

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Film “Night in the Alley” adalah animasi pendek *hybrid* yang menggabungkan 2D dengan 3D. Film memiliki genre komedi horor dengan 7 menit 46 detik. Film bercerita mengenai Virena, seorang pekerja bank yang baru pulang lembur. Di jalan pulang, ia bertemu dengan sosok hantu Lulu yang nantinya akan menyelamatkan nyawa Virena dari tukang begal Joko.

Konsep Karya

Konsep Penciptaan: Film “Night in the Alley” menggambarkan rawannya aksi kriminalitas pada daerah sempit seperti gang di kota Jakarta. Diceritakan melalui sudut pandang tokoh Virena, seorang pekerja Bank yang berusaha membela diri dari tukang begal Joko, dengan bantuan dari Lulu sebagai arwah dari korban Begal.

Konsep Bentuk: *Environment* yang ada pada film “Night in the Alley” merupakan kawasan bangunan yang terdiri dari jalanan dan gang sempit. *Setting* di film ini mengambil acuan dari kota Tambora yang merupakan bagian dari Jakarta Barat yang berdiri pada 1966. Tambora menjadi kawasan paling padat se-Asia Tenggara dengan jumlah penduduk sekitar 273 ribu dengan luas wilayah 542 km persegi. Nama Tambora sendiri berasal dari nama masjid Tambora yang didirikan pada abad ke-17 (Ariefana, 2021).



Gambar 2.1 Bentuk Bangunan
(Google Street View, 2023)

Gaya Visual yang ingin dicapai adalah *3D stylize semi realis* yang banyak menggunakan elemen *imperfection* seperti noda, retak dan karat, untuk menciptakan nuansa kumu dan horror. Perancangan mengikuti acuan film animasi “Bajaj Horror - Malam Jumawut 2” dan film “The Wishgranter” untuk gaya visual yang ingin dicapai.



Gambar 2.2 Bajaj Horror - Malam Jumawut 2
(Bajaj Horror - Malam Jumawut 02 - Animasi Horror, 2021)

Objek dan bangunan pada animasi “Bajaj Horror - Malam Jumawut” menggunakan permainan tekstur yang mencolok. *Imperfection* pada *environment* film sangat terlihat dari noda di dinding bangunan dan karat pada bajaj. Hal ini memberi kesan realis dan menekankan unsur horror pada film. Setting malam di sepanjang film sangat terlihat dari permainan lighting yang cenderung gelap, namun

objek masih terlihat jelas. Menurut Yudhatama (2022) sebagai penemu dari Manimonki Studio, film ini berlatarkan di kota Jakarta.



