

2. STUDI LITERATUR

Dalam proses perancangan *environment*, penulis menggunakan sejumlah teori terkait desain dan arsitektur sebagai menjadi acuan dasar. Teori tersebut dapat dibagi menjadi dua kategori:

1. Teori Utama

Teori yang mendasari penciptaan *environment* kafe Hazel's adalah teori *environment design*. Pembahasan teori ini akan dikaitkan juga dengan pembentukan *world-building* serta peran arsitektur dalam *environment* animasi.

2. Teori Pendukung

Teori yang mendukung penciptaan *environment* kafe Hazel's adalah teori *neo-vernacular architecture* yang akan menjadi dasar penggabungan unsur tradisional dan kontemporer dalam rancangan kafe tersebut.

2.1 ENVIRONMENT DESIGN

Menurut LoBrutto (2002), *environment* dalam film berperan sebagai alat pendukung naratif. Dalam hal ini, *environment designer* harus mampu menerjemahkan lokasi, waktu, latar belakang, suasana, dan semua aspek pembentuk cerita menjadi bentuk fisik *environment*. LoBrutto memaparkan bahwa *environment design* bekerja melalui arsitektur, bentuk, ruang, warna, dan tekstur, dimana sebuah *environment* diharapkan memiliki relasi yang natural dengan karakter dan selaras dengan visi ataupun *style* yang ditunjukkan dalam film. Semua unsur dalam *environment* akan membantu penonton dalam memahami konsep dan naratif film melalui bentuk visual (Rahardja & Lukmanto, 2020).

Sebagai salah satu elemen utama dalam film maupun animasi, perancangan *environment* berkaitan erat dengan *worldbuilding*. Pembentukan *worldbuilding* dimulai dari perancangan peta geografis yang menampilkan jenis dataran serta lokasi dari tempat-tempat yang penting dalam penceritaan. Rancangan geografis ini disebut juga sebagai "geofiction", yang dalamnya mencakup lingkungan alami seperti pegunungan, hutan, dan laut, serta lingkungan buatan (*built environment*)

seperti perkotaan yang membentuk dunia sebuah film. Lingkungan tersebut kemudian dilengkapi dengan ekologi, yaitu flora, fauna, dan manusia. Kombinasi antara *environment* dan komponen di dalamnya harus diatur sedemikian rupa agar menciptakan interaksi yang realistis (Karacah, 2022).

Layaknya di dunia nyata, dunia dalam animasi menampilkan kebudayaan sebagai hasil peradaban manusia. Dalam animasi, pembentukan kebudayaan buatan (*constructed cultures*) disebut Karacah (2022) sebagai kunci utama *worldbuilding*. *Constructed culture* mencerminkan budaya dan keadaan yang relevan dengan dunia nyata sehingga dapat mendorong pemahaman yang lebih baik terhadap *worldbuilding* sebuah animasi.

Salah satu bentuk utama dari *constructed culture* adalah arsitektur. Karacah (2022) menegaskan bahwa dengan mengobservasi struktur dari sebuah arsitektur, penonton dapat memahami kondisi ekonomi, level teknologi, serta organisasi sosial dalam sebuah animasi. Arsitektur juga berperan besar dalam penyampaian visual cerita karena kemampuannya dalam mengatur ruang (*physical space*) dalam *worldbuilding*. Berdasarkan pemaparan tersebut, arsitektur berfungsi sebagai dasar perancangan lingkungan buatan (*built environment*) yang mengacu pada kebudayaan yang dipilih (Karacah, 2022).

2.2.NEO-VERNACULAR ARCHITECTURE

Pengertian arsitektur *neo-vernacular* dapat dimulai dari dua kata yang membentuk istilah ini, yaitu “neo” dan “vernacular”. Kata “neo” memiliki arti “baru”, sementara “vernacular” berarti “asli” atau “tradisional”. Dari pengertian tersebut, diketahui bahwa arsitektur *neo-vernacular* adalah bentuk kontemporer dari arsitektur *vernacular* atau arsitektur tradisional. Secara lengkap, arsitektur *neo-vernacular* dapat dipahami sebagai bentuk arsitektur yang dibangun oleh masyarakat dengan material lokal, dimana rancangannya memadukan unsur budaya dan tradisi dengan arsitektur modern (Fajrine et al, 2017).

