

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 disebarkan 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

sebuah karakter pada desain *environment* yang memperkuat naratif dari bagaimana tokoh utama berinteraksi dengan kedua tempat yang berbeda.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Film “Take Away” memiliki naratif yang berkesan gelap dengan menceritakan kisah seorang anak muda bernama Samuel di tengah kota Jakarta yang berjuang untuk mencari tujuan hidupnya. Selama cerita berjalan, Samuel akan menavigasi berbagai macam tempat dan berinteraksi di tempat tersebut, memberikan sebuah kontras dari bagaimana tempat tersebut bereaksi dengan Samuel secara naratif dan juga secara visual. Dengan mengambil tema *cyberpunk* sebagai latar tempat di cerita ini, penulis mampu merealisasikan kontras tersebut tidak hanya dengan penataan objek dan warna, tapi juga bagaimana dunia tersebut berinteraksi kembali dengan Samuel.

Penggunaan tema *cyberpunk* memiliki korelasi yang kuat secara tema dan *worldbuilding* untuk memberikan visualisasi perjuangan si Samuel di dunia distopia yang gelap, namun latar dalam “Take Away” terjadi pada masa transisi ke era masa depan yang dimana penggunaan visual *cyberpunk* ini tidak digunakan secara menyeluruh sehingga menggabungkan kedua elemen konvensional dan futuristik yang menciptakan perbedaan dimana teknologi canggih mulai bertebaran di berbagai macam daerah. Membuat cerita ini ditempatkan di kota Jakarta yang merupakan kota terbesar dengan penduduk yang lebih urban dan bervariasi. Secara penataan, Kota Jakarta memiliki keunikan dari bagaimana kota tersebut tertata sehingga tempat seperti gedung pencakar langit dan wilayah kumuh masih dapat ditemukan di daerah yang sama membuat Kota Jakarta menjadi tempat yang tepat untuk film ini.

b. Observasi dan Referensi

1) Wilayah Kelas Atas

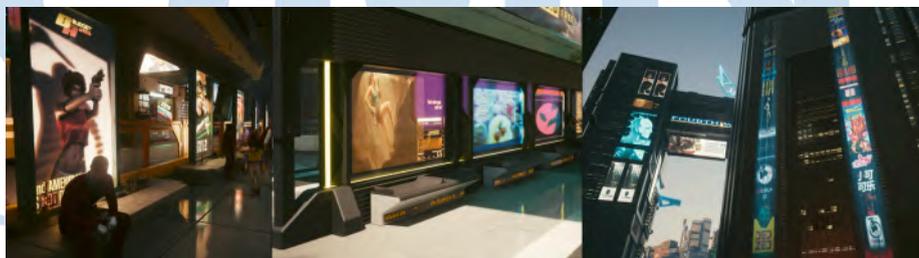
Dalam cerita, Samuel akan mencopet di berbagai macam wilayah, terutama di wilayah kelas atas dimana orang-orang kaya hidup dan beraktivitas dengan adanya gedung-gedung tinggi mengelilinginya.

Suasana keramaian tersebut banyak ditemukan di berbagai macam film dan gim video bertema *cyberpunk* seperti pada gim video *Cyberpunk 2077* (2020). Penataan kota dalam gim tersebut memiliki ciri khas yang mencolok dengan penataan dan penggunaan *lighting* pada lampu neon dan layar besar yang menyinari berbagai macam lokasi.



Gambar 3.1 Referensi *lighting* di wilayah kelas atas. (CD Projekt Red, 2020)

Dalam wilayah tersebut, berbagai macam layar panel dan baliho dapat ditemukan di setiap sisi perkotaan yang dipenuhi oleh berbagai macam iklan yang berlebihan memperlihatkan budaya urban konsumerisme dalam dunia tersebut.



Gambar 3.2 Referensi penataan layar panel.
(CD Projekt Red, 2020)

Penataan gedung-gedung pencakar langit yang mengelilingi wilayah di sekitar juga menghasilkan efek klaustrofobia dimana

gedung-gedung tersebut menutupi langit sehingga menghilangkan rasa hampa dan keluasan.



Gambar 3.3 Referensi penataan gedung tinggi.
(CD Projekt Red, 2020)

Hal yang serupa dapat ditemukan di Jakarta Selatan dari bagaimana tertatanya gedung pencakar langit yang mengelilingi jalanan sekitar.



