



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Pada film animasi *Hybrid* yang berjudul “*Money-Maniac*” memilih tema adiksi. Tema tersebut diwujudkan pada film animasi *hybrid* “*Money-Maniac*” yang menceritakan tentang seorang lelaki yang bernama Rudi yang terkena PHK dan terjatuh ke dalam dunia perjudian. Oleh karena itu tema adiksi digunakan oleh penulis karena memiliki keterkaitan dengan cerita yang akan diangkat.

Environment merupakan bagian penting dalam sebuah film animasi. Dalam film ini, penulis bekerja sebagai perancang *environment*. Dalam proses perancangan *environment*, penulis tentu melakukan riset terlebih dahulu mengenai hal apa saja yang berkaitan antara film dengan tempat kejadian yang kemudian dapat diaplikasikan. Dalam film animasi *hybrid* “*Money-Maniac*” penulis menggunakan apartemen tipe studio yang kemudian dapat dipakai sebagai referensi. Seiring dengan proses perancangan *environment*, penulis melakukan riset dan analisis, dengan tujuan digunakan untuk pembuktian fakta yang terjadi. Hal tersebut dilakukan dengan dua cara, yaitu kuantitatif. Metode ini sangat berguna dengan tujuan membuktikan kesesuaian dari karya “*Money-Maniac*”.

Alasan penulis dan tim menggunakan apartemen sebagai *environment* karena disesuaikan dengan *three dimensional* dari tokoh Rudi, tokoh Rudi mempunyai penghasilan berada dikelas menengah yang cukup untuk mempunyai

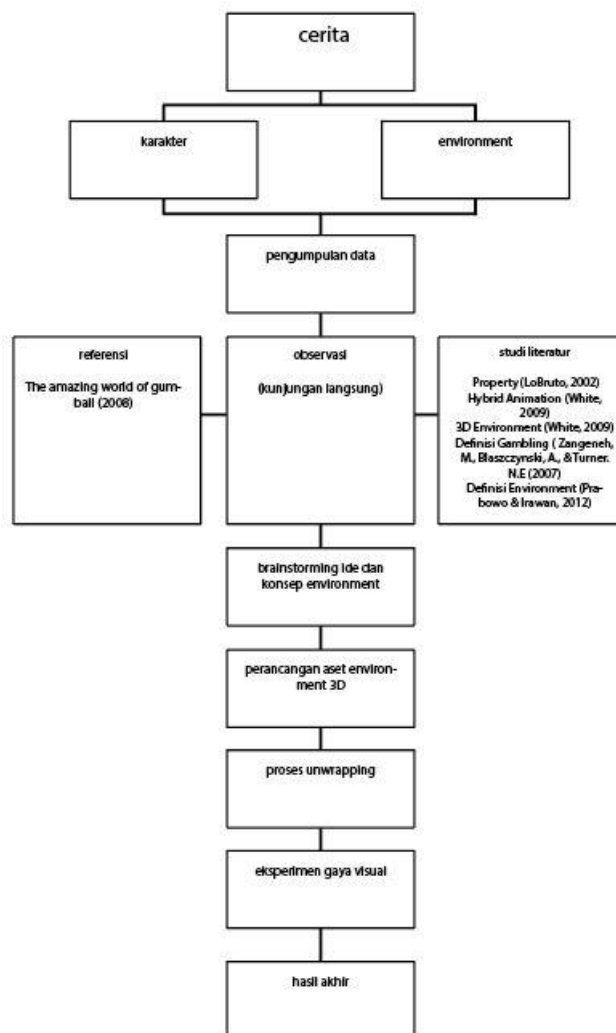
tempat tinggal pada sebuah apartemen. Tempat yang dipilih berlokasi pada sekitaran Jakarta dan Tangerang.

3.2. Sinopsis

Rudi merupakan seorang pemuda yang berasal dari keluarga menengah keatas, dia bekerja disalah satu perusahaan dan menempati posisi sebagai akuntan Ia merupakan seorang lulusan sarjana ekonomi, Rudi berasal dari keturunan Jawa. Dia baru saja di PHK karena pandemi COVID-19. Rudi mendapatkan pesangon dari kantornya dalam jumlah banyak. Dia merasa tenang karena melihat banyaknya pesangon yang diberikan, Rudi pun bersantai sampai dua bulan kemudian uang pesangon yang diberikan mulai berkurang dan tidak dapat membiayai hidupnya selanjutnya. Dalam keadaan bingung, dia mencari cara menambah uang untuk membiayai hidupnya. Kemudian Rudi menemukan iklan judi online. Awalnya, Rudi tidak tertarik namun karena tak ada pilihan lain dia pun membuka situs judi online tersebut. Saat Rudi menang, dia sangat senang lalu memutuskan untuk bermain lagi, dan dia mendapatkan banyak sekali uang dari hasil perjudiannya, sehingga menyebabkan Rudi kehilangan akal sehatnya. dia menjadi adiksi terhadap judi online. Sayangnya, ketika Rudi dihadapkan dengan kekalahan. Dalam keadaan panik dia mencoba untuk bermain lagi namun uang yang dia peroleh jauh lebih sedikit daripada sebelum dia bermain judi. Ketika situs judi tersebut memberikan pertanyaan apakah dia ingin melanjutkan bermain judi *online* atau tidak, Rudi akhirnya memutuskan untuk berhenti dan memilih untuk bekerja di mini market terdekat.

3.3. Posisi Penulis

Pada film animasi *hybrid* yang berjudul “*Money-Maniac*”, penulis memiliki peran sebagai *environment artist*, yang mempunyai titik berat pada proses percepatan dengan menaruh elemen yang terdapat pada dunia nyata kedalam scene.



Gambar 3.1. Skema Perancangan
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

3.4. Acuan

Acuan yang digunakan dalam pembuatan *environment* pada film animasi *hybrid* "Money-Maniac" terdiri dari 2 kelompok, yaitu : acuan gaya visual, acuan model kamar. Sementara untuk acuannya sendiri didapatkan dari film dan bangunan yang ada di kehidupan sehari-hari.

