



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 II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi 3D

Dalam film, televisi dan game, animasi 3D sudah menjadi bagian yang tidak bisa dipisahkan. Dan juga dalam bidang lain seperti kesehatan, arsitektur, hukum dan bahkan forensik sekarang menggunakan animasi 3D. Setiap industri ini menggunakan animasi 3D dengan cara yang berbeda beda untuk hasil akhir yang berbeda, termasuk film, video, visualisasi, dan lain lain. Istilah animasi 3D masih berkembang dan kita belum tahu itu akan mencakup apa saja (Beane, A, 2012).

Film yang menggunakan animasi 3D ada dua jenis, yang pertama adalah film animasi 3D secara penuh dan yang kedua adalah film yang hanya menggunakan animasi 3D sebagai efek visual. Elemen visual dalam film animasi 3D secara penuh semuanya dibuat dan dirender dengan *software* animasi. Contohnya adalah *Toy Story, Monsters vs Aliens, dan Shrek*. Sedangkan film visual efek adalah film yang di direkam menggunakan aktor asli, tetapi *background* atau efek lainnya adalah menggunakan komputer. Contohnya seperti *Jurassic Park, Sky Captain and The World of Tomorrow*, dan *Tron* adalah contoh film visual efek (Beane, A, 2012).

Industri terbesar yang menggunakan animasi 3D saat ini adalah industri perfilman. Tergantung seberapa besar proyeknya, film animasi 3D biasanya membutuhkan waktu 6 bulan sampai 4 tahun untuk diselesaikan. Tergantung

besarnya sebuah film. *Crew* produksi bisa berkisarkan 3 sampai 300 orang (Beane, A, 2012).

Film animasi layar lebar bisa membutuhkan 2 sampai 4 tahun untuk dibuat dan memiliki *crew* ratusan orang. Biasanya satu studio menyelesaikan keseluruhan filmnya secara internal. Film yang biasa dibuat oleh individual atau studio kecil adalah film pendek yang berdurasi kurang dari 40 menit. Untuk menguji coba teknik atau pipeline baru, studio besar juga biasa membuat film pendek. Dengan *crew* yang banyak, film ini seperti ini bisa diselesaikan dalam waktu hanya beberapa bulan, atau bisa bertahun tahun tergantung artistnya (Beane, A, 2012).

2.2. Desain *Environment* dalam film animasi

Design sebuah film dapat mengekspresikan cerita dan juga mendukung karakter, melalui arsitektur, bentuk, ruang, warna, dan tekstur. Penulis skenario mengerti fungsi dan tujuan dari tempat dan waktu, mereka menulis untuk filmnya. Perintah dari penulis skenario bersifat langsung dan menggugah, tetapi itu bermaksud untuk memberikan instruksi kepada desainer. Penulis skenario harus menulis dengan sinematik, mengerti *environment* apa cerita itu terjadi. Dan dimana cerita itu terjadi dan kapan. Lokasi seharusnya dapat mengungkapkan informasi tentang ekonomi karakter, kehidupan social karakter, moral, dan status politik. (LoBrutto, 2002).

2.3. Komposisi dalam background

Untuk mengarahkan mata ke pusat perhatian ada banyak cara. Tergantung apa yang dibutuhkan cerita. Terkadang mungkin penting untuk menunjukkan detail

penting yang mengelilingi karakter. Bisa jadi elemen elemen di *background* yang tersusun, atau *secondary action*. Komposisi yang membentuk lengkungan halus dapat mengarahkan mata untuk melihat dalam waktu yang lebih lama, sedangkan garis lurus sebaliknya. Semua elemen penting dalam sebuah komposisi harus seimbang dan dapat menggunakan bentuk yang berbeda beda selama semuanya tersusun dengan warna untuk menghasilkan hasil yang terbaik. Irama elemen elemen desain yang seimbang membuat bahasa visual sebuah film (Bacher, 2018).

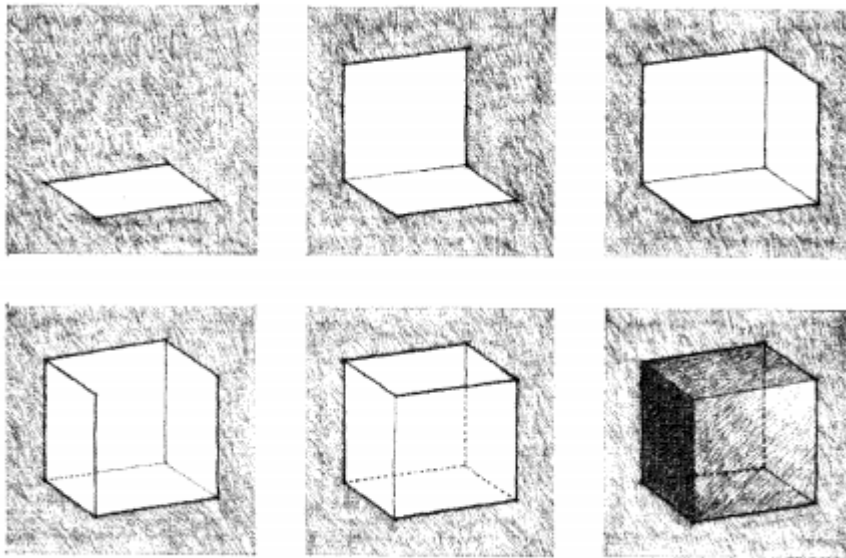
2.4. Arsitektur

Menurut Ching (2000), dalam upaya merespons seperangkat kondisi yang ada arsitektur umumnya dibayangkan, didesain dan direalisasikan. Kondisi kondisi ini mungkin saja murni bersifat fungsional atau mungkin juga dalam kadar yang berbeda-beda merefleksikan iklim social, politik dan ekonomi. Dalam setiap kasus, diasumsikan bahwa seperangkat kondisi yang baru solusinya diharapkan akan hadir untuk memecahkan solusi yang baru. Kegiatan arsitektur oleh karenanya merupakan suatu proses pemecahan-masalah atau proses desain.

