

BAB III

METODOLOGI

3.1 Gambaran Umum

An Incomplete Set adalah sebuah film animasi pendek yang menggunakan animasi *hybrid* 2D dan 3D. Film ini digarap oleh tim yang beranggotakan empat mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Penulis adalah anggota yang bertanggung jawab atas *environment design* dari film ini. Disini, penulis membahas mengenai berbagai macam perancangan ke dalam *environment* yang menjadi *setting* utama dalam film ini, yakni sebuah aula sekolah.

Aula sekolah dipilih sebagai lokasi utama, dikarenakan cerita film pendek ini adalah sebuah ajang perlombaan yang diselenggarakan di dalam sekolah. Untuk menunjukkan aspek cerita ini, maka diperlukannya sebuah panggung untuk dimana para murid yang sedang berlomba dapat terlihat oleh murid lainnya. Maka, aula seringkali dipilih untuk kegiatan ini karena keberadaannya di dalam sekolah.

Penelitian di dalam skripsi ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian ini menggunakan berbagai macam sumber literatur dan juga dibuat berdasarkan basis referensi dunia nyata dan dalam media lainnya.

3.2 Sinopsis

An Incomplete Set menceritakan sebuah perlombaan di sekolah swasta SMA Berbakti. Salah satu perlombaan baru tahun itu adalah lomba *make-up*. Gumelar adalah salah satu peserta lomba ini bersama dengan pasangan modelnya, yakni

Maria Lestari. Tetapi, Gumelar merasa ketidakpastiannya dalam mengikuti perlombaan ini. Sebab, dia adalah seorang laki-laki bertubuh besar yang menyukai tata rias. Karena ini, minatnya seringkali dianggap remeh oleh teman-teman sekelasnya.

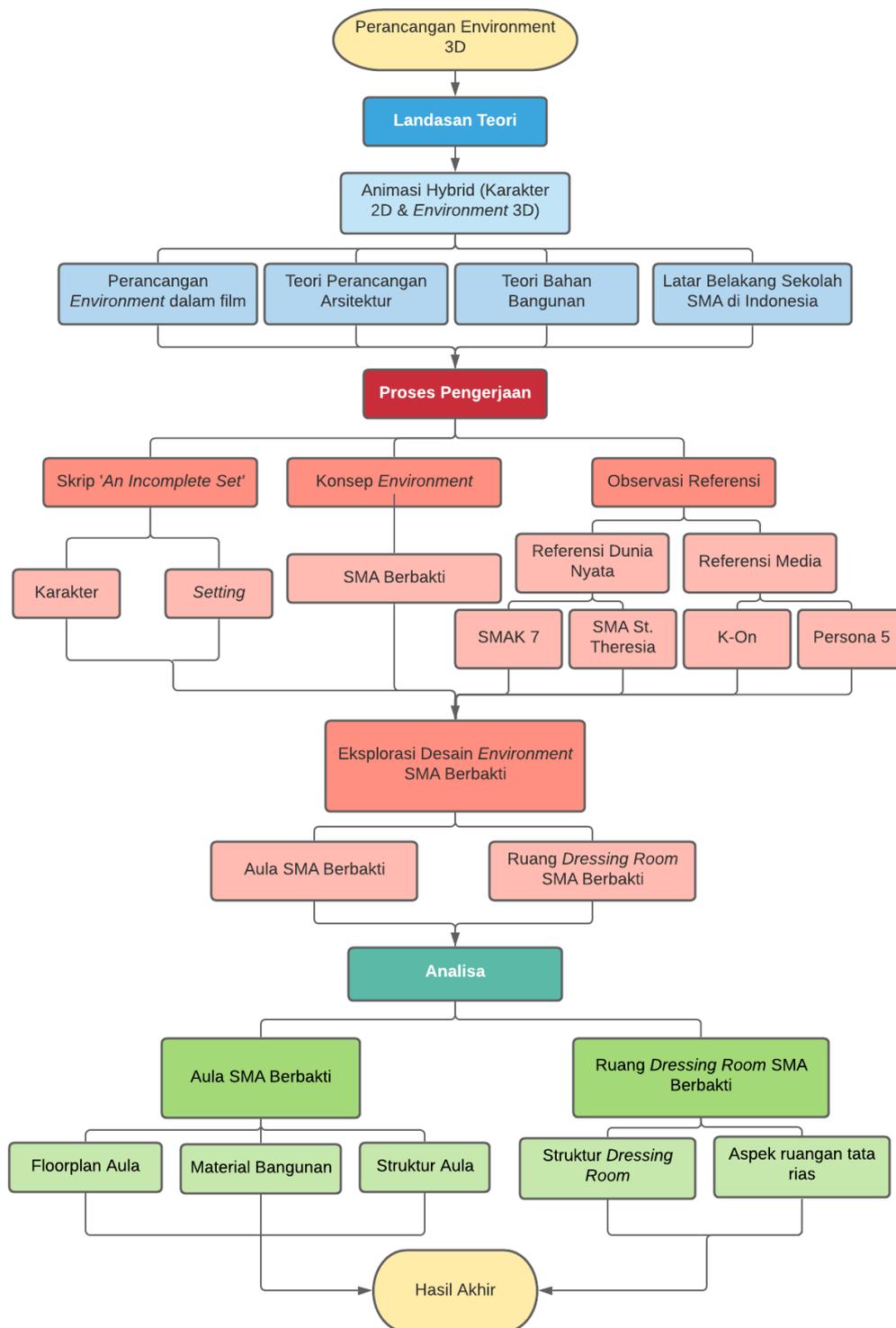
Walaupun begitu, Maria memberikan kepercayaannya kepada Gumelar, dan merekapun mencoba untuk memenangkan perlombaan ini demi menunjukkan bahwa tidak semua orang dapat dipandang dari luar saja.

