



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

Proyek animasi yang dikerjakan merupakan animasi dua dimensi yang bercerita mengenai hubungan seorang pria dan asapnya, juga bagaimana hubungan itu mempengaruhi lingkungan sekitarnya. Film ini berdurasi kurang lebih dua menit. Dalam pembuatan film animasi ini, yang menjadi fokus laporan adalah perancangan *environment* untuk animasi “SMOKIN!!!” Penelitian memiliki fokus pada lingkungan perkotaan dan dibatasi pada pembuatan jalan umum dan kafe. Dalam tahapan pembuatannya, dilakukan observasi visual seperti studi literatur yang didapatkan dari perpustakaan dari *artbook* dan buku referensi serta studi animasi dengan menonton beberapa film pendek 2d animasi yang berhubungan dengan perkotaan. Selain itu, studi lapangan juga dilakukan yaitu dengan mendatangi tempat-tempat yang menjadi referensi untuk merancang *environment*.

3.1.1. Sinopsis

Cerita dimulai dari *establishing shot* kemudian beranjak pada seorang perokok yang sedang menyalakan rokok. Dari rokoknya muncullah asap yang berwujud wanita cantik. Asap ini menggoda perokok untuk tetap merokok. Saat si perokok sedang merokok sembari berjalan di jalan raya, ia berpapasan dengan seorang ibu. Asap yang menyerupai wanita cantik ini berubah wujud menjadi sesosok monster yang menyerang ibu tersebut. Setelah itu asap berubah kembali menjadi wanita cantik di hadapan perokok. Kejadian tersebut berulang terus; asap berubah

menjadi monster di hadapan orang lain dan kembali menjadi wanita cantik saat bersama perokok. Si perokok yang ingin menyalakan rokok baru menyadari kotak rokoknya sudah habis. Asap yang berbentuk wanita cantik menggoda perokok untuk membeli sekotak rokok baru. Asap ini menarik perokok ke sebuah toko. Perokok memasuki toko dan membeli rokok. Akhir cerita, asap memperlihatkan sosok aslinya yang berbentuk monster dan mencekik leher si perokok.

3.1.2. Posisi Penulis

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini, penulis bekerja bersama dua rekan lainnya dalam membuat animasi dua dimensi “SMOKIN’!!!” Posisi penulis pada laporan ini adalah sebagai *environment designer* yang memiliki kewajiban untuk membuat *environment* yang ada dalam film animasi “SMOKIN’!!!” Adapun *environment* dalam laporan ini dibatasi pada perancangan kafe dan jalan umum. Tahapan produksi dalam pembuatan animasi dibagi menjadi 3; *pre-production*, *production*, dan *post-production*. Penulis berfokus pada pembuatan *environment design*, proses pembuatannya masuk dalam tahap *pre-production*.

3.2. Metodologi

3.2.1. Metodologi Penelitian

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif dengan titik berat pada studi literatur dan observasi. Studi literatur merupakan metode pengumpulan data dengan mencari sumber referensi melalui literatur, buku dan media lainnya. Adapun referensi yang ada didapatkan dengan mencari berbagai *artbook* dan

concept art yang memiliki pembahasan mengenai kota. Dari observasi *artbook* dan *concept art*, ditemukan beberapa konsep bangunan yang ada pada perkotaan. Dari observasi animasi, ditemukan *style* yang nantinya akan digunakan dalam film animasi “SMOKIN’!!!”. Selain itu dilakukan juga *surfing* internet melalui google untuk mencari referensi gambar dan foto mengenai jalan umum dan kafe, serta kebiasaan perokok yang berada dalam lingkungan kafe.