2.4.1. Bentuk Dasar

Bentuk dasar merupakan karakteristik utama dalam pengidentifikasian utama sebuah bidang. Ia ditentukan oleh siluet garis yang membentuk batas-batas sebuah bidang. Bentuk dasar dari sebuah bidang yang sesungguhnya dapat kita lihat karena persepsi kita terhadap bentuk akan terdistorsi akibat sudut perspektif yang mengecil. Sifat-sifat tambahan yang mempengaruhi bobot dan stabilitas visual adalah bidang-permukaan, pola, dan teksturnya. (Ching, 2000).

Ching (2000) mengatakan bahwa sebuah bidang berfungsi untuk mendefinisikan dan membatasi sebuah volume di dalam komposisi sebuah konstruksi. Apabila arsitektur dianggap sebagai suatu seni visual yang berurusan secara spesifik dengan formasi volume tiga dimensional massa dan ruang. Maka bidang dapat dianggap sebagai elemen kunci dalam perbendaharaan desain arsitektural.

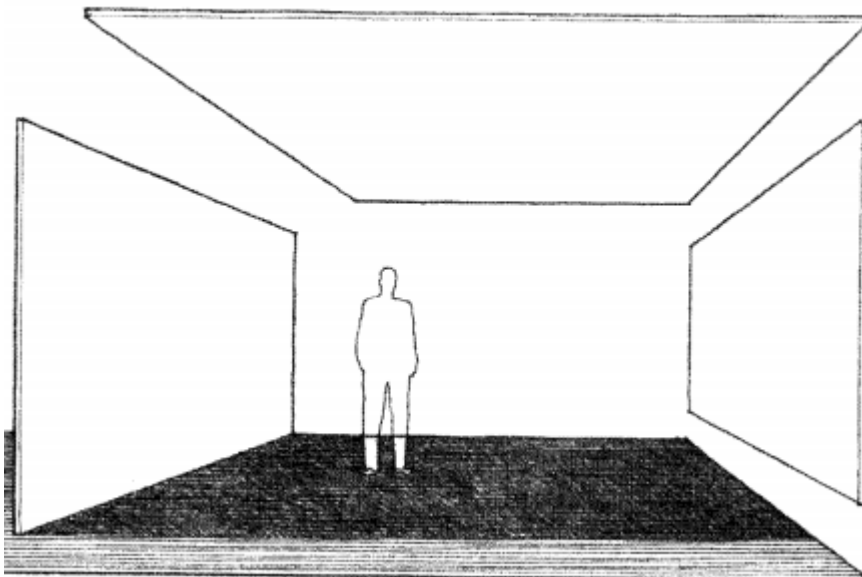


*Gambar 2.0.1 Massa Dan Ruang
(Ching, F. D. K, 2000, hlm. 18)*

Hubungan spasial satu sama lain dalam sebuah bidang menentukan atribut atribut visual dari bentuk yang didefinisikan, serta kualitas ruang yang dibentuknya

2.4.2. jenis jenis bidang generik

Di dalam desain arsitektural, kita memanipulasi tiga jenis bidang generik yaitu bidang atas kepala, bidang dinding, dan bidang dasar. Bidang atas kepala merupakan bidang langit-langit yang membentuk permukaan penutup pada ruangan di atasnya atau bidang atap yang melindungi ruang-ruang interior sebuah bangunan dari elemen-elemen iklim. Bidang dinding merupakan bidang yang memegang peranan yang penting dalam pembentukan dan penutupan sebuah bidang arsitektural dikarenakan orientasinya yang vertikal bersifat aktif di dalam lingkup pandang kita yang normal. Bidang dasar juga merupakan pondasi fisik dan dasar visual sebuah bentuk bangunan atau bisa juga sebuah atap yang membentuk permukaan penutup sebuah ruangan di bawah tempat kita berjalan (Ching, 2000).

