

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran umum

Pada skripsi ini penulis akan membahas tentang proses perancangan environment dalam film animasi 2 dimensi berjudul “Market Ride” yang bercerita tentang seorang anak laki – laki yang berpetualangan di pasar modern. Kemudian dalam penelitian akan membahas teknik *digital matte painting* dalam perancangan *environment* kios dalam pasar moderen dimana tokoh utama berpetualang.

Metode yang akan penulis gunakan adalah metode kualitatif, dengan melakukan studi analisis film yang menggunakan teknik serupa dan juga dari jurnal dan buku. Penulis juga melakukan observasi langsung ke lokasi yang dijadikan objek observasi. Untuk data primer atau utama penulis menggunakan film animasi seperti *Your Name (Kimi no Nawa)* dan *Anime Movie of BRANZ Mega Kuningan* kemudian data sekunder berdasarkan refensi dari buku.

3.1.1 Sinopsis

Arya merupakan seorang anak laki-laki yang gemar berpetualang dan pada suatu hari ia diajak ibunya untuk menemani berbelanja. Karena hari itu merupakan kali pertama Arya pergi ke pasar modern, Ia terpesona dengan kemegahan pasar modern dan menelusuri pasar tersebut. Tidak lama kemudian dia melihat sebuah poster rental mobil mainan, ia pun memutuskan untuk mencari dimana letak rental tersebut.

Namun setelah dicari, Arya menyadari rental mobil mainan itu sudah tidak ada dan saat ingin kembali ketempat sang ibu, Ia dikejutkan dengan seorang anak perempuan yang menghampirinya dan setelah berbincang-bincang mereka pun berteman.

3.1.2. Posisi Penulis

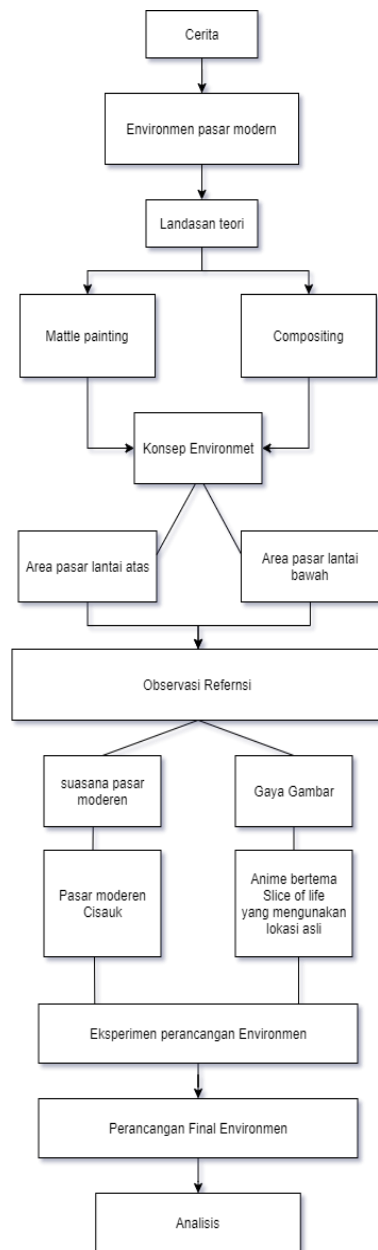
Pada film animasi “Market Ride” posisi utama penulis adalah sebagai *environment designer*. Penulis bertanggung jawab dalam merancang adaptasi dari pasar modern di dunia nyata untuk menjadi background yang pantas untuk film animasi “Market Ride”.

3.2 Tahapan kerja

Pembuatan film “Market Ride” akan dimulai dari perancangan sinopsis, setelah sinopsis selesai penulis akan melakukan penelitian terhadap *environment* yang diikuti dengan penelitian pada buku untuk landasan teori, dari landasan teori tersebut penulis akan berfokus pada teknik *matte painting* dan *compositing* untuk membuat konsep *environment*.

