



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III

### METODOLOGI

#### 3.1. Gambaran Umum

Dalam Tugas akhir ini, penulis beserta dengan timnya akan merancang sebuah film animasi 3D *Hybrid*, dengan menggunakan karakter model 3D didalam *background* 2D yang berjudul “Ara” ber-*genre* petualangan fantasi dengan gaya kartun bertemakan budaya suku Dayak. Aset yang dibuat untuk film ini terdiri dari objek 3D seperti karakter dan propertinya dan digabungkan dengan gambar 2D yang digambar secara digital.

Dalam projek tugas akhir ini, penulis memiliki peran sebagai perancang *environment* dan juga *background artist*. Seorang perancang *environment* memiliki tugas untuk menciptakan konsep dunia dari film yang dirancang dan tugas dari *background artist* adalah menggambarkan *background* dari tiap *shot* pada film yang dibuat.

#### 3.2. Sinopsis

“Ara” adalah sebuah film animasi *hybrid* yang menggabungkan antara karakter 3D dengan *environment* 2D. Film ini menceritakan tentang perjuangan seorang anak kecil dari suku Dayak melawan penyakitnya. Suku Dayak sendiri

merupakan salah satu suku yang ada di Indonesia, tepatnya di Kalimantan. Cerita yang diangkat adalah kisah ritual penyembuhan dari suku Dayak. Dalam kepercayaan suku Dayak, orang yang jatuh sakit itu disebabkan dirinya yang dirasuki oleh roh jahat (Zahorka, 2008).

Film animasi ini menceritakan tentang seorang anak bernama Ara yang jatuh sakit dan sedang berjuang melawan roh jahat tersebut. Divisualisasikan Ara yang berada di dunia mimpinya (dunia fantasi) harus bertarung melawan monster bernama Kambe, yang merupakan perwujudan dari roh jahat. Nama Ara sendiri diambil dari kisah penciptaan menurut suku Dayak, mengenai dua ekor burung bernama Ara dan Irik yang menciptakan dunia dari dua butir telur (Leeming, 2010). Dalam film animasi ini, Irik menjadi mentor Ara untuk melawan Kambe.

Ada 3 tokoh utama dalam film animasi ini, yaitu: Ara, Kambe, dan Irik. Ara adalah protagonist yang harus berjuang melawan penyakitnya, yang divisualisasikan sebagai monster (Kambe), sedangkan Irik adalah mentor Ara yang melatih dan mempersiapkan Ara untuk bertarung. Environment dalam film ini mengambil lokasi di hutan Kalimantan.

### **3.3. Konsep Environment**

Dikarenakan film Ara ini akan mengangkat tema suku Dayak maka *environment*-nya sendiri diambil dari tempat suku Dayak tinggal yakni hutan Kalimantan. Hutan fantasi, pohon kehidupan dan sungai dipilih menjadi pembahasan tugas akhir ini karena berdasarkan LoBrutto (2002), *environment* haruslah memiliki fungsi naratif, dimana sebuah tempat akan berfungsi sebagai

alat untuk menyampaikan cerita dan bagaimana hubungan sebuah *environment* dengan karakter didalamnya, ketiga lokasi ini memiliki fungsi naratif yang penting didalam menjalankan cerita. Hutan fantasi akan memperlihatkan bagaimana Ara masih tidak tahu apa-apa dengan dunia yang ditinggalinya, hutan ini juga adalah tarikan awal ke penonton untuk mengenali dunia film animasi. Pohon kehidupan adalah tempat dimana nanti Ara akan berlatih dengan Irik untuk melawan Kambe, di pohon inilah Ara akan dipersiapkan agar dapat menaklukkan tantangan nantinya. Dan sungai adalah tempat dimana Ara beristirahat setelah tidak dapat mengalahkan Kambe pada pertarungan pertamanya, namun disini juga Ara akan meyakinkan dirinya untuk bisa mengalahkan Kambe.

Dunianya sendiri tidak mengangkat Hutan Kalimantan secara langsung namun hanya mengambil elemen-elemen didalamnya dan diubah menjadi dunia yang baru. Hal tersebut dilakukan karena ceritanya ber-*genre* fantasi dan dunianya bertempat di sebuah hutan didalam mimpi Ara. Hutannya sendiri akan mengambil konsep hutan hujan dataran rendah karena hutan ini memiliki jumlah variasi *flora* yang sangat banyak. Desain pohon kehidupan akan diambil dari bentuk pohon Meranti, pohon yang mendominasi hutan hujan dataran rendah. Sedangkan sungai kecil akan diambil konsepnya dari aliran arus dataran tinggi hutan Kalimantan.

### **3.3.1. Hutan fantasi**

Hutan fantasi merupakan tempat pertama yang di perlihatkan pada film ini dengan tujuan untuk memperlihatkan suasana dunia mimpi Ara. Jenis hutan ini

adalah hutan Meranti dataran rendah. Hutan ini dirancang untuk memiliki beberapa kesamaan dengan hutan hujan dataran rendah yang sebenarnya, dari jenis tanaman kecil sampai ke beberapa jenis pepohonan. Namun jenis pohon yang paling mencolok di hutan mimpi Ara adalah pohon Meranti-rantian, jenis pohon ini dipilih sebagai penyusun hutan mimpi Ara karena jumlahnya yang banyak pada hutan hujan yang sebenarnya dan tinggi sebenarnya yang bisa mencapai 40 - 70 meter. Pada hutan ini sumber cahaya terbatas karena ketebalan lapisan atas kanopi dan hanya terdapat beberapa celah untuk cahaya matahari memasuki hutan. Film ini akan bertempat sebagian besar didalam hutan mimpi Ara, tapi Ara juga akan berhenti pada beberapa tempat spesifik dalam hutan sesuai dengan cerita.

### **3.3.2. Pohon Kehidupan**

Didalam Film ini, Ara akan bertemu dengan pelatihnya bernama Irik, Irik akan membawa Ara ke Pohon Kehidupan didalam hutan ini, Pohon ini adalah pohon terbesar dibandingkan dengan pohon Meranti lainnya dan memiliki jumlah tanaman bergantung dan jamur pohon terbanyak. Disekitar daerah ini tidak ditumbuhi pohon Meranti lainnya karena akar dari pohon kehidupan yang sangat besar menghalangi pertumbuhan tunas pohon Meranti disekitarnya. Daerah ini disinari lebih banyak cahaya matahari karena hanya satu Pohon besar yang bertumbuh dan pada waktu tertentu, sudut cahaya matahari akan menyinari bagian samping pohon ini dan menyinari sebagian besar bagian tanah yang tidak tertutup oleh batang Pohon Kehidupan.