3.3 Peran Penulis

Penulis berperan sebagai *environment designer* dan juga *3D modeler* dalam film ini. Skripsi ini mempunyai fokus kepada perancangan *modelling* 3D aula sekolah dan juga kepada tahap *compositing* film.

3.4 Tahapan Kerja

Tahapan pekerjaan dimulai dari ide cerita sutradara tim kita yang awalnya ingin menceritakan sebuah kisah yang melawan stereotipe orang umum. Cerita yang dipilih ini kemudian mengalami beberapa iterasi penulisan untuk mencapai cerita sekarang. Berikut adalah skema tahapan pekerjaan penulis:



Gambar 3.4.1 Skema tahapan pekerjaan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Proses pengerjaan *environment* 3D ini dilakukan secara bertahap. Terdapat tiga tahapan utama, yakni dari landasan teori, dilanjutkan dengan proses pengembangan *environment* sekolah, analisa terhadap hasil perancangan yang dilakukan, dan diakhiri dengan hasil *environment* yang telah di-*compositing* bersama dengan animasi 2D.

Pada tahapan landasan teori, penulis mengulas berbagai macam titik acuan yang digunakan ke dalam perancangan *environment*. Acuan teori ini berupa perancangan *setting* dalam film, teori perancangan arsitektur, teori bahan bangunan dan juga latar belakang SMA Swasta yang ada Indonesia. Landasan teori ini berhubungan langsung dengan hasil perancangan.

Setelah landasan teori, tahap berikutnya adalah pada proses pengerjaan. Proses pengerjaan mencakup pembuatan pada tahap *pre-production* dan tahap *production*. Karena ini, tahap *pre-production* mencakup berbagai macam referensi nyata dan juga media sebagai basis *environment*, dilanjutkan dengan eksplorasi desain lingkungan sekolah SMA Berbakti. Sedangkan tahap *production* adalah tahap visualisasi desain yang telah direncanakan dari *pre-production*.

Kemudian tahap analisa, yakni membahas hasil yang telah di *render*. Disini, berbagai macam aspek lingkungan dikupas secara lebih dalam untuk menunjukkan bagaimana hasil proses pengerjaan ini dapat menciptakan hasil yang sesuai dengan acuan yang ditetapkan sebelumnya.

Tahapan pekerjaan ini diakhiri dengan hasil akhir, yakni hasil lingkungan 3D yang telah digabungkan dengan hasil animasi 2D.

3.5 Konsep *Environment*

Pada bab ini, penulis menjelaskan proses perancangan konsep *environment* yang dilakukan sewaktu tahap pra-produksi film.

3.5.1 Sekolah Menengah Atas Berbakti

Setelah melalui beberapa revisi cerita, kita berhasil untuk mendapatkan gambaran cerita yang cukup konkret. Yakni dimana lokasinya berubah menjadi dalam lingkungan sekolah SMA. Perubahan ini terjadi untuk dapat memberikan lebih banyak karakterisasi ke dalam *protagonist* cerita, dan juga memberikan lebih banyak tokoh yang dapat berinteraksi dengan tokoh utama.

Setting cerita ini terjadi di sebuah sekolah SMA Swasta. SMA ini yang bernama SMA Berbakti sedang mengadakan perlombaan *class meeting* akhir tahun ajarannya. SMA ini mengambil inspirasi dari pengalaman penulis besekolah di sekolah swasta katolik di Jakarta. Hal ini dilakukan untuk membuat sekolah lebih realistis dalam lomba yang ada, yakni *make-up* sebab hobi ini tidak mudah untuk dilakukan secara rutin.

Dalam perlombaan tahun ini, SMA Berbakti memperluas lomba-lomba yang dipertunjukkan di ajang perlombaan ini. Salah satu lomba ini adalah lomba *make-up*. Karena sifat lomba ini yang berada di dalam ruangan, maka ruangan yang dipilih adalah dalam ruangan aula sekolah SMA Berbakti. Awalnya terdapat sugesti untuk memindahkan tempat dimana lomba ini diselenggarakan ke dalam sebuah kelas, tetapi kelas tidak dapat mencukupi kapasitas murid dalam perlombaan antar kelas.



Gambar 3.5.1 Konsep *environment* kelas

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Aula sekolah adalah sebuah lokasi tempat dimana berbagai macam acara sekolah yang memerlukan *audience* yang banyak diselenggarakan di dalam aula. Karena ini, pantas bahwa aula menjadi tempat dimana perlombaan ini harus dilakukan. Aula tidak memiliki banyak komponen di dalamnya, ini dikarenakan aula harus dapat menjadi sebuah ruangan serbaguna, maka banyak perabotan di dalam aula tidak bersifat permanen, kecuali untuk beberapa pengecualian.

Aula menurut strukturnya, dapat dibagi menjadi dua tempat utama. Pertama adalah bagian panggung, yakni dimana pertunjukan atau acara ini berlangsung, dan kedua adalah bagian penonton / spektator berada. Struktur sebuah aula tidak jauh dari struktur sebuah *theatre*. Karena ini, bagian panggung aula harus memiliki elevasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan para penonton.

Tetapi bagian sebuah panggung biasanya tidak berhenti di dalam panggung itu saja, melainkan terdapat bagian belakang atau *backstage* dimana

banyak persiapan acara sebelumnya dilakukan. Sekolah swasta yang menjadi referensi ini memiliki bagian belakang ini. *Backstage* merupakan tempat dimana banyak properti ataupun persiapan para pemanggung ini dilakukan.

Sehingga, konsep lingkungan sekolah ini telah dimodifikasi untuk mengurangi waktu *runtime* film. Akibat dari modifikasi ini adalah berkurangnya waktu yang dapat digunakan kepada lingkungan lain. Maka, lokasi kelas yang sebelumnya ada di iterasi sebelumnya terpotong dan memberikan lebih banyak fokus kepada lokasi aula dan juga *dressing room*.