Untuk konsep *environment* yang akan dirancang adalah area lantai 1 dan area lantai 2. Untuk mencapai hasil yang diinginkan, penulis akan melakukan observasi referensi untuk suasana pasar dan untuk gaya gambar yang akan digunakan, lalu dari hasil observasi tersebut penulis akan melakukan eksperimen perancangan untuk *environment* tersebut hingga perancangan final.

Tahapan kerja



Gambar 3. 1. Skema Tahapan Kerja

(Dokumentasi Pribadi)

3.3 Konsep

Untuk konsep *environment* dalam animasi *Market Ride* terdapat pada interior lantai 1 dan lantai 2. Sesuai dengan sinopsis berceritakan bahwa Arya yang baru pertama kali ke pasar modern lalu terpesona dengan kemegahannya lalu berkeliling untuk melihat-lihat. Pasar modern yang penulis jadikan sebagai referensi adalah pasar modern Cisauk BSD.

Konsep *environment* akan dipengaruhi oleh denah pasar dan fungsi dan lokasi kios di setiap lantainya.

1. Konsep Lantai 1

Daya tarik utama lantai 1 dari Pasar Modern Cisauk adalah bagian pasar basah atau bagian pasar pagi, dimana dalam suatu ruangan terdapat beberapa konter seperti sayur dan buah, bumbu-bumbu dapur. Di bagian lain terdapat tempat daging dan ikan, dan di luar daerah pasar pagi terdapat berbagai macam deretan kios sampai ke *food court*, untuk deretan kios di lantai 1 didominasi oleh berbagai macam makanan dan minuman.

2. Konsep Lantai Dasar

Pada lantai dasar karena menjadi pintu masuk utama daya tarik dari lantai dasar adalah ruangan terbuka yang biasa dijadikan tempat eksibisi, yang di sekitarnya terdapat panggung dan banyak menyediakan tempat bermain bagi anak-anak serta tempat untuk istirahat dengan banyak meja dan kursi di sepanjang jalan.

Kios-kios di lantai dasar didominasi dengan kios pakaian dan peralatan rumah tangga.

3.4. Acuan dan Observasi Referensi

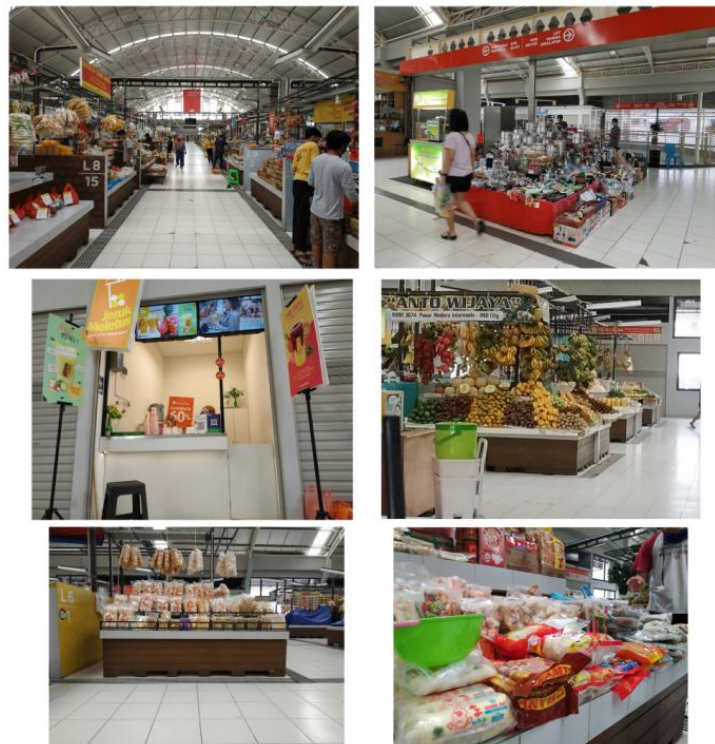
Penulis mengobservasi Pasar Modern Cisauk BSD sebagai dasar acuan untuk perancangan *design environment* pasar modern “Market Ride”. Kemudian, penulis juga mengobservasi karya-karya animasi yang sudah ada dan terpublikasi untuk umum seperti karya-karya Shinkai Makoto, dan animasi pendek BRANZ Mega Kuningan, dikarenakan menurut observasi penulis, teknik pada karya-karya tersebut telah menggunakan teknik *digital matte painting* pada perancangan latar belakang dan *environment*. Film-film karya Shinkai Makoto yang akan penulis gunakan sebagai referensi antara lain “*Your Name (Kimi no Nawa)*”. Untuk film tersebut, penulis ingin mengobservasi gaya gambar dan elemen-elemen visual yang berpengaruh pada penggunaan *matte painting* pada film animasi. Kemudian untuk teori *digital matte painting*, penulis menggunakan buku dari David Mattingly (2011) yang berjudul “*The Digital Matte Painting Handbook*”.