3.4.1. Acuan Bangunan

Untuk perancangan *environment* ruangan kamar dibuat berdasarkan acuan bangunan apartemen bertipe studio yang ada disekitar penulis. Penulis juga menambahkan beberapa hal yang ditemukan pada film-film dan animasi. Penulis melakukan observasi langsung pada tiga apartemen, yang berlokasi di Gading Serpong, Cikokol dan ruangan untuk dijadikan acuan langsung pada bagian interior ruangan. Selain melakukan observasi secara langsung, penulis juga menggunakan *short film* berjudul *The Gambler. scene* pada referensi memiliki model ruangan yang kecil dan minimalis sehingga pegabungan keduanya cocok untuk dijadikan acuan dalam menghasilkan ruangan kamar.

1. Acuan Real Life

Acuan bangunan yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:

a. Scientia Residence

Apartemen ini berlokasi di Gading Serpong, Tangerang. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh penulis, bentuk kamar pada apartemen Scientia bertipe studio yang berukuran 725x350m² terlihat sempit, karena pada cerita yang akan dibuat, tokoh utama yang merupakan pegawai kantor tinggal sendiri. Dan jika dilihat dari perbandingan barang dan

ukuran kamar, kamar terlihat sempit karena ruangan dibuat pas dengan barang yang ada dalamnya. Dan biaya sewa perbulan pada apartemen Scientia ini ada diharga 3 jutaan dan tahunannya ada diharga 27 jutaan.



Gambar 3.2. Interior Apartemen Scientia
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



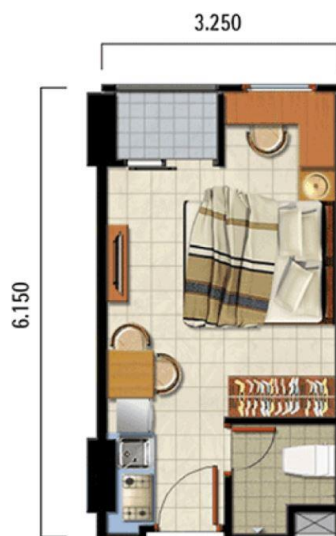
Gambar 3.3. Floor Plan Apartemen
(Sumber: <https://www.summareconserpong.com/project/scientia-garden/scientia-residences>)

b. Ayodhya Residence

Apartemen ini berukuran 615x325m2, apartemen ini berlokasi di daerah Cikokol, Tangerang. Dari bentuk desain kamar, kamar ini tidak berbeda jauh dengan tipe studio Scientia residence, tapi dari luas kamar, ayodhya residence mempunyai ukuran yang lebih kecil disbandingkan Scientia. Apartemen ini mempunyai biaya sewa bulanan di 3 jutaan.



Gambar 3.4. Interior Apartemen Ayodhya
(Sumber: <https://www.traveloka.com/id-id/hotel/indonesia/luxurious-studio-room-ayodhya-residences-9000000207334>)



Gambar 3.5. Floor Plan Ayodhya Residence
(Sumber: <https://ayodhyaofficial.com/apartemen-ayodhya/>)

c. M-Town Residence

Apartemen ini bertempat di Gading Serpong, Tangerang dan mempunyai ukuran luas kotor 23-25m² dan luas bangunan 19-21m², jika dibandingkan dengan dua apartemen sebelumnya, apartemen M-Town mempunyai ukuran yang lebih kecil lagi dibandingkan dengan ayodhya dan juga Scientia. Harga sewa ada diharga 3,1 jutaan untuk perbulan dan 30 jutaan untuk satu tahun.



Gambar 3.6. Interior M-Town Residence

(Sumber: <https://www.sewa-apartemen.net/search/m+town+studio/page/3/>)



Gambar 3.7. Floor Plan M-Town Residence
(Sumber: <https://www.summareconserpong.com/project/other-projects/serpong-m-town>)

d. *Acuan Film*



Gambar 3.8. Contoh Interior Kamar Milik Atta Halilintar
(Sumber: Channel Youtube milik Atta Halilintar)

Alasan penulis memilih menggunakan kamar dari *youtuber* Atta Halilintar yaitu, Atta dan tokoh Rudi mempunyai kesamaan untuk menunjukkan kekayaan dengan properti sepatu, dan sepatu yang dimiliki oleh Atta termasuk kedalam sepatu dengan merk ternama. Dan jumlah yang terdapat dalam satu rak sepatu berjumlah 32 buah dan total 64 buah karena pada kamar tersebut terdapat 2 rak. Dikamar tersebut juga terdapat tempat tidur yang berukuran *king size*

berserta meja untuk lampu tidur pada sisi kiri dan juga kanan dari tempat tidur.



Gambar 3.9. Contoh Interior Kamar Pada Rusun di Jakarta Timur
(Sumber: Channel Youtube Watchdoc Documentary)

Tempat tersebut dipilih oleh penulis karena daerah rusun tersebut berada pada daerah Poncol, Jakarta Timur. Tempat tersebut merupakan perumahan rusun kumuh. Pada kamar tersebut hanya terdapat sebuah kasur, lemari pakaian plastikan, alas tikar. Kamar tersebut juga tidak ada barang yang terlihat mahal, dan hal itu dapat penulis pakai untuk dijadikan sebagian acuan untuk kamar apartemen tokoh rudi pada fase miskin yang diakibatkan kecanduan judi.