3.2.2. Metodologi Perancangan

Perancangan dimulai dengan *brainstorming three dimensional* tokoh perokok dalam animasi “SMOKIN’!!!”. Setelah cerita ditentukan, *three dimensional character* tokoh dipertimbangkan sebagai acuan pembuatan *environment*. Dari sisi sosiologi dan psikologi tokoh perokok yang ada, *environment* yang dipilih berupa lingkungan perkotaan yang dapat membantu sisi *storytelling* mengenai sifat dan latar belakang tokoh perokok. Dengan mempertimbangkan kemudahan akses bagi seluruh masyarakat dan tingkat ekspos asap perokok kepada orang lain, *environment* berupa jalan umum dan kafe dipilih sebagai fokus yang akan ditampilkan pada film animasi “SMOKIN’!!!”

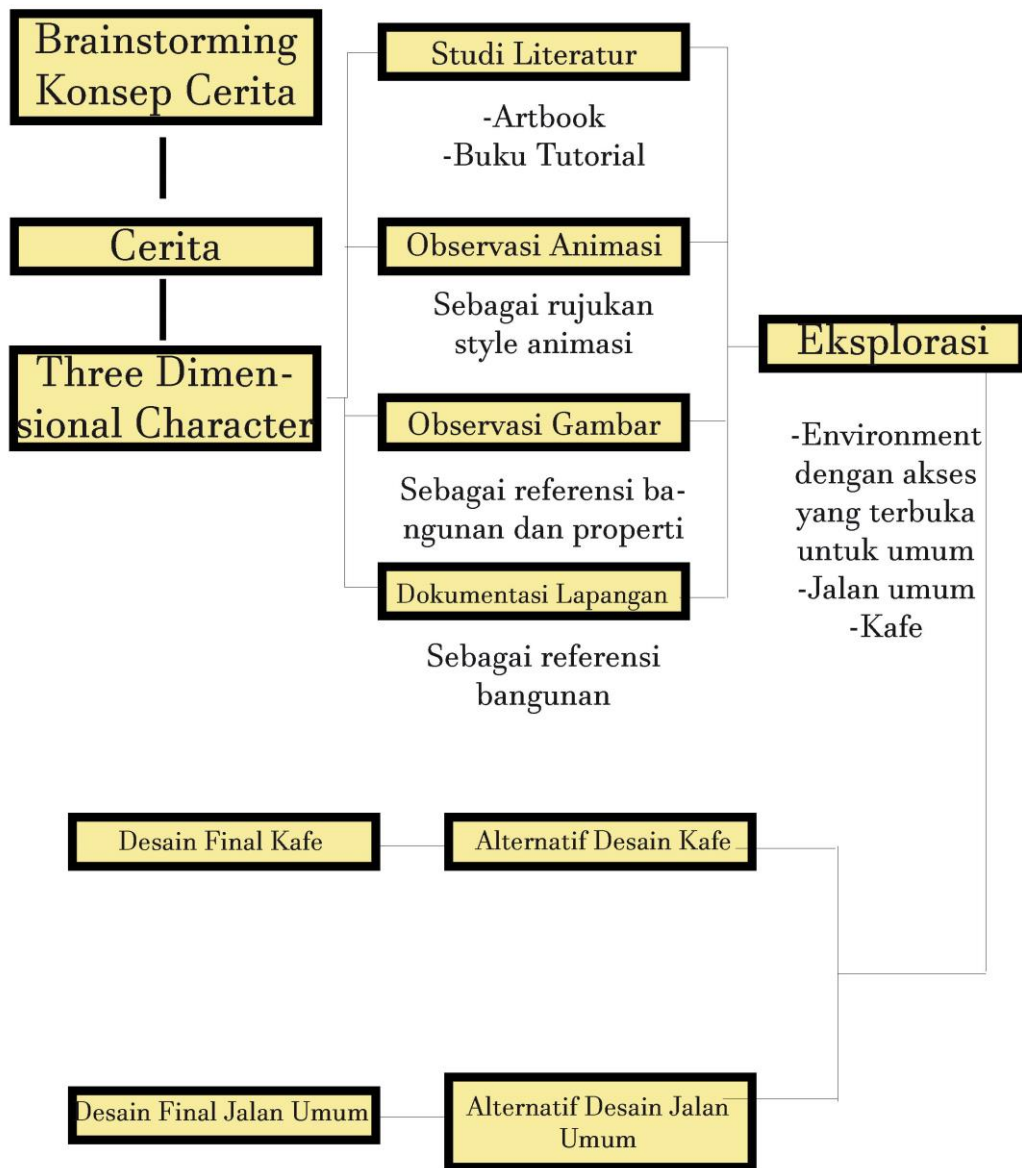
Dari *environment* jalan umum dan kafe yang sudah dipilih, dilakukan studi literatur dengan mencari beberapa buku *artbook* dan *concept art* dari animasi yang sebelumnya sudah ada. Hal ini dilakukan untuk mencari gambaran umum mengenai bentuk bangunan dan kota yang biasanya ada dalam film animasi. Selain mengobservasi bentuk bangunan yang ada di perkotaan melalui buku, studi lapangan menjadi salah satu cara untuk mencari referensi bangunan dengan secara