3.6 Observasi Referensi

Dalam tahap ini, penulis mencari referensi yang berada di dalam dunia nyata dan juga dalam media untuk menganalisa struktur ruangan yang ingin dihasilkan dan juga aspek-aspek visual untuk mencapai bentuk yang diinginkan.

3.6.1 Referensi Dunia Nyata

Referensi dunia nyata berasal dari observasi lapangan langsung. Observasi ini berada pada aula SMA Santa Theresia, Menteng, Jakarta Pusat, SMAK 7 Penabur, dan pada SMP Santo Vincentius. Ketiga sekolah ini dipilih karena status mereka sebagai sekolah swasta.

1. SMA Santa Theresia

SMA Santa Theresia adalah sebuah sekolah swasta katolik yang berada di dalam Menteng, Jakarta Pusat. SMA Santa Theresia merupakan sebuah sekolah yang umurnya telah mendekati umur enam dekade dalam beroperasi. Walaupun begitu, sekolah ini masih mampu untuk memiliki fasilitas yang *modern* dan dalam kondisi terawat. Hal ini terlihat dari auditorium yang digunakan oleh SMA ini,

dimana auditorium menggunakan material dan desain yang biasa terlihat di dalam arsitektur modern seperti penggunaan palet warna putih di dalam aula.



Gambar 3.6.1 Aula SMA Santa Teresia

(Sumber: <https://twitter.com/sekolaht27a/status/758241747013033985>)

Aula ini berada di lantai dua sekolah, bersebarangan dengan *parking lot* dan lapangan sepakbola sekolah. Sekolah membagi area ruang sekolah menjadi berbagai macam bangunan yang memiliki fungsi masing-masing. Aula SMA Santa Theresia merupakan ruangan serbaguna, dimana banyak pentas ataupun konser dilakukan di dalam aula ini. Aula memiliki sebuah panggung yang cukup luas, dimana terdapat berbagai macam ruangan *backstage* di belakang panggung.

Di dalam SMA Santa Theresia, aula berada di dalam bangunan yang memiliki akses yang sangat luas. Karena ini, *floorplan* aula dirancang secara yang sangat strategi dan dapat diakses dari berbagai arah. Setiap arah mata angin aula ini memiliki pintu keluar dari aula.

Menurut Zahd (2009), aspek yang saya ambil dan gunakan sebagai titik referensi dalam contoh aula ini adalah batasan ruangan. Batasan ini memberikan aksesibilitas kepada aula ini, dan juga penggunaan ruang interior aula. Selain itu, pembatasan ini menghasilkan aula yang mempunyai banyak pintu untuk akses. Dalam bukunya, Barnwell (2017) pintu digunakan sebagai tempat transisi

environment dari sebuah lingkungan ke lingkungan lainnya. Mudah-mudahan akses ke ruangan lain menghasilkan pergantian lingkungan yang mulus.

Selain itu, panggung SMA St. Theresia menjadi titik acuan dimana lokasi *backstage* aula ini berhubungan langsung dengan ruangan aula. *Backstage* ini berada di belakang panggung aula, dan berfungsi sebagai tempat dimana para pemanggung dapat bersiap-siap tanpa harus berpergian dari ruangan kelas maupun ruangan kamar mandi. Keberadaan *backstage* ini juga memberikan tempat bagi para pemanggung untuk masuk dari tanpa harus melalui ruangan utama aula, melainkan melalui berbagai macam pintu yang ada di dalam *backstage*.

1. Aula SMAK 7 Penabur

SMAK 7 Penabur merupakan salah satu sekolah dari sebuah jaringan sekolah Kristen yang ada di Indonesia. Karena ini, sekolah penabur mempunyai standar yang dicapai dalam pembangunan sekolahnya, menyebabkan kemiripan atau pola desain sekolah.



Gambar 3.6.2 Aula SMAK 7 Penabur

(Sumber: <https://bpkpenaburjakarta.tumblr.com/post/137765882950/>)

Kembali lagi kepada konsep bahwa sebuah aula mempunyai konsep multifungsi, aula di dalam SMA ini juga merangkap sebagai sebuah lapangan

indoor bagi kegiatan olahraga tertentu, seperti badminton atau *floorball*. Aula ini juga memiliki sebuah lantai dua yang berguna sebagai ruangan tambahan bagi para *spectator* aula itu. Auditorium SMAK 7 tidak memberikan penekanan khusus kepada aksesibilitas aula ini, dimana aula ini hanya memiliki satu pintu ruangan utama sebagai akses aula.

Dalam aula ini aspek yang saya ingin ambil dari aula ini adalah fungsi ruangan. Dibandingkan dengan aula SMA Santa Theresia, aula SMAK 7 Penabur memiliki lebih banyak fungsi. Zahn (2009) menekankan bahwa untuk sebuah fungsi yang ingin dicapai ini, aula harus memiliki perancangan yang mendukung, seperti penggunaan kayu sebagai lantai aula. Menurut Punmia (2017), kayu merupakan sebuah material yang tahan banting dan digunakan di berbagai macam ruangan yang terdapat banyak gerakan seperti sanggar tari atau ruangan lapangan *indoor*.

Perbedaan ini tidak berhenti pada lantai saja, melainkan juga ke dalam struktur interior aula ini. Terdapat sebuah tata ruangan yang berbeda dari aula sebelumnya. Tata ruangan aula SMAK 7 Penabur memiliki unsur vertical dimana Aula SMAK 7 memiliki langit-langit yang lebih tinggi untuk mengakomodasi lantai kedua aula, dan juga untuk menjaga agar olahraga yang dimainkan tidak terganggu oleh langit-langit yang terlalu rendah. Keberadaan sebuah lantai di dalam ruangan *indoor* memberikan sebuah *platform* bagi penonton untuk dapat melihat panggung maupun ruangan utama aula dari lantai tersebut, dan juga menambah luas ruangan dalam memuat kapasitas orang.

3.6.2 Referensi Media

Pada bagian ini, penulis menggunakan media animasi yang memiliki referensi yang dapat digunakan ke dalam proses visualisasi *environment*.