Menurut Jenks (1984), arsitektur *neo-vernacular* memiliki lima ciri utama:

1. Menggunakan material yang tersedia secara lokal

2. Mengembalikan bentuk-bentuk tradisional
3. Mengutamakan kesatuan dengan lingkungan/alam
4. Memiliki warna-warna yang kuat dan kontras
5. Menggunakan bentuk atap bubungan

Selain itu, arsitektur *neo-vernacular* tidak murni menerapkan prinsip-prinsip arsitektur *vernacular*. Hal ini karena tujuan dari *neo-vernacular* sendiri adalah menggunakan elemen tradisional sebagai dasar untuk menciptakan karya visual yang sepenuhnya baru (Saidi, Astari, & Prayoga, 2019).

2.2.1 Penerapan *Neo-Vernacular Architecture* di Indonesia

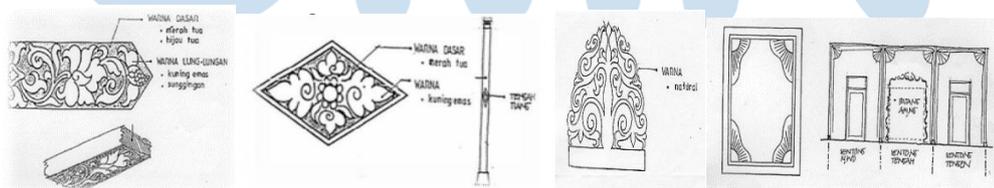
Perkembangan arsitektur *neo vernacular* di Indonesia pada beberapa tahun terakhir bermula karena adanya ketertarikan sejumlah arsitek terhadap preservasi dan restorasi arsitektur *vernacular*, yakni rumah tradisional atau rumah adat. Namun, fenomena ini tidak berhenti pada upaya mempertahankan bentuk *vernacular* saja. Dalam prosesnya, banyak arsitek yang memasukan makna filosofis atau ornamen tradisional ke dalam rancangan bangunan baru, yang kemudian melahirkan arsitektur *neo vernacular* di Indonesia. Dalam kasus ini, teknologi dan material yang digunakan beradaptasi dengan perkembangan saat ini, namun konsep dan nilai sebuah bangunan diambil dari tradisi yang ada. Oleh karena itu, sebagai arsitektur yang menggabungkan desain tradisional dan kontemporer, penerapan *neo vernacular* di Indonesia banyak menciptakan arsitektur modern yang mengambil bentuk-bentuk rumah adat (Alfaiz, 2023).

2.2.2 Rumah Joglo

Joglo adalah rumah tradisional suku Jawa yang digunakan sebagai tempat tinggal masyarakat. Rumah Joglo dikenal sebagai arsitektur yang memiliki makna filosofis serta menunjukkan strata sosial masyarakat Jawa. Keragaman bentuk maupun tatanan ruang yang terdapat dalam rumah Joglo berkaitan dengan nilai budaya serta keyakinan masyarakat Jawa, sehingga arsitektur Joglo dipandang penting untuk dijaga kelestariannya.