langsung mendatangi tempat-tempat yang menjadi fokus bahasan. Setelah mendapatkan gambaran umum yang ada, studi animasi dilakukan. Film *In-between* (2012) dari Gobelins menjadi pilihan dalam membuat *style environment* yang diinginkan.

Setelah sketsa kasar *environment* dibuat, ditentukan properti yang akan digunakan melalui observasi gambar dan foto. Beberapa gambar dikumpulkan dan dibandingkan satu sama lain. Hasil observasi yang ada dicatat untuk referensi properti yang akan dipakai dalam animasi.

Setelah data-data umum dikumpulkan. Dilakukan eksplorasi yang lebih dalam dengan membandingkan detail bangunan dan hubungannya dengan *three dimensional character* tokoh perokok. beberapa alternatif dibuat kemudian disandingkan dengan sisi psikologi dan sosiologi tokoh perokok. Dari alternatif yang ada kemudian dipilih desain akhir *environment* jalan umum dan kafe.

UMMN



Gambar 3.1. Skema Perancangan

3.3. Acuan

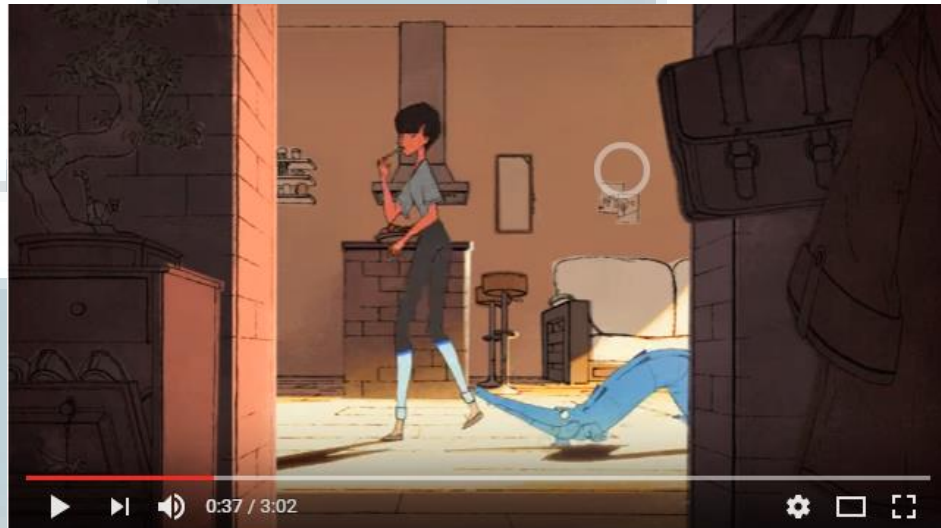
Perancangan kota dalam film animasi “SMOKING’!!!” dibuat berdasarkan *three dimensional* tokoh perokok yang telah dianalisa. *Three dimensional character* ini mencakup fisiologi, psikologi dan sosiologi.