1. K-On!

K-On merupakan sebuah serial animasi *slice of life* dari Jepang yang menceritakan kehidupan sehari-hari siswi SMA Sakuragaoka. Fokus dari serial animasi ini adalah kepada perjalanan mereka menjadi sebuah band musik dalam sekolahnya, dan membuktikan bahwa mereka mampu memiliki bakat untuk menampilkan pertunjukan yang bagus. Karena fokus serial ini kepada berbagai macam kegiatan sekolah, maka penulis dapat mengamati bagaimana serial ini mampu untuk memvisualisasikan panggung mereka.

Melihat sekilas struktur aula ini, dapat terlihat berbagai macam kesamaan aula di sebuah sekolah Jepang dengan aula sekolah yang berada di Indonesia. Yakni, aula ini merupakan sebuah ruangan dimana sekolah gunakan untuk menyelenggarakan berbagai macam acara. Sehingga, tata ruang sebuah aula masih terdiri dari sebuah panggung dan juga ruangan dimana para penonton dapat berada.



Gambar 3.6.3 Auditorium sekolah dalam *K-On!*

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Barnwell (2017), mengemukakan bahwa penggunaan sebuah ruangan dapat mempunyai hubungan kepada karakter atau naratif sebuah cerita. Disini, aspek yang ingin diambil dari referensi ini adalah penggunaan aula sebagai sebuah panggung ajang perlombaan. Dalam aula ini, terlihat pendekatan kepada tata ruangan yang dimiliki. Tata ruangan ini memiliki barisan-barisan bangku yang berada dalam sudut yang menurun, menyerupai tatanan ruang teater. Selain itu, panggung aula mempunyai gorden yang dipasang secara berlapis untuk lebih memberikan suasana pertunjukan ke dalam aula.



Gambar 3.6.4 Ruang ganti di dalam *K-On!*

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Sebuah *band* tentunya tidak menghabiskan waktunya di atas panggung, melainkan mereka juga harus memiliki sebuah ruangan untuk menata rias. Disini, terdapat salah satu contoh ruangan tata rias dalam *k-On!*. Walaupun ruangan tata rias tidak mengikuti sebuah desain yang tetap, dan dirancang sesuai dengan keperluan ruangan, disini ruangan tata rias memberikan referensi dari sebuah layout *dressing room*.

2. *Persona 5*

Persona 5 adalah sebuah *video game* yang mempunyai fokus kepada sekelompok anak sekolahan Jepang melawan monster fantasi. Walaupun fokus game ini berada di dalam dunia lain, terdapat bagian segmen dunia nyata dimana anak SMA ini harus mengikuti sekolahan. Sehingga, terdapat *environment 3D* sekolah yang cukup mendalam di dalam game ini.



Gambar 3.6.5 Auditorium sekolah dalam *Persona 5*

(Sumber: <https://lparchive.org/Persona-5/Update%20138/>)

Berdasarkan *screenshot* ini, *Persona 5* juga memvisualisasikan berbagai macam ruangan lain selain auditorium dimana orang berkumpul. Salah satu ruangan ini adalah gudang yang disusun kembali menjadi sebuah ruangan pribadi,

dimana banyak properti ataupun atribut yang digunakan untuk merayakan sesuatu di simpan. Menurut Zahd (2009), perbedaan ruangan ini disebabkan oleh perbedaan aturan dan fungsi ruangan tersebut.

Melalui ini, terlihat sebuah kontras aturan ruangan dari kedua lokasi diatas. Sedangkan di kanan, aula terlihat bersih dan hampir tanpa objek, untuk mengakomodasi kehadiran murid di dalam aula. Karena aturan dan juga fungsi ruangan yang berbeda ini, kedua ruangan ini mempunyai estetika yang berbeda. Gambar di kiri menunjukkan warna-warni ruangan melalui objek, sedangkan gambar di atas hanya memiliki sedikit warna, merefleksikan ruangan tersebut yang memiliki sedikit objek, untuk dapat memuat lebih banyak orang.



Gambar 3.6.6 Kamar pribadi dari gudang dalam *Persona 5*
(Sumber: <https://lparchive.org/Persona-5/Update%20138/>)

Di sini, terlihat bahwa kamar pribadi yang telah diubah menjadi gudang ini tidak memiliki warna maupun material yang sebagus aula sekolah diatas. Selain itu terdapat berbagai macam objek-objek yang ditaruh di dalam ruangan tersebut, baik demi keperluan pribadi maupun juga sebagai dekorasi ruangan. Maka, hal yang dapat diambil dari referensi ini adalah bahwa ruangan yang tidak didesain

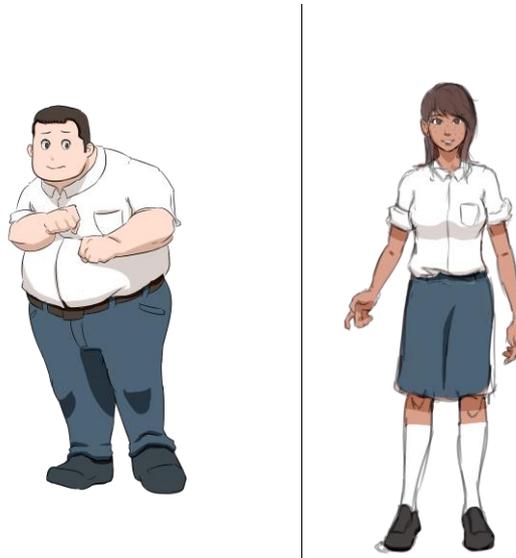
dengan aspek estetika, dapat dibuat lebih menarik melalui penambahan berbagai macam props ke dalam ruangan tersebut.

