

kontras dari kedua sisi, maka salah satu sisi dari wilayah tersebut dapat diberikan sebuah ruang yang cukup untuk memberikan penonton sebuah informasi yang cukup untuk memperlihatkan perbedaan dari kedua strata sosial secara langsung, memanfaatkan skala, penataan bangunan, cahaya, dan penggunaan aset-aset yang relevan.

Hal ini juga dapat diaplikasikan dengan pemanfaatan teknologi yang lebih signifikan, dengan menyoroti peran teknologi dari penduduk kelas atas untuk memperkuat ketimpangan sosial yang ada pada lingkungan tersebut, seperti penggunaan layar monitor yang menampilkan iklan dengan gaya hidup yang lebih elit dan nyaman, menyinari wilayah kumuh dengan cahaya dari monitor tersebut.

5. KESIMPULAN

Proses perancangan *environment design* film “Take Away” merupakan salah satu aspek penting dalam pembuatan animasi. Membangun sebuah lingkungan dunia yang meyakinkan akan memiliki dampak yang signifikan terhadap keseluruhan kualitas dari cerita yang ingin disampaikan, sehingga pembangunan sebuah konsep yang dasar hingga ke hal-hal yang detail perlu dilakukan untuk menciptakan sebuah dunia yang kompleks dan meyakinkan bagi para penonton.

Sebuah *environment* tidak hanya disajikan sebagai latar belakang atau *background* visual dalam adegan, tetapi juga digunakan sebagai alat naratif yang efektif untuk memperkuat atmosfer dan pesan yang ingin disampaikan kepada penonton. Dengan ini, konsistensi terhadap *environment* dengan dunia yang dibangun harus dirancang dengan teliti, sehingga hal seperti warna, pencahayaan, skala, hingga arsitektur dan aset yang dibangun dalam suatu latar harus terlihat koheren dan sesuai dengan pembawaan cerita dan tokoh yang terlibat.

Melakukan sebuah riset melalui observasi dari suatu karya baik dari film, novel, *videogame* atau lokasi yang nyata merupakan tahap terpenting dalam melakukan eksplorasi konsep yang akan menjadi sebuah fondasi utama animasi “Take Away”, sehingga mampu memberikan sebuah relevansi pada dunia yang

dibangun agar terasa nyata dan meyakinkan dan memanfaatkan berbagai macam karakteristik yang sudah ada dan dikembangkan melalui pembangunan *worldbuilding*.

Perancangan *worldbuilding* juga merupakan hal yang krusial dalam pembuatan film animasi “Take Away”. Dengan membangun dunia yang kompleks dengan tema *cyberpunk*, penulis dapat menciptakan sebuah latar belakang yang mempengaruhi tokoh dan konflik yang ada pada cerita, seperti adanya isu ketidaksetaraan sosial atau kesenjangan teknologi yang diperlihatkan secara ekstrem antara kelas atas dan kelas bawah, menciptakan sebuah kontras visual yang menonjol yang didasari oleh pembangunan karakteristik dari suatu wilayah dari kedua sisi, dari penataan dan gaya arsitektur pada suatu bangunan hingga kondisi dari suatu penduduk yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Dengan tema *cyberpunk*, pemanfaatan pada suatu teknologi juga menjadi bagian yang terpenting dalam pembangunan visual kontras yang memperlihatkan kesenjangan sosial dan teknologi pada cerita, dalam penerapan *environment* Overpass Camp, ketimpangan teknologi ditampilkan dari bagaimana penduduk kelas bawah memanfaatkan teknologi canggih yang cenderung lebih fokus dalam mencoba untuk bertahan hidup dengan sisi lain pada *environment* Upper District yang lebih fokus dalam suatu kontrol yang menindaskan kelas bawah, seperti penggunaan sarana robot dan layar iklan yang ekstrem, mencerminkan hidup konsumerisme.

Penerapan *environment* Overpass Camp melibatkan berbagai macam eksplorasi dan eksperimen pada bentuk dan teknis dalam menciptakan lingkungan yang mendukung cerita, memperhatikan detail-detail kecil yang relevan dengan tema dan konsep yang ditetapkan seperti penempatan lokasi dibawah jalan layang, penataan gubuk dengan kondisi yang berantakan, dan juga penataan objek yang menampilkan kehidupan penduduk pada wilayah tersebut. Kontras visual dalam wilayah tersebut juga ditampilkan melalui gedung-gedung pencakar langit yang mengelilingi wilayah tersebut yang dipenuhi oleh hologram dan layar iklan yang

menyinari wilayah dibawahnya dan perbedaan yang signifikan pada *environment* Upper District yang lebih berwarna dan bersih.

Penggambaran kontras pada Overpass Camp dan Upper District memerlukan eksplorasi yang lebih dalam. Penataan wilayah Overpass Camp lebih dominan di segala sisi sehingga mengurangi ruang visual untuk menekankan perbedaan antara wilayah kelas atas dan kelas bawah, sehingga penting untuk memberikan ruang yang cukup untuk menyoroti perbedaan tersebut secara langsung. Penggunaan skala, pencahayaan, aset-aset dan penataan bangunan juga dapat digunakan untuk memperjelas perbedaan ini.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features the letters 'UMMN' in a bold, sans-serif font, with the 'U' and 'M' being significantly larger than the 'N' and 'N'.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA