal-hal yang berkaitan dengan non akademik disembunyikan di bawah kasurnya. Bagian ini untuk menunjukkan dinamika persaudaraan mereka dimana Juna sebagai anak tertua cenderung menjadi sosok pelindung dan mengalah untuk menuruti arahan orang tuanya (untuk mengejar akademik agar mendapatkan masa depan yang dapat membantu kondisi keluarga). Pada *hanger* baju, terdapat dasi dan jas osis milik Juna, tidak ada barang Juno untuk menekankan dominasi dan tersudutnya Juno. Foto keluarga ada pada sisi Juna untuk memperlihatkan bahwa Juna mementingkan keluarga. Terdapat juga foto-foto polaroid dirinya dengan teman-temannya untuk memperlihatkan kehidupan sosial Juna. Sedangkan pada bagian Juno, sisinya terisi oleh barang-barang yang berkaitan dengan hobi dan impiannya yang menjadi obsesi. Foto yang ada di sisinya adalah

ISBN 978-623-6088-51-7

foto dirinya dengan Yudha (teman sekaligus rival) dan pelatih biolanya. Bagian ini menyiratkan adanya persaingan yang dirasakan Juno terhadap Juna dalam kehidupan sosial mereka. Terdapat juga lembaran-lembaran not musik yang ditempel untuk Juno mengingat sekaligus untuk menggambarkan obsesi Juno terhadap musik dan impiannya.



Gambar 4. *Background Shot* Kamar Juna Juno Masa SMA
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

SIMPULAN

Dinamika *sibling rivalry* merupakan dinamika persaingan saudara yang sering terjadi pada anak kembar. Dinamika *sibling rivalry* dipicu oleh banyak faktor seperti memiliki kebutuhan yang sama sampai perbedaan yang dimiliki kakak dan adik kembar. Dinamika *sibling rivalry* memiliki empat dimensi berupa *closeness/warmth, power/relative status, conflict,* dan *rivalry*.

Pada film animasi pendek *Juna Juno*, penulis menunjukkan dinamika *sibling rivalry* antara tokoh Juna dan Juno melalui perancangan *environment* dan *mise en scène background* kamar mereka pada masa erat dan renggang. Dinamika *sibling rivalry* dalam rancangan kamar tersebut diperlihatkan melalui jarak dan peletakan *layout*, pembagian sisi kamar, serta desain dan jarak antar properti.

Pada saat erat, *layout* kamar tidak terbagi menjadi dua sisi secara kontras. Penempatan properti mereka berdekatan. objek dan properti mereka serupa dan dibuat untuk saling berbagi. Terdapat juga area-area bersama.

Sedangkan pada saat renggang, *layout* kamar mereka terbagi menjadi dua sisi dan tidak seimbang. Penempatan properti mereka berjarak. Objek dan properti mereka dibuat kontras dan berbeda sesuai dengan karakter masing-masing tokoh.

Lemari dengan cermin pada kamar Juna Juno banyak digunakan untuk proyeksi dinamika persaudaraan mereka pada saat itu. Detail-detail lain seperti pengaruh dinamika *sibling rivalry* terhadap tokoh pada masa remaja diperlihatkan melalui visual dan penempatan objek properti pada *environment* kamar Juna Juno.

ISBN 978-623-6088-51-7

REFERENSI

Bernardi, N., Stefano, A. D., & Lewandowska, G. (Directors). (2022). *Last Summer* [Drama; Short Animation]. https://www.imdb.com/title/tt22883712/

Bhanuteja, W. (Director). (2014). *Lemantun* [Drama; Short]. https://www.imdb.com/title/tt4914472/

Bhanuteja, W. (Director). (2023). *Budi Pekerti* [Drama; Feature Length]. https://www.imdb.com/title/tt22530172/?ref_=nv_sr_srsg_0_tt_6_nm_2_in_0_q_budi%2520pe

Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2017). Film Art: An Introduction (Eleventh Edition). McGraw-Hill Education.

Furman, W., & Buhrmester, D. (1985). Children's Perceptions of the Qualities of Sibling Relationships. *The Society for Reseach in Child Development*.

Greno, N., & Howard, B. (Directors). (2010). *Tangled* [Adventure; Feature Length Animation]. Walt Disney Studios Motion Picture. https://www.imdb.com/title/tt0398286/?ref_=nv_sr_srsg_0_tt_8_nm_0_in_0_q_tangled

Guadagnino, L. (Director). (2018). *Call Me by Your Name* [Coming of Age; Feature Length]. ACME. https://www.imdb.com/title/tt5726616/releaseinfo/?ref_=tt_dt_aka#akas

Hamilton, J. (2009). You Write it: Science Fiction. Edina, Minn.:ABDO. https://archive.org/details/youwriteitscienc0000hami

Hurlock, E. B. (n.d.). *Psikologi Perkembangan: Suatu pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*.

Lasseter, J. (n.d.). *Walt Disney Animation Studios The Archive Series: Layout & Background*.

Lowtwait, S. (2014). What is Animation Background Layout? [Educational]. *Steve Lowtwait*. http://stevelowtwait.com/blog/what-is-animation-background-layout