Gambar 2.3 The Wishgranter

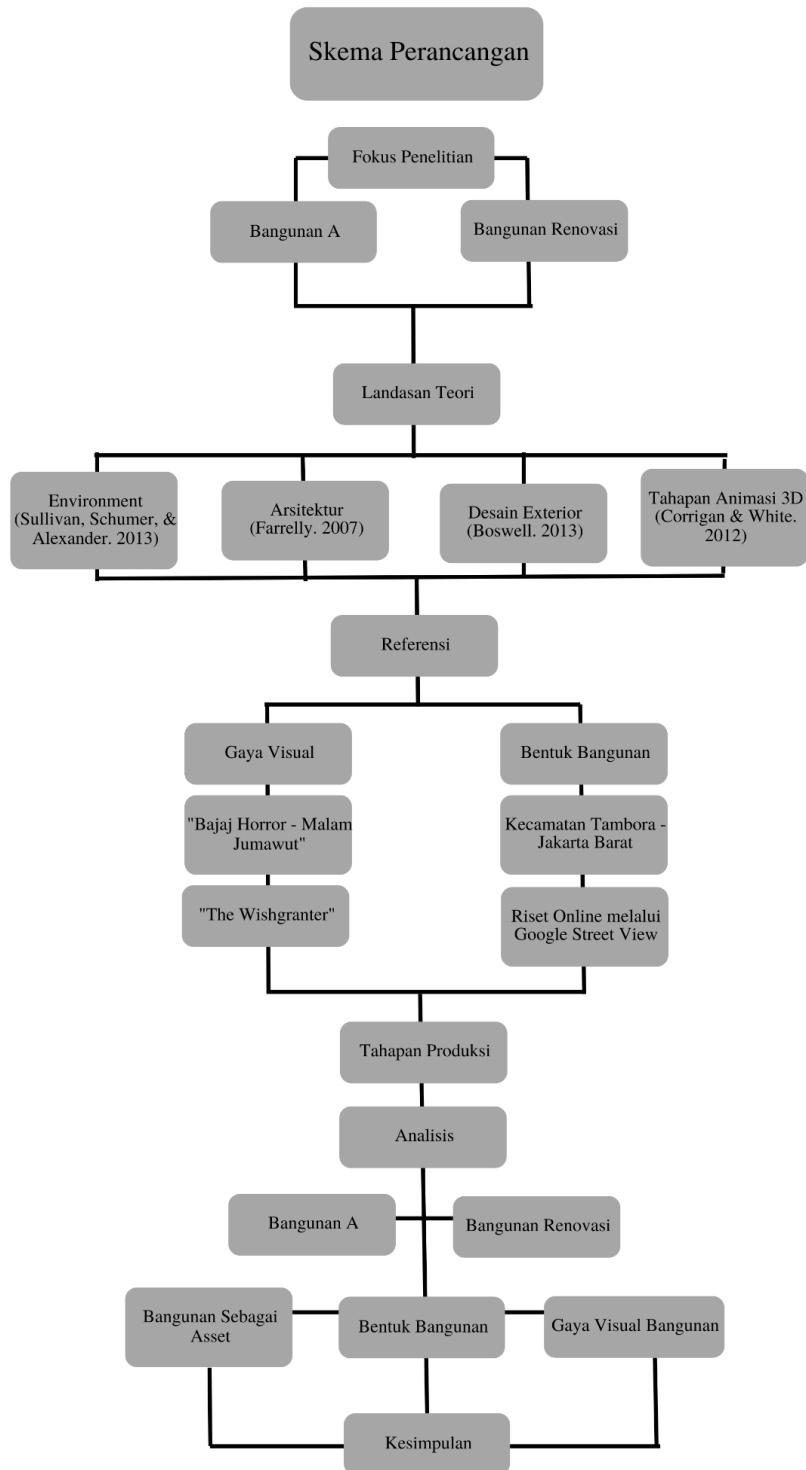
(CGI 3D Animation Short Film HD "The Wishgranter" by Wishgranter Team | CGMeetup, 2016)

Pada film “The Wishgranter” tampilan bangunan yang dicapai lebih terkesan *stylized* dikarenakan penggunaan warna pastel dan proporsi bangunan yang *exaggerated*. Penggunaan tekstur masih terlihat walau tidak sebanyak film “Bajaj Horror - Malam Jumawut”. Pada film ini penggunaan tekstur pada bangunan menciptakan kesan kota yang *believable* walau jumlah bangunannya sedikit dan ruang yang kecil dan terbatas.

Konsep Penyajian Karya: Film mengambil *setting* pada tahun 2022. Hal ini mengikuti referensi dari kasus warga negara asing asal Jepang yang menjadi korban Begal di Tambora, Jakarta Barat pada Senin, 13 Juni 2022. Korban yang sedang pulang kerja, dihampiri dua orang pelaku dengan sepeda motor sambil memegang senjata tajam. Seorang pelaku lalu turun dan merampas tas korban (Choirul, 2022).

Tahapan Kerja

Tabel 3.1 Bagan Tahapan Kerja



1. Pra produksi:

a. Ide atau Gagasan

Penulis melakukan pemilihan lokasi yang cocok dijadikan sebagai acuan *setting* dalam film. Dalam mendesain sebuah *environment* dalam cerita, baik media film atau animasi, diperlukan pemahaman mengenai pesan utama yang ingin disampaikan *environment* itu sendiri. Dalam film “Night in the Alley” pesan utama yang ingin disampaikan dari *environment* di dalamnya adalah unsur lokal nusantara yang direpresentasikan dari pemilihan *setting* di Jakarta Barat, tepatnya sekitar daerah kecamatan Tambora. Daerah ini memiliki lokasi yang berdekatan dengan kecamatan Kota Tua dan Glodok. Bentuk bangunan yang jadul dan rusak-rusak, serta jalanan gang yang sempit menjadikan daerah ini sesuai dengan tema horor pada film “Night in the Alley”.

b. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengumpulkan foto-foto jalanan dan perumahan di Tambora melalui Google Street View. Observasi mencari ciri khas dari bentuk rumah, warna, kondisi, dan perabotan yang ada pada eksterior rumah untuk diterapkan ke dalam desain model bangunan pada film.





