

edge dari *polygon* yang menunjukkan permukaan kasar, *edgy*, dan kaku (Lukmanto, 2018). Kedua elemen tersebut tentu memiliki keunikan dan kelebihan masing-masing. Berikut kutipan dari Derald Hunt selaku *CG Animation Supervisor* dalam buku “Hybrid Animation: Integrating 2d and 3d Assets” karya Tina O’Hailey:

“Terdapat banyak keuntungan yang didapatkan dalam menerapkan berbagai macam jenis teknik animasi dan memiliki kemampuan dalam menggabungkannya. Apabila hal yang kamu ketahui hanyalah *asset* dua dimensi, maka kamu melewatkan keefisienan yang dapat diraih dengan teknik tiga dimensi pada *pipeline* pekerjaan. Sedangkan apabila yang kamu ketahui hanyalah *asset* tiga dimensi, maka kamu melewatkan keunikan dan gaya animasi tradisional dan kecepatan dalam proses pengerjaannya.”

Film animasi “To My Dearest Little Knight” yang dibuat oleh penulis dan anggota kelompok akan menerapkan teknik animasi *hybrid* dalam pembuatannya. Karakter akan menggunakan media dua dimensi, sedangkan *environment* akan menggunakan media tiga dimensi.

2.2. Environment

Environment adalah salah satu aspek penting dalam pembuatan suatu film. Menurut White (2009), penggambaran *environment* secara keseluruhan dapat menjadi salah satu cara bagaimana penonton memahami suatu film. *Environment* pada animasi adalah dunia imajinatif yang di dalamnya terdapat karakter yang melakukan aksi di setiap adegan cerita dan saling berkolaborasi dengan unsur-unsur pendukung di dalamnya sehingga menciptakan suasana tertentu. Tahap desain dari *environment* ini sangat penting untuk mengatur latar cerita animasi dan juga mewujudkan suasana yang diinginkan. Hal ini dikarenakan seorang *environment designer* bertugas untuk mendesain dunia baru dimana karakter pada animasi tersebut hidup di dalamnya. Oleh karena itu, suasana yang diciptakan akan sangat berpengaruh pada keseluruhan film (Ahmad & Sayatman, 2020: F80). Menurut Lukmanto, dkk. (2020), *environment* dalam animasi juga tidak hanya dapat merefleksikan

kepribadian dari para karakter, namun juga dapat merefleksikan kondisi emosionalnya.

2.3. Properti

Berdasarkan paparan Sullivan, Schumer, & Alexander (2013), properti adalah sekumpulan objek yang mengisi ruang *environment* yang digunakan karakter untuk mendorong cerita. Artinya, sebuah lokasi bukanlah sekedar lokasi yang berdiri sendiri; namun lokasi tersebut dibantu oleh kehadiran objek-objek atau properti yang mengisinya untuk menggiring jalan cerita. Properti memberikan informasi visual kepada penonton mengenai tokoh, *back story*, dan juga situasi yang sedang terjadi. Selain itu, properti juga memberikan informasi pokok mengenai latar waktu, geografis, kepribadian karakter, dan sejarahnya. Sebagai contoh, apabila sebuah lokasi memiliki *setting* waktu di masa lampau, maka properti pendukung yang memiliki karakteristik yang spesifik mengenai setting waktu tersebut sangat penting untuk menunjang informasi visual.

2.4. Setting

Informasi mengenai waktu dan tempat para tokoh beraksi berdasarkan cerita adalah *Setting*. Menurut, Sørup (2024) dalam artikelnya mengatakan bahwa *setting* pada film mencakup *physical environment* seperti arsitektur, geografis, lokasi, kultur budaya, dan konteks sejarah. Setting juga berperan krusial dalam membangun mood, atmosfer, *tone*, serta memiliki pengaruh dalam menggiring cerita, tokoh, dan persepsi kepada penonton. Dalam menciptakan setting yang dapat menunjang eksperiens penonton, terdapat enam aspek penting yang harus diperhatikan; diantaranya adalah atmosfer dan mood, latar waktu dan tempat, pencerminan kepribadian tokoh, naratif dan plot, simbolisme dan metafora, dan keindahan visual. Dalam film animasi pendek ini, penulis berfokus pada pembahasan pada aspek latar tempat. Aspek latar tempat membantu penonton dalam memahami informasi lokasi yang digunakan dalam film animasi.