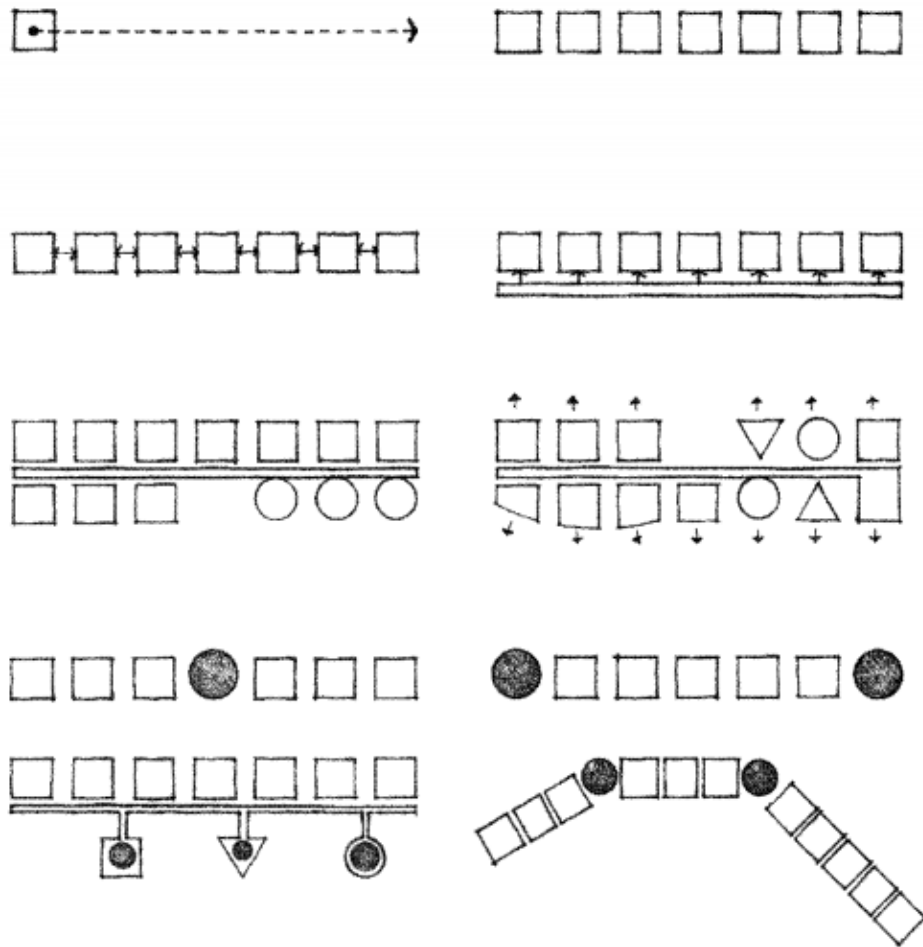


*Gambar 2.0.2 Bidang generik
(Ching, F. D. K, 2000, hlm. 18)*

2.4.3 Organisasi Linier pada Arsitektur

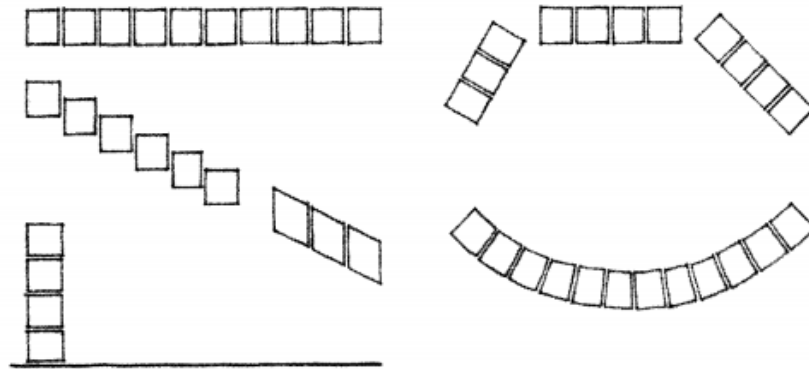
Organisasi linier pada dasarnya merupakan bangunan yang terdiri dari ruang-ruang berulang yang ukuran, bentuk, dan fungsinya serupa. Ia pada dasarnya adalah rangkaian ruang-ruang yang secara langsung terkait dan dihubungkan melalui sebuah ruang linier yang terpisah dan jauh. Ruang-ruang linier ini kerap dihubungkan dengan satu ruang linier yang tunggal untuk mengorganisir serangkaian ruang yang beda ukuran, bentuk atau fungsi di sepanjang sisinya. Ruang-ruang yang penting secara fungsional ataupun simbolis biasa dapat dipertegas dengan ukurannya, dan bentuknya, ruang ruang ini dapat berada di manapun sepanjang sekuen linier. Nilai kepentingan mereka juga dapat diperkuat oleh lokasinya. (Ching, 2000).

- a. Di ujung sekuen linier tersebut
- b. Berjarak sejajar dari organisasi linier
- c. Di titik-titik sumbu rotasi suatu bentuk linier yang tersegmentasi



*Gambar 2.0.3 Organisasi Linear
(Ching, F. D. K, 2000, hlm. 206)*

Sebuah organisasi linier memiliki sifat yang memanjang, sehingga organisasi linier menkankan suatu pergerakan, perpanjangan, pertumbuhan dan juga mengekspresikan suatu arah. Pertumbuhan itu dibatasi dengan sebuah bentuk atau ruang yang dominan, dengan kehadiran sebuah akses masuk yang ditegaskan. Atau dengan menyatukannya dengan bantuk bangunan lain atau melalui topografi tapaknya. (Ching, 2000).



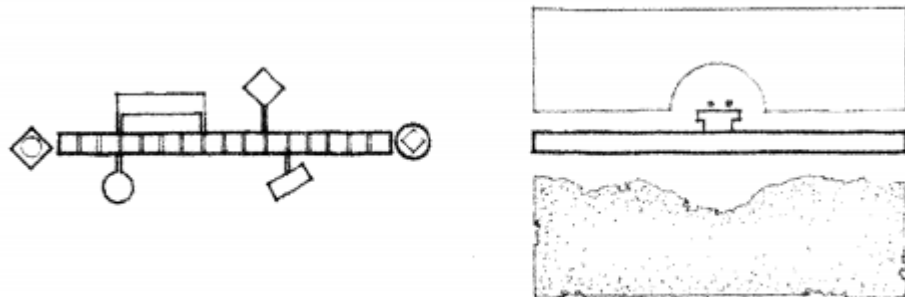
*Gambar 2.0.4 Organisasi Linear
(Ching, F. D. K, 2000, hlm. 18)*

Pada dasarnya, bentuk sebuah organisasi linier dapat beradaptasi terhadap perubahan-perubahan yang ada di dalam topografi, karena itu organisasi linier dapat dibidang fleksibel dan dengan sigap mampu merespon beragam kondisi tapak. Contohnya Ia dapat berputar menghadap ruang-ruang untuk menangkap pemandangan dan cahaya matahari atau bermanuver di sekeliling deretan pepohonan atau kolam. Ia juga bisa jadi lurus, terpotong atau kurvalinier.

Ia dapat secara diagonal mengikuti alur kemiringan tanah, secara horizontal melintasi tapaknya, atau berdiri vertical sebagai sebuah Menara.