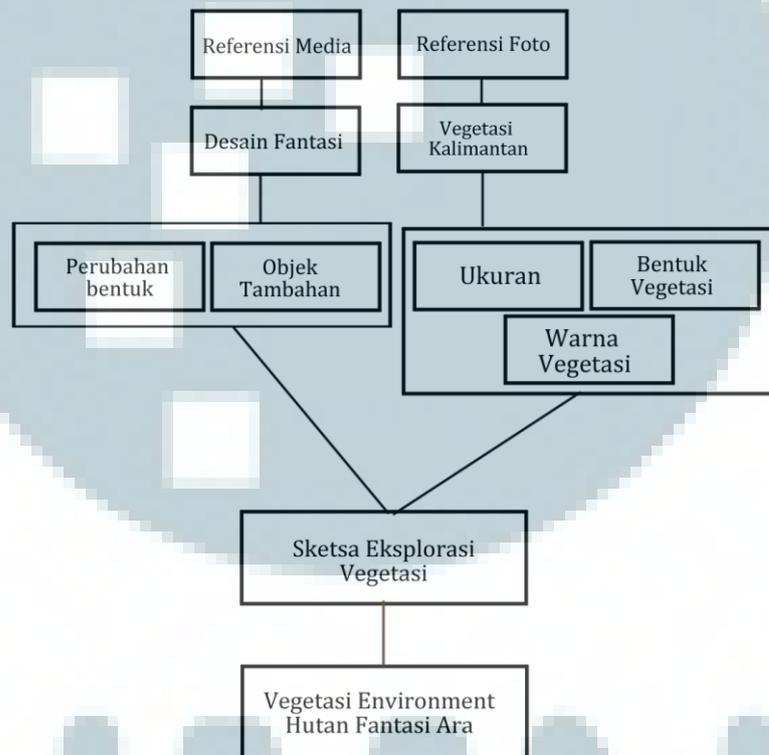
### 3.3.3. Sungai Kecil

Ara juga akan mendatangi sebuah sungai kecil untuk beristirahat. Pada daerah sungai kecil juga perancangannya akan berdasarkan sungai jenis arus dataran tinggi. Vegetasinya sendiri tidak akan jauh berbeda dengan vegetasi hutan Meranti dataran rendah, hanya dengan beberapa tambahan tanaman dipinggiran sungai, tebalnya kanopi karena pohon meranti yang lebat akan mengurangi sinar matahari yang masuk . Penulis merancang lokasi dari sungai untuk mendekati hulu dari sungai agar sungai memiliki bentuk yang kecil dan dangkal agar dapat menghasilkan warna yang diinginkan.

### 3.4. Metode Tugas Akhir.

Proses pengerjaan Tugas Akhir ini penulis melakukan beberapa langkah untuk merancang *environment* didalam film Ara. Langkah tersebut berupa awalnya adalah tahap praproduksi, lebih spesifiknya adalah perancangan dari konsep *environment* film animasi “Ara”, penulis akan melakukan sketsa desain dari *environment* Ara dan menentukan aset apa saja yang perlu digambar berdasarkan dua jenis referensi visual. Referensi yang pertama adalah referensi dari media yang sudah ada sebagai acuan untuk menciptakan *environment* fantasi, penulis akan mengambil konsep fantasi berdasarkan bagaimana bentuk dan elemen yang digunakan pada media tersebut, kedua adalah referensi foto dari hutan Kalimantan sebagai dasar untuk *environment* fantasi, dasar tersebut berupa warna vegetasi, bentuk vegetasi serta ukurannya. Kemudian setelah tahap sketsa,

penulis memulai tahap produksi, dari berbagai sketsa yang dibuat akan digambar kembali dengan diberi warna dan *detail* yang lebih mendalam untuk dipersiapkan menjadi aset didalam film itu sendiri. Setelah pembuatan aset, langkah terakhir adalah pengkomposisian animasi karakter 3D dengan aset dan background 2D menjadi sebuah film 3D *hybrid*.



Gambar 3.1. Skema Perancangan

### 3.4.1. Studi Existing

Konsep *environment* dalam film ini akan mengambil referensi dari beberapa film yang sudah ada dengan *genre* fantasi dan memiliki tema mimpi didalamnya.

#### 1. *Etrian Odyssey*



Gambar 3.2 *Etrian Odyssey* (2007)

([http://img.all-mods.ru/2016/01/589402010\\_preview\\_giant-tree.jpg](http://img.all-mods.ru/2016/01/589402010_preview_giant-tree.jpg))

*Etrian Odyssey* adalah *video game* yang diproduksi oleh studio *video game* Atlus pada tahun 2007 dan masih berlanjut sampai sekarang. *Video game* ini bergenre *Role Playing Game* dimana pemain akan mengontrol karakternya untuk menjelajahi labirin raksasa dan menguak misteri didalamnya. *Game* ini dipilih menjadi salah satu sumber referensi *environment* film Ara karena penggunaan pohon kehidupan sebagai tema *environment* utama didalam *game* tersebut. Didalam *game* tersebut terdapat berbagai macam desain Pohon Kehidupan ,

namun memiliki satu tipe desain yang konsisten, yakni bentuknya yang sangat besar sampai didalam pohon tersebut dapat dibangun kota. Pada film Ara ini, pohon kehidupan yang dirancang akan mengambil referensi dari game *Etrian Odyssey*, ukuran pohon didalam film sangatlah besar dan menjadi menonjol dibandingkan dengan pohon yang lainnya.



Gambar 3.3. Penggunaan Pohon Kehidupan didalam *Environment Etrian Odyssey*  
(*Sekaiju no MeiQ 3 Etrian Odyssey III The Drowned City Official Art Book* hal.142)

## 2. Avatar

UMMN



Gambar 3.4 *Avatar* (2009)

(<https://img1.storia.me/p/0a56b87157099001-0a56b87157099002.jpeg>)

*Avatar* adalah film yang disutradarai oleh James Cameron pada tahun 2009. Film ini menceritakan seorang mantan marinir yang lumpuh bernama Jake Sully dan perjalanannya ke sebuah planet bernama *Pandora*.. Penulis mengambil film ini sebagai referensi *environment* untuk sebagian besar penggambaran hutan hujan tropis dan juga perancangan pohon kehidupan. Didalam film ini, pohon terbesar didalam planet *Pandora* bernama *Hometree*, pohon tersebut memiliki fungsi sebagai tempat tinggal untuk para suku *Na'vi* dengan menggunakan rongga batang *Hometree* yang luas.



Gambar 3.5 *Hometree*

(Cameron, J. (Produser), & Cameron, J. (Sutradara). *Avatar* (2007))

Film ini memiliki setting hutan hujan tropis namun dengan nuansa planet yang berbeda dari bumi. Dapat terlihat beberapa jenis tumbuhan didalam *Pandora* merupakan tumbuhan yang terinspirasi dari dunia nyata, akan tetapi disaat malam tiba, terlihat banyak sekali jenis tumbuhan yang dapat menghasilkan cahaya.



Gambar 3.6 Berbagai tumbuhan di *Pandora*

(Cameron, J. (Produser), & Cameron, J. (Sutradara). *Avatar* (1994))



Gambar 3.7 Tumbuhan cahaya *Pandora*

(Cameron, J. (Produser), & Cameron, J. (Sutradara). *Avatar* (1994))

3. *Cloudy With a Chance of Meatball 2*



Gambar 3.8 *Cloudy with a chance of Meatballs 2* (2013)

([http://t0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSPMYubca\\_ik-pinLEkLl1c07faR44467oXfRbxTddX4ZD2s5BP](http://t0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSPMYubca_ik-pinLEkLl1c07faR44467oXfRbxTddX4ZD2s5BP))

*Cloudy With a Chance of Meatball 2* adalah sekuel dari film animasi komedi dengan judul yang sama pada tahun 2013 yang disutradari oleh Cody Cameron dan Kris Pearn dari studio *Sony Pictures Animation*. Film ini menceritakan seorang ilmuwan muda bernama Flint Lockwood. Flint ditugaskan untuk kembali ke pulau kampung halamannya yang sudah berubah menjadi hutan lebat penuh dengan hewan berbentuk makanan dikarenakan mesin yang diciptakan Flint.

Film ini dipilih sebagai referensi karena *environment* hutan raksasa yang disebabkan oleh mesin ciptaan Flint. Hampir semua vegetasi didalam film ini memiliki ukuran yang sangat besar, belum termasuk objek non-vegetasi.



