

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### Deskripsi Karya

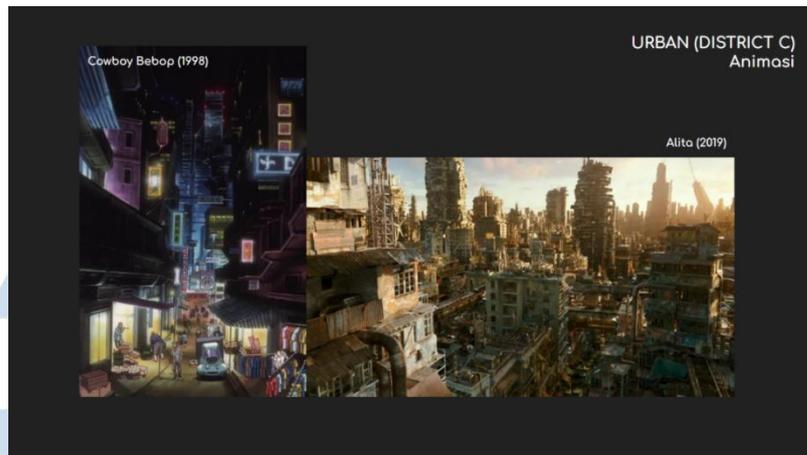
Pralaya adalah proyek animasi pendek 2D yang sedang dibuat oleh Tawakal Animation Studio dengan genre *Science Fiction* dan tema futuristik. Alur cerita berfokus pada protagonis Rangga, seorang pria yang bekerja sebagai kehilangan keluarga dan kehidupan lalunya ketika terjadi pertempuran antar masyarakat dan pemerintah. Cerita Pralaya berlatar dalam Indonesia dengan campuran unsur futuristik dan ketidaksejahteraan sosial, dimana terjadi unjuk rasa dari masyarakat kepada kewenangan pemerintah sehingga kerusuhan terjadi.

Dikarenakan proyek berada di tahap praproduksi, penulis berperan sebagai *environment artist* untuk memvisualisasikan latar dari segi lokasi dan suasana yang membantu menjelaskan alur cerita dengan merancang konsep lingkungan dari berbagai distrik yang telah dirancang melalui naskah. Dengan karya proyek, penulis membuat karya ilmiah dalam perancangan *environment design* yang menggunakan metode kuantitatif dari referensi studi buku dan jurnal serta referensi visual animasi, film CGI, dan video game.

#### Konsep Karya

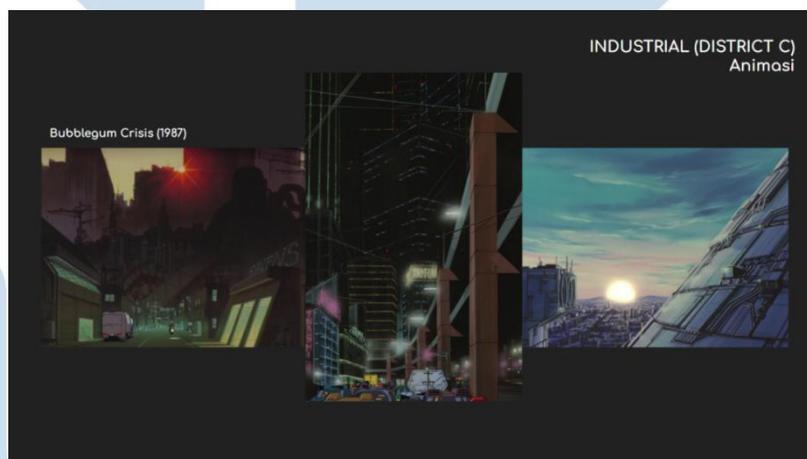
Konsep penciptaan berupa ilustrasi desain *environment* yang menggunakan tema futuristik dan ketidaksejahteraan sosial. Penulis diarahkan untuk mengikuti referensi visual dan naskah yang disediakan oleh *Project Manager* dan *Supervisor* terdahulu dan kemudian diarahkan untuk mencari referensi visual yang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan desain pada *environment design* proyek Pralaya.

