

1. LATAR BELAKANG

Teknologi mengalami perkembangan yang cukup signifikan dalam waktu yang singkat dan selalu memiliki potensi yang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, bisnis dan masyarakat secara menyeluruh (Diamandis & Kotler, 2020). Saat terjadinya sebuah perubahan yang dihasilkan oleh perkembangan tersebut, ketimpangan masyarakat rawan terjadi. Masyarakat kelas bawah kesulitan besar untuk beradaptasi tanpa adanya campur tangan dari pemerintah (Cackler, Gu, & Rodgers, 2008). Isu tersebut merupakan salah satu isu yang cukup besar dan sering ditemukan pada negara berkembang. Ketimpangan dalam akses teknologi membuat masyarakat yang tidak mampu dan tidak memiliki pengetahuan kesulitan untuk beradaptasi terhadap perkembangan. (Riyadi & Larasaty, 2021).

Cyberpunk merupakan sebuah periode dalam suatu fiksi ilmiah yang menggambarkan sebuah kondisi hidup dengan teknologi yang sudah maju. Konsep *cyberpunk* dalam fiksi ilmiah pada umumnya memiliki beberapa unsur seperti adanya pembahasan mengenai augmentasi manusia, perlawanan otoritas yang korup, dan pemberontakan terhadap suatu kekuasaan. Konsep ini juga sering menggunakan latar tempat yang gelap yang dipenuhi dengan berbagai macam sumber cahaya terutama lampu neon, serta gambaran kehidupan sehari-hari yang terlihat menegangkan, sehingga menimbulkan sebuah beberapa pertanyaan dan kritik mengenai kemajuan teknologi yang menyebabkan keberadaan sebuah distopia (Michaud, 2008)

Dalam pembuatan film animasi, terdapat berbagai macam elemen yang mempunyai peran penting dalam penyampaian sebuah cerita. Salah satunya merupakan *environment*. *Environment* mengacu pada sebuah latar belakang atau *setting* dimana cerita tersebut terjadi dengan mencakup berbagai macam elemen visual yang berfungsi sebagai alat untuk menceritakan sebuah keadaan melalui bangunan, objek, tekstur, dan cahaya. Elemen-elemen visual tersebut digunakan untuk mendukung sebuah narasi dari cerita sehingga dapat menciptakan sebuah

visual *feedback* yang memperlihatkan suatu kondisi pada tokoh (Rahardja & Lukmanto, 2020)

“Take Away” merupakan sebuah film animasi pendek 3D yang mengangkat tema mengenai pencarian validasi dalam pilihan hidup dengan menceritakan seorang anak muda yang bekerja sebagai pencopet di kota metropolitan Jakarta yang dipenuhi oleh kehidupan yang penuh dengan kontras sosial dengan penampilan yang mencolok dan gelap, memberikan banyak alasan untuk kabur dari kehidupan tersebut. Cerita tersebut terjadi dalam masa dimana dunia sedang mengalami sebuah transisi dimana masyarakat akan masuk ke dalam era *Cyberpunk* sehingga menjadi sebuah latar yang berperan tinggi dalam cerita “Take Away”.

Dalam film animasi pendek “Take Away” penulis ingin membuat sebuah latar yang membayangkan situasi kota Jakarta yang sedang mengalami sebuah transisi ke era *cyberpunk* terutama dalam wilayah kumuh yang sebagian besar dari masyarakatnya tidak memiliki kemampuan untuk beradaptasi pada masa transisi tersebut sehingga menciptakan sebuah kontras antara dua sisi wilayah kelas menengah ke atas dan sisi wilayah bawah. Agar film ini tetap memiliki sebuah hubungan dengan realita yang ada pada zaman sekarang, secara visual, penulis menggunakan sebuah gaya visual realis dengan campuran elemen-elemen 2D, mengambil inspirasi dari film animasi pendek “The Witness” karya Alberto Mielgo.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini mengangkat permasalahan berikut:

Bagaimana merancang *environment* kota Jakarta di era *cyberpunk* dalam film animasi 3D “Take Away”?

1.2. BATASAN MASALAH

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis memiliki batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Perancangan *environment* dalam pembuatan dan penataan aset objek.
2. *Environment* wilayah Overpass Camp dan Upper District yang memperlihatkan kontras pada latar tempat dari dua kelas sosial yang berbeda.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menjelaskan proses perancangan *environment* transformasi Jakarta ke era *cyberpunk* dalam film animasi 3D “Take Away”.

2. STUDI LITERATUR

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Penelitian ini akan dilandasi oleh 3 teori yang meliputi teori *worldbuilding*, *cyberpunk* dan *environment design* yang akan digunakan untuk membahas perancangan *environment* dalam transisi Jakarta ke era *Cyberpunk*.

2.2. WORLDBUILDING DAN ENVIRONMENT DESIGN

Worldbuilding adalah proses penciptaan dan pengembangan latar belakang untuk menciptakan sebuah dunia fiksi yang imajinatif (Hamilton, 2009). Proses ini melibatkan berbagai macam penyusunan yang mencakup sejarah, geografi, politik, dan budaya dari dunia tersebut. *Worldbuilding* memberikan sebuah berbagai lapisan kompleksitas yang dapat memberikan suatu dunia dalam cerita fiksi suatu keberadaan dan konsistensi yang dapat dirasakan atau dilihat oleh penonton atau pembaca. Hal ini memberikan sebuah fondasi yang meyakinkan untuk menciptakan kerangka cerita yang dapat dieksplorasi dengan berbagai macamnya bentuk konflik, karakter, dan alur cerita. Dengan adanya sebuah dunia yang dibangun untuk cerita tersebut, maka penonton atau pembaca mampu untuk