Gambar 3.9 Hutan raksasa di *Cloudy with a chance of Meatballs 2*

(Marsden, P. (Produser), & Cameron, C. (Sutradara). *Cloudy with a Chance of Meatballs 2* (2013))

#### 4. *Ori and The Blind Forest*

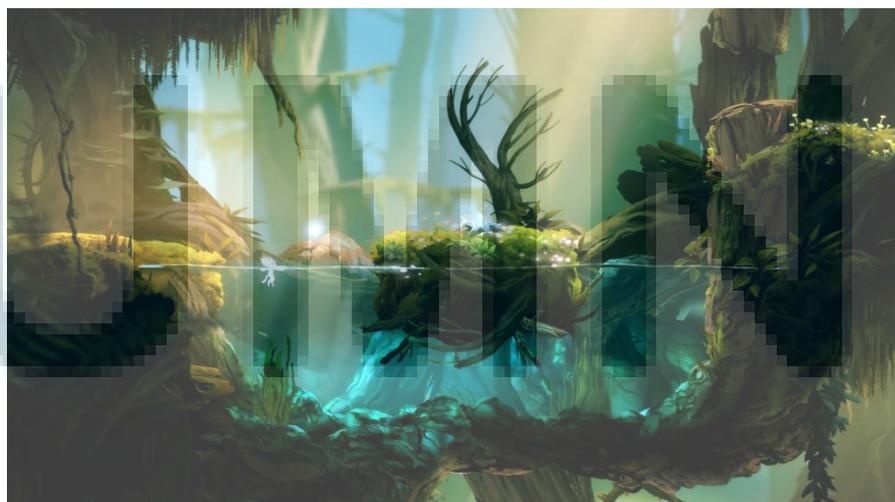


Gambar 3.10 *Ori and The Blind Forest* (2016)

<http://www.oribindforest.com/wp-content/uploads/galleryimages/AV7iFVXFpimC8FRU.jpg>

*Ori and The Blind Forest* adalah *video game* ber-genre petualangan yang diproduksi oleh *Moon Studio* pada tahun 2016, game ini menceritakan seorang makhluk bernama *Ori*, ia ditakdirkan untuk mengembalikan tiga elemen utama di hutan yang bernama Nibel.

*Video Game* ini dipilih sebagai referensi *environment* dikarenakan *genre game* ini sendiri adalah fantasi dengan berbagai macam makhluk yang tidak pernah terlihat sebelumnya. Penggambaran hutan Nibel juga berkesan fantasi dengan ukuran pohon yang tidak biasa beserta dengan vegetasi yang asing.



Gambar 3.11 Hutan *Nibel*

(<https://madewith.unity.com/sites/default/files/game/teaser-image/2562384-ori-screenshot17.jpg> )

## 5. *World of Warcraft*

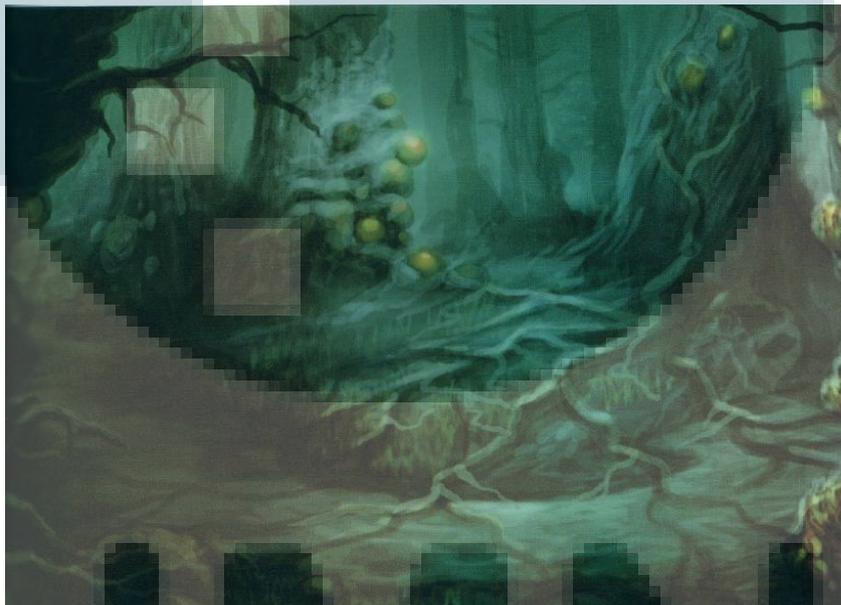
*World of Warcraft* adalah game dengan genre *massively multiplayer online role playing game* yang rilis pada tahun 2004, dalam game ini pemain dapat menciptakan karakternya sendiri, memilih dua kubu yang berlawanan dan berpetualang di dunia *Azeroth*.



Gambar 3.12 *World of Warcraft* (2004)

(<http://cdn2us.denofgeek.com/sites/denofgeekus/files/2016/09/world-of-warcraft.jpg>)

Penulis menggunakan beberapa *environment* didalam dunia *Azeroth* sebagai referensi hutan fantasi. Didalam *Azeroth* sendiri terdapat banyak jenis *environment*, namun penulis memilih contoh *environment* dari *Western Plaguelands*. Disitu terlihat *environment* pepohonan yang besar namun memiliki jamur yang menempel di beberapa pohonnya. Meskipun konsep dari *Western Plaguelands* sendiri adalah hutan yang terjangkiti penyakit, penulis mengambil referensi bentuk ukuran pohon yang diberikan elemen tambahan seperti jamur pohon yang menyala untuk memberikan kesan fantasi.



Gambar 3.13 *Western Plagueland*  
(*The Art of World of Warcraft*, hal.123)



Gambar 3.14 Pohon didalam *Western Plagueland*  
 (*The Art of World of Warcraft*, hal.130)

### 3.4.2. Daftar Perancangan *Environment*

Sesuai dengan batasan yang ditentukan, penulis akan membuat daftar desain *environment* yang akan diproduksi nanti untuk digunakan dalam film Ara.

Tempat	<i>Environment</i> dan Properti	Referensi visual
Hutan mimpi.	Pohon Meranti ( <i>dipterocarp sp.</i> )	 <a href="http://www.biodiversityinternational.org/fileadmin/">(http://www.biodiversityinternational.org/fileadmin/</a>

	<p>Tumbuhan Pakis (<i>asplenium nidus</i>)</p>	<p>user_upload/about_us/news/Landscape/dipterocar p_forest_Malaysia.jpg)</p>  <p><a href="http://d2ouvy59p0dg6k.cloudfront.net/img/16105_389578.jpg">http://d2ouvy59p0dg6k.cloudfront.net/img/16105_389578.jpg</a></p>  <p>(<a href="http://2.bp.blogspot.com/-mjOUqknYpG4/T08NGog7t8I/AAAAAAAAAAD/A/QTwoUvt8dBQ/s1600/asplenium_nidus.jpg">http://2.bp.blogspot.com/-mjOUqknYpG4/T08NGog7t8I/AAAAAAAAAAD/A/QTwoUvt8dBQ/s1600/asplenium_nidus.jpg</a>)</p>  <p>(<a href="http://3.bp.blogspot.com/-6l-ocmDdtYg/UJxEOfy3bI/AAAAAAAAAao/Z5lqakWgpK8/s1600/4dfad216c91a0965fb4a4431fb48a3e3.jpg">http://3.bp.blogspot.com/-6l-ocmDdtYg/UJxEOfy3bI/AAAAAAAAAao/Z5lqakWgpK8/s1600/4dfad216c91a0965fb4a4431fb48a3e3.jpg</a>)</p>

Anak Pohon Meranti

(*dipterocarp sp.*)



[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bb/Dipterocarpus\\_bourdillonii\\_01.JPG](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bb/Dipterocarpus_bourdillonii_01.JPG)

Bunga Gloksinia

(*gesneriaceae sp.*)