Penulis melakukan penelitian visual *environment* menggunakan tidak hanya film, namun video game dan lokasi asli yang menyesuaikan lokasi cerita. Dengan penggabungan desain yang diaplikasikan dari film, video game, serta lokasi telah membantu penulis untuk merancang desain lingkungan yang baru namun relatif dengan lingkungan masa kini.



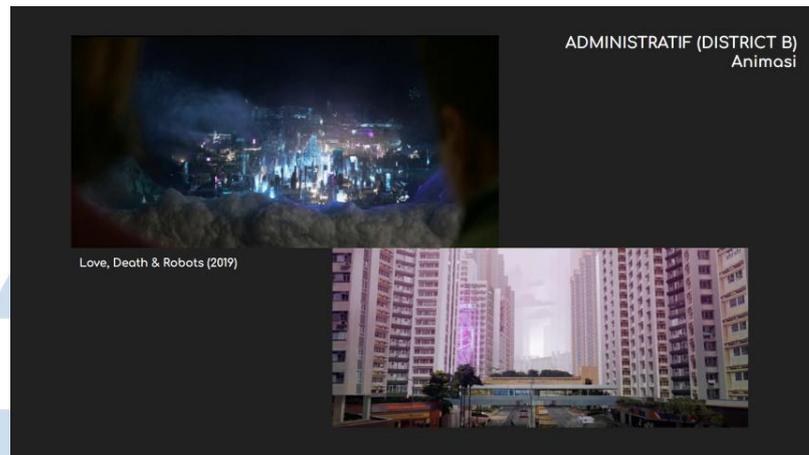
Gambar 2. Referensi Visual dari Lingkungan Urban Animasi Futuristik  
 Sumber: Imgur dan Imbd

Referensi animasi yang penulis gunakan untuk lingkungan urban futuristik terdiri dari serial animasi Cowboy Bebop (1998) dan film CGI Alita (2019). Penataan bangunan dalam kedua animasi berfungsi sebagai referensi untuk lingkungan masyarakat rendah yang menerapkan gaya hidup lama dalam era masa depan.



Gambar 3. Referensi Visual dari Lingkungan Industrial Animasi Futuristik  
 Sumber: Imgur, Tumblr, dan Twitter

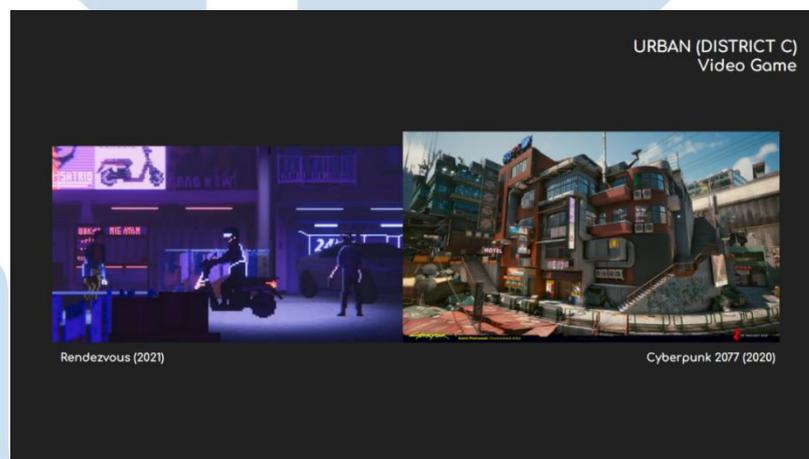
Serial animasi Bubblegum Crisis (1987) yang dipilih oleh penulis berfungsi sebagai referensi lingkungan industrial futuristik karena pengaplikasian teknologi dan alat industrial pada eksterior bangunan. Perancangan warna dan suasana pada Bubblegum Crisis memberikan gambar visual pada lingkungan yang terlihat pucat dan kurang bersih.