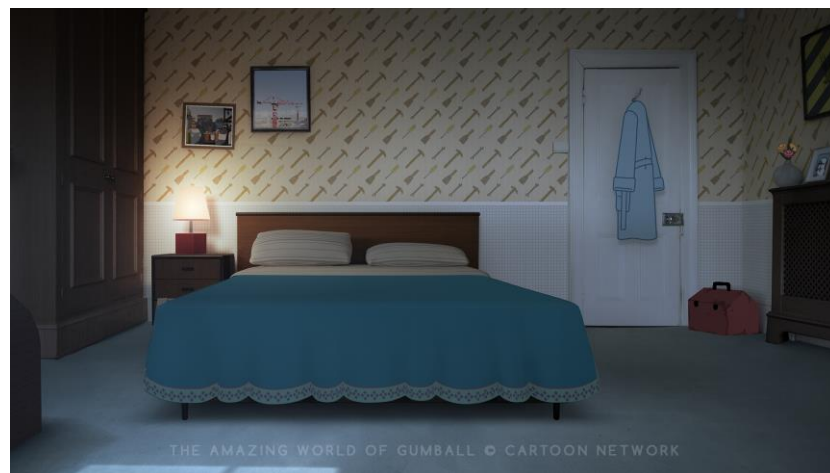
Gambar 3.10. Barang yang dikemas dalam tas dan kantong plastik
(Sumber: Channel Youtube Watchdoc Documentary)

3.4.2. Acuan Gaya Visual

Acuan mempunyai peran penting pada saat pembuatan konsep karya karena acuan gaya visual yang menghasilkan gaya visual yang unik dan cocok pada 2 dimensi. Acuan ini mempunyai tujuan untuk memastikan bahwa *environment* 3D yang dihasilkan bisa terlihat layaknya *environment* ataupun *background* 2D. Acuan yang digunakan sebagai gaya visual pada film animasi *hybrid* berasal dari *The Amazing World Of Gumball* oleh Ben Bocquelet dan juga *in between* yang terdapat di *Youtube* karya dari Alice Bissonnet, Aloyse Desoubries, Sandrine Han Jin Kuang, Juliette Laurent, Sophie Markatatos, siswa dari *designer and director of animated films* yang sedang mendapatkan pelatihan dari Gobelins, *the school of image*.

1. *The Amazing World Of Gumball (Ben Bocquelet)*

The Amazing World Of Gumball merupakan karya dari Ben Bocquelet adalah referensi pertama yang dipakai sebagai acuan gaya visual untuk merancang film animasi *hybrid* ini. Salah satu faktor yang menjadi keunikan dari karya Ben Bocquelet yaitu *environment*, pencahayaan, dan medium yang digunakan. Namun penulis berfokus pada *environment* dan Medium yang digunakan, terdiri dari dua jenis, yang pertama tiga dimensi (3D) dan dua dimensi (2D). *environment* serta *lighting* yang dibuat sangat mengedepankan *focus of attention* sesuai dengan teori dari White (2009).



Gambar 3.11. Interior Kamar Gumball

(Sumber:

<https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/019/890/815/large/clementine-frere-ghouls100-1080.jpg?1565449077>)

Hal yang menjadi perhatian adalah terdapat dua jenis *lighting* yang ditempatkan secara bersamaan pada satu tempat kejadian. untuk *environment* digunakan pencahayaan secara tiga dimensi dan untuk

objek yang dituju digunakan pencahayaan secara dua dimensi. Bayangan yang dihasilkan cenderung lembut serta realistis karena pencahayaan yang digunakan secara tiga dimensi dan tidak merubah warna dari *environment* tersebut. Apa yang akan diambil oleh penulis untuk perancangan gaya *environment* dan juga *focus of attention* untuk memberikan kesan tiga dimensi pada *environment* sehingga bisa cocok dengan tokoh dua dimensi. Selain itu dari segi pembuatan objek tiga dimensi yang buat secara tiga dimensi.



Gambar 3.12. Interior Kamar Anak Wattersons

(Sumber:

https://theamazingworldofgumball.fandom.com/wiki/Wattersons%27_house?file=WattersonsHouse_GumballsBedroom.jpg)

Karena waktu kejadian pada kamar ini terjadi pada siang menuju sore hari, warna pencahayaan yang digunakan yaitu *warm*, pada gambar ini juga terlihat objek yang terdapat di kamar menyerupai bentuk asli atau realistis. Tekstur pada kamar ini juga terlihat seperti pada kehidupan

sehari-hari, seperti lemari penyimpanan yang mempunyai tekstur kayu.



Gambar 3.13. Ruang Tamu Wattersons

(Sumber:

https://theamazingworldofgumball.fandom.com/wiki/Wattersons%27_house?file=WattersonsHouse_LivingRoom_DoorOpen.jpg)

Bayangan yang dihasilkan dengan pencahayaan tiga dimensi terlihat lembut dan realistis karena bentuk objek yang menyesuaikan bentuk dari asli.

Penulis menarik kesimpulan bahwa objek yang digunakan pada film *the amazing world of gumball* yang ditampilkan dari ketiga gambar diatas, mempunyai bentuk sama seperti bentuk aslinya. Dan hasil akhir yang dihasilkan mempunyai hasil realistis dari segi objek.

3.5. Proses Perancangan

Dalam proses pembuatan animasi *hybrid* “*Money-Maniac*”, penulis memilih *environment 3D* untuk melengkapi cerita yang mempunyai setting disebuah kamar tidur dimana di dalamnya terdapat seorang pemuda yang bernama Rudi yang

hanya hidup menggunakan uang pesangon karena ia baru saja terkena PHK akibat dampak dari pandemi, ketika uangnya sudah mulai berkurang, ia mulai mencari cara bagaimana mendapatkan uang untuk kebutuhan hidupnya. Penulis membuat rancangan kamar ini berdasarkan referensi yang sudah dikumpulkan.

3.5.1. *Brainstorming konsep environment*

Saat pertama kali cerita dibuat, penulis memulai mempelajari terlebih dahulu *three dimensional character* melakukan *brainstorming* untuk menemukan *environment* yang cocok pada dengan cerita yang akan dibuat.