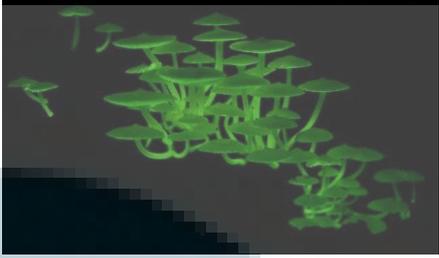


([http://3.bp.blogspot.com/-GKZb\\_dGLBOo/VNwuSy8jBSI/AAAAAAAAA-PI/OtRKyh5h\\_PY/s1600/2.jpg](http://3.bp.blogspot.com/-GKZb_dGLBOo/VNwuSy8jBSI/AAAAAAAAA-PI/OtRKyh5h_PY/s1600/2.jpg))

Bunga Soka

(*Rubiaceae sp.*)

	<p>Tumbuhan Benalu (<i>Dischidia raflesiana</i>)</p>	 <p>(<a href="https://s-media-cache-ak0.pinning.com/236x/7a/9a/ea/7a9aea84d90742726bd50d798aaa39c0.jpg">https://s-media-cache-ak0.pinning.com/236x/7a/9a/ea/7a9aea84d90742726bd50d798aaa39c0.jpg</a>)</p>  <p>(<a href="https://c1.staticflickr.com/7/6219/6217697085_3d4dbd0d74_b.jpg">https://c1.staticflickr.com/7/6219/6217697085_3d4dbd0d74_b.jpg</a>)</p> <p>Bunga Benalu (<i>Loranthaceae sp.</i>)</p>  <p>(<a href="http://lepidoptera.butterflyhouse.com.au/plants/lora/amylothea-dictyophleba.jpg">http://lepidoptera.butterflyhouse.com.au/plants/lora/amylothea-dictyophleba.jpg</a>)</p> <p>Jamur Cahaya (<i>Mycena chlorophos</i>)</p>
--	--	---

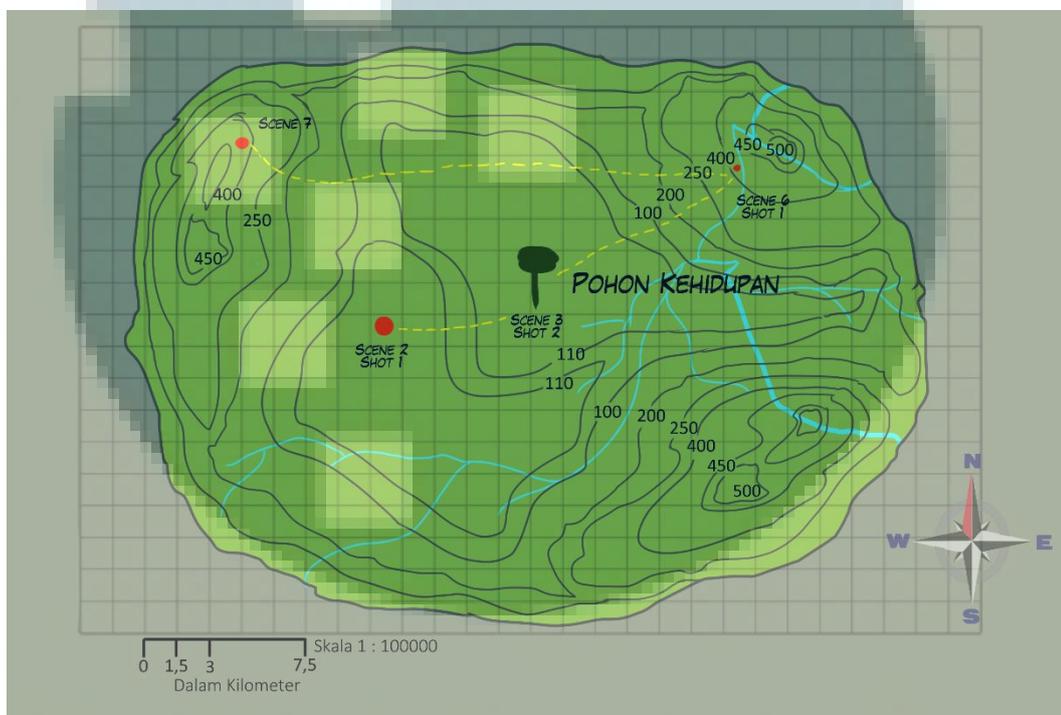
		 <p>(<a href="https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/01/Mycena_chlorophos.jpg">https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/01/Mycena_chlorophos.jpg</a>)</p>
Pohon Kehidupan	Pohon Kehidupan	 <p>(<a href="http://hq-wallpapers.ru/wallpapers/11/hq-wallpapers_ru_nature_50056_1920x1080.jpg">http://hq-wallpapers.ru/wallpapers/11/hq-wallpapers_ru_nature_50056_1920x1080.jpg</a>)</p>  <p>(<a href="http://img.all-mods.ru/2016/01/589402010_preview_giant-tree.jpg">http://img.all-mods.ru/2016/01/589402010_preview_giant-tree.jpg</a>)</p>
	Jamur Pohon	

	<p>Kehidupan (<i>Ganoderma sp.</i>)</p>	 <p>(<a href="https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d4/Fungi_in_Borneo.jpg">https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d4/Fungi_in_Borneo.jpg</a> )</p>
<p>Sungai</p>	<p>Bebatuan dan Vegetasi sekitar sungai</p>	 <p>(<a href="http://i7.alamy.com/zooms/06c1c0f19f334791bb8646c68763fa90/a-stream-in-the-rainforest-at-mount-kinabalu-sabah-borneo-a3k1we.jpg">http://i7.alamy.com/zooms/06c1c0f19f334791bb8646c68763fa90/a-stream-in-the-rainforest-at-mount-kinabalu-sabah-borneo-a3k1we.jpg</a>)</p>

Tabel 3.1 Daftar perancangan objek *Environment*

### 3.4.3. Peta Topografi

Penulis membuat peta topografi dunia film animasi Ara sebagai panduan untuk menciptakan *environment*. Peta ini memiliki fungsi untuk bagaimana penulis menggambarkan *environment* tersebut, lokasi dari tempat sebuah *scene* berlangsung akan mempengaruhi berbagai kondisi didalamnya seperti pencahayaan dan properti didalamnya.



Gambar 3.15 Peta topografi dunia Ara

### 3.4.4. Sketsa

Setelah menentukan konsep *environment*, objek yang akan dipakai dan *layout background* dari film. Penulis memulai untuk menggambarkan sketsa dari *environment* film. Sketsa akan memberikan gambaran awal dan proses visualisasi dari *environment* yang nanti akan diperlihatkan dalam film.

#### 3.4.4.1. Hutan Fantasi

Hutan fantasi didalam mimpi Ara dirancang berdasarkan hutan hujan yang sebenarnya, lebih spesifiknya adalah hutan hujan dataran rendah.



Gambar 3.16 Sketsa awal hutan fantasi

Dari sketsa diatas, penulis mengambil beberapa *species* tumbuhan yang terdapat di hutan hujan rendah sebagai bagian dari *environment* film Ara. *Species* tersebut terdiri dari pohon Meranti yang mendominasi kanopi atas dari hutan, pohon Meranti muda yang masih pendek dan memenuhi kanopi lapisan tengah. Kemudian pada lapisan tanah dipenuhi oleh bunga Soka dan Gloksinia, tumbuhan palem dan pakis, serta tunas dari pohon Meranti.



Gambar 3.17 Sketsa pohon Meranti

Gambar 3.18 Sketsa tanaman lapisan tanah

Penulis memilih Pohon Meranti sebagai pohon yang dominan karena di hutan hujan dataran rendah Kalimantan, pohon ini adalah pohon yang memang mendominasi jumlah kanopi atas hutan tersebut.