Gambar 3.1 Bagunan Tambora
(Google Street View, 2023)

Kebanyakan bangunan di daerah tambora memiliki warna antara kuning, putih kekuningan, abu-abu, atau hitam. Warna-warna cerah seperti merah atau hijau hanya terlihat pada segelintir bangunan atau tempat ibadah dan masih dikombinasi dengan warna putih atau abu. Warna-warna mencolok biasa lebih terlihat pada warna pagar, *folding gate*, atau pintu rumah.

Kebanyakan bangunan dibuat bertingkat dan memiliki veranda di atas bangunan dikarenakan pemukiman yang cukup padat dan sempit. Kondisi bangunan cukup tua dan kumuh, terlihat dari bercak noda dan retakan pada dinding bangunan. Pada bangunan yang lebih kumuh, *frame* pada pintu dan jendela bangunan terlihat rusak dan mengelupas.

a. Referensi Bangunan A



Gambar 3.2 Pintu Rumah Tua
(Google Street View, 2023)

Bangunan yang terdapat di dalam gang perumahan cenderung masih menggunakan pintu kayu, atau pagar lipat. Pada rumah yang lebih tua umumnya tidak berpagar, dimana di depannya langsung terlihat pintu dan jendela kayu. Umumnya pintu berwarna coklat, biru tua, atau hijau cerah. Warna seperti hitam atau merah tidak digunakan. Pada rumah seperti ini, dikarenakan tidak adanya ruang untuk menaruh kendaraan bermotor, kendaraan umumnya diparkir tepat di depan rumah yang memakan pinggir jalanan. Begitu pula exterior seperti pot bunga.



Gambar 3.3 Pintu Rumah Modern
(Google Street View, 2023)

Sedangkan pada rumah yang lebih modern, umumnya depan rumah akan diberi pagar geser atau pintu besi lipat, biasa berwarna hitam atau coklat. Kemudian jendela rumah menggunakan jendela *swing* dengan *frame* besi atau aluminium umumnya berwarna hitam. Didepan rumah

terkadang dihiasi dengan pot tumbuhan atau dijadikan lahan untuk parkir motor. Terlihat tiang listrik pada bahu jalan yang berkarat dan ditemplei poster. Dinding samping bangunan penuh coretan mural dan tempelan kertas atau poster.

Sedangkan bangunan yang ada di jalan raya cenderung menggunakan *folding gate* karena bagian bawah rumah dijadikan toko. *Folding gate* sendiri cenderung mirip dari satu dengan yang lain dan mayoritas berwarna hijau cerah. Variasi bentuk dan komponen seperti pintu dan jendela di lantai atas bangunan cenderung sama dengan bangunan dalam gang.

b. Referensi Bangunan Renovasi



Gambar 3.4 Bangunan Renovasi
(Google Street View, 2023)

N U S A N I R A

Ciri khas pada bangunan yang sedang dilakukan renovasi, adalah pondasi tiang kayu yang menjadi sanggahan bangunan, umumnya bangunan yang masih dalam proses renovasi, exterior dan interiornya akan di lepas, memperlihatkan isi bangunan yang kosong. Cat dinding bangunan akan di kupas, untuk di semen kembali, memperlihatkan pondasi bangunan dari batu bata. Papan dan kantong semen terlihat berserakan di sekeliling area renovasi, serta puing-puing bebatuan di jalan.

c. Studi Pustaka

Terdapat beberapa teori utama yang berperan dalam menyusun karya tulis ini. Teori utama yang dipakai adalah teori Teori Sullivan, Schumer, dan Alexander (2008) yang kembali diperkuat oleh Teori Lobrutto (2002) bahwa *environment* harus dapat mendukung tokoh dengan memberikan identitas latar dan waktu. Teori ini digunakan untuk menguatkan gagasan bahwa bentuk rumah yang ada dalam film, dapat memberikan gambaran secara tersirat kalau *setting* film merupakan gang perumahan yang ada di Jakarta Barat.

Menggunakan teori Farrelly (2007), dilakukan pembedahan terhadap ciri-ciri foto referensi, berupa konteks, sejarah ,dan konstruksi dari perumahan tersebut. Tiga ciri ini lalu di terapkan ke dalam proses pra produksi mendesain sketsa bangunan. Dalam mencari konteks, sejarah, dan konstruksi dari referensi, penulis juga menerapkan pertanyaan-pertanyaan 5W+1H berdasarkan teori Boswel (2013) agar proses analisis lebih akurat dan efisien.