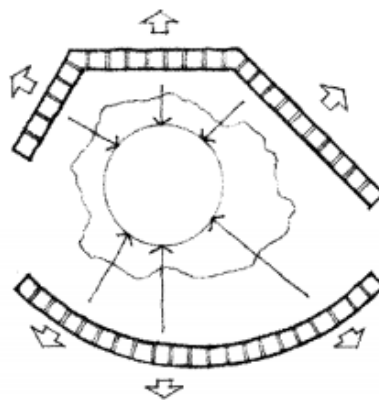
Bentuk suatu organisasi linier dapat dihubungkan dengan bentuk lain di dalam lingkungannya dengan cara:

- a. Menyambung dan mengorganisir bentuk-bentuk lain tersebut sepanjang jalurnya.
- b. Berfungsi sebagai dinding atau tembok penahan untuk memisahkannya menjadi bidang-bidang yang berbeda
- c. Mengelilingi dan membungkus mereka dalam suatu area ruang



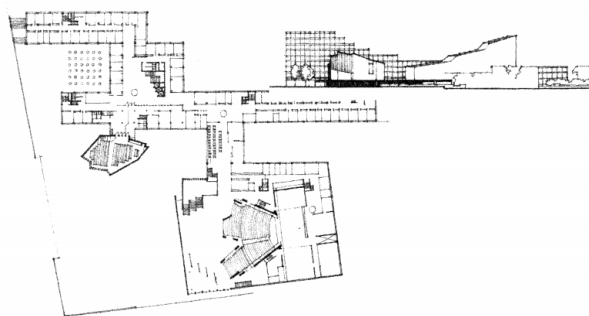
*Gambar 2.0.5 Organisasi Linear
(Ching, F. D. K, 2000, hlm. 18)*

Bentuk organisasi linier yang melengkung dan tersegmentasi akan mengarahkan ruang-ruangnya ke pusat area tersebut dan akan menutupi ruang eksterior pada sisi cekungnya serta mengarahkan ruang-ruangnya ke pusat area tersebut. Di sisi cekungnya bentuk ini seolah mengeluarkan dan menghadapkan ruangnya dari area mereka.



*Gambar 2.0.6 Bentuk Melengkung
(Ching, F. D. K, 2000, hlm. 18)*

Contoh bangunan dengan organisasi linear.



Pusat Kota untuk Castrop-Rauxel, Jerman, (Masukan untuk Kompetisi),
1965, Alvar Aalto

*Gambar 2.0.7 Pusat Kota Untuk Castrop-Rauxel
(Ching, F. D. K, 2000, hlm. 18)*

2.5. Desain Interior

Merancang, menata, dan merencanakan ruang ruang interior di sebuah bangunan agar menjadi tatanan fisik untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia dalam hal penyediaan sarana bernaung dan berlindung adalah inti dasar dari desain interior. Desain interior juga akan mempengaruhi pandangan dan pencitraan terkait dengan suasana hati dan kepribadian manusia (Dodsworth & Anderson, 2018).

2.5.1. Desain interior pada *public space*

Ruang Retail: toko, bank, dan *showroom*. Dalam suatu interior retail, membutuhkan pekerjaan untuk menata kepraktisan display dan jualan, tetapi dalam beberapa kasus, arsitek interior harus memiliki peran untuk *rebranding* bisnis yang sudah ada atau membangun nilai dalam suatu *brand* untuk yang baru. Pekerjaan ini membutuhkan desainer yang tidak hanya mengerti nilai dan aspriasi dari perusahaan tetapi juga mengerti bagaimana material, warna dan bentuk dapat dimengerti masyarakat secara umum.

Untuk dapat menampung banyak orang, dan bisa terlihat sejajar dengan perencanaan suatu kota. *Layout* bangunan *public spaces* seperti *airport*, stasiun kereta, bioskop, museum, dan bangunan ibadah rata rata memiliki ukuran yang sangat besar. Dibutuhkan gerakan terarah, tampilan dan aktivitas *merchandising*, dan area untuk relaxasi seperti tempat duduk dan *café*. Semua harus ditata dengan cara yang mudah diakses dan dimengerti. Coles, J., & House, N. (2007).

2.6. Mall

Istilah mall sudah berkembang mulai dari awal tahun 1950an. Belakangan ini istilah mall menjadi lebih kompleks dengan adanya jenis jenis mall baru yang muncul, tetapi pada dasarnya mall adalah ruang khusus yang dicapai dengan penutup, perlindungan dan control. (Coleman, 2010).

2.6.1. Klasifikasi Mall

Bentuk, lokasi, dan jumlah lantai merupakan *variabel variabel* yang mengklasifikasi fitur atau bentuk sebuah *mall*. Bentuk desain sebuah *mall* dibedakan dari jumlah tingkat lantainya, contohnya bangunan *low-rise* memiliki tinggi sampai 4 lantai, *high rise* 5 sampai 10 lantai, dan *skyscrapers* memiliki lebih dari 10 lantai (Coleman, 2010).

Fitur sebuah penyewa dibedakan dari harga barang yang mereka jual. Ada 5 kelas yang teridentifikasi yaitu adalah *high end* merupakan *brand designer* internasional, *A class* merupakan *brand* internasional atau toko toko produksi masa, *B class* merupakan toko toko nasional, *C class* merupakan *brand brand* local, dan *Trade Center class* merupakan kelas grosir dan distributor outlet (DeLisle, 2007).

2.6.2. Tipe Tipe Mall

Bentuk sebuah mall dapat membedakan fungsi dan tipe sebuah mall, contoh paling sederhana adalah mall yang tertutup dan terbuka memiliki perbedaan yang sangat fundamental. Bentuk bangunan juga dapat mewakili berbagai jenis

lingkungan perbelanjaan, misalnya ukuran yang besar dari suatu unit retail. (Coleman, 2010).

Ada juga jenis baru dari pusat perbelanjaan yang timbul dari kombinasi belanja dengan penggunaan bangunan lainnya, selain dari sifat retail, catering, dan hiburan. Seperti mall yang digabungkan dengan hotel atau kantor. Dengan adanya ide untuk travelling dan tujuan yang menarik, muncul juga jenis retail baru dimana bisa belanja dan juga beristirahat untuk beberapa hari, retail seperti ini biasa disebut retail resort. Toko di tempat jenis seperti ini biasanya menyediakan barang barang mewah dan baju baju kelas atas yang biasa dilengkapi dengan hotel mewah, rumah sakit, dan beberapa ada tempat konvensi. Toko took seperti ini biasa ditempatkan di dekat tempat liburan lain seperti resort ski, lapangan golf, atau tempat berjudi. Dan dengan adanya pusat konvensi, tempat seperti ini dapat menarik perhatian turis ataupun pebisnis. (Coleman, 2010).