Gambar 3.4 Referensi gedung pada Kota Jakarta.
(Google Street View, 2022)

- 2) Wilayah Kelas Bawah Samuel merupakan anak muda yang hidup bersama sekumpulan teman-teman pencopetnya yang tinggal di jalan raya yang telah menjadi wilayah kumuh yang berada di tengah kota Jakarta.

Terinspirasi dari gim video *Cyberpunk 2077* (2020) dan *Ghost In The Shell* (2017), penulis menggunakan cara bagaimana penataan tempat

wilayah kumuh dari kedua karya tersebut diaplikasikan dengan tema *cyberpunk* sehingga menciptakan visual yang memiliki perbedaan yang merepresentasikan strata kelas sosial yang berbeda.



Gambar 3.5 Referensi jalanan tidak beroperasi.
(CD Projekt Red, 2020)

Di wilayah ini, banyak berbagai macam infrastruktur atau sarana yang tidak beroperasi sehingga tempat tersebut dijadikan tempat tinggal oleh masyarakat penduduk kelas bawah. Penduduk tersebut memanfaatkan teknologi yang ditinggal sebagai alat kebutuhan sehari-hari, seperti papan layar iklan yang rusak digunakan sebagai sumber cahaya, dan akses pada daya listrik yang tidak terkontrol.



Gambar 3.6 Referensi kota Pacifica.
(CD Projekt Red, 2020)

Kehidupan di wilayah tersebut juga mencerminkan bagaimana penataan tempat tersebut dibuat, dari banyaknya rumah kecil atau gubuk yang dibuat di jalan, dan juga tenda-tenda kecil yang dijadikan tempat tinggal.



Gambar 3.7 Referensi penataan objek di wilayah kumuh pada “Cyberpunk 2077” (2020)
(CD Projekt Red, 2020)

Penulis juga mengambil inspirasi dari salah satu *environment* yang terdapat pada film *Ghost In The Shell* (2017), yang memperlihatkan perbandingan skala perkotaan dengan orang menciptakan visual kontras dari tokoh dan dunia sebagai karakter yang berlawanan.



Gambar 3.8 Referensi kontras skala di “Ghost In The Shell” (2017)
(Paramount Pictures, 2017)

Konsep tersebut juga dapat ditemukan dengan serupa dari bagaimana penempatan gedung-gedung pencakar langit ditempatkan bersamaan dengan wilayah dengan gedung kecil pada Kota Jakarta.



Gambar 3.9 Wilayah gedung kecil dengan gedung pencakar langit di Jakarta Pusat.
(Google Street View, 2022)

Wilayah tersebut juga masih dapat ditemukan banyak berbagai macam gubuk kecil yang bertebaran dipinggiran jalan yang dibuat oleh barang-barang rongsokan yang terlihat kotor dan tidak rapih.



Gambar 3.10 Gedung kecil dan gubuk terletak di Kota Jakarta.
(Google Street View, 2022)

Penempatan objek juga menjadi bagian yang penting dalam pembuatan aset *environment* dalam film ini sehingga setiap tempat

memiliki karakteristik masing-masing yang merepresentasikan bagaimana penduduk dalam tempat tersebut tinggal dan berinteraksi disekitarnya. Dimulai dari kondisi barang dan tempat, hingga bagaimana barang tersebut diletakkan.



Gambar 3.11 Kondisi wilayah kumuh di sekitar Kota Jakarta.
(Dokumentasi Pribadi)

c. Studi Pustaka

Untuk mendalami perancangan environment dalam konteks narasi yang menempatkan Kota Jakarta dalam transisi ke era *cyberpunk*. Studi literatur ini mengintegrasikan konsep-konsep *worldbuilding*, *cyberpunk* dan *environment design*.