Menurut Moniaga & Gunawan (2019), tatanan ruang dalam rumah Joglo dapat dibagi menjadi enam jenis, yaitu pendhapa, pringgitan, omah dalem, gandhok, pawon, dan gadri. Dari keenam ruangan tersebut, pendhapa adalah satu-satunya ruangan yang bersifat publik. Hal ini karena pendhapa merupakan bagian paling depan yang digunakan sebagai ruang tamu maupun tempat pertunjukan. Di samping pembagian ruang, rumah joglo memiliki struktur bangunan yang unik. Beberapa elemen seperti sakaguru dan tumpangsari, telah menjadi ciri khas rumah Joglo yang dikenal masyarakat luas. Sakaguru sendiri adalah empat tiang utama yang berfungsi sebagai penyangga keseluruhan rumah Joglo. Sakaguru umumnya didirikan di atas umpak, yaitu empat tumpuan batu yang berada di dasar sakaguru. Sementara itu, tumpangsari adalah susunan balok kayu berbentuk mengerucut yang dipasang di langit-langit Joglo. Posisi tumpangsari berada di area *rectangular* yang dibentuk oleh tiang sakaguru (Moniaga & Gunawan, 2019).

Sementara itu, Iswanto (2008) memaparkan mengenai ragam hias pada rumah Joglo, yakni motif yang ditambahkan pada bangunan untuk tujuan estetika. Ragam hias yang sering ditemukan pada bagian pendhapa umumnya terinspirasi dari bentuk-bentuk flora dan alam. Ragam hias flora contohnya adalah lung-lungan (berbentuk tanaman melengkung) dan wajikan (berbentuk segi empat yang berisi daun/bunga), sementara ragam hias alam misalnya gunungan (berbentuk mirip gunung yang berisi banyak lengkungan) dan panah (berbentuk setengah atau seperempat lingkaran yang berisi garis-garis satu arah). Untuk bagian rumah lain, seperti lantai dan furnitur, motif dapat diambil dari bentuk motif tradisional Jawa Tengah, seperti batik kawung dan batik parang.



Gambar 2.1. Lung-lungan; gambar 2.2. Wajikan; gambar 2.3. Gunungan; gambar 2.4. Panah

(Iswanto, 2008)

Menurut Utomo (2006), perkembangan zaman yang membawa perubahan nilai budaya masyarakat dapat memengaruhi tampilan fisik dari bangunan *vernacular* seperti rumah Joglo. Perubahan juga terlihat dari segi fungsi, konstruksi, dan kepemilikan, sehingga filosofi dan makna yang terkandung dalam rumah Joglo pun bergeser. Kiswari (2019) menyatakan bahwa rumah Joglo telah banyak mengalami alih fungsi, yakni dari yang sebelumnya rumah tinggal menjadi tempat usaha/bisnis. Dalam hal ini, dilakukan renovasi pada rumah Joglo asli yang dapat mengubah tatanan ruang maupun struktur bangunan awal. Namun, perubahan tersebut biasanya bersifat minor karena adanya kecenderungan untuk mempertahankan nilai filosofis dari rumah Joglo (Kiswari, 2019).

Meski demikian, hal yang sama tidak terjadi pada bangunan baru yang mengadopsi elemen-elemen rumah Joglo. Bangunan publik seperti restoran, hotel, dan kafe yang dibangun berdasarkan arsitektur neo vernacular Jawa, umumnya mengutamakan nilai fungsional. Dalam hal ini, bagian dari rumah Joglo berfungsi sebagai identitas visual budaya yang menunjukkan ciri khas kebudayaan Jawa. Nilai filosofis yang ditunjukkan hanya terbatas pada beberapa struktur atau elemen Joglo yang diterapkan, sementara bagian arsitektur lain dibangun untuk tujuan praktikal (Pangestu, Gandarum, & Purnomo, 2022).

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

“State of the Art” adalah film animasi tiga dimensi pertama yang diproduksi oleh Daedalus Creations. Film ini berdurasi 3 menit 15 detik (tidak termasuk *credits*). Film fiksi bergenre drama ini menampilkan pertanyaan seputar eksistensi manusia bersama *artificial intelligence* sebagai tema utamanya. Konsep film “State of the Art” mengambil latar Indonesia di masa depan, tepatnya di Ibu Kota Nusantara pada 2045. Peran penulis dalam pembuatan film ini adalah sebagai *environment designer* yang merancang *environment* kafe Hazel’s dan *setting* perkotaan sebagai *environment* pendukung.