Tabel 3.1. Tabel mengenai *three dimensional* perokok dalam animasi ‘SMOKIN’!!!’.

Perokok (Nama: Owen)	
Fisiologis	Pria umur +/- 25 tahun, fisik terlihat pucat, bentuk tubuh <i>ectomorph</i> , memakai pakaian tertutup.
Sosiologis	Tinggal sendiri, berasal dari keluarga menengah dan berpendidikan, finansial berkecukupan, kebangsaan Indonesia, tidak memiliki banyak teman, pekerja kantoran.
Psikologis	Apatis (tahu bahaya merokok namun tidak peduli), merokok untuk melepas rutinitas yang membosankan, <i>introvert</i> .

Berdasarkan tabel, tokoh perokok memiliki apartemen dan memiliki hobi merokok. Tokoh adalah seorang pekerja kantoran yang memiliki tingkat ekonomi yang cukup. Daerah perkantoran yang merupakan tempat bekerja tokoh perokok adalah bangunan yang terdapat di perkotaan. Selain itu, menurut Karp (2016) sikap apatis banyak ditemukan di perkotaan karena kontak terbesar yang terjadi pada orang asing terjadi di perkotaan (hlm.103). Apatis oleh Seltzer (2016) diartikan sebagai kondisi manusia yang memiliki kekurangan dalam segi emosional sehingga menyebabkannya menjadi tidak peduli. Sikap apatis juga

dikaitkan dengan sikap pasif dan ketidakpedulian. Sebuah karya yang menjadi *style* acuan dalam pembuatan *environment* animasi “SMOKIN’!!!” adalah film animasi pendek “In-Between”.



Gambar 3.2 Screenshot Animasi *In-Between 2* (2012)
(*In Between* / *Goblin*, 2012)

Film animasi *In-Between* menggunakan penggunaan *lineart* ketika membuat *environment*. *Lineart* yang digunakan memiliki garis yang memiliki ketebalan berbeda. Terkadang garis terlihat putus-putus, terkadang garis terlihat lurus dan beraturan. *Lineart* di beberapa bagian seperti dinding batu dan lantai terlihat jarang dan seakan memberikan kesan bata namun tidak digambar secara keseluruhan.

3.3.1. Observasi Gambar

Data-data referensi dicari dengan mengobservasi beberapa media-media yang sudah ada seperti animasi, foto, *concept art* dan *artbook* yang berkaitan dengan *environment* perkotaan.

Beberapa gambar dicari melewati situs Google untuk mencari properti yang kemungkinan digunakan dalam adegan kafe. Gambar ini diambil untuk menunjukkan orang-orang yang sedang merokok di kafe.



Gambar 3.3. Perokok Wanita
(<http://www.bbc.com/news/world-europe-32919408>)

Foto di atas menunjukkan seorang wanita yang menggunakan pipa saat merokok sambil membaca. Di meja terdapat asbak, sebuah cangkir dan segelas air

juga tempat rokok. Dilihat dari interior ruangan dan jendela yang mellihatkan bangunan diluar, wanita tersebut terlihat sedang merokok dan membaca di dalam ruangan kafe.



Gambar 3.4. Perokok Pria
(<http://www.nbcnews.com>)

Terlihat pria yang merokok di dalam ruangan dilihat dari susunan interior kafe yang ada; lampu hias yang dikhususkan untuk interior ruangan dan susunan meja *counter* berbahan kayu. Di meja terdapat dua cangkir kopi, asbak yang penuh dengan puntung rokok, segelas air putih, sebuah pemantik api, dan kotak rokok.