Kemudian analisis karya dilakukan pada setiap tahapan animasi 3D sesuai teori Corrigan & White (2012) yang meliputi modeling, rigging, texturing, layout, animation, lighting, shading, rendering, hingga compositting.

Dari penerapan teori diatas terhadap analisa referensi gaya visual dan bentuk bangunan, dapat disimpulkan ciri-ciri bagunan pada referensi sebagai berikut:

Tabel 3.2 Studi Pustaka

No	5W+1H	Gaya Visual Bajaj Horror - Malam Jumawut 02	Gaya Visual The Wishgranter	Gaya Bangunan Bentuk Bangunan di Tambora	Aspek yang diambil dan diterapkan
1	Apa fungsi dari bangunan?	Bagunan berupa ruko yang berfungsi sebagai tempat pertokoan.	Bangunan berupa rumah susun yang berfungsi sebagai tempat tinggal.	Bangunan ada yang dijadikan sebagai rumah, dan ada juga yang dijadikan sebagai ruko.	Bangunan berupa ruko dan rumah.
2	Siapa yang tinggal di bagunan tersebut?	Tidak terlihat sosok penghuni rumah dalam film, namun dari bentuk bangunan yang berupa ruko, dapat di asumsi yang tinggal adalah pedagang dengan kelas menengah	Dalam film terlihat masyarakat dengan kombinasi usia muda hingga dewasa, dan kelas ekonomi menengah.	Kombinasi masyarakat dengan status ekonomi rendah hingga menengah. Terlihat dari variasi kondisi bangunan.	Kondisi bangunan kelas menengah yang masih terlihat <i>imperfectio</i> n dari noda dan bercak di bangunan.
3	Mengapa bangunan didesain demikian?	Dalam film, kebanyakan kaca bangunan terlihat gelap dan mati, dikarenakan latar film di malam hari, sedangkan ruko biasa buka hingga menjelang sore hari.	Dalam film, kebanyakan jendela bangunan menyala menandakan adanya aktivitas penduduk yang meninggalkan rumah.	Rumah dibuat bertingkat dan tersusun berdempetan karena lahan yang sempit.	Bangunan dibuat dua tingkat, dan disusun berdempetan.
4	Dimana bangunan dibangun?	Film berlatarkan bangunan ruko di Jakarta.	Film berlatarkan pada dunia fiksi yang menunjukkan ciri eksterior bangunan eropa.	Bangunan di bangun di kecamatan Tambora, Jakarta Barat.	Bangunan disusun seperti jalanan gang di Tambora, Jakarta Barat.
5	Kapan bangunan berdiri?	Dari plang nama toko terlihat kalau film berlatarkan pada abad ke-21.	Dari penggunaan air mancur sebagai latar utama film, dapat ditafsirkan film berada pada	Wilayah Jakarta Barat didirikan pada 1966. Namun kebanyakan bangunan sudah tergantikan	Bangunan perumahan dan ruko sekitar abad 20-21.

			abad ke-19.	perumahan dan ruko abad ke-20	
6.	Bagaimana a struktur dan ciri bangunan?	<p>-Susunan ruko memiliki struktur bangunan yang sama. Yang membedakan setiap bangunan, adalah plang dan spanduk nama toko.</p> <p>-Semua ruko memiliki pintu <i>railing gate</i>.</p> <p>-Proporsi dan bentuk bangunan realistis dan terlihat <i>imperfection</i>, berupa coretan di dinding.</p> <p>-Warna bangunan monotone, namun plang dan spanduk berwarna-warni</p>	<p>-Bangunan dibuat <i>stylized</i>, proporsi bervariasi dan tidak realistis, bentuk dan tinggi bangunan bervariasi.</p> <p>-pintu dan jendela terlihat berbahan kayu, dan mei</p> <p>-Banyak unsur <i>imperfection</i> seperti noda di dinding, atau model bangunan yang penyok.</p> <p>-Bangunan berwarna-warni</p>	<p>-Tinggi, proporsi dan bentuk bangunan bervariasi.</p> <p>- Bahan tembok bangunan terbuat dari bata dan semen.</p> <p>-Warna rumah putih kekuning, abu-abu atau hitam.</p> <p>-Pintu dan jendela terbuat dari kayu atau besi.</p> <p>-Banyak unsur <i>imperfection</i> seperti cat yang terkelupas, noda, dan retakan.</p> <p>-Pagar lipat pada perumahan, dan pintu <i>railing gate</i> pada ruko.</p> <p>-Sanggahan kayu pada rumah renovasi. Gundukan dan kantong semen.</p> <p>- Exterior yang memakan bahu jalan seperti pot bunga, motor, dan tiang listrik.</p>	<p>- Tinggi Bangunan bervariasi, namun proporsi dibuat realistis.</p> <p>-Tekstur bangunan terbuat dari semen yang di cat, dan batu bata.</p> <p>-Pintu dan jendela menggunakan tekstur kayu dan besi.</p> <p>-Diberikan unsur <i>imperfection</i> pada teksturnya untuk memberi kesan realistis.</p> <p>- Membatasi warna bangunan menjadi putih kekuningan, abu-abu, atau hitam.</p> <p>-Pemberian eksterior yang berserakan di bahu Jalan</p>