Daerah perkantoran juga biasa menciptakan lingkungan perbelanjaan yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan orang orang kantor, untuk membedakan gaya hidup dan kemewahan yang mencerminkan level pekerja dengan gaji tinggi dan rendah. (Coleman, 2010).

Jenis lain dari lingkungan perbelanjaan lagi adalah toko toko yang dapat dikombinasikan dengan bangunan sipil, dimana toko took ini akan mendapatkan manfaat dari pengunjung bangunan sipil kota, biasa jenis ini dihasilkan oleh regenerasi yang dipimpin ritel yang melibatkan campuran pengembangan di pusat kota. (Coleman, 2010).

2.6.3. Mall di pusat kota

Tipe mall seperti ini biasanya di representasikan dengan bentuk yang tertutup. Seperti contohnya mall *The Bullring* di Brimingham, UK. Mall ini memiliki layout berbentuk segitiga dan memiliki 3 tingkat. Layout ini digunakan untuk mengorganisir tipe tipe penyewa yang difokuskan di area area yang sejenis. Dalam mall ini tiga tingkat tersebut digunakan untuk membedakan jenis jenis took. Lantai dasar adalah untuk took dan restoran mewah, lantai tengah untuk fashion dan *lifestyle* yang lebih muda, dan lantai atas digunakan untuk sesuatu yang lebih beragam. (Coleman, 2010).



Gambar 2.0.8 Mall
(Coleman, P, 2010, hlm. 157).

2.7. Signage

Jauh sebelum kertas ditemukan, manusia membuat tanda pada benda di lingkungan sekitarnya seperti lukisan di dinding gua. Manusia membuat gambar-gambar itu dengan tujuan untuk mengkomunikasikan informasi secara visual. Komunikasi ini menanamkan tanda-tanda dengan makna dan mereka memiliki berbagai bahasa agar orang-orang dapat memahaminya. Dengan demikian, EGD atau (*Environmental Graphics Design*) dapat didefinisikan sebagai salah satu profesi tertua di dunia. Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015).

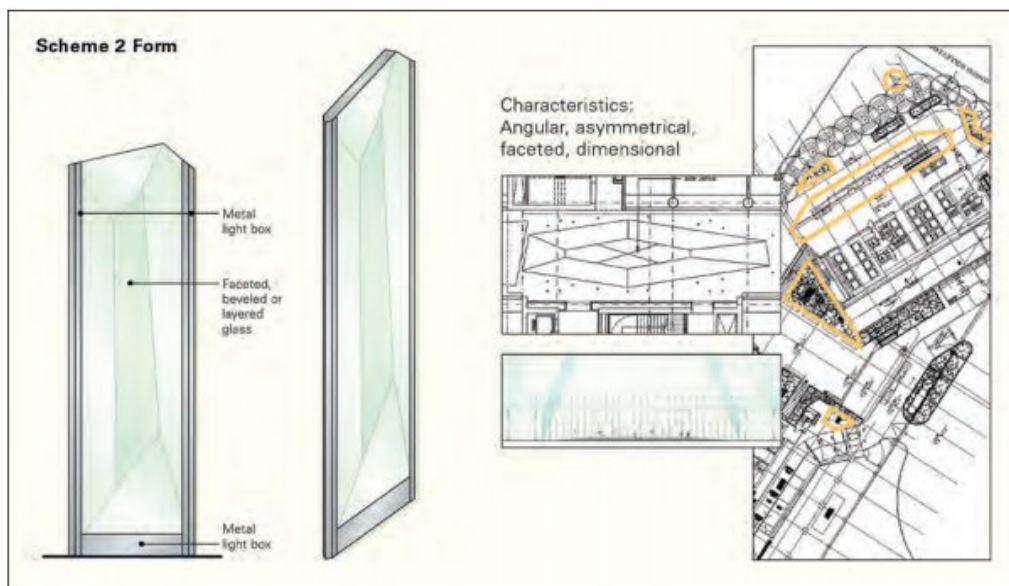
2.7.1. Signage dan Wayfinding

Tempat-tempat seperti fasilitas perusahaan, taman *regional*, sistem transportasi umum seringkali menggunakan *Signage dan Wayfinding* untuk mengekspresikan tanda-tanda yang secara informasi dan visual dapat menyatukan suatu tempat. *Signage* dapat mengkomunikasikan informasi seperti peringatan, informasi operasional, dan lainnya. Selain itu *Signage* juga dapat melakukan peran penempatan dengan membuat identitas yang unik sehingga menciptakan citra merek dalam bentuk lingkungan. (Calori & Vanden-Eynden, 2015).