Ini kontras dengan aula sekolah yang ditunjukkan diatas, dimana ruangan di dalam kamar bekas gudang ini jauh lebih sempit, tetapi dipadati dengan lebih banyak objek-objek yang tertata secara rapih dan peraturan. Selain itu, ruangan ini juga memiliki sebuah alur jalan yang cukup jelas, dimana orang dapat mengetahui dimanakan tempat yang mudah dilalui dan yang telah terisi dengan *props*.

3.7 Proses Perancangan

Pada tahap proses perancangan, penulis membahas keperluan *environment* yang diperlukan oleh sutradara. Sutradara memvisualisasikan cerita dimana sang tokoh utama harus dapat menunjukkan bakatnya sebagai *make-up artist*. Sehingga, sutradara merasa bahwa kondisi yang menyesuaikan untuk ekspresi diri ini adalah di dalam sebuah perlombaan SMA Berbakti. Di dalam skenario film pendek ini, terdapat dua lokasi yang menjadi *setting* dari film ini. Yakni sebuah aula sekolahan dan sebuah ruang ganti.

3.7.1 Skrip



Gambar 3.7.1 Karakter utama *An Incomplete Set*.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Sebelum mendapatkan ide untuk visual yang ingin dibentuk, diperlukannya sebuah ide atau basis yang perlu diberikan ke dalam film. Skrip hadir sebagai penjelasan tertulis atas visi sutradara inginkan kepada film yang dibuat. Setelah melalui berbagai macam iterasi skrip, dimana cerita ini sebelumnya dimulai di sebuah kelas, skrip akhir sampai kepada perlombaan ini secara langsung.

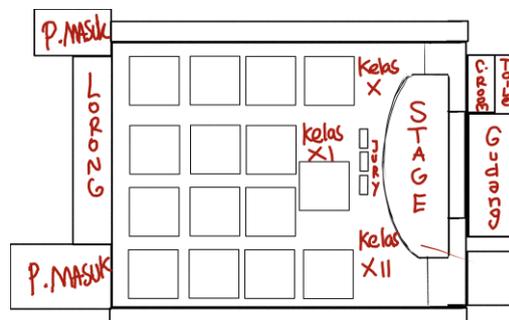
Tokoh utama dari *An Incomplete Set* adalah murid dari SMA Berbakti. Sang tokoh laki-laki adalah Gumelar, yakni seorang siswa yang hobi menata rias tetapi tidak dianggap serius oleh teman-teman karena tubuhnya dan juga jenis kelaminnya sebagai lelaki. Ia menata rias teman sekelasnya, yakni Maria Lestari, dimana selama perlombaan mereka juga membangun persahabatan mereka.

3.7.2 Eksplorasi Desain Aula dan *Dressing Room*

3.7.2.1 Aula

Perlombaan inipun dilakukan di dalam aula, karena sebuah ruang aula seringkali dipakai untuk keperluan fakultas dan juga murid sekolah. Secara fungsional, disinilah tempat yang dipilih untuk menyelenggarakan acara yang perlu diikuti oleh banyak orang. Acara seperti ospek sekolah ataupun pentas seni dilaksanakan di dalam aula, dikarenakan ruangan yang luas untuk menampung orang. Walaupun aula adalah lokasi yang sangat penting dalam naratif cerita, aula bukanlah satu-satunya lokasi yang digunakan dalam cerita.

Sebelum memulai perancangan aula secara langsung, perancangan harus selalu dimulai dari konsep dan rencana posisi lingkungan. Zahd (2009) menyatakan bahwa basis dari seluruh bangunan berada pada tahap perancangan bangunan. Maka, perlu adanya sebuah *floorplan* sebuah sekolah agar ada sebuah ide dimana posisi objek-objek ini berada. Seusai merencanakan sebuah *floorplan*, maka aula dapat dibuat penggambarannya, sebagai sebuah seni konsep dari lingkungan yang akan di model dalam bentuk 3D.

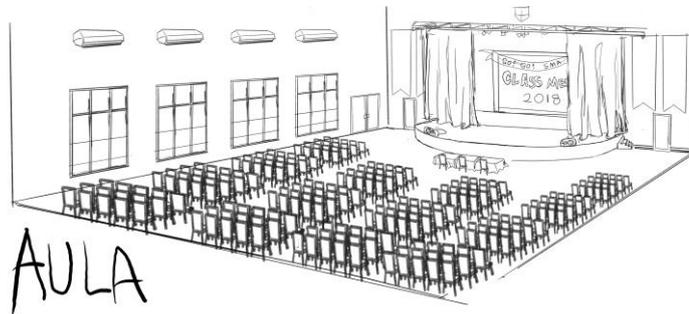


Gambar 3.7.2 Floorplan aula awal
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Perancangan *floorplan* juga harus mengingat kepada berbagai macam faktor realistis ke dalam perancangan auditorium. Sebab, sebuah auditorium bukanlah sebuah ruangan yang hadir dalam sebuah vakum, melainkan sebuah ruangan yang merupakan bagian dari bangunan yang lebih besar. Inilah mengapa, banyak konsiderasi yang diberikan kepada bagaimana sebuah ruangan tersebut tersusun. Sebab, ruangan ini memerlukan berbagai macam peletakan kabel listrik dan juga pipa air jika diperlukan.

Pada bagian perancangan aula sekolah, penulis bereksperimen kepada berbagai macam desain yang ingin ditonjolkan kepada perancangan. Dalam konteks naratif ini, aula adalah tempat di mana awal cerita ini dimulai dan klimaks cerita ini terjadi, titik cerita dimana sang protagonist dapat memberikan hasil *make-up* yang baik dari para juri untuk memenangkan lomba.

Dalam konteks cerita, diperlukannya sebuah acara yang dapat menciptakan skenario dimana *make-up* dapat digunakan sebagai perlombaan. Sebab perlombaan ini adalah ekspresi minat murid yang dipertunjukkan kepada fakultas dan murid sekolah. Sehingga, aula didesain yang sedang dalam mengadakan perlombaan *class meeting* akhir tahun. Karena ini, aula bukanlah sebuah auditorium yang kosong, melainkan sebuah ruangan luas terpenyerup dengan kursi untuk para murid dan guru duduki bersama-sama.