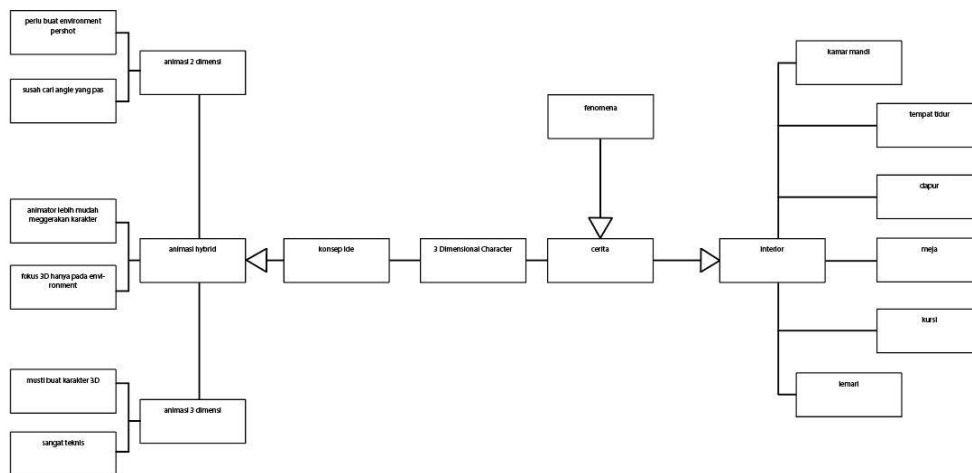


Gambar 3.14. *Three Dimensional Character*
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Berikut adalah *three dimensional character* yang telah dibuat oleh perancang tokoh. Cerita tersebut mengangkat tema tentang seorang pemuda yang baru saja terkena dampak dari pandemi berupa PHK dari pekerjaan, namun ia terjatuh ke dalam permainan judi untuk mendapatkan uang yang tujuannya untuk memenuhi kebutuhan hidup. Namun yang menjadi keunikan tersendiri yaitu bahwa kamar tidur tempat ia bermain mengalami perubahan seiring dengan lamanya waktu bermain.



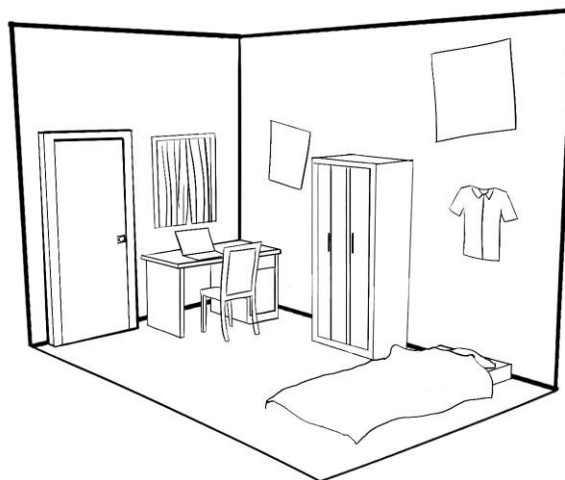
Gambar 3.15. Desain Tokoh Rudi
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.16. Skema *Brainstorming*
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Penulis membuat skema perancangan awal tentang apa saja kemungkinan untuk membuat perancangan ini. Pada saat proses brainstorming, konsep kamar yang diinginkan terus mengalami perubahan yang dimana terjadi kebingungan untuk

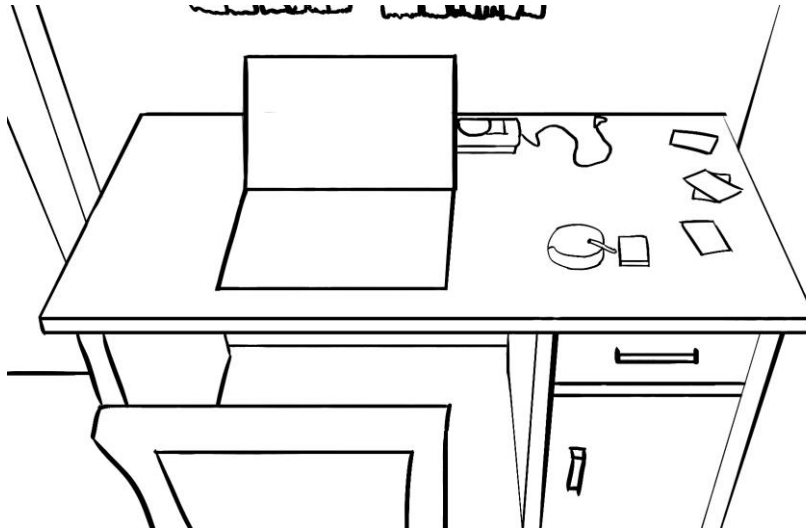
memilih ukuran kamar, saat itu ada dua jenis kamar yang didiskusikan yaitu, kamar kos dan kamar apartemen bertipe studio. Lalu yang berikutnya kamar tersebut mempunyai detil yang banyak seperti pajangan pada dinding dan juga objek yang terdapat pada kamar tersebut. Dari hasil *brainstorming* diatas, terlihat pertama kali penulis menentukan metode *hybrid* untuk membuat animasi *money-maniac*. Terdapat beberapa alasan mengapa penulis tidak memakai dua dimensi atau tiga dimensi saja. hal tersebut dikarenakan penulis dan tim ingin mendapatkan kedalaman pada *environment* dan juga menampilkan visual serta estetik dari *environment*.



Gambar 3.17. Rancangan Alternatif Satu Bentuk Kamar

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Gambar diatas merupakan konsep awal untuk desain kamar bagian dalam kamar yang berukuran 3x2 meter persegi yang dipenuhi oleh barang-barang seperti: meja, lemari, poster dua buah, meja dan juga sebuah kasur yang sangat sederhana.



Gambar 3.18. Rancangan Alternatif

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Konsep awal juga merujuk pada Batasan masalah dimana setelah terkena dampak PHK, tokoh Rudi menjadi pemain judi agar bisa mendapatkan uang untuk bisa bertahan hidup, pada meja juga terlihat beberapa kartu dan juga asbak dan sebatang rokok yang menggambarkan *three dimensional* sang tokoh bahwa ia menyukai permainan kartu dan juga seorang perokok.