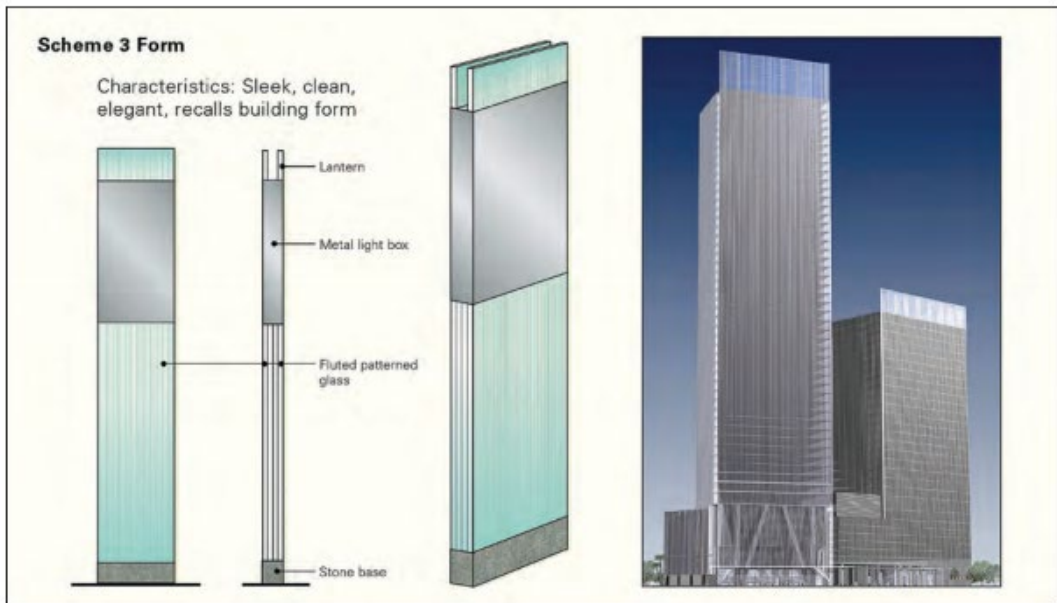
Desain *Wayfinding* memiliki tujuan utama untuk memungkinkan setiap orang untuk membentuk peta mental dari suatu situs atau lingkungan, sehingga semakin jelas tata letak fisik suatu situs, semakin jelas peta mental itu. Bahkan yang paling banyak program tanda yang disusun dengan hati-hati tidak dapat membingungkan navigasi. (Calori & Vanden-Eynden, 2015).

2.7.2. Mendesain *Signage*

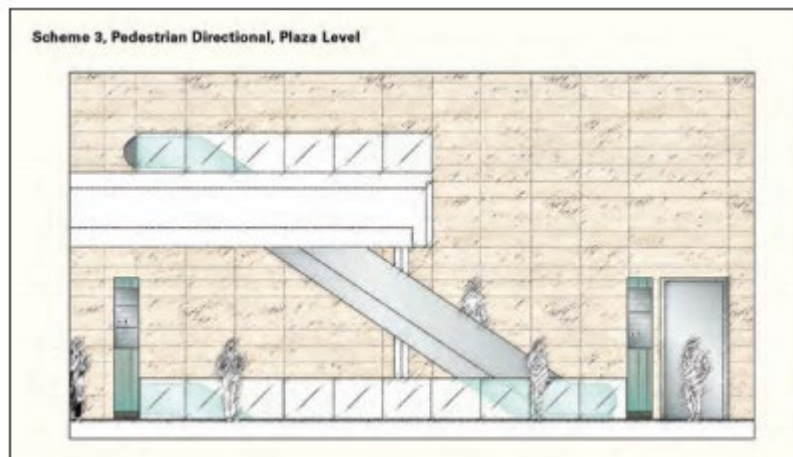
Supaya desain yang tefokus dapat dimulai, seorang desainer EG harus memiliki pemahaman yang baik tentang apa yang disyaratkan proyek. Fase pertama adalah desain skematis dan fase ini adalah fase paling kreatif, menarik, untuk ketika fondasi dan visual dari program *Signage* diletakkan. Setelah itu dilanjutkan dengan fase 2 yaitu eksplorasi sistem konten informasi program. Secara singkat, ini termasuk menentukan lokasi dan fungsi komunikasi tanda-tanda utama dalam program, serta menghasilkan pendekatan untuk menandatangani hierarki pesan. (Calori & Vanden-Eynden, 2015).



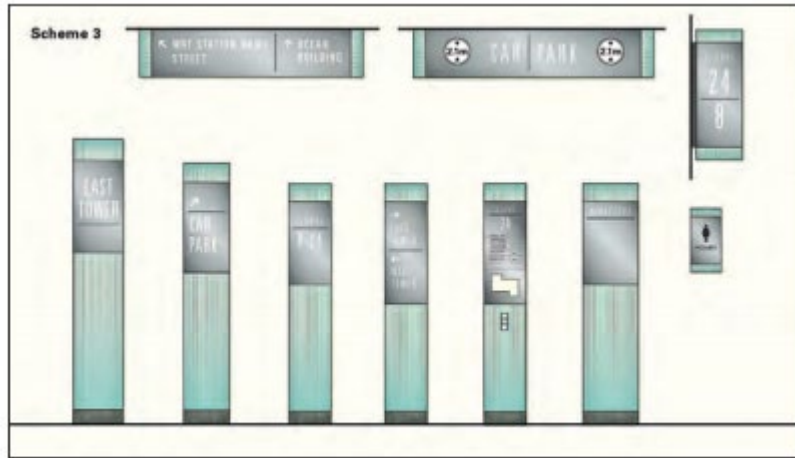
Gambar 2.0.9 contoh signage
(Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015).



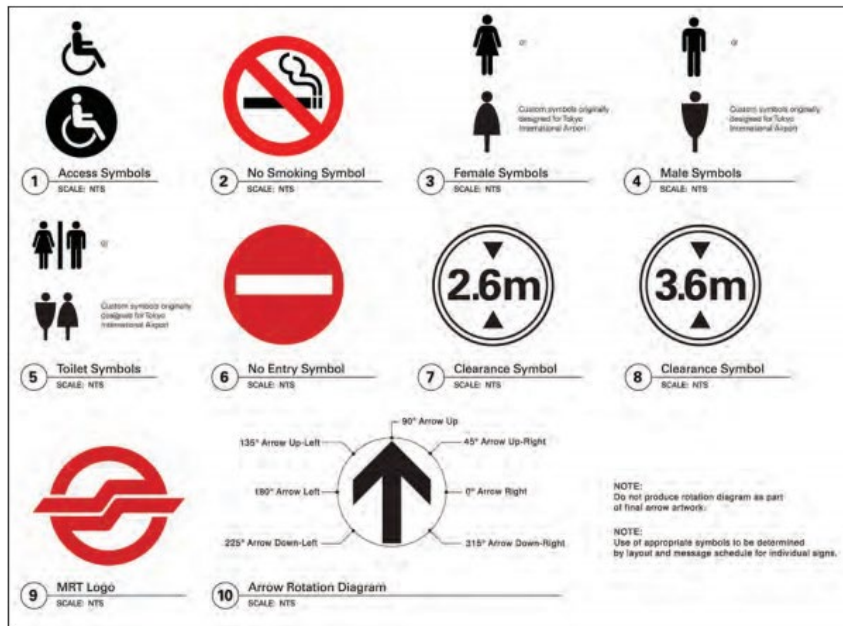
Gambar 2.0.10 Bentuk signage dengan bangunannya
Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015).