Kedua perokok terlihat sedang merokok di dalam bagian kafe. Namun semenjak World Health Organization mengeluarkan kebijakan mengenai rokok, hukum bebas rokok berlaku. Dalam websitenya, WHO menjelaskan tempat publik diharuskan agar bebas rokok, berarti semua tempat bekerja (bangunan formal maupun informal) dan tempat umum (jalan umum, sekolah) harus seratus persen terbebas dari rokok. Area khusus merokok tidak diperbolehkan untuk dibangun di

dalam ruangan. Dengan adanya kebijakan ini, tokoh perokok akan digambarkan bahwa ia tidak dapat memasuki kafe. Namun ia memilih untuk menempati bagian luar kafe dan tetap merokok daripada memasuki kafe dan mematikan rokoknya.



Gambar 3.5. Wanita yang Merokok
(<http://www.economist.com>)

Gambar ketiga adalah perokok yang merokok di luar kafe. Karena bagian dalam kafe menjadi area bebas rokok, perokok beristirahat di bagian depan kafe. Mirip dengan dua gambar yang ada, di meja terdapat secangkir kopi dan dua gelas air putih. Berdasarkan referensi dari ketiga gambar, peneliti mengambil kafe terinspirasi berdasarkan kafe yang memiliki gaya eropa yang biasanya hanya menyediakan makanan dan minuman ringan. Dibuatlah beberapa properti pelengkap seperti kopi, air putih, atau teh yang menemani tokoh perokok. Di meja yang ada tersedia asbak untuk meletakkan puntung rokok dan kotak rokok.



Gambar 3.6. Gambar Kafe 1

(<http://bit.ly/2oObvQg>)



Gambar 3.7. Gambar Kafe 2

(<https://www.google.co.id>)

Kafe pertama menggunakan *display* yang memperlihatkan bagian dalam, memperlihatkan aktifitas di dalam kafe tersebut kepada orang – orang yang lewat. Sama seperti kafe pertama, gambar kedua juga menunjukkan dominasi jendela dengan material kaca sebagai *display* utama kafe.

3.3.2. Dokumentasi Lapangan

Penulis bersama dengan kedua rekan melakukan riset visual dengan mendatangi beberapa jalan umum yang memiliki akses mudah. Riset ini menjadi rujukan bagi penulis untuk menentukan bentuk bangunan di sekitar jalan umum yang banyak dilewati orang.



Gambar 3.8. Jalan Umum
(dokumentasi pribadi)



Gambar 3.9. Jalan Serpong
(dokumentasi pribadi)

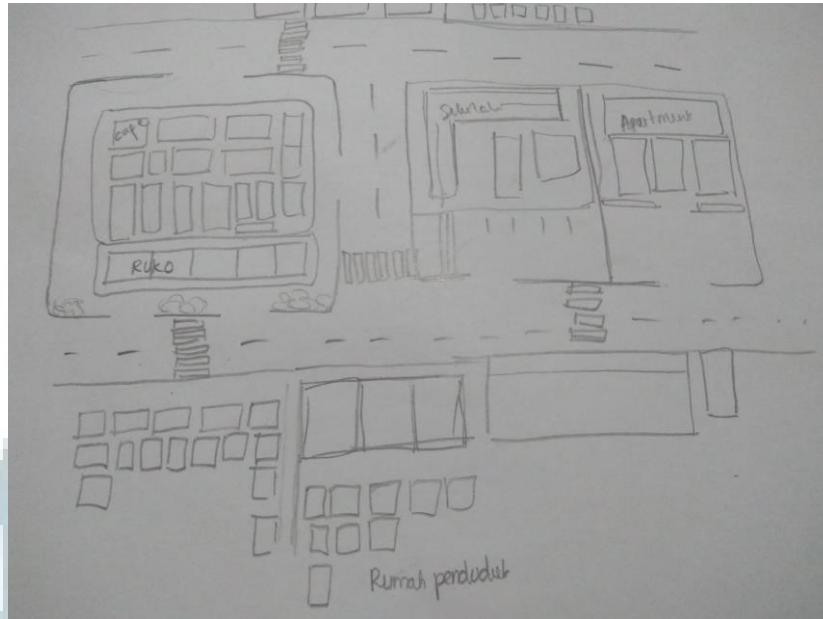


Gambar 3.10. Jalan Depan Tarakanita
(dokumentasi pribadi)

Berdasarkan observasi, dilihat bahwa bentuk bangunan yang ada memiliki persamaan struktur karena dibuat oleh pengembang secara satu kesatuan karena bangunan dibuat secara bersamaan. Bangunan komersil ini dibuat serupa namun memiliki keragaman disisi dekorasi.