2.5. Batik Tradisional

Dikutip oleh Tony (2020), Berdasarkan Standar Nasional Indonesia (SNI), batik adalah kerajinan tangan yang melewati proses pewarnaan menggunakan lilin batik (malam) panas dengan alat pelekat canting tulis atau canting cap dengan menggambarkan motif yang memiliki makna tertentu. Dalam sejarahnya, batik merupakan kerajinan tangan yang telah dikenal dan dipakai oleh masyarakat Jawa dan Indonesia sejak abad ke-10. Batik yang diciptakan oleh pengrajin pada zaman dahulu disebut batik tradisional. Berdasarkan paparan Parmono (1995), batik tradisional merupakan seni budaya yang diturunkan oleh nenek moyang yang menggunakan teknik tradisional dalam pemilihan bahan, proses pembuatan, dan motifnya. Berbagai macam motif batik tradisional dibuat dengan harapan kepada pemakainya agar senantiasa bahagia dan hidupnya penuh dalam kebaikan.

Syarat yang harus dimiliki para batik tradisional meliputi *seret*, *isen*, *kemada*, dan ragam hias batik tradisional. Seret adalah tepian berwarna putih yang terletak di ujung kiri dan kanan batik. Isen adalah elemen titik, garis, dan gabungan keduanya yang berfungsi sebagai hiasan. Kemada adalah tepian yang bergambar motif, dan ragam hias batik tradisional seperti motif kawung, parang rusak, semen, grompol, nitik, dan sidomukti (Djoemena dalam Parmono, 1995)

Ragam hias atau motif batik tradisional memiliki keanekaragaman dari segi motif dan warna yang dipengaruhi oleh keadaan alam, kepercayaan setempat, letak geografis, tata kehidupan daerah setempat, dan kontak antar daerah pembatikan (Djoemena dalam Parmono, 1995). Berdasarkan motif dan warna, batik tradisional dibedakan menjadi dua, yaitu batik pedalaman dan batik pesisiran. Batik pedalaman berada di daerah Yogyakarta dan Solo. Motif ini bersifat monumental dari hasil pengamatan alam sekitar dan memiliki ciri khas motif yang cenderung simbolik, filosofis dan mengandung makna magis di dalamnya. Sedangkan untuk warna terdiri tiga unsur; yakni coklat yang bermakna api, biru atau hitam yang bermakna tanah, dan putih yang bermakna air (udara).

Sedangkan, batik pesisiran berada di daerah pesisir pantai. Salah satu kota penghasil batik terbesar di daerah pesisir adalah Pekalongan (Hayati, 2016). Masyarakat yang hidup di daerah pesisir ini memiliki keterbukaan kepada pengaruh budaya seperti Tiongkok, Belanda, India, Jepang dan Arab (Kristie, dkk., 2019). Batik pesisiran khususnya di Kota Pekalongan memiliki ciri khas motif yang didominasi oleh flora-fauna dan warna yang cerah (Hayati, 2016).

2.5.1. Motif Batik Parang Rusak

Menurut paparan Departemen Perdagangan Republik Indonesia, dalam bukunya yang berjudul *Indonesian Batik: A Cultural Beauty*, sebuah batik dinamakan berdasarkan motif yang mengisi atau mendekorasi keseluruhan kain. Menurut Untoro (1979) dari jurnal Patappa (2019), motif adalah gambaran bentuk yang sifat dan coraknya adalah suatu perwujudan. Motif tercipta dari proses menyusun, merangkai, dan mencampurkan bentuk dasar motif dan garis dengan sedemikian rupa hingga gambar motif yang indah, serasi, bernilai seni dan orisinal tercipta (Suhersono dalam Patappa, 2019).