Akan tetapi, pada proses sketsa ini, hutan masih terlihat terlalu realis karena masih terlalu mirip dengan hutan aslinya. Untuk memberikan kesan fantasi pada *environment* ini penulis menambahkan jumlah tanaman benalu dan jamur

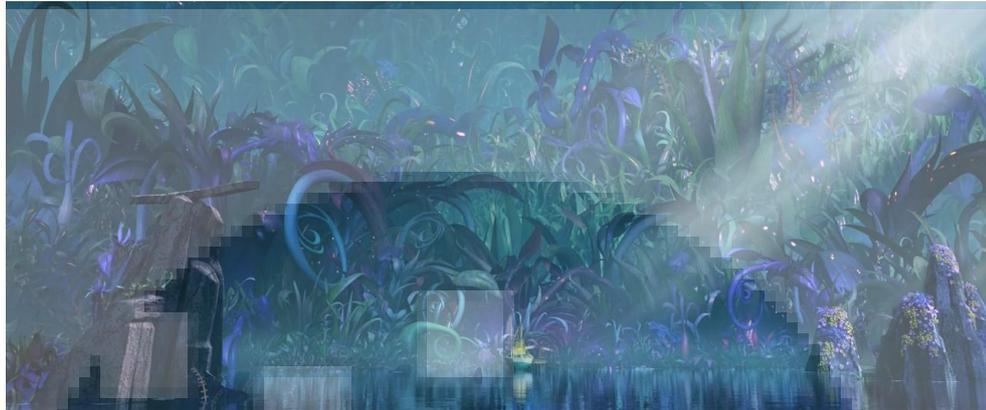
menyala yang banyak di berbagai pohon meranti dan juga memberikan ukuran lebih besar ke pohon meranti tersebut berdasarkan beberapa referensi media lain yang dikumpulkan.



Gambar 3.19 Hutan didalam *Pandora*

(Cameron, J. (Produser), & Cameron, J. (Sutradara). *Avatar* (2009))

Pada hutan *Pandora* dari film *Avatar* terlihat jelas pohon besar memiliki jumlah yang cukup banyak dan disertai oleh beberapa tanaman pada lapisan bawahnya. Meskipun pohon yang besar tersebut terletak pada *middleground*, akan tetapi mahkota pohonnya masih tidak terlihat. Hal ini menandakan ukuran pohon yang sangat tinggi melewati *frame* dari kamera. Terdapat pula berbagai macam tumbuhan benalu yang bergantung dimana-mana, baik di *foreground* maupun *middleground*. Penulis mengambil unsur pohon raksasa yang tersebar dimana-mana pada hutan *Pandora* beserta elemen tambahan seperti tumbuhan benalu yang menggantung dan peletakan pohon yang lebih pendek dekat dengan pohon besar.



Gambar 3.20 Hutan di *Cloudy with a Chance of Meatballs 2*

(Marsden, P. (Produser), & Cameron, C. (Sutradara). *Cloudy with a Chance of Meatballs 2* (2013))

Pada film *Cloudy with a Chance of Meatballs 2* hutan yang didalamnya juga memiliki ukuran vegetasi yang sangat besar dan sangat beragam, namun di sini vegetasinya merupakan pembesaran dari tumbuhan lapisan tanah seperti rumput-rumputan dan tumbuhan kecil. Penulis mengambil konsep pembesaran tumbuhan tersebut dan diterapkan pada beberapa tumbuhan yang dirancang seperti jamur pohon dan beberapa jenis tumbuhan lapisan tanah. Namun ukuran yang diperbesar tidak melebihi ukuran dari pohon Meranti dikarenakan hutan yang dirancang berdasarkan hutan Meranti, dimana pohon tersebut menjadi vegetasi dominan.



Gambar 3.21 Hutan *Nibel* di *Ori and The Blind Forest*

(<https://madewith.unity.com/sites/default/files/game/teaser-image/2562384-ori-screenshot17.jpg> )

Hutan *Nibel* di *Ori and the Blind Forest* memperlihatkan juga pohon besar diberbagai posisi dengan adanya elemen tambahan seperti jamur yang menempel. Pohon yang diletakkan pada *background* memiliki kesan besar karena tidak terlihat ranting dan dedaunan pada bagian mahkota pohon. Jarak dari pohon yang jauh pula dicerminkan pada hilangnya detail tekstur di batangnya, bahkan beberapa pohon dibelakang hanya terlihat seperti sebuah siluet.

UMMN



Gambar 3.22 *Western Plagueland* di *World of Warcraft*

(*The Art of World of Warcraft*, hal.123)

Hutan di *Western Plagueland* di *video game World of Warcraft* memiliki pohon dengan unsur tambahan seperti jamur besar yang menempel di batangnya, jamur-jamurnya sendiri memiliki warna yang kontras dibandingkan dengan warna disekelilingnya. Hutan tipe ini sedikit berbeda dengan beberapa referensi lainnya karena terlihat bahwa wabah penyakit menyerang hutan tersebut.

Dari tinjauan beberapa referensi diatas, penulis merancang pohon Meranti untuk memiliki ukuran yang sangat besar, ditambahkan pula jamur pohon yang ukurannya menyesuaikan dengan ukuran batang pohon yang dirancang. Jamur menyala yang habitat aslinya pada goa-goa yang gelap juga diterapkan pada pangkal dan batang pohon Meranti.

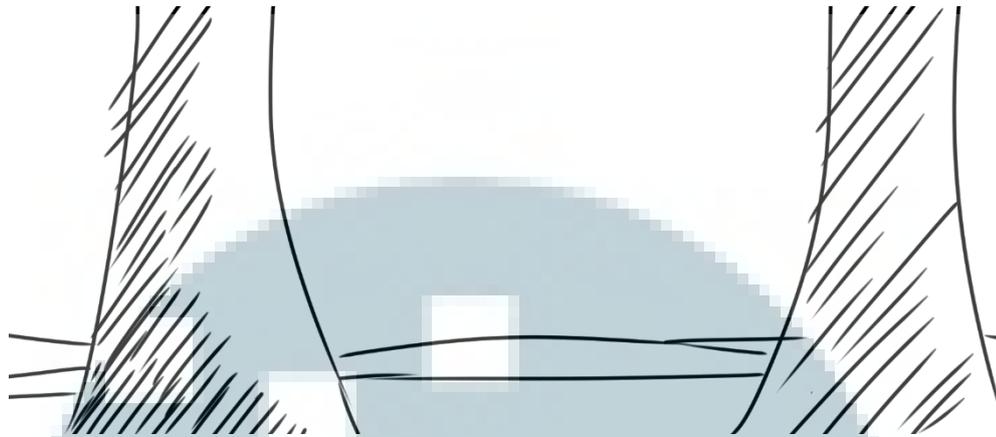


Gambar 3.23 Sketsa hutan fantasi yang ditambahkan jamur cahaya dan tumbuhan benalu



Gambar 3.24 Perbandingan tinggi pohon Meranti dewasa, pohon Meranti muda, pohon kehidupan dan tumbuhan lapisan tanah

Setelah penulis selesai menentukan objek yang akan digambarkan, penulis memulai untuk mengkomposisikan objek tersebut ke *background* film.



Gambar 3.25 Komposisi *Scene 2 shot 3*

Komposisi pada *shot* ini dirancang berdasarkan teori komposisi dari Alexander (2006), ia mengatakan bahwa gambar pepohonan yang memiliki *foreground* menciptakan kesan misterius dibalik pepohonan. Komposisi tersebut dipakai karena pada *scene* ini, Ara baru pertama kali melihat hutan fantasi didalam mimpinya, komposisi ini mencerminkan ketidaktahuan Ara dengan dunia yang ditempatinya.