3.4. Eksplorasi Perancangan

Tokoh utama film animasi “SMOKIN’!!!” merupakan pemuda berkecukupan yang tinggal di daerah perkotaan. Akses yang dekat dan mudah membantu tokoh utama untuk mencapai tujuan hanya dengan berjalan kaki. Tokoh pertama-tama akan berjalan melewati jalan umum yang terdiri dari ruko-ruko yang dilewati banyak orang untuk menuju ke kafe dengan menyeberangi *zebra cross*, setelah itu ia berjalan menuju toko untuk membeli rokok.



Gambar 3.11. Sketsa Denah Kota

(dokumentasi pribadi)

Sketsa di atas merupakan denah kota tempat tinggal tokoh utama yang dibuat untuk mempermudah penulis dalam menentukan letak jalan dan kafe. Tokoh utama tinggal di sebuah apartemen yang dibatasi oleh jalan raya. Di sebelahny terdapat sekolah yang dibangun dan terhubung langsung dengan apartemen. Terdapat *zebra cross* yang menghubungkan sekolah dengan kompleks komersil yang terdiri dari toko dan ruko. Di bagian kompleks komersil tokoh perokok akan melewati jalan umum kemudian menuju kafe dan berlanjut ke *minimarket* untuk membeli rokok. Pada bagan atas dan bawah, dibangun gedung-gedung dan lebih ke bawah lagi, masih ada perumahan warga untuk memperlihatkan bahwa daerah ini banyak dilewati oleh orang-orang. Jalan raya dan *zebra cross* memperlihatkan bahwa skema yang ada mempermudah akses untuk mencapai bagian atas maupun bawah skema.

3.4.1. *Environment* Jalan Umum

Proses perancangan jalan umum awalnya disesuaikan dengan referensi yang ditemukan dalam *artbooks* dan studi lapangan mengenai jalan umum secara keseluruhan, lokasi yang secara umum banyak dilewati oleh orang-orang.



Gambar 3.12. Sketsa Awal Bangunan Urban
(dokumentasi pribadi)

Alternatif pertama adalah jalan umum perkotaan yang didominasi oleh bangunan-bangunan tinggi yang berada di dekat jalan besar. Bangunan ini biasanya bersifat komersil dan sengaja dibangun dengan tujuan perdagangan atau perkantoran berupa rumah toko atau ruko. Bangunan di perkotaan biasanya dibuat secara bersamaan membentuk kompleks sehingga bentuk yang ada memiliki kesamaan struktur. Hanya saja pengembang memberi beberapa variasi bangunan agar tidak terlihat statis dan lebih menarik pembeli.



Gambar 3.13. Tampak Atas Perumahan *Suburban*

(dokumentasi pribadi)

Alternatif kedua adalah jalan umum yang berada di antara perumahan *suburban* dimana rumah-rumah dibangun berdekatan dan tidak terdapat bangunan komersil. Bentuk-bentuk perumahan ini masih beraneka ragam karena dibangun tersendiri.