Untuk menciptakan dunia fiksi yang kompleks, maka suatu fondasi yang meyakinkan perlu dibuat untuk menjelajahi berbagai macam konflik, tokoh, dan alur cerita. Hal ini diaplikasikan dalam *worldbuilding* film ini dengan bagaimana Kota Jakarta digunakan sebagai fondasi awal pada cerita pada film ini sehingga memberikan karakteristik dan elemen-elemen yang ada pada kota tersebut, seperti kondisi penduduk dan bagaimana mereka berinteraksi dengan satu sama yang lain pada wilayah tertentu dan bagaimana setiap tempat dalam wilayah tersebut terlihat dan digunakan, memberikan cerita-cerita kecil yang menghidupkan dunia tersebut. Dalam konsep naratif film ini, penduduk yang tinggal di wilayah kelas atas akan memiliki perbedaan reaksi dari bagaimana mereka berinteraksi dari

penduduk yang sama dan penduduk yang berada dari kelas bawah dan sebaliknya. Mempengaruhi interaksi tokoh dan suasana dalam cerita.

Konsep dunia *cyberpunk* digambarkan dengan kehidupan masa depan dan ketimpangan sosial, menciptakan sebuah kontras antara kemajuan teknologi dan perubahan sosial yang mencolok. Hal ini dirancang pada desain *environment* dengan adanya perbedaan arsitektur dalam suatu gedung pada kedua wilayah yang berbeda seperti adanya gedung-gedung pencakar langit yang megah dan futuristik dengan bangunan-bangunan kumuh terlantar yang dihuni oleh penduduk kelas bawah.

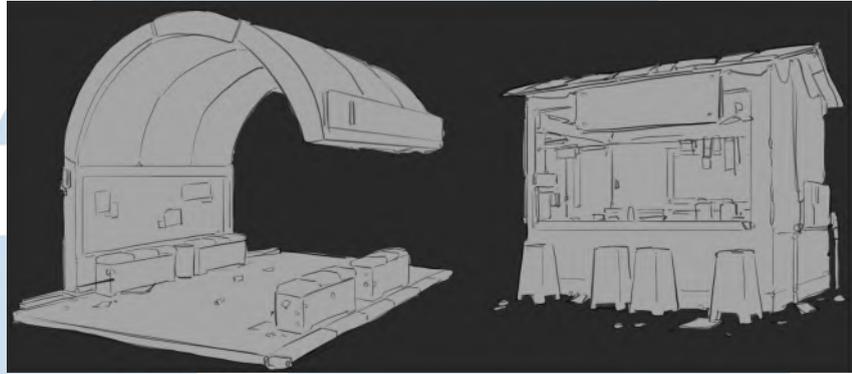
Penggunaan warna dan cahaya juga berperan tinggi dalam menciptakan sebuah kontras yang membedakan antara kelas sosial yang berbeda, seperti bangunan-bangunan mewah yang diterangi oleh lampu neon cerah dan bervariasi sementara wilayah kumuh dipenuhi dengan cahaya yang redup, gelap, dan monoton. Keterkaitan dengan *worldbuilding* juga sangat penting dari kondisi fisik dan emosional pada suatu lingkungan yang merepresentasikan detail-detail kehidupan sehari-hari seperti sarana transportasi, hiburan, dan komunikasi. seperti kondisi lingkungan fisik yang kumuh menciptakan degradasi pada penduduk kelas bawah dengan kehidupan kelas atas yang lebih nyaman.

Penggunaan teknologi dari tiap wilayah juga salah satu elemen yang melengkapi dunia pada film ini, yang memperlihatkan teknologi canggih dengan aksesibilitas yang minim yang hanya dapat digunakan oleh segelintir orang yang berada di puncak strata sosial. Walaupun beberapa dari teknologi tersebut tetap mendominasi wilayah lingkungan kelas bawah dalam konteks cerita yang menempatkan tokoh utama dalam kelompok pencuri yang mencuri berbagai macam barang.

d. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

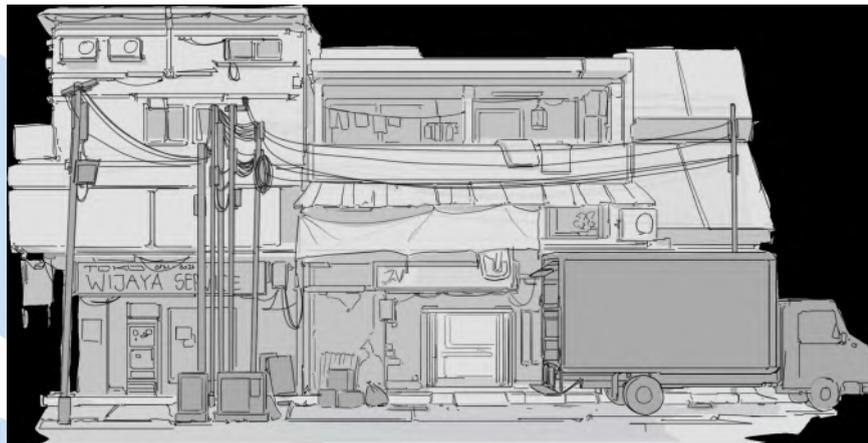
Dari hasil observasi dan referensi yang telah dikumpulkan, suatu desain aset dari dua latar tempat yang berbeda perlu ditentukan, seperti bahan,

bentuk, dan tekstur yang digunakan. Diawali dengan bagaimana ketiga hal tersebut diaplikasikan untuk menciptakan sebuah desain yang merepresentasikan salah satu wilayah dari kelas atas dan kelas bawah.



Gambar 3.12 Eksplorasi bentuk dalam dua tempat yang berbeda.
(Dokumentasi Pribadi)

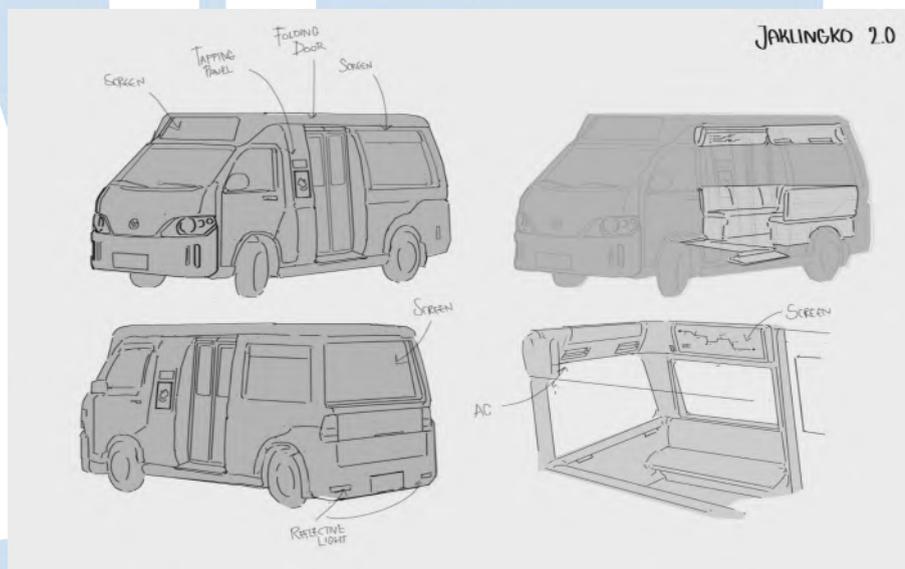
Penataan dan desain gedung yang seragam dan tidak seragam juga menjadi acuan dalam pembuatan *environment* dalam dunia ini, seperti bangunan yang tidak seragam merepresentasikan kehidupan masyarakat yang *chaotic* atau berantakan. Hal ini dapat dilihat dari tiap objek diletakkan di setiap bangunan, sampah yang berserakan dan juga tiang listrik dan kabel yang memenuhi ruangan.



Gambar 3.13 Eksplorasi bangunan.
(Dokumentasi Pribadi)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Pembuatan desain pada produk juga menjadi bagian yang penting dalam penerapan *worldbuilding*. Dengan menggunakan tema seperti *cyberpunk* yang terjadi di masa depan, maka banyak berbagai macam hal yang harus ditentukan dari bagaimana suatu desain dalam produk dibuat dan bekerja dan bagaimana masyarakat pada dunia tersebut berinteraksi dengan produk yang ada. Hal dari produk kecil hingga besar memiliki relevansi yang penting terhadap pembangunan *worldbuilding* dan juga naratif yang dimana tokoh utama seperti Samuel berinteraksi dengan barang-barang tersebut di sekitarnya.