Gambar 2.0.11 Signage placement
Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015).



Gambar2.0.12 Jenis jenis signage
 Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015).



Gambar2.0.13 Simbol
 Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015).

2.8. Material dan Tekstur

Dalam bentuk bangunan apapun, bentuk tersebut dapat terlihat dengan adanya material dan tekstur. Secara sadar dan tidak sadar, tekstur sebuah bangunan menentukan kualitas ruang bangunan tersebut, dari warna, material, dan teksturnya. (Coles & House, 2007).

setiap elemen lingkungan interior rentan terhadap pengambilan keputusan yang sadar dan dipertimbangkan. arsitek interior harus mengenali elemen-elemen yang saling terkait dengan bahan bangunan yang ada dan membuat keputusan tentang pelestarian, perubahan, dan perawatan mereka sementara juga mempertimbangkan dan menentukan elemen-elemen yang akan diperkenalkan ke interior sebagai bagian dari strategi penggalian. Dimasukkan dalam kategori ini adalah berbagai skala yang sangat luas, dari bidang besar dinding, flor dan langit-langit hingga trim skala kecil, persimpangan, dan pemasangan. kualitas interior yang telah selesai akan dinilai dari perawatan dan konsistensi yang dengannya kombinasi semua elemen ini telah diselesaikan. (Coles & House, 2007).

2.8.1. *Stone slate dan marble*

batu telah digunakan sebagai bahan bangunan selama ribuan tahun dan karenanya telah memperoleh konotasi keabadian, tradisi, dan soliditas, bahan keras dan berat, batu ini cenderung menciptakan lingkungan yang bisung kecuali diimbangi dengan bahan penyerap suara. Teknik pemotongan tambang modern memungkinkan untuk membuat lempengan batu yang sangat besar dan tipis yang dapat digunakan untuk lantai atau sebagai bahan pelapis dinding. Batu adalah

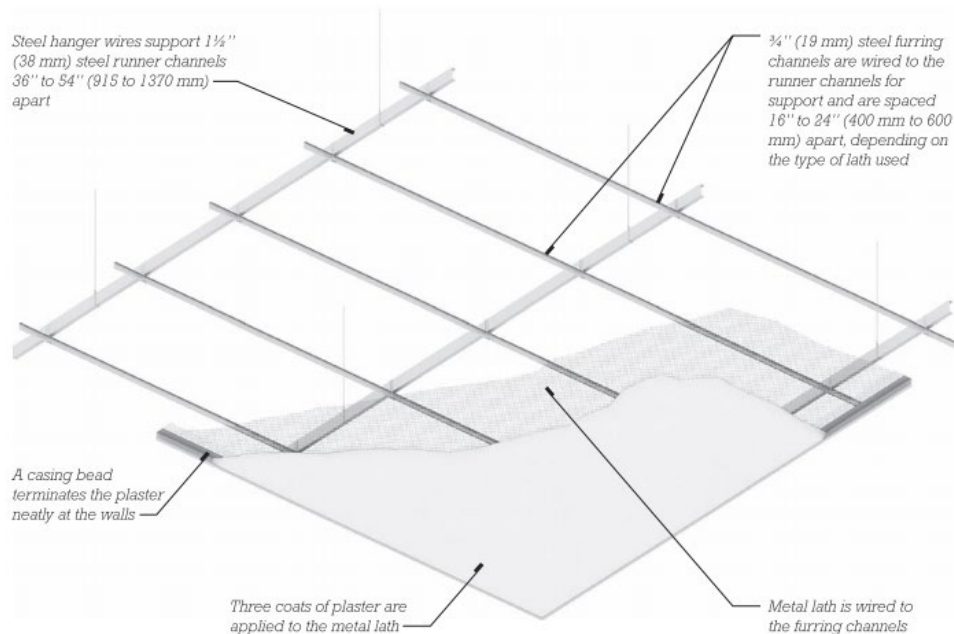
sumber daya alam dan sangat dapat digunakan kembali, tetapi energi yang digunakan dalam pengangkutannya menjadi perhatian lingkungan. (Coles & House, 2007).

2.8.2. Kaca

Jika ada satu bahan yang telah melampaui semua harapan selama dua puluh tahun terakhir, itu pasti kaca. Selama berabad-abad kaca adalah bahan rapuh yang menuntut penanganan yang hati-hati dan penerapan yang hati-hati pada abad kedua puluh. Kaca menjadi bahan keras yang dapat digunakan dalam aplikasi struktural yang sebelumnya dianggap sebagai provinsi dengan bahan yang lebih biasa. Dalam lingkungan arsitektur modern, digunakan sebagai pengganti dinding dan atap sebagai tapak bintang, langkan, dan bahan lantai, dan sebagai pengganti kayu di pintu, rak, dan permukaan kerja. diformulasikan menggunakan pasir, soda, dan kalium bersama dengan panas, gelas dapat dibuat untuk berbagai aplikasi dan berbagai penampilan. (Coles & House, 2007).

2.9. Plafon

Plafon atau ceiling adalah bagian penting dalam komponen sebuah bangunan. Ia membantu mengontrol lampu dan suara sebuah ruangan. Plafon berperan dalam peredaman suara antar ruangan secara vertikal. Plafon seringkali di desain untuk menahan api dan bahan plafon itu sendiri harus tidak mudah terbakar. Seringkali plafon digunakan untuk membanu distribusi AC, lampu dan saluran listrik, dan juga sound system atau intercom. Allen, E., & Iano, J. (2019).