Gambar 4. Referensi Visual dari Lingkungan Administratif Animasi Futuristik

Sumber: YouTube dan Coconuts Hongkong

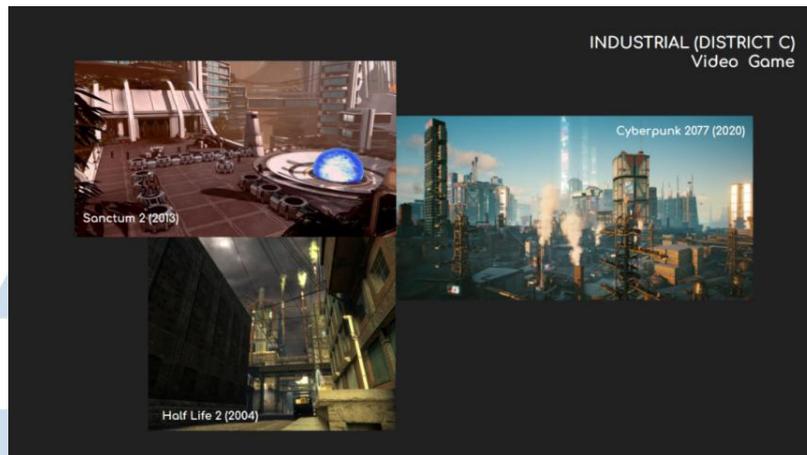
Dengan serial *Love, Death & Robots* (2019), penulis dapat menggunakan tata bangunan pada kota futuristik yang berada di kiri sebagai referensi visual pada warna arsitektur futuristik dan kota Hong Kong yang berada di kanan sebagai referensi tata bangunan warga di wilayah administratif.



Gambar 5. Referensi Visual dari Lingkungan Urban Video Game Futuristik

Sumber: YouTube dan Artstation

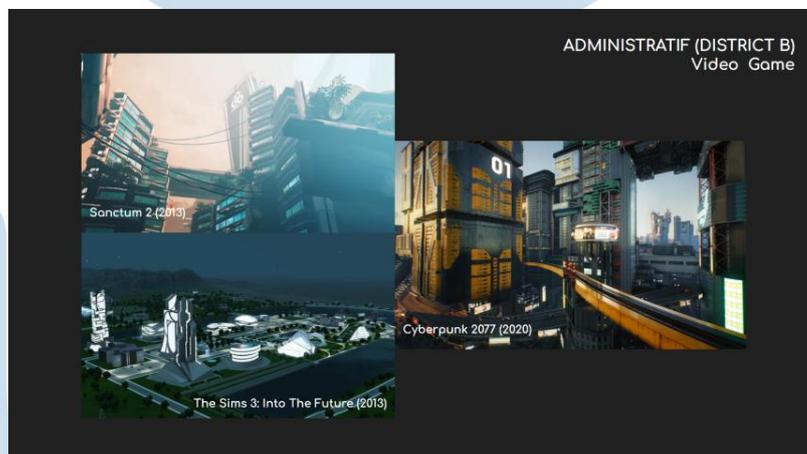
Penulis menggunakan video game *Rendezvous* (2021) sebagai referensi tata bangunan futuristik yang berlokasi di Indonesia serta pengaplikasian elektronik berupa hologram dan lampu neon pada lingkungan tersebut. *Cyberpunk 2077* (2020) yang mengaplikasikan properti masa kini seperti mesin pendingin, papan tanda listrik, dan kabel listrik merupakan contoh yang diambil oleh penulis untuk lingkungan futuristik yang masih beradaptasi dengan elektronik lama.



Gambar 6. Referensi Visual dari Lingkungan Industrial Video Game Futuristik

Sumber: Gaming Nexus, Half-Life Wiki, dan Architectural Digest

Perancangan bangunan futuristik pada video game Sanctum 2 (2013) merupakan referensi yang penulis butuhkan dalam perancangan warna dan desain eksterior industrial. Penulis juga menggunakan Cyberpunk 2077 (2020) dan Half-Life 2 (2004) sebagai referensi kondisi lingkungan tercemar serta tata bangunan dalam lingkungan industrial yang menggabungkan desain masa kini dan masa depan.