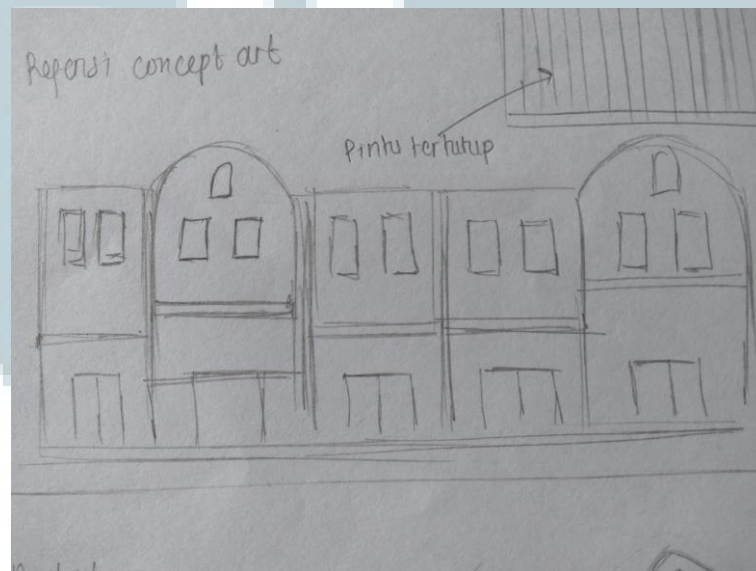
Gambar 3.14. Tampak Depan Perumahan *Suburban*

(dokumentasi pribadi)

Setelah diteliti lebih jauh, jalan umum yang ada pada alternatif kedua tidak dapat digunakan karena masih berada di lingkungan yang tingkat hubungan

sosialnya masih cukup besar sehingga kurang cocok dengan karakter tokoh animasi “SMOKIN’!!!”. Dalam lingkungan ini, penduduk sekitarnya masih memiliki rasa kebersamaan yang cukup besar terhadap satu sama lain. Akhirnya gambar alternatif kedua dibuang.

Menurut Karp (2016), stereotip orang yang tinggal di daerah urban dan perkotaan adalah kasar, dingin, acuh tak acuh, dan secara umum tidak peduli pada orang lain (hlm.106) sehingga alternatif pertama lebih mendekati karakter tokoh.

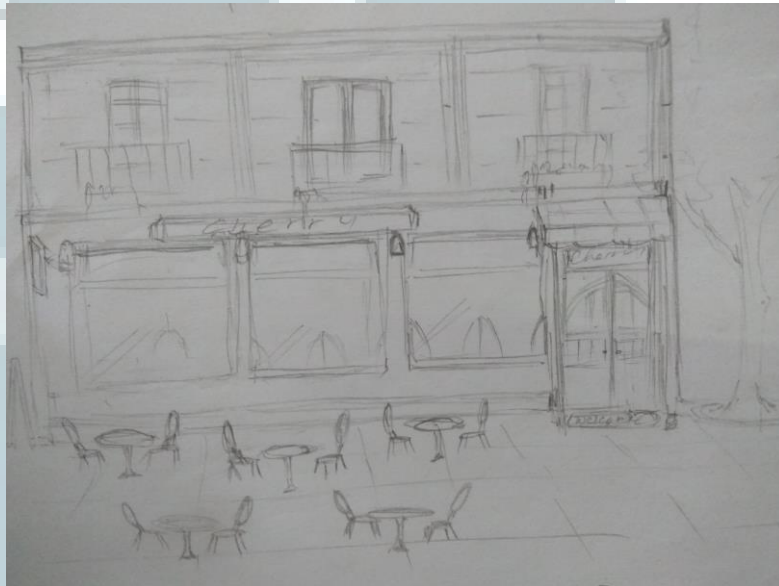


Gambar 3.15. Gambar Sketsa Kasar Jalan Umum

(dokumentasi pribadi)

3.4.2. *Environment Kafe*

Mengikuti Sullivan (1924), mengenai bangunan sederhana berbentuk kotak dan beberapa referensi gambar dan animasi. Selain itu dipertimbangkan juga jenis jendela sketsa kafe seperti di bawah.