Gambar 3.19. Rancangan Final Kamar

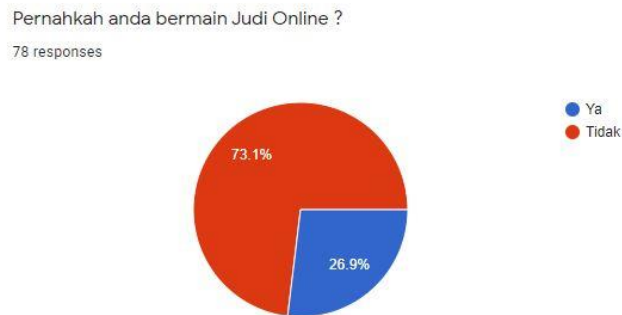
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Gambar merupakan hasil akhir dari *brainstorming*. Perubahan yang paling besar ada pada bentuk kamar yang pada awal direncanakan pada sebuah kamar kos-kosan hingga hasil akhir menjadi sebuah kamar apartemen bertipe studio. Elemen property pada ruangan ini sebagian besar mengikuti *brainstorming* yang sudah didapatkan seperti: meja, kursi dan lemari,laptop. Dan karena kamar tersebut berubah menjadi kamar apartemen maka ada beberapa properti yang ditambahkan seperti: kamar mandi, dapur, televisi. Ada juga properti yang dimodifikasi seperti kasur yang tadinya tidak memiliki kaki, menjadi ranjang bertipe *queen size* yang berukuran 200cm x 160cm.

Setelah membuat konsep kasar, penulis berserta pembuat tokoh dan juga pembuat *shot* berkolaborasi untuk menentukan *final shot* yang akan dicapai dimulai dari menentukan *mood*, dimana suasana kamar dibuat menjadi gelap karena cuaca diluar sedang hujan. Sehingga penulis dan perancang tokoh membuat seperti pada gambar.

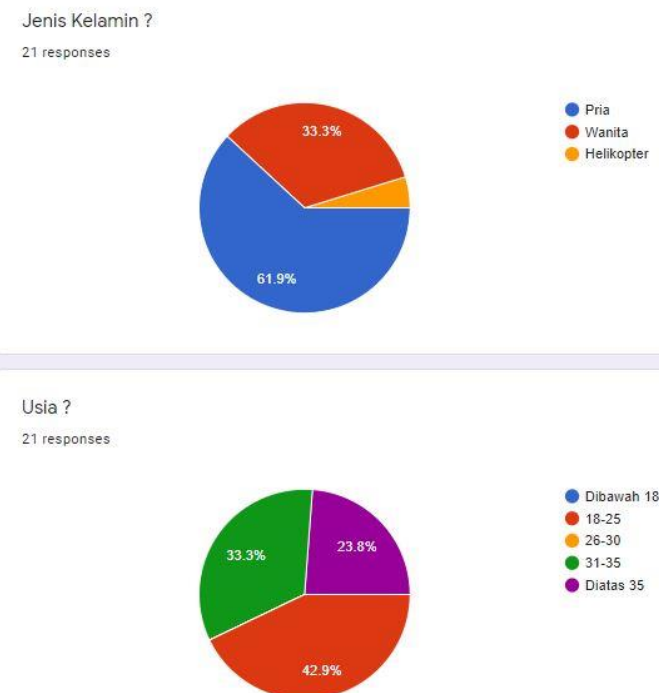
3.5.2. Hasil Survey

Penulis dan tim membuat kuisisioner dengan *google docs* dan dibagikan kepada kerabat yang secara sengaja atau tidak telah bermain judi baik itu secara *online* maupun konvensional dan berikut merupakan hasil dari survey



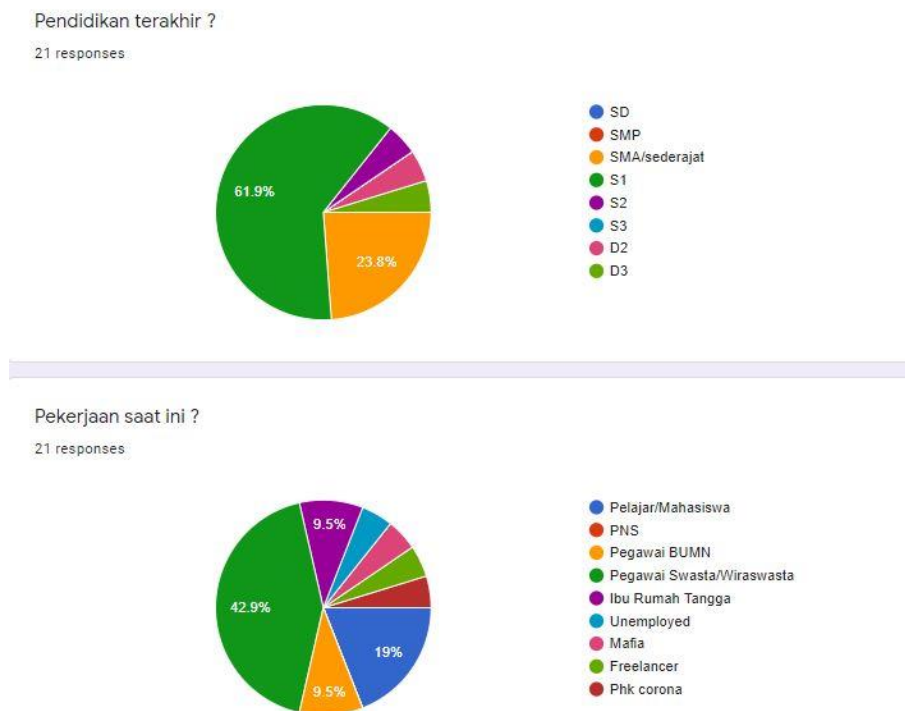
Gambar 3.20. Jumlah Responden
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Dari Total 78 pengisi survey, sebanak 73,1% atau sebanyak 57 responden menjawab tidak bermain judi secara *online* dan sebanyak 26,9% atau 21 responden menjawab pernah bermain.



Gambar 3.21. Diagram responden berdasarkan jenis kelamin dan usia
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Para pemainnya pun didominasi oleh pria sebagai 61,9% atau 13 pria, 33,3% atau 7 wanita dan 4,8% atau 1 orang tidak keduanya. Usia pemainnya juga bervariasi mulai dari 18 tahun hingga 35 tahun. Usia 18-25 tahun sebanyak 42,9% atau 9 orang, usia 31-35 tahun atau sebanyak 7 orang dan yang terakhir diatas 35 tahun sebanyak 23,8 persen atau 5 orang.