Gambar 3.14 Contoh eksplorasi angkutan umum yang lebih modern.
(Dokumentasi Pribadi)

2. Produksi

1) Overpass Camp

Untuk merancang latar Overpass Camp, penggunaan 3D blocking diterapkan untuk menentukan penataan bangunan dan penempatan cahaya. Lokasi ini ditempatkan di jalan raya yang sudah tidak beroperasi, di bawah jembatan overpass, tempat Samuel tinggal bersama sekumpulan pencopet lainnya. Penempatan di bawah jembatan overpass ini memberikan sebuah implikasi dari kelas sosial yang berada pada paling bawah yang dikelilingi oleh gedung-gedung pencakar langit dari kejauhan, memberikan rasa isolasi dan kesempitan.



Gambar 3.15 *3D blocking* pada wilayah Overpass Camp.
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah tahapan blocking, penulis lanjut menambahkan detail-detail blocking kecil yang meliputi bentuk2 primitif, sumber cahaya seperti papan layar iklan, dan tekstur seperti lukisan mural yang memenuhi pilar dan pinggiran jembatan, memberikan karakter pada tempat tersebut yang dipenuhi oleh penduduk miskin dan pemberontak yang tinggal di tempat yang tidak terawat. Penataan lighting memiliki hubungan yang cukup penting dengan proses rendering (Aditya, 2016), sehingga proses rendering dilakukan terlebih dahulu dalam pembuatan 3D blocking agar suasana dan atmosfer pada Overpass Camp dapat diterapkan secara efektif.



Gambar 3.16 Penetapan objek dan bangunan pada Overpass Camp.
(Dokumentasi Pribadi)

Beberapa aset khusus digunakan pada tempat tersebut sebagai set dressing seperti furnitur dan bangunan lain, membuat tempat tersebut terlihat dihuni oleh masyarakat kelas bawah. Seperti barang-barang bekas, dan bangunan seperti gubuk yang dibuat dari barang-barang rongsokan.



Gambar 3.17 Contoh aset 3D pada Overpass Camp.

(Dokumentasi Pribadi)

Berbagai macam teknologi juga digunakan pada wilayah ini, dimulai dari lampu neon, layar monitor, hingga troli elektrik yang digunakan oleh para pencuri untuk memindahkan barang-barang mereka.



Gambar 3.18 Contoh penggunaan aset 3D pada Overpass Camp.

(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.19 Contoh penggunaan aset 3D pada Overpass Camp.

(Dokumentasi Pribadi)

Penggunaan aset background seperti gedung-gedung pencakar langit dibuat secara 3D lalu dihiasi dengan tempelan-tempelan layar iklan yang menyinari perkotaan sekitar, menggambarkan kehidupan konsumerisme yang jauh lebih berbeda dari wilayah kelas bawah pada Overpass Camp.



Gambar 3.20 Aset background gedung pencakar langit pada Overpass Camp.

(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.21 Penempatan gedung pencakar langit pada Overpass Camp.
(Dokumentasi Pribadi)

Gedung-gedung pencakar langit lalu diletakkan di sekitar Overpass Camp dengan perbandingan skala yang besar dengan penggunaan cahaya yang cenderung ke warna biru berlawanan dengan warna kuning, memisahkan kedua wilayah tersebut dan memberikan visual kontras secara warna, cahaya, dan skala.

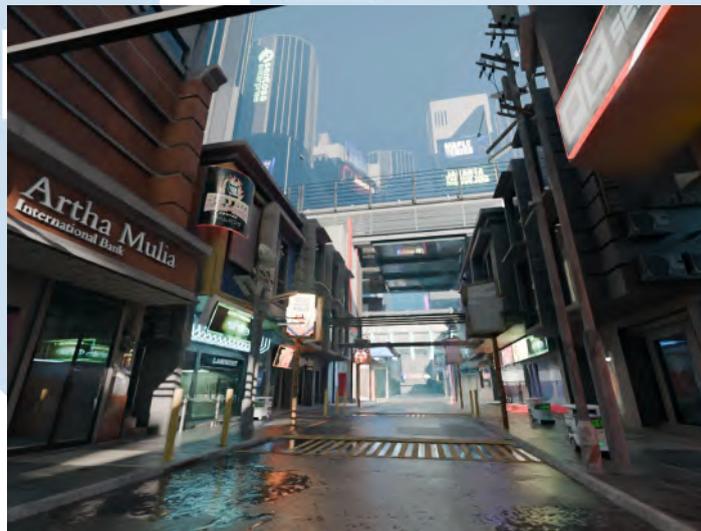
2) Upper District

Perancangan *environment* Upper District juga sama dengan Overpass Camp yang dimulai dengan tahap *3D blocking* untuk penataan semua gedung dan jalanan.