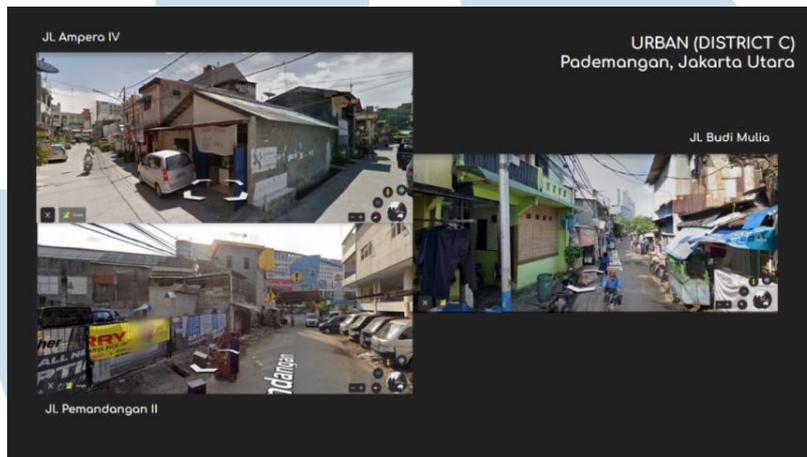


Gambar 7. Referensi Visual dari Lingkungan Administratif Video Game Futuristik

Sumber: MobyGames, Pinguintech, dan Architectural Digest

Penulis memilih video game Sanctum 2 (2013) sebagai referensi desain bangunan yang diaplikasikan dalam lingkungan tersebut. Penyusunan eksterior berupa ketinggian, bentuk, dan akses pemandangan luar berfungsi sebagai bentuk rancangan pada arsitektur yang megah dan baru dalam sebuah lingkungan. Seperti perancangan pada The Sims 3: Into The Future (2013), eksterior pada bangunan

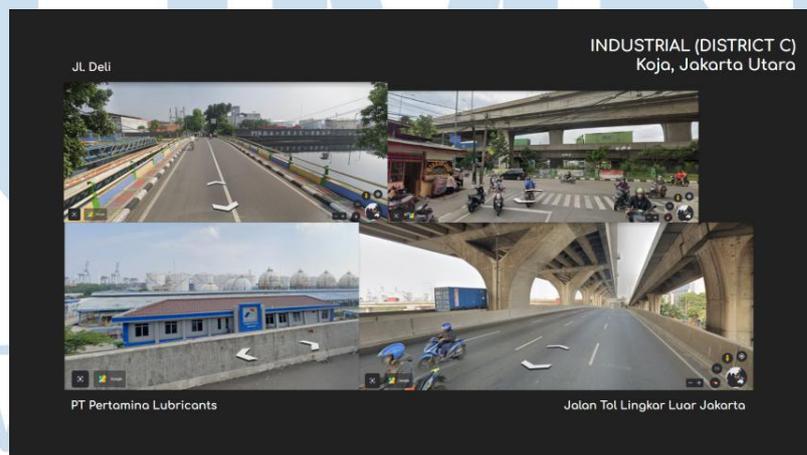
tidak hanya menunjukkan kemegahan dalam lingkungan tersebut namun juga penerangan yang diberikan oleh gedung kepada sekitarnya. Penataan bangunan besar yang dirancang dalam Cyberpunk 2077 (2020) berfungsi sebagai referensi pada desain yang dibuat oleh penulis.



Gambar 8. Referensi Visual Lingkungan Urban Jakarta Utara

Sumber: Google Earth

Penulis menggunakan lokasi Pademangan, Jakarta Utara sebagai referensi visual utama pada perancangan lingkungan urban yang menjadi tempat tinggal karakter. Lokasi tersebut terdiri dari Jalan Ampera IV, Jalan Pemandangan II, dan Jalan Budi Mulia yang memiliki elemen-elemen dari lingkungan masyarakat rendah seperti jalanan yang kecil, penataan rumah pribadi dan variasi bangunan yang saling menempel, serta kualitas bangunan yang berkondisi tua dan kurang terawat.



Gambar 9. Referensi Visual Lingkungan Industrial Jakarta Utara

Sumber: Google Earth

Penulis menggunakan lokasi Koja, Jakarta Utara sebagai referensi visual utama dalam perancangan lingkungan industrial yang terdiri dari Jalan Deli hingga PT Pertamina Lubricants. Dengan wilayah urban pada Jalan Deli yang lurus mengarah ke perusahaan dan Jalan Tol Lingkar Luar Jakarta, penulis memilih untuk menggunakan daerah Koja sebagai referensi visual distrik industrial.