Gambar 3.16. Gambar Sketsa Awal Kafe

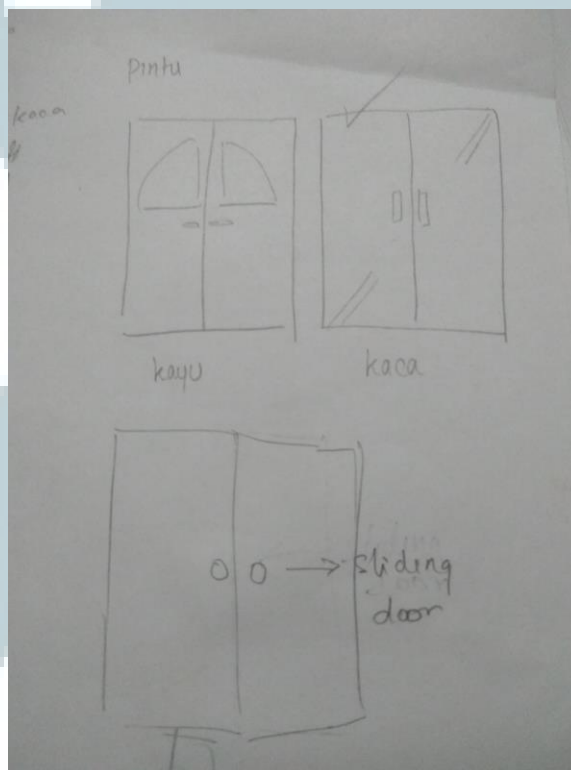
(dokumentasi pribadi)

Menurut Scott yang dikutip oleh Deplazes (2005) kegunaan jendela yang besar adalah untuk mempermudah orang-orang dalam melihat seluruh sudut dari dinding yang ada dalam ruangan, dilihat dari kegunaannya sama seperti jendela toko. Dari situ orang-orang dapat melihat apa saja yang ada di dalam, misalnya sebuah vas yang ada di atas meja, terdapat korden renda, dan seterusnya, mengingatkan pada *display* toko.

Jendela pada toko biasanya juga menggunakan material dengan bahan kaca. Keuntungan ekonomi mendorong penggunaan dan perkembangan material

berbahan kaca. Pada kategori *department store*, diperkenalkan pada abad ke 19, yang menjadi isu pertama adalah kemampuan dalam memperlihatkan barang-barang yang ada pada *display*. Hal ini memperlihatkan adanya keterbukaan pada bagian luar dan berfungsi sebagai medium bagi orang-orang yang lalu lalang dan pelanggan potensial.

Bagi bangunan komersial, pintu merupakan bagian yang mengindikasikan arus pengunjung yang diantisipasi dan bagaimana cara pengunjung akan dipandu untuk memasuki ruangan. Berbeda dengan rumah tinggal yang memiliki akses mudah bagi orang yang tinggal di dalam dan tertutup demi kenyamanan pemiliknya, bangunan komersial memperlihatkan keterbukaannya pada pengunjung.



Gambar 3.17. Jenis Pintu

(dokumentasi pribadi)

Beberapa jenis pintu seperti pintu geser otomatis terbuka mengikuti arus orang-orang yang lewat secara konstan. Pada department store misalnya, pintu geser memungkinkan orang yang sedang berbelanja lewat tanpa gangguan. Selain pintu geser, terdapat juga pintu putar yang mengajak orang-orang yang ada di jalan untuk memasuki bangunan. Gerakan berputar merepresentasikan keluar masuknya secara konstan tetapi juga memungkinkan setiap tamu untuk masuk dan keluar secara individual. Pintu ayun adalah pintu tradisional yang biasa digunakan bangunan. Pintu ayun dapat dibuka dengan tendangan terlatih untuk mempermudah pelayan dalam melewati jalan sibuk tanpa menurunkan barang-barang yang ia bawa.



Gambar 3.18. Perbandingan Kafe dengan Tokoh

(dokumentasi pribadi)