3.4.1. Observasi Pasar Modern

Penulis melakukan observasi pada pasar modern Cisauk BSD, pada saat melakukan observasi penulis mendapat informasi bahwa lantai 1 dipusatkan untuk kegiatan pasar pagi karena terdapat ruangan khusus yang sangat luas di lantai 1 untuk lapak pasar pagi di dalam berisi berbagai macam lapak dari sayur, buah, daging, dan ikan.

Lalu di bagian luar pasar pagi terdapat banyak kios yang menjual makanan dan minuman.

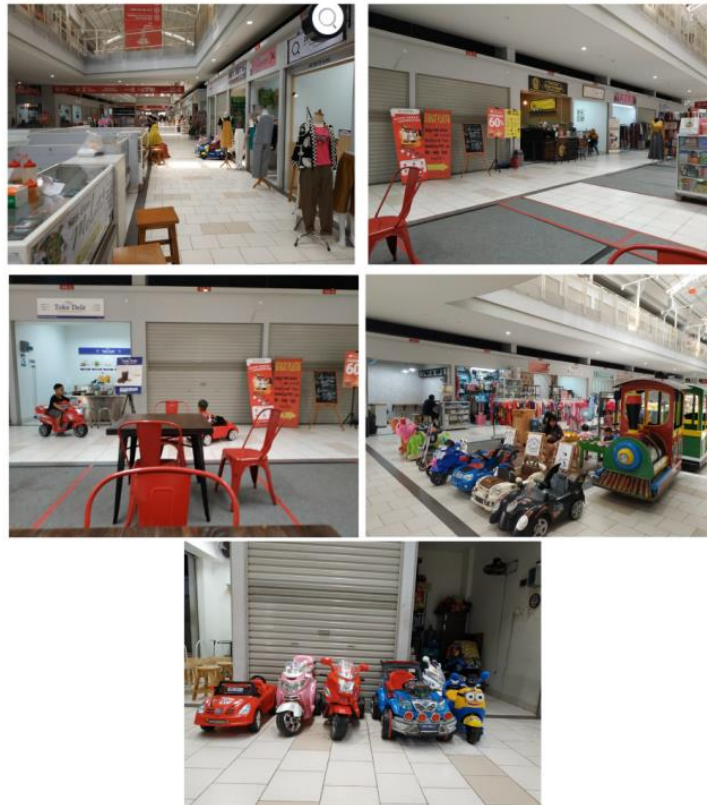
Sesuai dengan teori model pasar di atas bisa kita lihat dalam lantai 1 pasar modern terdiri dari berbagai macam model pasar seperti model lapak untuk pasar buah, daging, dan peralatan rumah tangga, dan model kios untuk minuman dan makanan.



Gambar 3. 2. interior lantai 1

Dokumentasi pribadi (2020)