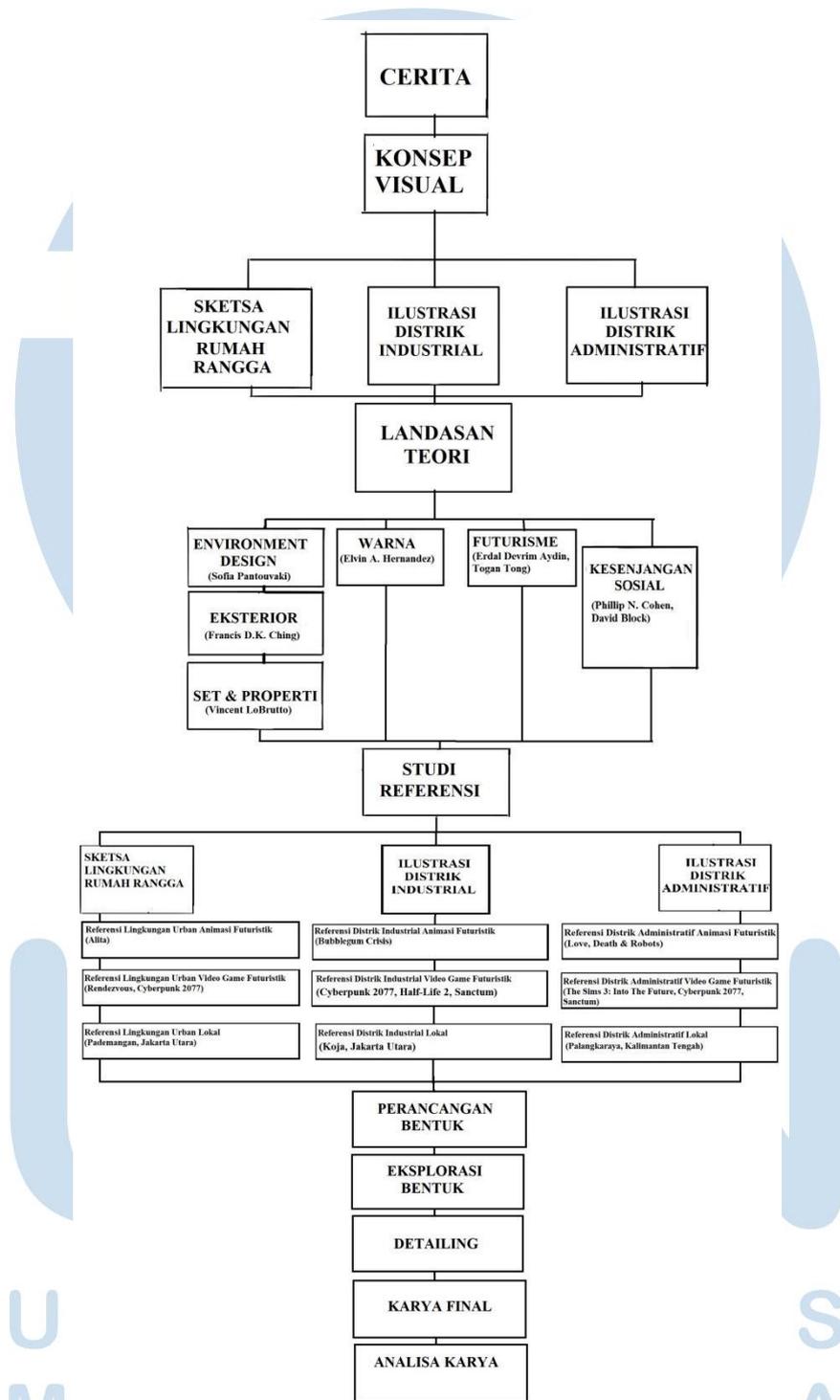


Gambar 10. Referensi Visual Lingkungan Administratif Kalimantan Tengah

Sumber: Google Earth

Penulis menggunakan wilayah Palangkaraya yang merupakan ibu kota Kalimantan Tengah sebagai referensi visual dalam distrik administratif karena letak kota yang relatif dekat dengan perhutanan serta dibatasi oleh perairan besar. Kondisi lingkungan tersebut dapat digunakan oleh penulis sebagai lokasi yang dapat dieksplorasi dan dirancang oleh penulis.