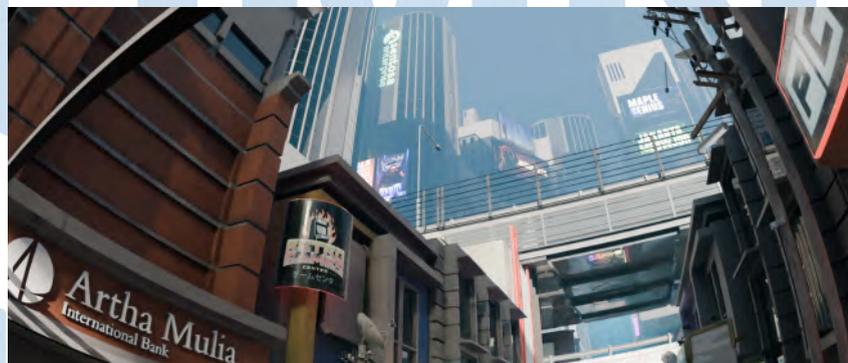
Gambar 3.22 *3D blocking* pada wilayah Upper District.
(Dokumentasi Pribadi)

Untuk menciptakan visual kontras pada strata sosial dari kedua environment yang berbeda, *environment* pada Upper District dibuat dengan perbedaan yang mencolok, seperti penataan gedung yang lebih rapih, seragam, dan konsisten dalam penggunaan aset yang lebih modern, lalu digabung dengan penggunaan warna dan cahaya yang lebih bervariasi sehingga menciptakan sebuah atmosfer yang lebih cerah dibanding wilayah pada Overpass Camp yang cenderung lebih gelap.



Gambar 3.23 Penetapan aset pada wilayah Upper District.
(Dokumentasi Pribadi)

Untuk memberikan sebuah rasa skala yang besar, gedung pencakar langit digunakan dan diletakkan sehingga hampir menutupi semua bagian langit, menciptakan visual kontras yang lebih mencolok.



Gambar 3.24 Skala dalam penataan gedung Upper District.
(Dokumentasi Pribadi)

Penggunaan aset pada *environment* Upper District memiliki karakteristik yang cenderung lebih spesifik mengarah kepada gaya hidup konsumerisme yang berbeda daripada wilayah Overpass Camp. Dengan desain yang lebih modern, rapih, dan futuristik, aset pada wilayah ini juga memberikan atmosfer dan naratif yang menggambarkan wilayah tersebut lebih maju dan modern sehingga berkontribusi dalam penerapan *worldbuilding* pada cerita.



Gambar 3.25 Aset yang digunakan pada wilayah Upper District.

(Dokumentasi Pribadi)

Penggunaan aset seperti poster dan iklan juga memberikan sebuah konteks naratif dalam pembangunan *worldbuilding* sehingga menggambarkan perbedaan kepentingan dan gaya hidup antar dua strata sosial, seperti poster yang terbuat dari kertas sudah tidak layak digunakan dan diganti dengan poster digital dan hologram.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.26 Penggunaan poster pada wilayah Upper District.
(Dokumentasi Pribadi)

4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

Berikut merupakan pengaplikasian konsep dengan beberapa teori-teori yang digunakan dalam perancangan environment Overpass Camp.

1. Worldbuilding dan environment design

Perancangan environment dan worldbuilding pada film animasi “Take Away” memiliki peran terpenting dalam pembuatan dunia fiksi yang meyakinkan. Dengan cerita yang bernuansa gelap, *environment* dalam film ini harus memanfaatkan warna dan pencahayaan secara efektif dengan menyesuaikan suatu suasana dalam suatu wilayah yang merepresentasikan suatu tempat berdasarkan penduduk dan strata sosial yang memiliki perbedaan yang mencolok.

Hal ini dapat diperlihatkan dari bagaimana penataan suatu bangunan, sumber cahaya dan objek pendukung yang menghidupkan suatu wilayah dan bagaimana penduduk yang tinggal berinteraksi dengan semua elemen tersebut.