Gambar 2.14 Konstruksi Plafon

Allen, E., & Iano, J. (2019).

2.9.1. Suspended Ceilings

Suspended ceilings atau plafon gantung adalah sebuah jenis plafon yang di gantung dengan kabel dibawah struktur atap. Plafon biasa digantung sejajar meskipun memiliki balok balok, lempengan, dan beton yang memiliki ukuran yang berbeda beda. Biasa di atas plafon gantung terdapat saluran pipa, dan struktur kelistrikan sebuah bangunan, dan juga alat alat pendeteksi api atau speaker biasa ditempatkan di dalam plafon gantung. Plafon gantung ini bisa terbuat hamper dari material apa saja, yang seringkali digunakan adalah papan gypsum, plaster, atau panel yang dibuat dari bahan bahan tahan api. Setiap dari material material tersebut di support dengan baja baja kecil yang menggantung dari struktur bangunan dengan kabel baja. Allen, E., & Iano, J. (2019).

2.7. *Post-apocalypse*

Pada abad ke 21 media hiburan termasuk film, televisi, dan media cetak telah mengimplementasikan ketertarikan dalam tema *zombie*, akhir dunia, masa depan yang hancur, dan lain lain dengan munculnya film film belakangan ini seperti *World War Z* (2013), series film *The Hunger Games* (2012-2015), dan *Mad Max: Fury Road* (2015) juga seri televisi seperti *Walking Dead* (2010-present) dan *Revolution* (2012-2014). Ketertarikan ketertarikan ini sering di sebut sebagai “*apocalyptic*” atau “*post-apocalyptic*”, dengan sedikit perbedaan diantara dua itu. Tetapi menggabungkan *apocalyptic*, *post-apocalyptic*, dan *dystopian futuristic* digabungkan sulit untuk dikategorikan dan dibedakan (Stifflemire, 2017).

Dalam dunia *post-apocalyptic*, komunitas seringkali terbentuk untuk manusia bertahan hidup. Namun, komunitas ini memiliki struktur yang berbeda dari komunitas yang ada sebelum terjadi *apocalypse*. Hirarki komunitas ini diganti menjadi komunitas yang memiliki kekuatan dan kemampuan untuk bertahan hidup. Melainkan komunitas politik atau keuangan. Komunitas ini biasanya memiliki kurang keterpaduan terhadap sesama, dan juga seringkali pecah karena ancaman fisik. Sebagai individu yang berlatar belakang berbeda beda, mereka berkumpul Bersama untuk bertahan hidup. Dan juga karena keberlangsungan *post-apocalypse*, komunitas lama mulai hancur dan bubar dengan adanya ancaman dan tantangan yang konstan, sehingga meningkatkan kemungkinan untuk membentuk komunitas baru yang lebih stabil. (Stifflemire, 2017)

2.9.2. *Environment post-apocalypse*

Salah satu elemen penting dari bentuk luar adalah *setting*. *Genre post-apocalypse* diatur di dunia yang ada setelah peradaban telah runtuh sebagai akibat dari, traumatis akut malapetaka yang menghancurkan infrastruktur seluruh dunia karakter dan sebelum baru tatanan sosial dan pemerintahan yang menyeluruh ditetapkan. Lingkungan ini membedakan cerita-cerita *postapocalyptic* dari film-film bencana yang berfokus pada gambar-gambar kehancuran dan keselamatan dari penghancuran total dari skenario kapal karam di mana sejumlah karakter secara sadar terputus dari dunia yang lebih besar yang terus berfungsi dan dari dongeng futuristik baik masyarakat utopia atau dystopian di mana struktur otoritatif berada di tempat. Pasti, ada, kadang-kadang, hibridisasi dan pencampuran ide-ide yang berbeda ini, melainkan *post-apocalyptic*. Pengaturan ini terutama difokuskan pada karakter yang berjuang untuk bertahan hidup dan menegosiasikan kembali kehidupan di dunia pascakrimastik yang ada dalam pelebaran antar peradaban, sebuah celah di mana tata pemerintahan tidak hadir. Dalam pengaturan ini, objek yang akrab menjadi tidak dikenal dan dunia lain. *Genre postapocalyptic* telah membentuk gambar ikonografi para penyintas tunggal, kota-kota kosong, runtuh jalan, dan daerah tandus yang tandus. Hilangnya infrastruktur tercermin melalui alat peraga seperti pakaian compang-camping dan artefak lama dari dunia lama. Alat perdagangan bertahan hidup sering termasuk teknologi primitif dan senjata untuk pertahanan dan pelanggaran terhadap perampok dan lainnya. Kelompok yang selamat. Tema berulang dalam *genre* termasuk menilai kembali bagaimana kekuatan dan nilai ditentukan,

moralitas yang ambigu, kesewenang-wenangan hidup dan mati, dan kesesuaian atau kesaksian dari karakter untuk menjalani kehidupan *post-apocalyptic*. Bentuk luar dari *genre post-apocalyptic* menciptakan dunia yang terpisah dari dunia kita sekarang namun menanggung sisa-sisa dunia itu kita tahu dan sekarang mengalami. (Stifflemire, 2017)

Penyebab dunia *post-apocalyptic* seperti yang kita ketahui ada berbagai macam sebab. Mulai dari bencana alam seperti gempa bumi, krisis perubahan iklim, pandemi, banjir, dan juga bencana yang dibuat oleh manusia seperti perang, ledakan nuklir, kegagalan teknologi, minyak, dan juga bencana diluar dunia seperti *zombie* dan alien. Tetapi semua narasi *post-apocalyptic* berbagi satu elemen yang sama yaitu kehancuran kemanusiaan, peradaban, dan lingkungan alam (Moon, 2014).