## Tahapan Kerja



Gambar 11. Tahapan Kerja

Sumber: Dokumentasi Pribadi

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Penulis diberikan arahan awal untuk menganalisa naskah dan referensi visual yang disediakan sebelum melakukan perancangan desain. Setelah perancangan awal dilakukan, penulis kemudian diarahkan untuk mencari referensi visual baru yang dapat memperluas ide perancangan melalui penelitian pada film, *style*, properti, dan lokasi dari media film, game, dan lokasi asli di Indonesia.



Gambar 12. Desain Karakter Rangga

Sumber: Tawakal Animattion Studio

Referensi visual yang diberikan berupa desain karakter protagonis Rangga, seorang pria berprofesi pekerja pabrik sebelum kerusuhan antar masyarakat dan pemerintah terjadi. Penulis ditugaskan untuk merancang tempat tinggal beserta lingkungan lain seperti tempat kerja dan wilayah administratif yang muncul di alur cerita.

b. Observasi

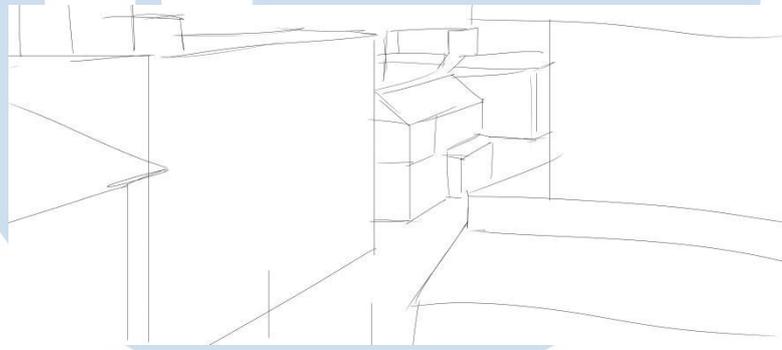
Penulis melakukan observasi melalui penelusuran visual yang sesuai dengan tema futuristik dan genre *Science Fiction* melalui media game, film animasi dan *Live-Action* yang mengangkat kriteria referensi. Penulis juga melakukan observasi visual melalui web Google Earth untuk mengambil referensi lokasi nyata yang dapat disatukan dengan penelusuran visual dan naskah cerita.

c. Studi Pustaka

Penulis melakukan studi literatur menggunakan teori utama dan teori pendukung yang terdiri dari teori *environment design*, teori eksterior, teori set dan properti, teori warna, teori Futurisme, dan teori kesenjangan sosial.

d. Perancangan Bentuk

Penulis melakukan perancangan bentuk desain melalui penggambaran sketsa bentuk dasar yang disusun menjadi suatu komposisi dan kerangka ilustrasi pada desain.