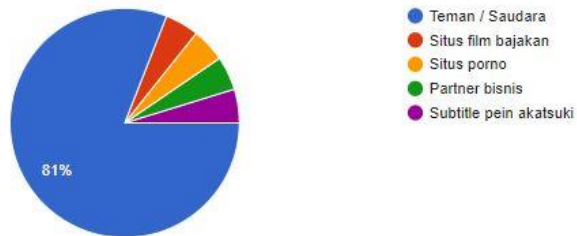


Gambar 3.22. Diagram responden berdasarkan Pendidikan dan pekerjaan
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Jenjang Pendidikan dari orang yang telah bermain judi secara *online* pun bervariasi, mulai dari SMA hingga S2, namun responden terbanyak yaitu mereka yang menempuh Pendidikan S1 dan juga disusul oleh SMA, tingkat S1 sebanyak 61,9% atau 13 orang, tingkat SMA sebanyak 23,8% atau 5 orang. Pekerjaan juga bervariasi mulai pelajar hingga phk corona.

Darimana mendapatkan/mengetahui situs judi online tersebut?

21 responses



Gambar 3.23. Diagram responden berdasarkan mengetahui situs judi
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Para pemain ini juga mengetahui situs judi *online* dari teman maupun keluarga karena dari mulut ke mulut, jumlah tersebut sebanyak 81% atau 17 orang.

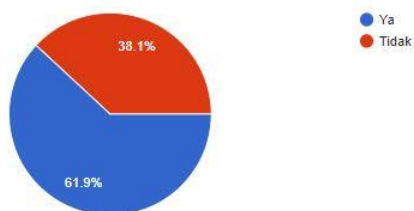
Alasan anda mencoba judi online?

21 responses



Apakah judi mempengaruhi reputasi anda ?

21 responses



Gambar 3.24. Diagram responden berdasarkan alasan dan reputasi
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Sebagian alasan yang mereka berikan mengapa bermain Judi karena mereka ingin mendapatkan uang yang banyak sebanyak 47,6% atau 10 orang. Sebanyak 19%

atau 4 orang diajak oleh kerabat mereka, dan sebanyak 9,5% atau 2 orang karena mereka bosan dengan pekerjaan. Dan ternyata judi juga mempengaruhi reputasi mereka pada kehidupan nyata karena dengan jumlah uang yang mereka dapatkan dapat menaikkan reputasi mereka, sebanyak 61,9% atau 13 orang menjawab iya dan sebanyak 38,1% atau 8 orang menjawab tidak.



Gambar 3.25. Flowchart berdasarkan waktu yang dihabiskan untuk bermain judi
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Rata-rata waktu yang dihabiskan oleh para pemain judi antara 30 menit sampai sehari, tetapi rata-rata menjawab minimal menghabiskan waktu 2 jam untuk bermain, karena terdapat perasaan harus menang dengan jumlah yang lebih banyak.

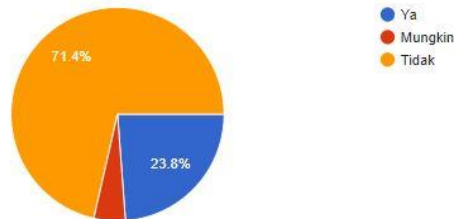


Gambar 3.26. Diagram responden berdasarkan kaingin untuk terus bermain judi
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Berdasarkan hasil responden, jika mereka mengalami kekalahan maka mereka harus bermain lagi untuk menutupi kekalahan tersebut sebanyak 47,6% atau 10 orang. Dan jika mereka menang dalam satu permainan, mereka mempunyai keinginan untuk bermain lagi dan menang lebih banyak sebanyak 57,1% atau 12 orang.

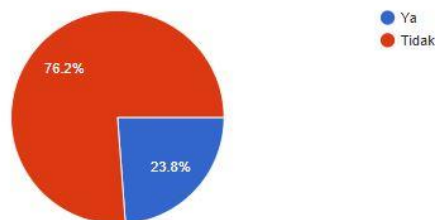
Apakah Anda pernah berjudi sampai semua uang Anda habis?

21 responses



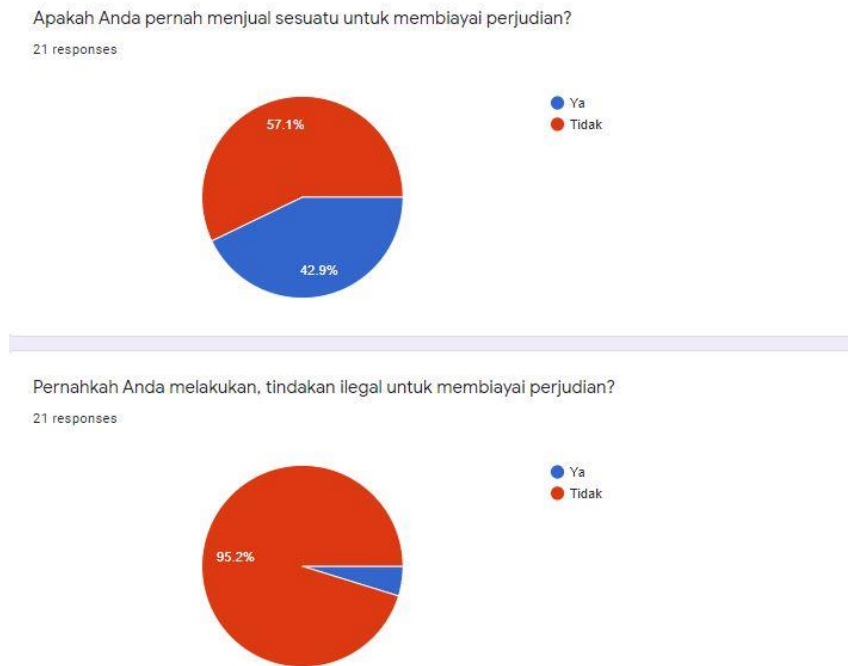
Apakah Anda pernah meminjam uang untuk membiayai perjudian Anda ?