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Penulis melakukan eksperimen dengan mendesain model bangunan yang efisien untuk digunakan berulang agar menghemat waktu dan tenaga dalam proses produksi namun hasil yang tidak repetitif dan sesuai dengan tujuan. Untuk bangunan yang akan digunakan berulang, dibuat *double sided* agar satu bentuk bangunan dapat di putar depan-belakang dalam penggunaan misalnya rumah A. Sedangkan bangunan yang hanya muncul sekali di buat hanya satu sisi agar ukuran lebih ringan seperti rumah konstruksi.



Gambar 3.5 Sketsa Bangunan

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Bagunan di desain mengikuti ciri khas dari bangunan di daerah Tambora berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan sebelumnya. Penulis melakukan eksplorasi untuk menerapkan unsur-unsur tersebut ke dalam sketsa *isometric* dan membuat sembilan variasi bangunan, dua diantaranya adalah bangunan A dan bangunan renovasi (gambar 3.5).

Hasil observasi yang diperoleh meliputi, konteks bangunan yang di bangun pada daerah Tambora umumnya memiliki dua fungsi yakni sebagai perumahan atau sebagai ruko. Karena itu pintu rumah umumnya memiliki dua tipe, yaitu pintu *swing* dengan material kayu atau pintu *railing gate* dengan material baja. Pada rumah yang lebih tua dan kusam, umumnya pintu rumah langsung menghadap jalan, sedangkan pada rumah yang lebih baru biasanya dibatasi oleh pagar atau *folding gate*.