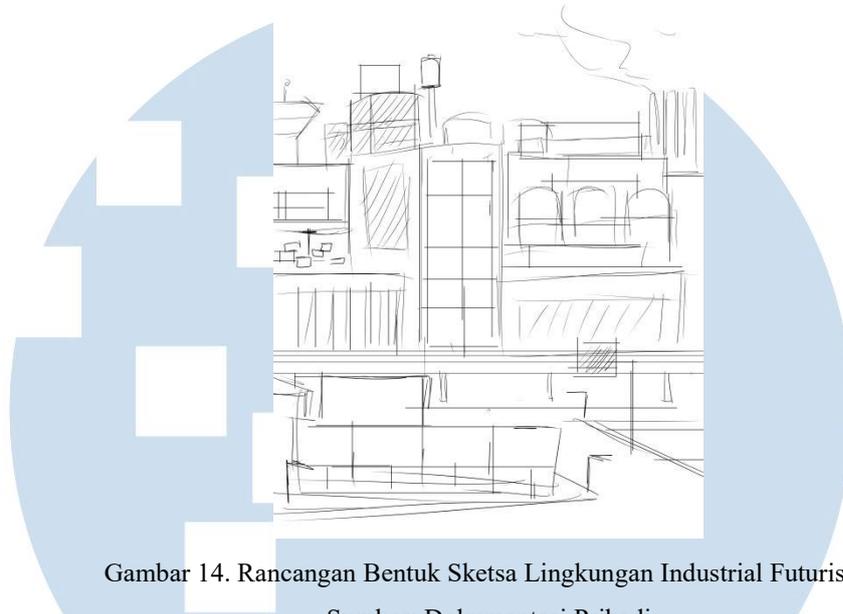


Gambar 13. Rancangan Bentuk Sketsa Lingkungan Rumah Rangga

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Perancangan pertama pada lingkungan rumah Rangga dimulai dengan penggambaran bentuk dasar dan penentuan jarak antar bangunan yang menggunakan referensi lokasi Pademangan. Penulis memilih sudut pandang lantai atas dengan tujuan memperlihatkan kondisi lingkungan dan kesempitan yang dapat dirasakan pada referensi lokasi. Menggunakan teori Ching (2015), perancangan eksterior dibentuk untuk melindungi bagian interior mereka masing-masing sehingga tiap penghuni mendapatkan privasi dan perlindungan dari iklim.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 14. Rancangan Bentuk Sketsa Lingkungan Industrial Futuristik

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Perancangan sketsa dasar pada lingkungan industrial dimulai dengan pemilihan bentuk dan letak bangunan yang sesuai dengan referensi lokasi. Dikarenakan ukuran bangunan yang besar, penulis merancang sketsa secara vertikal sehingga tinggi dan detail bangunan terlihat dalam jarak yang relatif dekat. Bentuk pada bangunan dirancang dengan teori Ching (2015) mengenai eksterior, dimana bagian depan bangunan membentuk tampak luar mereka di lingkungan sekitarnya. Penataan bangunan dirancang berdasarkan teori sistem pembagian kerja yang dikemukakan oleh Cohen (2018), dimana suatu kelompok dengan kemampuan dan edukasi tertentu menentukan peran dan pendapatan kerja mereka. Bangunan yang dirancang digunakan untuk penempatan kerja kelompok-kelompok tersebut.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 15. Rancangan Bentuk Sketsa Lingkungan Administratif Futuristik

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Perancangan dalam lingkungan administratif dimulai dengan sketsa kasar yang menggunakan referensi lokasi dan variasi bangunan sebagai panduan eksplorasi. Penulis memilih sudut pandang jarak jauh untuk menampilkan desain yang dirancang sesuai lokasi asli dan pemandangan luas pada lingkungan kota dan perumahan. Penataan bangunan yang dirancang terdiri dari kumpulan perumahan yang ditemukan pada sisi kiri jembatan dan wilayah masyarakat pada sisi kanan jembatan. Tata letak yang dirancang berfungsi untuk menunjukkan kewenangan antar kelompok masyarakat dan pemerintah seperti pernyataan Block (2014) mengenai status, dimana kewenangan positif atau negatif dapat ditemukan melalui gaya hidup, edukasi formal, dan prestise keturunan atau pekerjaan.

#### e. Eksplorasi Bentuk

Setelah perancangan sketsa bentuk dasar, penulis kemudian melakukan eksplorasi pada bentuk dasar dengan menambahkan detail dan perubahan sehingga desain memiliki bentuk yang varian dan abnormal bagaikan tema yang dibutuhkan.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 16. Eksplorasi Bentuk Sketsa Lingkungan Rumah Ranga