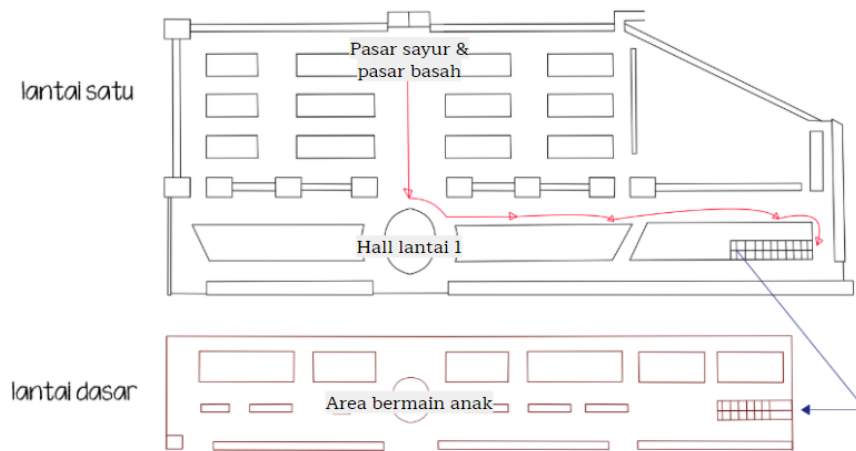
Lalu untuk lantai dasar dipusatkan untuk aktifitas keluarga karena di pintu masuk utama terdapat semacam panggung lalu disekitarnya terdapat tempat hiburan anak, meja dan kursi untuk istirahat, dan aneka kios-kios menjual pakaian.



Gambar 3. 3. interior lantai dasar

Dokumentasi pribadi (2020)

Sama seperti lantai 1, lantai dasar juga menggunakan teori model pasar akan tetapi pada lantai dasar di dominasi oleh model kios dan lapak pada *hall* utama terutama model lapak karena memanfaatkan area luas dari lantai dasar , untuk lapak pada lantai dasar di dominasi oleh peralatan rumah tangga dan baju.



Gambar 3. 4. floorplan pasar modern
(dokumentasi pribadi ,2020)

3.4.2. BRANZ Mega Kuningan

BRANZ Mega Kuningan adalah animasi pendek yang dibuat untuk mempromosikan kompleks apartemen di daerah Kuningan Jakarta, animasi pendek ini bercerita tentang Harry yang bercita-cita membangun tempat yang bisa simbol mega kuningan agar bisa seperti Tokyo dan Shibuya, akan tetapi senior Harry, Nakayama berkata bahwa itu tidaklah cukup dan berkata tempat ini harus menjadi simbol harapan bagi banyak orang. Dimana orang-orang bisa mewujudkan mimpi mereka disini, alasan kenapa animasi pendek ini penulis pilih karena kompleks apartemen ini hampir sama dengan pasar modern dikarenakan tempat banyak orang berkumpul



Gambar 3. 5. walk plaza Mega Kuningan

Anime Movie of BRANZ Mega Kuningan (2020)

Dari hasil observasi penulis pada film ini sering melakukan *long shot* dan *medium shot* karena film tersebut ingin memperlihatkan *background* dan karakter secara bersamaan. Lalu penggunaan *background* untuk film ini menggunakan *matte painting* yang berdasarkan foto yang dilukis kembali menggunakan *software digital* untuk menambahkan berbagai macam efek dan cahaya. Selain itu, kesan yang disampaikan film ini serupa dengan yang ingin penulis sampaikan. Lalu dengan menggunakan teori model pasar bisa kita lihat disini menhunakan teori pasar model kios sebagai latar. *Lighting* pada animasi ini sangat kuat karena harapan untuk masa depan dan rasa kagum adalah kesan yang terasa saat menonton animasi pendek ini



Gambar 3. 6. Lapak Kain Batik di Jepang
Anime Movie of BRANZ Mega Kuningan (2020)

Lalu pada suatu *scene* di Jepang terdapat pameran batik yang menggunakan model pasar Lapak untuk berjualan.



Gambar 3. 7. Lighting pada Mega Kuningan
Anime Movie of BRANZ Mega Kuningan (2020)



Gambar 3. 8. Lighting Mega Kuningan

Anime Movie of BRANZ Mega Kuningan (2020)

Seperti gambar di atas penulis akan mencoba menggunakan *lighting* untuk memberikan kesan dramatis seperti pada referensi.

3.4.3. Your Name (Kimi no Nawa)

“Kimi no Nawa” atau biasa yang dikenal sebagai “Your Name” adalah film karya Shinkai Makoto yang dibuat pada tahun 2016. Film yang bergenre drama, supernatural, dan romansa ini menggunakan teknik *digital matte painting* untuk menambahkan kesan realistis pada *environment* dan pencahayaan yang digunakan untuk memperkuat emosi di setiap dan estetika pada film tersebut.