21 responses



Gambar 3.27. Diagram responden berdasarkan keuangan
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Tetapi para pemain ini tidak pernah menghabiskan semua uang hanya untuk bermain judi, yang menjawab tidak sebanyak 71,4% atau 15 orang dan yang menjawab iya sebanyak 23,8% atau 5 orang. Dan mereka yang bermain judi menjawab 76,2% atau 16 orang tidak pernah meminjam uang untuk terus bermain judi tersebut dan 23,8% atau 5 orang menjawab iya.

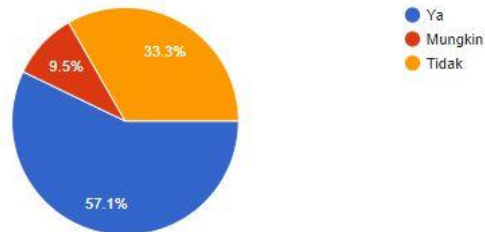


Gambar 3.28. Diagram responden berdasarkan barang pribadi dan tindakan ilegal untuk bermain
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Sebanyak 42,9% atau 9 orang menjawab pernah menjual barang pribadi untuk membiayai perjudian dan sebanyak 57,1% atau 12 orang menjawab tidak pernah menjual barang pribadi mereka. Namun para pemain ini masih mempunyai pemikiran yang rasional, sehingga sebanyak 95,2% atau 20 orang menjawab tidak pernah melakukan tindak ilegal untuk membiayai perjudian.

Apakah judi menyebabkan Anda kesulitan tidur ?

21 responses



Gambar 3.29. Diagram responden berdasarkan kesulitan untuk tidur
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

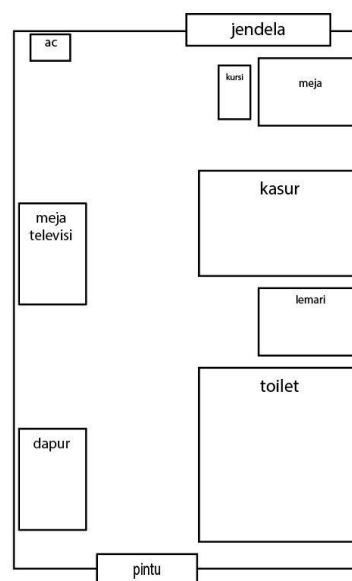
Permainan judi juga menyebabkan para pemainnya mengalami kesulitan dalam tidur, sebanyak 57,1% atau 12 menjawab kesulitan dalam tidur.

Jadi kesimpulan yang penulis dapatkan dari hasil survey diatas yaitu, permainan judi ini dimainkan mulai dari usia remaja hingga usia dewasa dan jenjang Pendidikannya juga dimulai sejak SMA hingga S2. Waktu yang mereka habiskan hampir 2 jam perharinya untuk bermain bahkan sampai seharian. Judi juga menyebabkan hal negatif seperti menjual barang pribadi, meminjam kepada kerabat dan menyebabkan kesulitan tidur karena selalu terpikir oleh permainan tersebut.

3.5.3. Konsep Desain *Environment*

Pada tahap ini penulis mengganti sketsa awal *environment* kamar yang akan dibuat. Konsep ini juga mengacu pada acuan yang sudah diperoleh seperti denah bangunan, peletakan property dan juga penggambaran suasana. Penulis juga menentukan apa saja property yang dibutuhkan pada *environment* tersebut. untuk penggambaran bentuk ruangan selanjutnya menggunakan tampilan tampak atas mengingat bentuk ruangan yang luas sehingga penggambaran menggunakan isometrik tidak bisa mewakili bentuk ruangan yang ingin ditampilkan.

1. Perancangan tahap awal



Gambar 3.30. Denah Kamar Tahap Awal
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Gambar diatas merupakan tahap awal dalam bentuk kamar apartemen dari Rudi ketika ia belum terjatuh ke dalam adiksi perjudian, dilihat dari barang yang terdapat pada kamar tersebut, merupakan barang standar yang terdapat pada sebuah apartemen bertipe studio.

2. Perancangan Tahap Sejahtera

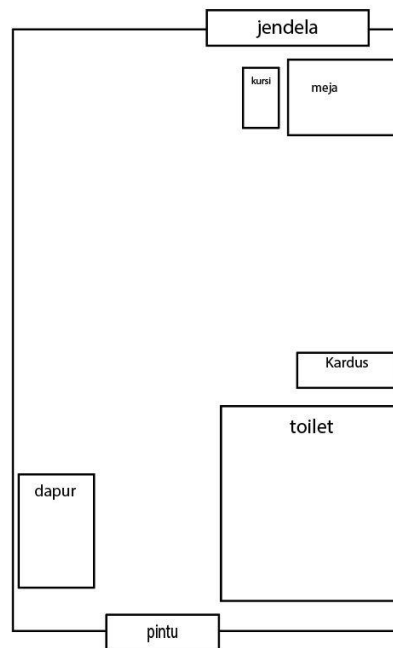


Gambar 3.31. Denah Kamar Tahap Sejahtera
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada tahap kedua ini, Rudi memasuki tahap dimana ia menjadi kaya secara mendadak karena uang yang ia dapatkan dari hasil berjudi, bisa dilihat dari bertambah nya beberapa barang. Untuk menampilkan faktor sosial bahwa ia sudah naik kelas secara sosial, hal yang diperlihatkan disitu dengan adanya sepatu bermerek sebanyak empat buah, kardus, kulkas, dan televisi. Televisi tersebut berukuran 43 inch dari merk Sony, merk sepatu yang ditampilkan oleh penulis yaitu: *Air Jordan Nike logo*, *DC Shoes*, *Converse* dan *Air Jordan “jumpman” logo*. Untuk kulkasnya sendiri bermerk *LG* dan merk ranjang yang digunakan yaitu *Kingkoil*. pemilih memilih barang seperti kulkas, televisi dan kasur karena barang tersebut mudah dilihat jika ditempatkan didalam kamar apartemen karena

ukurannya yang cenderung besar, dan orang dengan mudah mengenali bahwa barang tersebut merupakan barang mahal.

