

## 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

mencerna dan terhubung lebih dalam dengan kisah yang terjadi dalam konteks yang melibatkan berbagai macam elemen seperti budaya, sejarah, hingga hukum fisika dan bentuk pada setiap arsitektur yang berkontribusi pada suatu narasi. *Worldbuilding* dalam suatu karya naratif dapat divisualisasikan dengan memanfaatkan berbagai macam elemen visual seperti penggunaan warna, pencahayaan, arsitektur, properti, hingga kontras lingkungan dan bagaimana seseorang atau sesuatu yang tinggal ditempat itu berinteraksi dan beraktivitas. Elemen-elemen visual tersebut dapat mewakili dan menggambarkan bagaimana dunia tersebut berkerja dan berinteraksi.

Desain *environment* merupakan suatu elemen krusial dalam pengembangan narasi, hal ini melibatkan penjelasan suatu lokasi terhadap suatu skrip atau ide yang mempengaruhi interaksi dari tokoh terhadap suasana dan tempat di setiap adegan (Lowtwait, 2014). Hal ini memiliki dampak yang sangat besar terhadap alur cerita yang mampu menentukan suatu narasi, waktu dalam cerita, hingga penerapan *mood*. Pembuatan desain *environment* berpengaruh besar terhadap *staging* dalam suatu animasi yang melibatkan bagaimana suatu tokoh ditempatkan dan berjalan sehingga menjadi bagian penting dari suatu komposisi dimana kamera dapat diposisikan. Dalam *environment*, elemen seperti *set design* yang meliputi penerapan suatu properti dan warna juga memiliki peran yang tinggi dalam memberikan suatu narasi dan suasana dalam cerita (Bacher, 2008).

### **2.3. KONSEP CYBERPUNK DAN KETIMPANGAN DALAM DUNIA CYBERPUNK**

Cyberpunk merupakan sebuah era dalam genre fisik ilmiah yang menggambarkan kehidupan di masa depan dengan teknologi yang telah berkembang pesat. Kata “*cyberpunk*” merupakan suatu kombinasi dari kata *Cybernetics* dan *Punk*, dengan kata *cybernetics* yang merupakan studi yang fokus terhadap suatu kontrol terhadap mesin dan organisme hidup, sementara “*punk*” berasal dari subkultur musik pada tahun 1970. Dunia *cyberpunk* seperti yang ada pada film, animasi, dan novel memiliki karakteristik elemen visual yang sama dalam penggunaan ruang dan warna. Contohnya, dalam dunia *cyberpunk* sering kali menampilkan sebuah kota dengan gedung tinggi, layar holografis, dan lampu neon dengan warna yang

mencolok sehingga menggambarkan sebuah kota yang dibangun berdasarkan adanya perkembangan teknologi yang pesat. Konsep *cyberpunk* ini juga membahas adanya suatu konflik dari sisi yang saling berlawanan seperti ketimpangan-ketimpangan yang mengacu pada kekacauan, menghasilkan sebuah kontras yang terlihat secara visual. Sama dengan warna, karakteristik visual ini memiliki dampak yang cukup signifikan dalam hal psikologis, seperti warna merah, hijau, biru, dan ungu yang masing-masing dari warna tersebut memiliki simbol dan makna yang mencakup dengan era masa depan dan teknologi yang maju dan juga kondisi sosial yang menjadi suatu metafora bagi kecemasan di kota futuristik (Cheng, Xie, & Chen, 2021).

Dalam buku *Cyberpunk and Cyberculture*, Cavallaro menjelaskan bagaimana banyak dari karya dalam genre cyberpunk seringkali menampilkan sebuah ketimpangan yang antara realita yang dihadapi oleh tokoh dan lingkungan futuristik. Naratif dunia cyberpunk selalu ditampilkan secara *juxtapose* yang menempatkan unsur-unsur yang bertentangan seperti teknologi futuristik dengan dekomposisi atau penurunan kesehatan mental pada individu seperti adanya identitas krisis, ketidakstabilan mental dan emosional yang disebabkan oleh tekanan sosial atau dampak negatif dari adanya teknologi tersebut sehingga menciptakan adanya kontras antara teknologi tinggi dan dekomposisi mental yang menjadi salah satu aspek naratif yang sering muncul dalam karya-karya cyberpunk (Cavallaro, 2000).

Dalam desain, kontras merupakan konsep yang mengacu pada penggunaan berbagai macam elemen seperti warna, bentuk, dan tekstur yang memperlihatkan suatu perbedaan antara elemen-elemen tertentu untuk menciptakan suatu visual yang memiliki suatu perbandingan dalam suatu konteks. Dunia Cyberpunk memiliki gambaran masa depan dunia yang ideal namun juga memiliki sebuah kontradiksi dimana dunia yang ideal tersebut menciptakan sebuah ketimpangan sosial yang disebabkan dari kemajuan teknologi tersebut, sehingga isu tersebut menghasilkan ciri visual yang merepresentasikan kondisi tersebut dengan adanya berbagai macam lampu neon dengan warna yang mencolok yang muncul di setiap sisi perkotaan yang menyinari sisi gelap dari dunia cyberpunk (Cheng, Xie, &

Chen, 2021). Ketimpangan ini menjadi salah satu aspek penting yang menampilkan sebuah kontras dalam dunia cyberpunk yang memperlihatkan perbedaan dari lingkungan fisik, teknologi dan gaya hidup masa depan dari berbagai macam strata sosial kelas bawah hingga kelas atas menampilkan sebuah kehidupan distopia.

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **Deskripsi Karya**

Film Animasi 3D “Take Away” menceritakan kisah seorang anak muda yang bernama Samuel, seorang pencopet yang sedang mencari pilihan hidup di kota distopian Jakarta yang dipenuhi oleh kehidupan sosial yang mencolok, urban dan gelap, memberikan alasan untuk Samuel pergi dari kehidupan tersebut. Film ini merupakan sebuah film animasi 3D yang mengangkat tema pilihan hidup, dengan genre *crime* berlatar Jakarta pada masa transisi ke era *cyberpunk*.

#### **Konsep Karya**

*Environment design* pada film “Take Away” memiliki konsep gabungan antara konsep dunia konvensional sekarang dengan konsep dunia *cyberpunk*, mengambil inspirasi dari penataan kota, bentuk gedung, dan wilayah dari perkotaan sekitar Jakarta dan juga mengambil inspirasi dari beberapa gaya visual dari *cyberpunk* dari film seperti *Ghost In The Shell (2017)* dan *Blade Runner 2049* dan gim video atau *video game Cyberpunk 2077 (2020)*.

Desain *environment* dalam film ini memanfaatkan kedua elemen visual tersebut untuk memberikan sebuah visual naratif yang memperlihatkan kondisi Indonesia yang sedang mengalami sebuah transisi ke era masa depan yang mendekati dengan era *cyberpunk*. Transisi tersebut terlihat dari bagaimana teknologi masa depan digunakan dalam sehari-hari, dan juga bagaimana teknologi tersebut disebarluaskan berdasarkan wilayah tertentu, sehingga menciptakan sebuah visual kontras yang mencolok untuk memperlihatkan sebuah perbedaan strata sosial yang merupakan bagian penting dari naratif pada film ini dan memberikan