Salah satu motif batik tradisional adalah Parang. Parang adalah karang yang tajam atau golok yang lebih besar dari pisau atau lebih kecil dari pedang (Septiana, dkk., 2016). Ragam hias parang terbentuk dari motif-motif yang membentuknya. Motif utama dari motif parang adalah motif parang dan motif mlinjon. Motif parang terdiri dari *isen uceng*, *sirap kendela*, *bagongan*, *mata gareng*, dan *alis-alisan* (Septiana, dkk., 2016). Motif parang memiliki berbagai macam jenis dengan ciri khasnya masing-masing. Jenis motif parang yang penulis bahas adalah Parang Rusak.

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 1. Batik Parang Rusak
(Sumber: commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=8591528)

Menurut paparan Azizah (2016), Parang Rusak adalah motif yang dibuat oleh Panembahan Senopati, yaitu pendiri dari Kerajaan Mataram Yogyakarta. Parang Rusak memiliki tiga arti; yakni perang, menyingkirkan segala yang rusak dan melawan segala macam godaan (Kuswadi dalam Parmono, 1995). Maka dari itu, motif batik ini memiliki pesan pada manusia agar dapat mengendalikan hawa nafsu dan berperilaku luhur. Selain itu, motif ini juga melambangkan kesinambungan semangat dalam diri manusia yang senantiasa membara dan tidak terputus melalui bentuknya yang menyerupai ombak laut yang tak pernah berhenti bergerak (Azizah, 2016).

Motif batik Parang Rusak memiliki motif dasar berbentuk huruf “S” dengan kemiringan 45 derajat yang diletakkan sejajar dengan arah miring dengan sisi atas dan bawah yang berhadapan tidak terputus (Azizah, 2016). Unsur *uceng*, *alis-alisan*, *sirap kendela*, dan *bagongan* yang berubah dari motif aslinya menjadi karakteristik dari motif Parang Rusak. Perubahan tersebut terlihat dari bentuknya yang cenderung tajam dan berliku-liku (Septiana, dkk., 2016).

Adapun modifikasi pada bentuk motif merupakan hal yang sah untuk dilakukan dengan syarat tetap memperhatikan pakem, estetika, makna, dan tidak melanggar aturan yang berlaku (Sari, 2015)

2.6. Gapura

Menurut Dakung (1982), setiap daerah di Indonesia pasti memiliki seni bangunan tradisional yang kelestariannya masih dijaga. Bangunan tradisional atau arsitektur tradisional adalah suatu bangunan yang secara bentuk, struktur, fungsi, ragam hias, dan proses pembuatannya diwariskan turun-temurun dan digunakan untuk beraktivitas dengan selayaknya (Dakung, dkk., 1982).

Gapura merupakan salah satu bagian dari arsitektur tradisional yang masih dijaga kelestariannya hingga saat ini. Pada umumnya, gapura ialah pintu gerbang yang digunakan untuk menjaga keamanan suatu daerah dari pengunjung yang datang dari luar dengan cara pemeriksaan guna menjaga keselamatan negara atau kerajaan (Suwarna, 1987).

Sebagai bagian dari suatu bangunan, gapura berperan sebagai bagian yang menyatu dengan bangunan intinya. Namun, terdapat pula gapura yang berdiri sendiri sehingga keberadaannya tidak terhubung dengan bangunan lain (Suwarna, 1987). Berdasarkan perbedaan tersebut, gapura memiliki tiga jenis berdasarkan bentuk fisiknya; yaitu Gapura Belah Bentar, Gapura Paduraksa, dan Gapura Semar Tinandu (Suwarna, 1987).



Gambar 2. Gapura Wringin Lawang (Gapura Belah Bentar)
(Sumber: harindabama.com/2018/09/09/trowulan-an-ancient-javanese-city/)

Berdasarkan paparan Suwarna (1987), Gapura Belah Bentar adalah jenis gapura yang memiliki pintu masuk yang cukup lebar. Bentuk dari gapura ini seperti terbelah dua yang di tengahnya berfungsi sebagai jalanan yang sesuai dengan kebutuhan dan sebanding dengan bentuk fisik gapura. Sedangkan bagian dalam

gapura yang seolah-olah seperti ‘irisan’ dari bentuk yang utuh (Bentar) apabila dirapatkan akan menjadi bentuk kesatuan yang utuh.