3. Perancangan Tahap Kemiskinan



Gambar 3.32. Denah Kamar Tahap Kemiskinan
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam penceritaan, dimana tokoh Rudi mengalami kemiskinan akibat bermain judi, karena uang yang ia dapatkan secara cepat telah habis dipakai untuk bermain kembali dengan jumlah yang besar, ia mempunyai anggapan jika ia mengeluarkan jumlah yang lebih besar, ia akan mendapatkan kembali dengan jumlah yang berkali-kali lipat. Rudi mengalami kekalahan sehingga tidak meninggalkan sedikit uang untuk bertahan hidup, sehingga ia harus menjual barang-barang yang berada di apartemennya, barang-barang yang hilang antara lain: kasur, meja televisi, televisi, kulkas, ac dan juga lemari kayu. Yang tersisa di kamar tersebut hanya sebuah meja dengan laptop,

dapur dan juga perabot toilet. Meja dan kursi yang berguna untuk Rudi diakhir cerita mencari pekerjaan baru dengan menggunakan laptop, dan area dapur dan juga kamar mandi tidak dijual karena barang tersebut sudah menjadi bawaan setiap unit, dan tidak bisa dijual. Penulis juga meninggalkan kardus pada kamar tersebut, kardus tersebut mempunyai fungsi untuk Rudi menyimpan barang-barang terakhirnya.

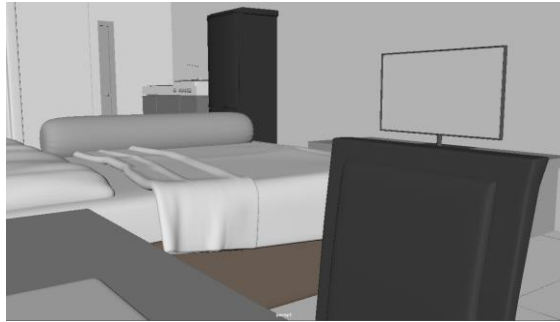
3.5.4. Perancangan *Environment*

Pada tahap ini proses pembuatan *environment* dibagi menjadi beberapa tahap *basic modelling*, *blocking*, *detailing*, dan ikuti dengan pembuatan *texture* pada beberapa aset yang sudah dibuat. Pada tahap ini juga mengalami perubahan untuk mendapatkan komposisi dan hasil yang diinginkan untuk *layout interior*.

1. Modelling and Layout

Tahap ini merupakan tahap awal dalam pembentukan aset pada *software 3D*. tahapan ini dimulai dengan membuat *basic modelling* pada ruangan kamar.

Sementara untuk teknik *modelling* yang digunakan menggunakan *primitive modelling* sesuai yang dikatakan oleh Beane (2012) tentang teknik untuk modelling, yaitu: *scratch modelling*, *primitive modelling*, *box modelling*, *boolean modelling*, *laser scanning*, dan *digital sculpting*. Dan penulis juga menggunakan *Boolean modelling* yaitu dengan menggabungkan satu bentuk dengan bentuk lain sehingga membentuk objek yang utuh. Aset yang sudah dibuat juga diberikan *style visual* yang ingin dicapai yaitu realis.



Gambar 3.33. Modelling dan Layouting
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar diatas merupakan konsep final dari *blocking* pada kamar yang dijadikan *environment*. Bentuk aset dibuat dengan *edge* yang banyak dengan tujuan menimbulkan kesan realis. Selain melakukan *blocking*, penulis juga uji coba terhadap *texture* pada setiap aset yang sudah dibentuk, yaitu: tembok, lantai, dan barang interior lainnya.

Hal ini dilakukan dengan tujuan menentukan *texture* yang telah dibuat agar dapat menyesuaikan pada objek. Selain melakukan *bloking* pada objek kamar, penulis juga melakukan *bloking* pada *texture* pada tiap aset yang sudah dibentuk. Seperti pada meja televisi, meja laptop, lemari, serta kasur dan selimut. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk membandingkan setiap *texture* untuk menyesuaikan *style* yang telah dipilih.

Konsep model *3D* yang sudah dibuat menggunakan kamar apartemen Scientia tipe studio sebagai acuan. Berdasarkan hasil penelitian lapangan yang dilakukan oleh penulis, penulis mengamati dan melihat bahwa kamar apartemen tipe studio pada Scientia cukup besar untuk kamar tipe studio. Pada *environment* yang dirancang oleh penulis, barang-barang pada kamar tersebut sebagian besar memiliki posisi seperti acuan.

Pada kamar tersebut yang sedikit memakan tempat adalah tempat tidur, karena tempat tidur tersebut cukup besar sehingga memakan ruang yang cukup besar jika dipindahkan atau digeser posisinya otomatis posisi dari meja dan lemari juga harus dipindahkan mengikuti posisi dari tempat tidur

1. *Detailing Model*

Pada tahap ini, untuk melakukan *detailing* ditambahkan beberapa property pada kamar, seperti: rak kecil pada bagian atas meja, jendela, ac, dan rak besar pada samping meja televisi. *Detailing* yang dilakukan dengan maksud untuk membuat *mood* pada ruangan kamar tidak sepi, visual yang sudah dibuat sebelumnya menjadi acuan untuk objek lainnya. Tujuan *detailing* merujuk pada Chopine (2011) bahwa detil dan betuk yang baik akan menentukan kualitas visual pada *environment* tersebut.



Gambar 3.34. Modelling yang telah ditekstur
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Setelah melakukan observasi pada kamar apartemen Scientia, ada beberapa hal yang membuat penulis untuk melakukan perombakan terhadap ukuran ukuran jendela, ukuran rak pajangan, dan ukuran meja televisi, diantaranya bentuk yang tidak rasional seperti kebesaran maupun kekecilan untuk barang

tersebut. Sementara untuk bagian tekstur meja televisi diubah menjadi kayu yang dengan warna coklat gelap, untuk memberikan kesan elegan, karena dengan tekstur sebelumnya menggunakan kayu coklat muda terlihat seperti meja dengan kualitas rendah.