



Gambar 4.8 Perbandingan Lighting Bangunan A dan Bangunan Renovasi dengan Bajaj Horror - Malam Jumawut

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

Namun dari segi *lighting*, terdapat perbedaan dengan referensi Visual. Pada film Bajaj Horror, tampilan film memiliki *contrast* yang kuat antara bagian yang terang dan yang gelap, serta film juga memainkan warna hangat dan dingin. Sedangkan pada film *Night in the Alley*, *contrast* cahaya kurang didapatkan, dan warna cahaya yang dipakai monotone.

## 5. KESIMPULAN

Perancangan *environment* bangunan dengan *setting* Jakarta Barat dalam film *Night in the Alley* menerapkan teori Boswel (2013) untuk membedah observasi referensi, kemudian diterapkan ke dalam tahapan animasi 3D sesuai dengan teori Corrigan & White (2012). Dalam penerapan aspek dari hasil observasi ke dalam tahapan animasi 3D, penulis memperhatikan fungsi konteks, sejarah, dan konstruksi dari bangunan agar *environment* dapat memberikan informasi latar tempat dan waktu pada penonton.

Setelah tahapan produksi, penulis lalu menganalisa hasil karya. Fokus analisis dibatasi pada bangunan *scene* 5. Bangunan yang di analisa yaitu bangunan A dan Bangunan Renovasi. Bangunan lalu dianalisis melalui tiga aspek yaitu bangunan sebagai aset, bentuk bangunan, dan gaya visual bangunan.

1. Bangunan A  
Sebagai aset, exterior pada bangunan A memiliki hubungan erat dengan cerita dan merupakan aspek dari referensi bangunan yang ada di Tambora. Bentuk Bangunan mencerminkan referensi dari bentuk pintu, jendela, dan

warna bangunan. Namun *Imperfection* pada bangunan kurang terlihat karena *setting* film di malam hari. Gaya visual bangunan pada *scene* mengikuti referensi dengan *setting* di malam hari, namun memiliki kekurangan dari segi kontras pencahayaan.

## 2. Bangunan Renovasi

Sebagai aset, kantong semen yang terdapat pada bangunan renovasi berperan penting dalam adegan klimaks di cerita. Bentuk bangunan secara utuh merepresentasikan segala aspek bangunan renovasi sesuai dengan referensi, namun konstruksi bangunan yang kurang terlihat karena kurangnya permainan *lighting* dan *angle* kamera. Secara visual memiliki hasil yang sama dengan bangunan A yang sekilas mirip dengan referensi gaya visual, namun kurang kontras dalam memainkan *lighting*.

Dengan adanya observasi mendalam mengenai *setting* yang ingin diterapkan ke dalam *environment*, maka bentuk bangunan yang ingin dicapai akan sesuai dengan yang diinginkan, namun hal ini akan kurang maksimal bila tampilan visual keseluruhan *environment* kurang sesuai. Hal ini bisa diakibatkan kurangnya pendalaman mengenai eksplorasi *lighting* dan *angle* kamera dalam animasi 3D yang berada di luar ruang pembahasan makalah ini. Dapat disimpulkan dalam melakukan perancangan *environment*, selain melakukan observasi bentuk, juga diperlukan eksplorasi visual yang mendalam mengenai aspek *lighting* dan *angle* kamera dalam film.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Ariefana, P. (30 Mei, 2021). *Sejarah Tambora, Kampung Padat Penduduk Sering Kebakaran* - *Suarajakarta.id*.  
<https://jakarta.suara.com/read/2021/05/30/120500/sejarah-tambora-kampung-padat-penduduk-sering-kebakaran>
- Boswell, C. K. (2013). *Exterior Building Enclosures Design Process and Composition for Innovative Facades*.