

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang didapat dari skripsi penciptaan ini adalah:

Bagaimana perancangan *environment* bangunan dengan *setting* Jakarta Barat dalam film “Night in the Alley”?

Untuk memfokuskan ruang penelitian, pembahasan akan dibatasi pada:

1. *Background* bangunan di jalanan *scene 5*.
2. Tipe bangunan yang akan menjadi fokus analisis adalah bangunan A dan bangunan renovasi.

Nantinya pembahasan akan menjelaskan mengenai aspek desain yang diambil dari referensi nyata bangunan di daerah Jakarta Barat dan diterapkan kedalam model bangunan A dan bangunan renovasi. Meliputi bentuk, proporsi, warna, kondisi bangunan, serta *exterior* di sekitarnya.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Skripsi ini dibuat dengan tujuan untuk mendalami ciri khas dari desain bangunan yang ada di perkotaan dan gang di Indonesia demi mendukung perancangan bangunan dalam film “Night in the Alley”.

2. STUDI LITERATUR

2.1. Environment

Menurut Sullivan, Schumer, dan Alexander (2013), *environment* bukan hanya dijadikan tempat tokoh berperan, namun *environment* juga menjadi aspek yang hidup seperti karakter dalam film. *Environment* ikut berperan dalam menunjukkan suatu informasi atau identitas untuk mendukung karakter dalam menjalankan sebuah cerita meliputi identitas latar dan waktu yang sedang terjadi sepanjang cerita.

Ada pula menurut Lobrutto (2002), dimana *environment* memiliki dampak metafisika yang dapat mempengaruhi pandangan penonton terhadap karakter dan

cerita. Diperlukan pemahaman akan keberadaan karakter dalam cerita saat akan merancang *environment*. Lokasi harus dapat mengungkapkan informasi baik mengenai status sosial, ekonomi, moral, atau pandangan politik tokoh. Ia juga mengatakan kalau *filmmaker* yang membuat *environment* hanya sesuai naskah akan hanya terbatas disitu. *Filmmaker* harus menganggap *environment* sebagai sebuah unsur yang mengelilingi dan berhubungan langsung dengan karakternya.

2.2. Arsitektur

Farrelly (2007) menjelaskan dalam bukunya, arsitektur ada di sekitar kita dan tidak hanya terbatas pada individu bangunan melainkan ruang lingkup di sekitarnya. Teknologi dan material mempengaruhi konstruksi dari sebuah arsitektur. Dalam menciptakan sebuah arsitektur dibutuhkan keterlibatan dalam proses berpikir, menggambar dan merancang, dan proses lainnya yang pada akhirnya menghasilkan sebuah bangunan.

1. Konteks

Konteks adalah tempat atau lokasi arsitektur dibangun. Jumlah penduduk pada pemukiman dapat mempengaruhi desain arsitektur demi menghemat ruang. Arsitektur juga dibuat untuk mengikuti topografi, geologi, dan iklim dari lahan. Area ini tidak hanya terbatas pada tempat bangunan dibuat, namun juga area di sekitarnya, dimana bentuk dan material bangunan yang telah dibangun di daerah sekitarnya juga akan mempengaruhi arsitektur bangunan yang akan di bangun.

2. Sejarah

Tradisi atau bentuk bangunan yang telah berdiri di suatu wilayah menjadi patokan dari konsep arsitektur yang akan dibuat, pasalnya sejarah merefleksikan gaya hidup dari masyarakat yang tinggal di pemukiman tersebut. Hal ini dapat mempengaruhi desain bentuk, ukuran, hingga pemilihan material dari arsitektur. Namun hal ini tidak menjadi patokan baku akan bentuk arsitektur yang akan dibuat karena bentuk bangunan terus berevolusi mengikuti tuntutan perkembangan zaman.

3. Konstruksi

Konstruksi adalah unsur fisik dan material dari sebuah bangunan. Dalam tingkat makro, sebuah bangunan didefinisikan sebagai sebuah struktur yang terdiri dari atap, dinding, dan lantai. Unsur ini disusun sedemikian rupa menjadi satu kesatuan yang harus dapat memenuhi kebutuhan dasar manusia sebagai tempat tinggal yang layak dan efektif.

2.3. Desain Exterior

Menurut Boswell (2013), exterior sebuah bangunan berperan besar dalam desain bangunan yang baik. Namun desain exterior tidak muncul atau di desain begitu saja, ada banyak faktor yang mempengaruhi visualisasi dari desain exterior yang mengapit rana ilmiah, seni, material dan konstruksi. Memiliki pengetahuan mengenai tujuan dari sebuah eksterior merupakan hal yang penting dimiliki seorang arsitektur. Namun rana arsitektur desain merupakan hal yang rumit dan mendalam. Seseorang yang ingin mempelajari mengenai arsitektur desain, tidak mungkin untuk menelaah setiap unsurnya.

Maka dari itu yang dapat dilakukan seseorang adalah mempelajari, menerapkan, dan terus melatih pemecahan masalah. Salah satunya adalah melontarkan pertanyaan 5W+1H: *what, why, who, where, when*, dan *how* untuk menganalisa desain sebuah eksterior. Harus diingat kalau setiap desain bertujuan untuk memenuhi sebuah kebutuhan utama yang spesifik. Misalnya “Apa saja unsur exterior yang ada di bangunan tersebut?” kemudian “Apa fungsi dan kegunaan dari eksterior tersebut?”.

2.4. Tahapan Animasi 3D

Corrigan & White (2012) menjelaskan bahwa adanya perbedaan akan animasi 2D dan 3D, Dimana pada animasi 2D yang dibutuhkan adalah kemampuan artistik dari animator, sedangkan dalam animasi 3D diperlukan pemahaman akan tahapan produksinya yang meliputi tahapan *pre production, modeling, rigging, texturing, layout, animation, lighting, shading, rendering*, hingga *compositting*.