Gambar 3.7.3 Konsep *environment* aula pertama
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kembali kepada aspek fungsional aula, maka perlu diingat bahwa sebuah aula adalah ruangan yang multi-guna. Karena ini, aula memakai konsep *generalist* yakni secara struktural dapat digunakan dalam berbagai macam acara, tetapi memerlukan berbagai properti tambahan untuk mencapai fungsi yang diinginkan. Maka untuk itu, sebuah aula harus memiliki desain yang memberikan pendekatan kepada fungsi dan struktur ruangan tersebut berdasarkan teori pendekatan arsitektur.

Barnwell (2014) mengemukakan bahwa pembatasan atau transisi area penting untuk memberi hubungan kepada tokoh yang berada di dalam lingkungan tersebut. Karena ini, sebuah aula harus dapat bersifat *modular* dan mampu untuk menampung cukup orang di dalam ruangnya sekaligus memberikan estetika dasar. Menurut persepsi visual arsitektur, maka estetika aula dibagi menjadi aturan ruang dan batasan ruang. Secara aturan ruangan, ruangan aula ini dipisah menjadi dua bagian, yakni ruang bagi spectator dan ruang bagi pemanggung. Dua ruangan ini terpisah untuk menjaga aturan ruangan ketika acara berlangsung, sehingga tidak terdapat gangguan dari pihak yang berlawanan.



Gambar 3.7.4 Konsep *environment* aula berwarna

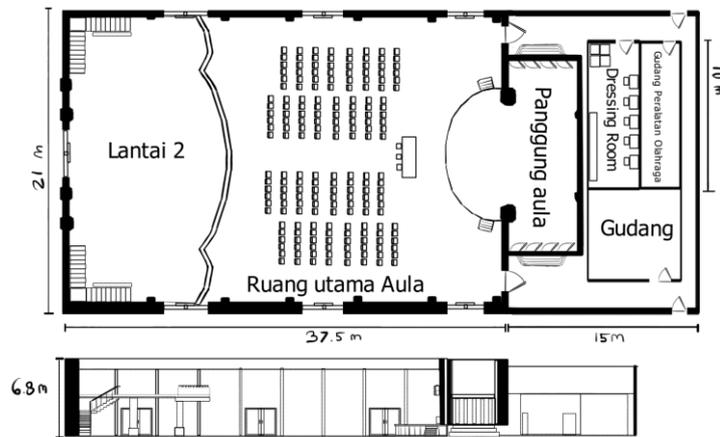
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Melalui pembatasan ini, maka tokoh dapat dibedakan menurut peran yang mereka jalankan di dalam naratif cerita. Di dalam cerita ini, pementas adalah Gumelar dan juga Maria. Karena peran mereka sebagai pementas dalam cerita ini, maka kedua tokoh ini bertempat di atas panggung atau belakang panggung. Sehingga, detail harus difokuskan kepada area panggung dimana acara ini berlangsung.

Kembali lagi kepada fungsi ruangan aula ini, karena keperluan naratif cerita yang sedang dalam mengadakan sebuah perlombaan, maka terdapat berbagai macam objek yang harus hadir dalam acara ini. Objek-objek ini adalah peralatan audio yang mendukung presentasi perlombaan. Selain itu, terdapat berbagai macam objek lain seperti sebuah bendera sekolah yang menunjukkan identitas sekolah, dan juga berbagai macam kursi maupun meja dimana para penonton dapat duduk.

3.7.2.2

Perubahan Rancangan Aula



Gambar 3.7.5 *Floorplan* aula final

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah menghasilkan sebuah rancangan aula pertama, rancangan ini melewati berbagai macam bentuk revisi yang merubah bentuk maupun struktur aula yang dibuat ini. Arah yang ingin diambil dari revisi ini adalah untuk lebih menonjolkan aspek aula sebagai sebuah panggung, bukan sebagai sebuah auditorium biasa dan lebih memahami struktur sebuah aula dalam dunia nyata. Perubahan ini mengambil lebih banyak referensi yang telah dituliskan di dalam sub-bab sebelumnya.

Floorplan aula disini lebih detail dan luas dibandingkan dengan floorplan sebelumnya. Disini luas aula total memiliki ukuran 52.5 m x 21 m x 6.8 m. Aula dibagi menjadi empat lokasi yang berbeda, yakni ruangan utama aula, lantai atas aula, panggung dan area *backstage* aula. Besar aula ini termasuk sangat besar untuk ukuran aula sekolah, sebab aula ini memiliki sebuah lantai kedua yang dapat dipakai sebagai tempat ekstra bagi para penonton.

Jika mengukur kapasitas aula SMA Berbakti, sebuah ruangan dapat memuat 984 orang jika dihitung menurut kebutuh standar orang per ruangan yakni 0,8 m²/orang. Perhitungan ini tidak memasukkan jumlah luas perabotan ke dalam aula, melainkan jumlah maksimal orang yang dapat berada di dalam ruangan aula tersebut. Kapasitas yang lebih besar ini juga hadir untuk memberikan ruangan yang cukup bagi berbagai macam acara olahraga *indoor* yang dilakukan di dalam aula. Jumlah pintu yang banyak juga dirancang untuk memberikan tempat akses yang lebih mudah ke dalam ruangan aula utama. Pintu geser yang memiliki ukuran 3m x 2.25m ini hadir juga berfungsi sebagai masuk dan keluar orang dan perabotan yang diperlukan ke dalam aula sekolah.