Sumber: Dokumentasi Pribadi

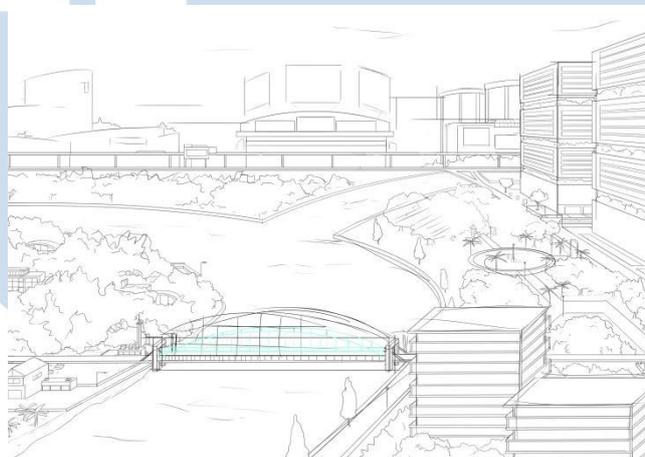
Penulis menambahkan detail berupa set dan properti yang menggambarkan kondisi perumahan kelas rendah futuristik dalam rupa teknologi asal masa kini dan masa depan. Perancangan dilanjutkan melalui pemberian detail pada lingkungan dengan penambahan bangunan kecil berupa warung, manusia yang berinteraksi dalam lingkungan, dan bagian eksterior berupa jendela, pintu, dan asiran tekstur. Hasil dari rancangan set dan properti dibentuk menggunakan teori LoBrutto (2002) dimana set berfungsi sebagai lokasi yang merepresentasikan hidup karakter dan properti sebagai elemen visual yang mendukung hasil rancangan set.



Gambar 17. Eksplorasi Bentuk Sketsa Lingkungan Industrial Futuristik

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Eksplorasi yang dilakukan penulis adalah menambahkan detail pada eksterior bangunan dengan tujuan memberi identitas serta fungsi mereka di lingkungan industrial. Penulis juga melakukan eksplorasi jalanan dengan merancang properti dan mengatur ukuran jalan raya dan tol pada lingkungan tersebut. Desain eksterior dibentuk menggunakan referensi animasi dan video game yang telah diambil oleh penulis untuk menggambarkan lingkungan industrial. Rancangan desain pada gedung perusahaan dibentuk untuk menunjukkan pergerakan Futurisme yang sesuai dengan pernyataan Perloff (1986), dimana Futurisme adalah pergerakan yang menyangkut masyarakat massa dalam usul estetika, terutama arsitektur.



Gambar 18. Eksplorasi Bentuk Sketsa Lingkungan Administratif Futuristik

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Eksplorasi dalam lingkungan administratif dilakukan dengan mengubah sebagian dari rancangan bentuk dasar bagian kota. Penulis merancang kumpulan gedung besar di sekitar kota dan menambahkan taman sebagai penunjuk yang sesuai dengan referensi lokasi. Bentuk eksterior dan tata letak pada bangunan tinggi dirancang untuk menyesuaikan referensi administratif pada animasi dan video game yang telah diambil oleh penulis. Rancangan tersebut sesuai dengan kutipan *Büyük Larousse* dari Aydin, Tong, dan Pusat (2006), dimana hasil eksplorasi desain pada eksterior bangunan dibentuk untuk menolak pastime dengan konsep dunia modern. Penulis juga menambahkan detail pada pinggir sungai dalam rupa struktur tembok yang mengitari ujung sungai, diikuti dengan perancangan aliran sungai baru yang menembus bagian kota.

## 2. Produksi:

Dengan perancangan sketsa yang lebih detail beserta perubahan desain dalam tahap praproduksi, penulis kemudian melanjutkan tahap produksi dengan merapikan sketsa menjadi *line art*. Perancangan dilanjutkan dengan pemberian warna sesuai dengan referensi penelusuran visual yang dilakukan oleh penulis dalam tahap ide. Setelah pewarnaan, karya diselesaikan dengan pemberian detail *shading* pada dimensi karya dan *color effect* pada suasana lingkungan.

## 3. Pascaproduksi:

Hasil akhir diberikan kepada *Supervisor* dan *Project Manager* sebagai penutup dalam proses pembuatan karya. Hasil yang diterima oleh kedua pihak kemudian diunduh dalam Drive milik perusahaan sebagai hasil arsip untuk penulis.

## 4. HASIL KARYA



Gambar 19. Rancangan Sketsa Lingkungan Rumah Rangga

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 19 merupakan rancangan desain sketsa yang melingkupi lingkungan sekitar rumah Rangga, dimana rumah Rangga terletak di jalan pertigaan kecil yang berbaris dengan bangunan kos. Lokasi tersebut terletak di daerah komplek yang terdiri dari rumah warga dan bangunan kos untuk masyarakat kelas sosial rendah yang berdaptasi dengan gaya hidup lama dan masa depan.