Gambar 3. Gapura Keraton Mataram di Yogyakarta (Gapura Paduraksa)
(Sumber: commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=8591528)

Gapura Paduraksa adalah gapura yang berbentuk utuh dengan komponen pintu dan atap yang tersusun mengerucut dan tinggi. Di bagian kanan dan kirinya tersambung dengan pagar yang sesuai dengan corak dari gapura tersebut. Gapura ini memiliki jenis pintu yang berdaun, namun ada juga yang terbuka tanpa adanya daun pintu (Suwarna, 1987).

Gapura Semar Tinandu merupakan gapura yang utuh dan lengkap dengan alas, tiang, dan atap. Terdapat dua tiang utama di Tengah yang diganti dengan tembok sambungan dari benteng/ pagar tembok yang tinggi (Suwarna, 1987).

2.7. Gua

Menurut Curl (1964), gua adalah rongga alami di bawah permukaan bumi. Rongga tersebut membentuk suatu ruang yang dikelilingi oleh material-material yang padat, cair, gas, atau perpaduannya. Terdapat gua dengan status aktif dan nonaktif. Gua aktif ditandai dengan masih terdapatnya aliran sungai kecil yang mengalir didalam; sedangkan gua nonaktif ditandai dengan aliran air yang lebih sedikit. Gua memiliki karakteristik yang terlihat dari sekelilingnya yang tertutup, sedikitnya cahaya yang masuk (gelap), stabilitas suhu yang konstan, aliran udara yang lambat, dan lembab (Whitten, 1996).

Gua terbagi menjadi tiga macam, yaitu gua karst, gua lava, dan gua litoral. Gua karst merupakan gua yang terbentuk dari batu kapur yang terlarut air. Gua lava adalah gua yang terbentuk dari adanya aktivitas-aktivitas dari gunung vulkanik yang mengakibatkan adanya geseran permukaan yang akhirnya menghasilkan endapan batuan mudah. Sedangkan gua litoral adalah gua yang terbentuk melalui abrasi yang terjadi di pinggir laut, palung laut, atau tebing laut (Gischa, 2023).

2.8. Hutan Hujan Tropis

Hutan hujan tropis adalah hutan yang selalu hijau dan memiliki struktur yang tinggi, lebat, dan membentuk kanopi vegetasi alami di wilayah tropis yang basah. Hutan ini hidup antara di wilayah yang memiliki iklim yang selalu panas dengan musim kemarau pendek, atau tidak ada musim kemarau sama sekali (Primack & Corlett, 2005).

Dikarenakan hutan hujan tropis adalah hutan yang basah (lembab), lumut juga sering dijumpai di hutan jenis ini. menurut Lukitasari (2018), habitat lumut harus memiliki kriterius kelembaban yang cukup namun cenderung tinggi. Pertumbuhan lumut biasanya berada di permukaan tanah, menempel di pepohonan, ranting, batang pohon, dan di bebatuan khususnya di bawah rimbun pohon yang tidak langsung terpapar oleh sinar matahari yang bersuhu tinggi.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1 Deskripsi Karya

“To My Dearest Little Knight” adalah film animasi pendek *hybrid* karya Nanbuns Studio yang berdurasi 6 menit. Film ini bergenre fantasi, petualangan, dan drama dengan tema *letting go* dan *acceptance*. Cerita ini mengenai seorang kakak bernama Wulan yang menceritakan dongeng buatannya kepada adiknya, Lintang. Di dalam dunia dongeng, Lintang berganti nama menjadi Satriya dan Wulan menjadi Peramu. Saat mereka berpetualang, Satriya terkena kutukan dari monster yang dapat mengancam nyawana seiring berjalannya waktu. Karena kutukan tersebut, mereka