Berikutnya, perubahan yang paling menonjol ini adalah struktur aula yang lebih tertutup dibandingkan dengan desain sebelumnya yang memakai banyak jendela ataupun pintu yang berjendela. Desain ini diubah menjadi sebuah dinding yang memiliki pintu kayu. Lokasi jendela juga dipindah ke bagian atas dinding. Mengambil dari referensi sekolah dari game *Persona 5*. Perubahan ini disebabkan untuk menciptakan sebuah ruangan yang terasa lebih tertutup. Ruang yang tertutup menurut Barnwell (2014) menunjukkan sebuah lokasi memberi fokus kepada apa yang berada di dalam ruangan tersebut, dibandingkan dengan ruangan yang terbuka.



Gambar 3.7.6 Konsep *environment* aula dengan detail objek
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Selain itu, salah satu perubahan yang mencolok adalah perbedaan penggunaan bahan dalam panggung dan juga lantai aula menjadi kayu. Pada awal desain aula, bahan panggung ini menggunakan linoleum, sedangkan lantai aula memakai keramik. Perubahan ini disebabkan oleh palet warna yang digunakan sebelumnya terasa kurang pas bagi skrip cerita ini, dan juga bahwa bahan linoleum jarang digunakan dalam bangunan interior sekolah.

Sebelumnya, warna panggung memiliki warna cerah seperti warna merah terang. Tetapi, warna ini kurang pas dengan skrip yang cukup serius. Sehingga, warna panggung dan lantai menjadi warna coklat dari kayu. Warna ini dipilih untuk mendapatkan suasana yang menenangkan dan lebih natural agar tidak mencuri perhatian dari karakter yang ada.

3.7.2.3 Dressing Room & Backstage

Lokasi kedua adalah *dressing room* dan juga *backstage* bagi para peserta lomba. Kedua lokasi dibahas secara bersamaan dikarenakan, bagian belakang

panggung merupakan area pembatas panggung dan juga ruangan ganti para peserta. Menurut Zahd (2009), sebuah pembatas ruangan termasuk sebagai area yang dibatasi oleh tempat transisi tersebut. Selain itu, area *backstage* tidak memiliki berbagai macam *scene* yang cukup signifikan jika dibandingkan dengan *scene* yang terletak di dalam.

Ide untuk area tempat *dressing room* ini awalnya berkontradiksi dengan realita. *Dressing room* bukanlah sebuah tempat yang ada di dalam sebuah sekolah Indonesia. Sebab, sekolah tidak memerlukan sebuah ruangan khusus untuk *make-up* atau ruang ganti kostum. Walau beberapa sekolah Indoensia memiliki berbagai macam pentas seni dimana ruang-ruang ini dapat digunakan, tetapi seringkali penataan rias ataupun kostum dilakukan di dalam kelas atau kamar mandi. Walaupun begitu, di luar negeri terutama di negara yang sudah berkembang, sekolah memiliki ruang khusus untuk berganti baju.

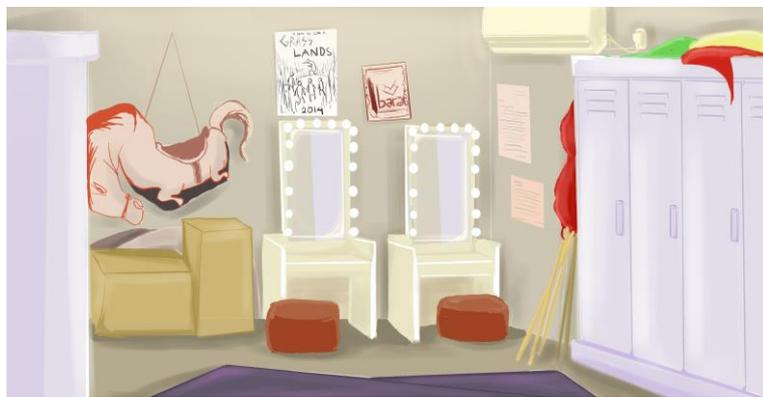


Gambar 3.7.7 Konsep *environment changing room* dan *backstage*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Karena ini, terdapat sebuah kompromi desain *dressing room*. Dikarenakan bahwa *dressing room* biasanya tidak ada di dalam sekolah Indonesia, tetapi sekolah luar negeri memiliki sebuah ruangan khusus untuk ini, maka *dressing*

room di dalam SMA Berbakti dirancang sebagai sebuah gudang serbaguna yang dipakai sebagai *dressing room*.

Gudang serbaguna ini menghasilkan sebuah ruangan yang dimana praktikalitas lebih diperhatikan dibandingkan dengan estetika, maka material di dalam ruangan ini cukup standar jika dibandingkan dengan bahan bangunan aula. Maka, penulis memilih sebuah konsep yang cukup utiliter, dan juga memiliki atribut seni sekolah yang menunjukkan identitas sekolah tersebut.

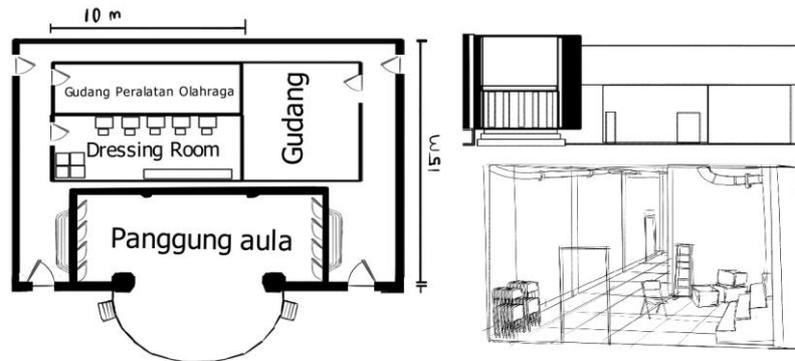


Gambar 3.7.8 Konsep *environment changing room* berwarna
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Di dalam *dressing room*, sang protagonis mengalami konflik kompetensi saat menata *make-up* pasangannya. Ia harus dapat membuktikan keterampilannya dibawah tekanan siswa-siswi lain yang menganggap remeh minatnya hanya karena ia seorang laki-laki. Barnwell (2004) menekankan bahwa skala sebuah ruangan berhubungan langsung dengan suasana yang ingin disampaikan. Maka, *changing room* ini dibuat cukup sempit untuk lebih menunjukkan suasana yang cukup dekat antara tokoh-tokoh yang berada di dalam *changing room*.