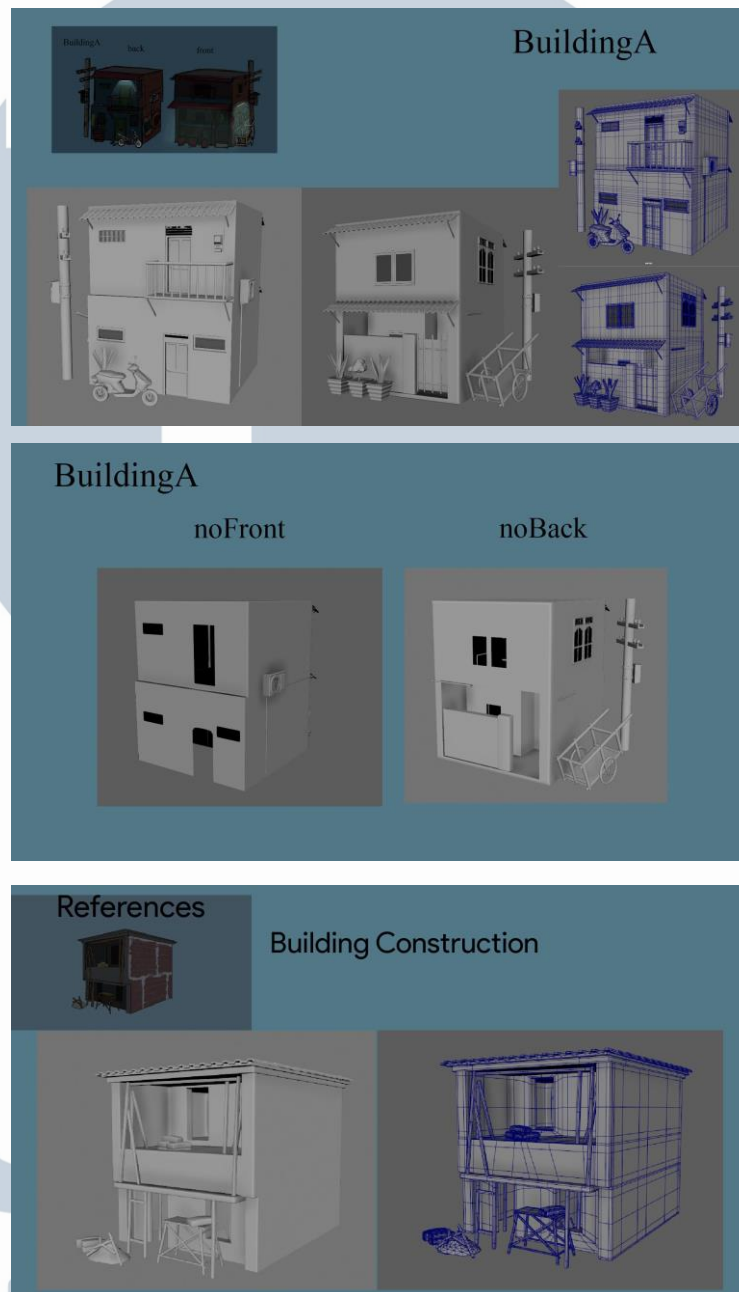
Kemudian dikarenakan lokasi yang padat penduduk dan ekonomi mayoritas menengah, demi untuk menghemat lahan, rumah di buat bertingkat. Di lantai atas rumah memiliki ciri khas jendela *swing* dengan material kayu pada rumah yang tua, atau material aluminium pada rumah yang lebih modern. Kendaraan atau exterior seperti pot bunga umumnya diletakan tepat di depan rumah hingga memakan pinggir jalan dikarenakan kekurangan tempat.

Konstruksi pada bangunan biasa memiliki dinding dari batu bata, hal ini terlihat dari bangunan yang sedang di renovasi. Kemudian di cat dengan warna seperti putih, abu-abu, kuning, atau hijau. Warna bersaturasi tinggi yang mencolok tidak ditemukan sebagai warna utama. Material pada pintu dan jendela rumah umumnya menggunakan baja aluminium atau kayu.

2. Produksi:

Penulis melakukan proses modeling dari sketsa bangunan yang telah dibuat. Untuk meminimalisir ukuran file saat dirender, penulis membuat dua subset tambahan pada setiap bangunan yang memiliki dua sisi, yaitu versi *noFront* dan versi *noBack*.

Subset ini yang nantinya akan dipakai untuk render, dimana bagian yang tidak muncul akan dibiarkan kosong untuk menghemat waktu render.



Gambar 3.6 Modeling Bangunan

Nantinya model utuh hanya akan dipakai untuk diekspor ke Substance untuk di tekstur, sesudahnya tekstur akan di *assign* ke model subset *noFront* dan *noBack*.

Model subset yang telah di tekstur akan diekspor jadi file maya terpisah yang siap dipakai.

3. Pascaproduksi:

Hasil akhir berupa model bangunan yang telah di tekstur dan siap untuk di *reference* ke file animasi. Model di render menggunakan Redshift. Warna bangunan mengalami sedikit perubahan dari sketsa awal, dimana warna dinding biru diubah menjadi kuning, agar lebih menyesuaikan dengan referensi rumah di Tambora.



Gambar 3.7 Redshift Render



Gambar 3.8 Susunan Rumah di jalan Scene 5

Model rumah yang telah didesain berdasarkan hasil referensi kemudian disusun bersama dengan tipe bangunan lain, menjadi jalanan yang sesuai dengan susunan gang perumahan di Tambora. *Environment* di *scene 5* terbagi menjadi 4 lokasi terpisah yang digunakan sesuai dengan lokasi *shot* dalam cerita. *Environment* ini menjadi tempat yang menghubungkan gang Lulu (tempat Lulu bertemu dengan Virena) dengan gang Joko dalam (tempat Joko bersembunyi di *scene 3*) dan gang Joko luar (tempat Joko keluar untuk mencuri tas Virena di *scene 5*).