Gambar 3. 9. Anime and real world comparison

(Kimi no Nawa, 2016)

Gambar diatas adalah perbandingan antara dunia nyata dan film *Kimi no Nawa* pada lokasi yang sama, dari hasil yang penulis amati, Makoto melakukan simplifikasi kepada beberapa detail tekstur yang terlalu detail pada dunia nyata dan juga terkadang menghilangkan objek yang tidak diperlukan.

Pemilihan *environment* Shinkai Makoto selalu pada tempat di mana cahaya bisa masuk atau selalu dekat dengan sumber cahaya maupun cahaya alami seperti dari matahari ataupun cahaya buatan seperti dari lampu



Gambar 3. 10. Scene restoran dengan cahaya matahari

(Kimi no Nawa, 2016)



Gambar 3. 11. Scene perpustakaan dengan lampu

(Kimi no Nawa, 2016)

Selain itu untuk *setting* waktu Makoto sering memilih pagi ke siang hari sekitar jam 8 sampai jam 2 siang untung menggunakan efek *rim-light* putih dan kuning dari matahari, serta pada *golden hour* untuk memperkuat bayangan pada karakter dan *environment*.



Gambar 3. 12. Scene pada golden hour

(Kimi no Nawa, 2016)

Dari hasil observasi di atas selain menggunakan *matte painting* untuk menambah kesan realis, Makoto juga menggunakan cahaya dengan intensitas yang berlebih pada setiap film yang Ia buat, hal ini pun menjadi ciri khas yang Ia pegang sampai sekarang.

Tabel 3. 1. Tabel Hasil Observasi

	Branz Mega Kuningan	Your Name
<i>Environment</i>	Walking Plaza	Restoran
Cahaya	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan headlight untuk menambah kesan harapan dan kekaguman pada karakter. • <i>Shading</i> pada karakter sangat terpengaruh sumber cahaya, sehingga menyerupai <i>soft filter</i> pada latar belakang. • Refleksi pada latar belakang memuat efek <i>bloom</i> pada background. 	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan <i>rim-light</i> yang diperkuat pada objek, terutama pada objek yang memantulkan cahaya seperti metal atau kayu. • <i>Shading</i> pada karakter terpengaruh oleh warna latar belakang di sekitarnya. • Refleksi terhadap karakter dan objek yang terpengaruh waktu, seperti pagi dan sore hari
Komposisi	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan prespektif warna dimana semakin jauh suatu objek maka semakin tertelan oleh warna langit atau cahaya. • Latar waktu pagi hari untuk <i>scene</i> walking plaza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan prespektif untuk memberik efek ilusi kedalaman. • Latar waktu pagi hari untuk <i>scene</i> restoran. • Efek dramatis dimana <i>shading</i> karakter hilang pada beberapa <i>scene</i> tertentu.
Warna	<ul style="list-style-type: none"> • Dominan warna putih. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dominan warna biru dan oranye.

3.5. Proses Perancangan

Perancangan dimulai dengan memperkenalkan kiranya kios-kios apa saja dari perjalanan Arya dari lantai 1 ke lantai dasar.

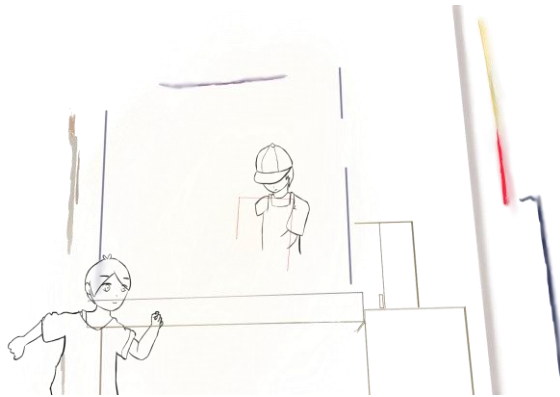
Tabel 3. 2 Point of Interest

Lantai 1	Lantai Dasar
Pasar sayur, buah dan bumbu dapur	Kios-kios pakaian
Toko makanan dan minuman	Area istirahat
Food court lantai 1	Area bermain anak
Eskalator	Rental mobil mainan

Dengan menggunakan tabel diatas penulis mencoba melakukan percobaan dalam perancangan.