#### 3.4.4.2. Pohon Kehidupan

Desain pohon kehidupan didalam film “Ara” diambil dari *species* pohon Meranti yang diperbesar melebihi ukuran pohon Meranti lainnya didalam film “Ara”. Dari segi desainnya sendiri penulis mengambil beberapa referensi dari media lainnya yang memperlihatkan pohon kehidupan sebagai *environment* didalamnya. Referensi tersebut adalah pohon *Hometree* dari film *Avatar*, dimana ukuran pohonnya yang sangat besar dibandingkan dengan pohon lainnya didalam *environment* planet Pandora. Selain *Avatar* penulis juga mengambil referensi pohon kehidupan dari *video game Ori and The Blind Forest Etrian Odyssey*, dan

*World of Warcraft*. Keempat media ini memiliki pohon kehidupan dengan ukuran yang sangat besar, melebihi pohon biasanya menjadi tempat yang penting didalam cerita media masing-masing.



Gambar 3.26 *Hometree*

(Cameron, J. (Produser), & Cameron, J. (Sutradara). *Avatar* (1994))

Pada *Hometree* di *Avatar*, pohonnya memiliki tinggi melewati pepohonan lainnya dan mahkotanya menyebar menutupi pepohonan dibawahnya. Terlihat juga tumbuhan benalu yang menggantung pada rantingnya. Pada *Pandora* juga terdapat lebih dari satu *Hometree* dikarenakan fungsinya sebagai tempat tinggal maka jumlah dari pohon itu menyesuaikan dengan jumlah suku *Na'vi* yang ada. Penulis mengambil skala dari pohon *Hometree* sebagai referensi membuat pohon kehidupan, proporsi dari pohon *Hometree* terbagi atas batangnya yang sangat tebal dan mencakup sebagian besar tinggi dari pohon tersebut yang kemudian batang tersebut menyebar menjadi beberapa ranting besar dan ranting kecil. Pohon kehidupan dalam hutan mimpi Ara juga dirancang untuk memiliki batang yang sangat besar dan menyebar ke berbagai ranting.



Gambar 3.27 *Yggdrasil* di *Etrian Odyssey*

([http://img.all-mods.ru/2016/01/589402010\\_preview\\_giant-tree.jpg](http://img.all-mods.ru/2016/01/589402010_preview_giant-tree.jpg))

Pohon *Yggdrasil* pada *Etrian Odyssey* memiliki ukuran yang sangat besar, melebihi tinggi dari sebuah gunung, bentuk dari batangnya juga tidak menyerupai pohon apapun yang ada di dunia. Ukuran dari pohon ini dirancang karena fungsinya sebagai sebuah ekosistem besar dari berbagai komunitas, manusia dapat membangun kota dibawah pohonnya, dan banyak monster tinggal didalam pohon *Yggdrasil*. Seperti pada referensi pohon kehidupan lainnya, penulis mengambil konsep ukuran yang diperbesar sebagai acuan untuk menciptakan dunia fantasi. Pohon kehidupan pada hutan fantasi Ara didesain juga untuk dapat ditinggali oleh berbagai komunitas tumbuhan benalu dan jamur-jamur.



Gambar 3.28 *Spirit Tree* di *Ori and The Blind Forest*

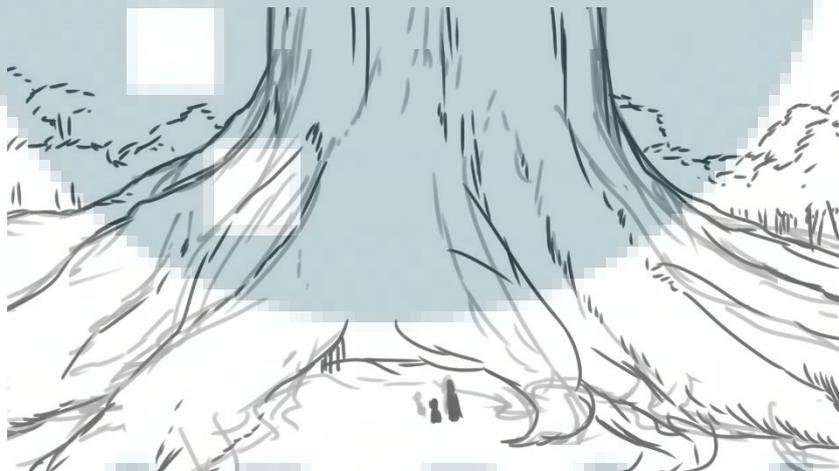
([https://s-media-cache-](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/28/1d/41/281d411d6c1fe23e7073ae4e91d9fe79.jpg)

[ak0.pinimg.com/originals/28/1d/41/281d411d6c1fe23e7073ae4e91d9fe79.jpg](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/28/1d/41/281d411d6c1fe23e7073ae4e91d9fe79.jpg))

*Spirit Tree* pada *Ori and The Blind Forest* juga memiliki bentuk yang sangat besar dengan proporsi batang pohon mendominasi keseluruhan pohon. Pada *spirit tree* juga bisa dilihat terdapat daerah luas yang tidak ditumbuhi oleh pepohonan untuk memperlihatkan figur pohon tersebut dengan jelas. Pada pohonnya juga terdapat beberapa tanaman cahaya yang terlihat dari kejauhan. Penulis mengambil konsep daerah yang dikosongkan disekitar pohonnya untuk menciptakan kontras jelas antara pohon lainnya dengan pohon kehidupan, serta elemen tanaman cahaya juga diambil dan diganti dengan jamur cahaya untuk disamakan dengan vegetasi hutan fantasi yang dirancang sebelumnya.



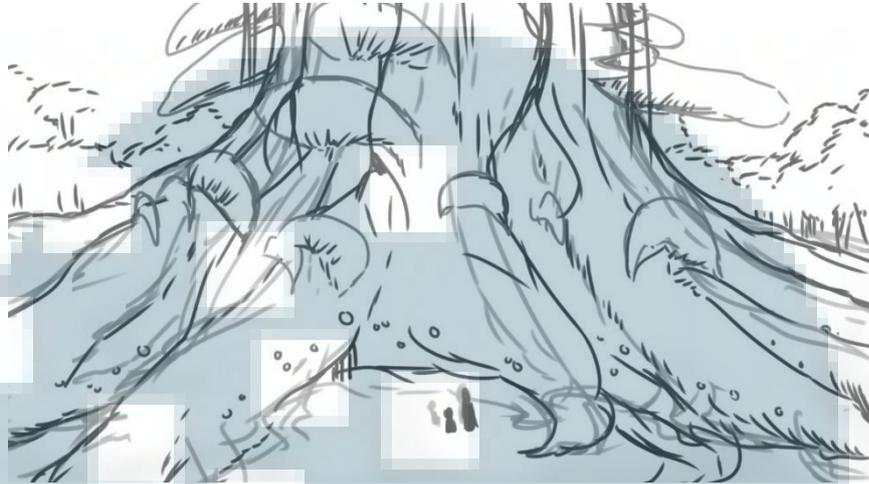
Gambar 3.29 Perbandingan ukuran pohon kehidupan dengan pohon meranti lainnya. Dengan berbagai referensi diatas, dengan demikian pohon kehidupan dirancang untuk memiliki ukuran yang sangat besar, melebihi pohon meranti lainnya, dan diberikan unsur tambahan yang menempel di batangnya.