3.7.2.4

Perubahan Rancangan Dressing Room & Backstage



Gambar 3.7.9 *Floorplan backstage* final

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Seperti rancangan aula, kedua *environment* ini memiliki berbagai macam perubahan desain. Hanya, jika dibandingkan dengan perubahan rancangan aula, perubahan disini tidak sedrastis perubahan rancangan aula, yakni fokus diberikan kepada luas ruangan yang lebih sempit, susunan perabotan yang ada, dan penggunaan objek di dalam ruangan.

Floorplan *backstage* ini jauh lebih kecil dibandingkan dengan ruangan aula utama. Walaupun begitu, ruangan *backstage* masih cukup luas, dikarenakan dengan berbagi macam faktor, seperti penggunaan gudang di dalam sekolahan SMA. Ruang *backstage* ini memiliki ukuran ruangan total 15 m x 21 m x 3,5 m. Langit-langit ruangan *backstage* lebih pendek, dikarenakan ruangan *backstage* tidak memiliki lantai kedua seperti di dalam ruangan aula utama. Selain itu, ruangan *backstage* lebih kecil, karena kebutuhan ruangan bagi benda tidak sebanyak ruangan yang diperlukan untuk manusia, dan bergantung dengan volume barang yang disimpan.

Dalam floorplan ini, terdapat tiga ruangan berbeda di dalam *backstage*. Semua ruangan ini adalah gudang yang digunakan sebagai tempat penyimpanan barang. Hanya terdapat satu ruangan yang digunakan sebagai sebuah ruangan tata rias. Ruangan ini dibagi menjadi ruangan berbeda untuk mempermudah pembagian penyimpanan benda sekolah. Gudang pertama adalah Gudang yang menyimpan peralatan olahraga seperti bola, kuda-kuda, ataupun meja *ping-pong*. Kemudian adalah gudang peralatan panggung, dimana peralatan panggung seperti *audio system* ini disimpan, gudang ini digunakan menjadi sebuah ruang tata rias selama masa perlombaan *class meeting*. Terakhir adalah gudang serbaguna, yakni dimana berbagai macam barang-barang yang tidak digunakan seperti hasil karya seni disimpan.

Perubahan berikutnya adalah pergantian perabotan untuk menjadi lebih realistis. Sebelumnya, berbagai perabotan yang digunakan di awal desain ini bagaikan berasal dari sebuah ruangan ganti baju di sebuah studio. Dengan berbagai macam meja khusus untuk *make-up* dan juga berbagai macam *locker* untuk menyimpan barang. Karena ini, perabotan ini diganti dengan berbagai macam perabotan sekolah yang digunakan sebagai tempat ruang ganti baju sekolah. Selain perabotan, adalah berbagai macam peralatan yang disusun secara rapih untuk memberikan ruangan bagi tempat tata rias. Tata rias memerlukan sebuah ruangan yang lebih luas dibandingkan dengan ruangan kelas. Karena, sang penata rias perlu bergerak ke berbagai sisi sang model untuk menata *make-up* tanpa berhalangan dengan penata rias yang ada di sampingnya.



Gambar 3.7.10 Desain akhir *dressing room*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Terakhir adalah penggunaan cahaya di dalam *dressing room*. Awalnya desain *dressing room* yang lebih gelap dan tidak nyaman demi memberikan suasana ketidakpastian protagonis. Walau begitu, secara realistis ini tidak masuk akal dikarenakan keperluan sumber cahaya yang cukup banyak agar dapat memastikan *make-up* ini dipakai secara benar. Sumber cahaya inipun juga mempunyai efek ke dalam perancangan *dressing room*, dimana awalnya meja rias ini mirip dengan meja rias yang biasa yang ada di rumah. Tetapi, meja rias ini kurang dianggap sesuai dengan konsep yang utiliter, maka cahaya ini dipindah ke dalam bentuk lampu rias *portable* dan lampu *LED*. Kembali lagi ke dalam aspek ruangan yang merupakan bekas dari sebuah gudang, lampu *LED* dipakai karena harga lampu yang murah dan juga panjang umur lampu tersebut. Kedua sumber cahaya tersebut menjadikan ruangan *tata rias* cukup terang untuk dipakai manata rias seseorang.

3.7.3 Aspek referensi yang diambil

Seluruh referensi diatas memiliki berbagai macam hal yang diambil dan dipakai sebagai titik referensi perancangan aula. Berikut adalah tabel yang merincikan aspek-aspek spesifik setiap referensi yang digunakan.

Tabel 3.7.1 Referensi aspek yang digunakan

No.	Asal Referensi	Gambar	Aspek yang direferensikan
1	Aula SMA Santa Theresia		Pengunaan lampu di dalam langit-langit aula, palet warna aula yang cukup terang.
			Struktur <i>floorplan</i> aula, bentuk panggung dan juga <i>backstage</i> aula.
2	Aula SMAK 7 Penabur		Pengunaan <i>soundsystem</i> , bentuk <i>lighting</i> panggung.
			Desain lantai aula, dan juga lantai kedua dari aula.
3	K-On!		<i>Dressing Room</i> yakni merupakan ruangan dimana orang bertata rias.

			<p>Warna <i>backstage</i> dan juga tata ruang <i>backstage</i>.</p>
			<p>Palet warna dan juga <i>texture</i> dari berbagai macam <i>environment</i>.</p>
4	Persona 5		<p>Bentuk model 3D yang digunakan, bentuk tangga podium aula, estetika <i>backstage</i> aula.</p>
			<p>Props dari <i>dressing room</i>. Yakni merupakan sebuah gudang yang digunakan secara sementara.</p>