3.5.1. Perancangan Kios

Pada adegan ini Arya berlari di lorong lantai 1 mencari eskalator, melewati kios minuman dengan penjualnya yang berada di depan kasir. Lalu dimulai sketsa dengan *medium shot* dan *low angle* agar keseluruhan kios bisa terlihat.



Gambar 3. 13. sketsa kios minuman

(dokumentasi pribadi, 2021)

Kemudian foto diambil dari kios minuman yang menjadi objek observasi yang sesuai dengan perspektif shot bisa sesuai dengan sketsa.



Gambar 3. 14. sketsa dan foto kios minuman

(dokumentasi pribadi, 2021)

Lalu setelah itu dengan menggunakan teknik *digital painting* membuat karakter dan *background* bisa seakan-akan menyatu.



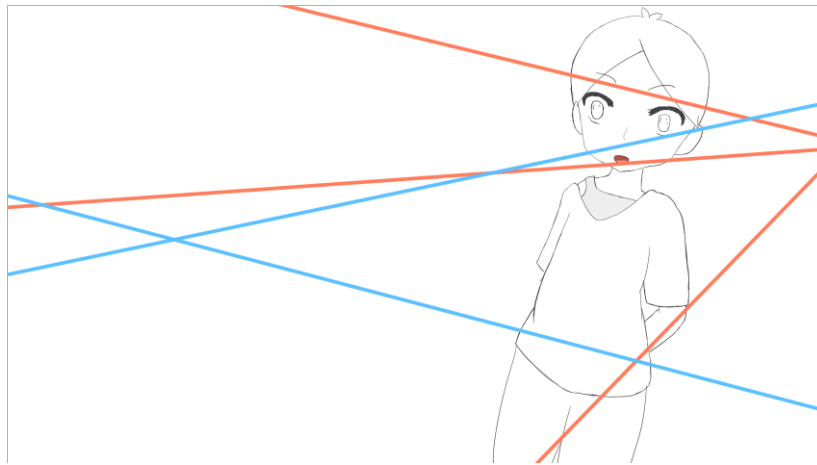
Gambar 3. 15. digital matte painting kios minuman

(dokumentasi pribadi, 2021)

Perancangan kios minuman ini menggunakan teori Pasar model kios dikarenakan toko memenuhi kriteria sebagai berikut, memiliki bentuk bangunan tetap, memiliki atap dan dipisahkan dengan dinding pemisah dari lantai sampai langit-langit, serta di lengkapi semacam dengan pintu atau akses serupa.

3.5.2 Perancangan Lapak Peralatan Masak

Pada lapak peralatan masak terdapat di lantai 1, berjejer beberapa rak barang yang memajang panci dan peralatan masak lainnya. Pada *scene* ini Arya sedang mengagumi lapak panci yang terdapat di lantai dasar. Komposisi gambar menggunakan sudut pandang *medium long shot*, lalu seperti biasa hal yang pertama penulis lakukan adalah membuat garis prespektif yang ditandai dengan warna merah lalu biru untuk *foreground*.



Gambar 3. 16. sketsa lapak panci

(dokumentasi pribadi, 2021)

Sama seperti sebelumnya, setelah proses sketsa dan penentuan garis perspektif dua titik hilang, selanjutnya adalah foto referensi dan sketsa manusia untuk penentuan skala.



Gambar 3. 17, sketsa dan foto lapak panci

(dokumentasi pribadi, 2021)

Berikutnya adalah proses *painting* dari foto referensi untuk lapak panci. Pada *scene* ini, panci menjadi *point of interest* sehingga penulis menonjolkan kilauan panci dengan *headlight* berlebih ala Makoto Shinkai, lalu panci yang berada di dekat kamera diberi efek blur karena berperan sebagai *foreground*.



Gambar 3. 18. Painting kios lapak panci

(dokumentasi pribadi, 2021)