Gambar 3.30 Sketsa awal *background* pohon kehidupan

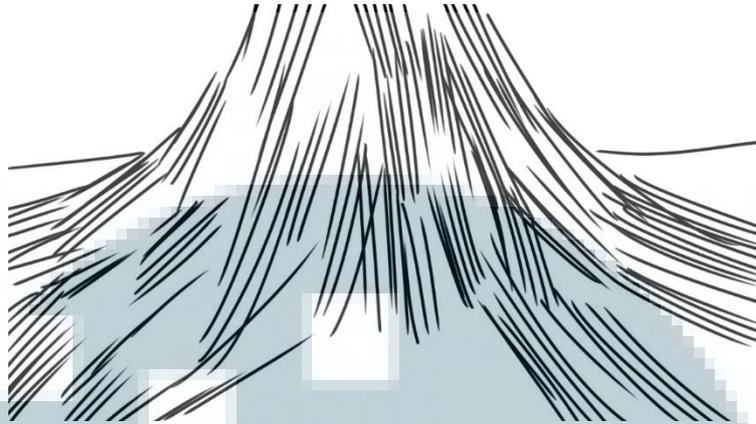
Area sekitar pohon kehidupan tidak ditumbuhi oleh pohon Meranti lain karena akarnya yang sangat tebal menghalangi pertumbuhan tunas pohon Meranti. Pada desain diatas juga ukuran dari pohon masih kurang memberikan kesan fantasi, untuk itu pohon kehidupan juga diberikan tumbuhan benalu, jamur cahaya dan jamur pohon dengan jumlah yang lebih besar dari pohon meranti lainnya.

Untuk jamur pohon juga ukurannya sangat besar dan mengelilingi pohon kehidupan tersebut.



Gambar 3.31 Sketsa *background* pohon kehidupan yang sudah diberikan jamur raksasa

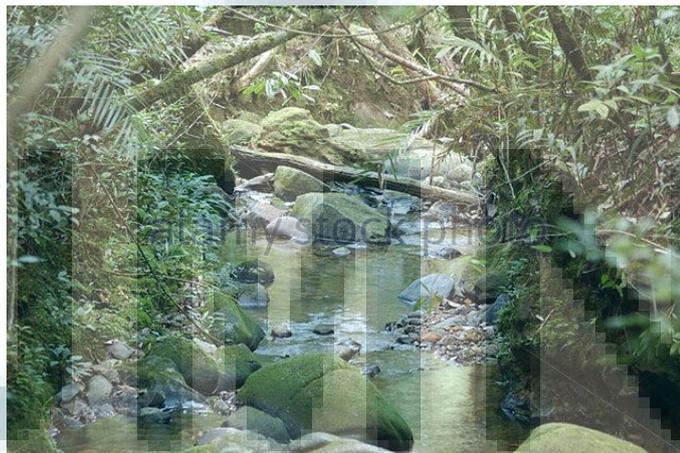
Kemudian dari segi komposisi. *Shot* ini menggunakan komposisi dengan mengarahkan mata penonton menggunakan arsiran yang dibentuk menjadi kulit pohon kehidupan. Akar pohon kehidupan mengarah dari tanah ke atas yang digabungkan dengan *value* warna kontras pohon kehidupan. Menurut Alexander (2006) komposisi dengan menggunakan *arsiran* memberikan kesan pergerakan yang menuntun mata . Pada *shot* ini, komposisi pohon kehidupan memiliki tujuan agar penonton dapat merasakan skala dari pohon ini.



Gambar 3.32 Komposisi *scene 3 shot 2*

#### 3.4.4.3. Sungai

Didalam film Ara ini, *environment* untuk *scene establish* sungai akan menggunakan sungai jenis arus dataran tinggi, dimana sungai-nya masih kelebaran yang sempit dan berbatu namun memiliki jumlah vegetasi yang cukup banyak disekitarnya. Pada *scene* ini juga, ditambahkan jamur cahaya untuk memberikan kesan fantasi didalam *environment*.



www.alamy.com - A3K1WE

Gambar 3.33 Arus Sungai Dataran Tinggi

(<http://17.alamy.com/zooms/06c1c0f19f334791bb8646c68763fa90/a-stream-in-the-rainforest-at-mount-kinabalu-sabah-borneo-a3k1we.jpg>)



Gambar 3.34 Berbagai tumbuhan di *Pandora*  
(Cameron, J. (Produser), & Cameron, J. (Sutradara). *Avatar* (1994))

Berdasarkan referensi foto diatas, bisa dilihat juga sungai pada dunia Pandora tidak berbeda jauh dengan sungai di dunia nyata, sungai di dunia mimpi Ara dirancang untuk memiliki banyak bebatuan dipinggirannya serta terdapat pepohonan juga yang mengelilingi sungai tersebut. Sungai kecil itu juga dangkal sehingga langsung merefleksikan warna sekitarnya dan bercampur dengan warna batu didasarnya. Pepohonan disekitar sungai disesuaikan vegetasinya dengan vegetasi hutan fantasi yang sudah dirancang, yakni diberikan jamur cahaya dan tumbuhan benalu yang menggantung disekitar.

U  
M  
M  
N



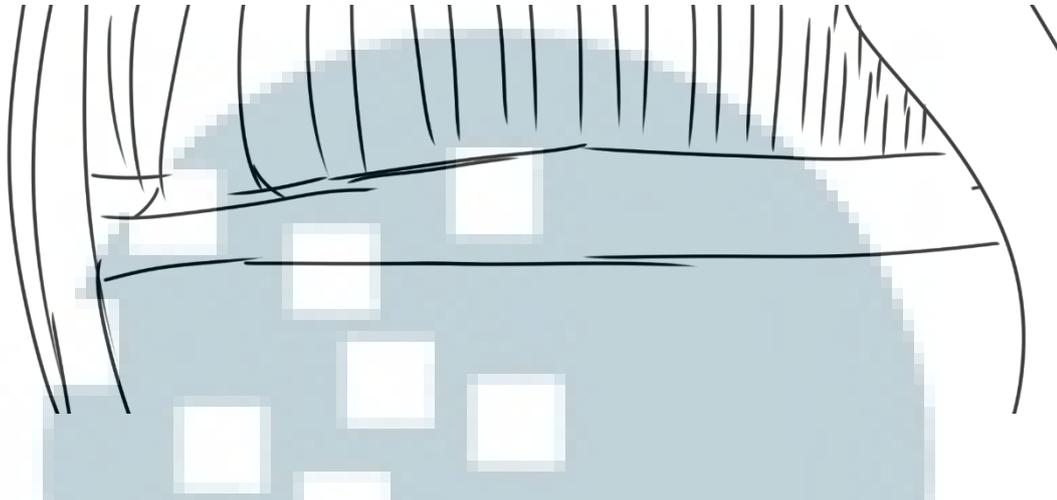
Gambar 3.35 Sketsa awal *background* sungai kecil



Gambar 3.36 Sketsa *background* sungai kecil yang diberikan jamur cahaya serta tumbuhan benalu

Dari segi komposisi, penulis merancang *foreground* untuk bertempat di kedua ujung *shot* dan menarik bidang panjang dari kiri ke kanan sebagai *middle ground*. *Middle ground* ini menurut Alexander (2006) jika tidak ditutupi oleh *foreground* yang dominan akan memiliki kesan yang mengundang dan dikombinasikan dengan bidang panjang yang memberikan kesan tenang pada gambar. Jenis komposisi ini dipilih oleh penulis karena pada *shot* ini diceritakan

Ara sedang beristirahat setelah berjuang melawan monster dan komposisi ini mendukung kesan yang menenangkan pikiran Ara.