Gambar 3.9 Pembagian Environment Scene 5

Susunan bangunan dibuat berjejer dan sempit dengan satu sama lain agar menyerupai jalanan gang yang ada di Tambora. *Environment* kemudian diberikan lighting yang gelap namun masih cukup terlihat wujud bangunan yang mengikuti lighting dari animasi Bajaj Horror - Malam Jumawut 2.







Gambar 3.10 Perbandingan Lighting Environment Night in The Alley dengan Bajaj Horror - Malam 2

(Bajaj Horror - Malam Jumawut 02 - Animasi Horror, 2021)

Aspek yang didapat dari observasi diterapkan ke dalam tahapan produksi dengan menggunakan teori yang didapat dari studi pustaka sebagai dasar penerapan. Aspek penerapan dapat terlihat dari hasil karya sebagai berikut:

Tabel 3.3 Penerapan Studi Pustaka Dalam Environment

Aspek yang diambil dan diterapkan	Penerapan	Landasan Teori
<p>-Bangunan berupa ruko dan rumah.</p> <p>-Membatasi warna bangunan menjadi putih kekuningan, abu-abu, atau hitam.</p>		<p>Dengan mengikuti teori Sullivan et al., (2008). Bagunan yang ada dalam film didesain untuk memberikan informasi mengenai latar film yang bertempat di Jakarta Barat, tepatnya wilayah Tambora.</p> <p>Untuk mencapainya, pemilihan tipe bangunan yang dipakai berupa ruko dan perumahan yang dengan pintu kayu atau pagar lipat dari besi. Pesan ini juga diperkuat dengan nama spanduk toko yang menggunakan bahasa lokal sesuai dengan referensi.</p>
<p>-Kondisi bangunan kelas menengah yang masih terlihat <i>imperfection</i> dari noda dan bercak di bangunan.</p> <p>-Pintu dan jendela menggunakan tekstur kayu dan besi.</p> <p>-Tekstur bangunan terbuat dari semen yang di cat, dan batu bata.</p> <p>-Diberikan unsur <i>imperfection</i> pada teksturnya untuk memberi kesan realistis.</p>		<p>Teori Sullivan et al., (2019) juga menjelaskan kalau <i>environment</i> harus dapat memberikan latar waktu.</p> <p>Hal ini diterapkan dengan penggunaan <i>imperfection</i> pada tekstur bangunan berupa retakan di dinding, noda, dan cat yang mengelupas. Hal ini bertujuan untuk menunjukkan tuanya usia bangunan.</p> <p>Farrelly (2007) juga menjelaskan bahwa salah satu unsur penting dalam desain bangunan adalah konstruksi bangunan.</p> <p>Hal ini ditunjukkan dengan memberikan tekstur batu bata pada sisi tembok bangunan yang sedang di konstruksi, sehingga memberi kesan realistis.</p>

<p>-Bangunan dibuat dua tingkat, dan disusun berdempetan.</p> <p>-Bangunan perumahan dan ruko sekitar abad 20-21.</p>		<p>Hal ini mengacu pada teori Farrelly (2007) yang menjelaskan kalau susunan bangunan harus memiliki konteks.</p> <p>Bangunan yang ada di daerah tambora merupakan kawasan masyarakat ekonomi menengah yang padat penduduk. Oleh karena itu penempatan antar rumah dan jalan sempit, dikarenakan keterbatasan lahan.</p>
<p>-Bangunan disusun seperti jalanan gang di Tambora, Jakarta Barat.</p> <p>-Tinggi Bangunan bervariasi, namun proporsi dibuat realistis.</p> <p>-Pemberian eksterior yang berserakan di bahu Jalan</p>		<p>Perbedaan tinggi rumah bertujuan untuk menguatkan gambaran akan lokasi yang bukan berada pada ruko yang bentuk rumahnya <i>monotone</i>, melainkan perumahan penduduk yang status sosial dan usia rumahnya bervariasi. Tidak hanya sebagai pilihan artistik namun juga informasi tambahan yang sesuai dengan acuan referensi wilayah yang diambil. Mengacu pada teori Farrelly (2007) mengenai konteks dan teori Sullivan et al., (2008).</p>

4. ANALISIS

4.1 HASIL KARYA

Background bangunan dalam *scene* 5 memiliki peranan penting dalam film, dimana lokasi ini menghubungkan beberapa lokasi adegan dalam film, seperti gang tempat Joko bersembunyi di *scene* 3, gang lulu di *scene* 4 dan jalanan utama tempat