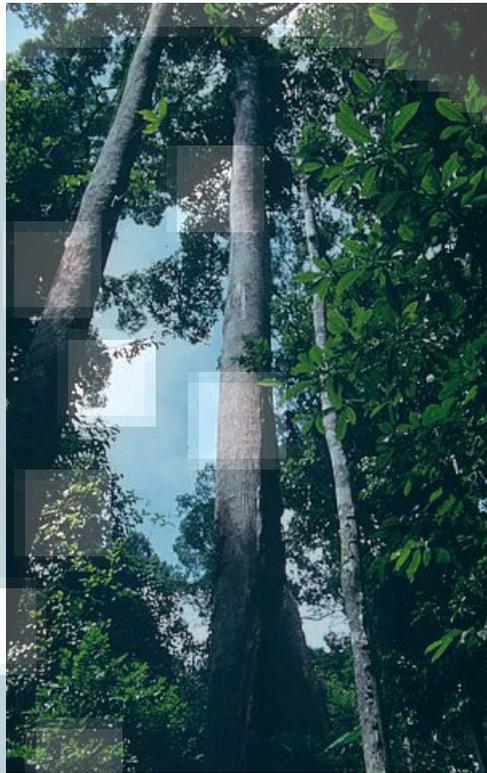
Gambar 3.37 Komposisi *background Scene 2 Shot 3*

### 3.4.5. Pewarnaan

Setelah selesai merancang konsep dan komposisi dari environment film, selanjutnya penulis memulai proses pewarnaan *background* yang nantinya menjadi siap dipakai dalam film animasi Ara. Penulis menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint* untuk mewarnai semua background didalam film. Kecuali, pada beberapa *shot* dikarenakan pergerakan kamera yang dinamis, penulis mewarnai aset satu per satu yang kemudian di- *save* gambarnya secara transparan, aset tersebut kemudian disusun kembali didalam program *Autodesk 3DS Max*

Sebelum diwarnai, penulis merancang *Color Script* untuk tiga *shot* tersebut. *Color Script* adalah panduan warna pada saat memproduksi sebuah film animasi. Semua aset dan *background* didalam film animasi Ara akan mengikuti

*Color Script* yang sudah disediakan penulis. *Color Script* ini akan memberikan tema warna yang konsisten didalam film.



Gambar 3.38 Pohon Meranti

([http://d2ouvy59p0dg6k.cloudfront.net/img/16105\\_389578.jpg](http://d2ouvy59p0dg6k.cloudfront.net/img/16105_389578.jpg))



Gambar 3.39 Anak Pohon Meranti

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bb/Dipterocarpus\\_bourdillonii\\_01.JPG](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bb/Dipterocarpus_bourdillonii_01.JPG)

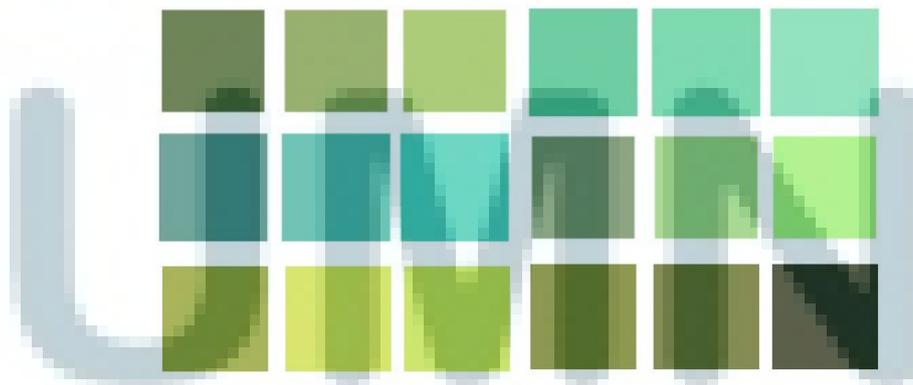


Gambar 3.40 Tumbuhan Palem

([http://3.bp.blogspot.com/-6l-](http://3.bp.blogspot.com/-6l-ocmDdtYg/UJxEOfy3bI/AAAAAAAAAao/Z5lqakWgpK8/s1600/4dfad216c91a0965fb4a4431fb48a3e3.jpg)

[ocmDdtYg/UJxEOfy3bI/AAAAAAAAAao/Z5lqakWgpK8/s1600/4dfad216c91a0965fb4a4431fb48a3e3.jpg](http://3.bp.blogspot.com/-6l-ocmDdtYg/UJxEOfy3bI/AAAAAAAAAao/Z5lqakWgpK8/s1600/4dfad216c91a0965fb4a4431fb48a3e3.jpg))

Beberapa warna diambil juga dari warna asli tumbuhan di hutan Meranti Kalimantan, warna yang diambil seperti warna batang dan warna dedaunan dari tumbuhan lapisan tanah, berdasarkan warna tersebut dirancanglah *Color Script* seperti gambar dibawah.

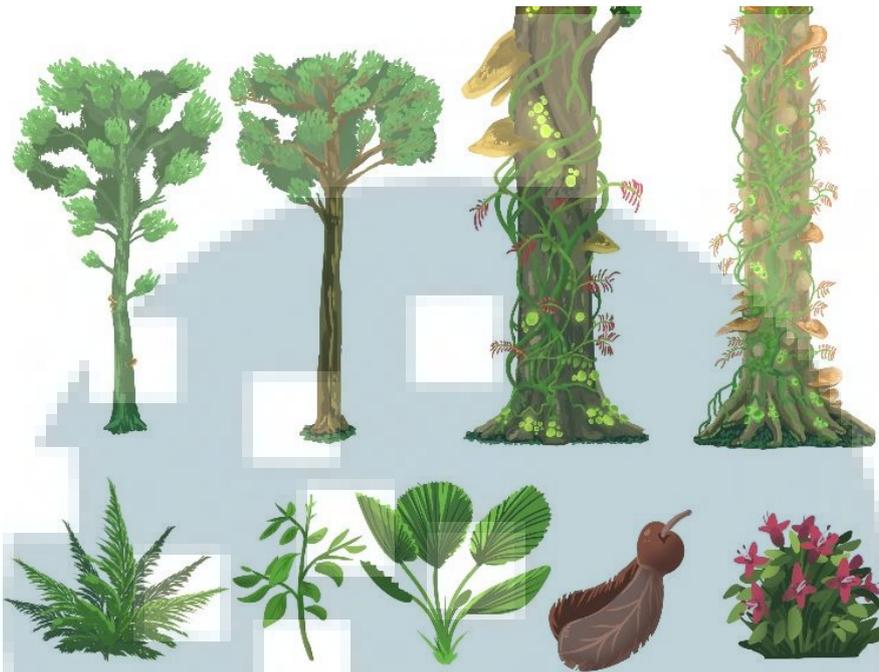


Gambar 3.41 *Color Script Environment* film animasi “Ara”

Warna hijau dan variannya dipilih sebagai warna utama karena *setting* cerita yang berada didalam hutan hujan tropis. Tumbuhan-tumbuhan yang lebat menjadi sumber warna hijau yang utama pada *background*. Warna *cyan* menjadi warna dominan kedua karena warna tersebut dipilih sebagai warna langit didalam dunia mimpi Ara. Warna hijau dari tumbuhan memberikan kesan hutan yang penuh kehidupan, digabungkan dengan warna *cyan*, hutan tersebut menjadi berkesan segar dan dingin. Warna kuning disini dipilih menjadi warna sinar matahari yang menembus pepohonan hutan.



Gambar 3.42 *Final Design* tumbuhan lapisan tanah



Gambar 3.43 *Final Design* pohon meranti dengan tumbuhan lapisan tanah lainnya



Gambar 3.44 Desain final *background Scene 2 Shot 3*



Gambar 3.45 Desain final *background Scene 3 Shot 2*



Gambar 3.46 Desain final *background Scene 6 Shot 1*

UMMN