

bedua berpetualang mencari sisik naga Banyumaya untuk menghilangkan kutukannya.

Film ini menggunakan teknik animasi *hybrid* yang menggabungkan teknik animasi dua dimensi dan tiga dimensi dalam pengerjaannya. Pada perancangan *environment*, visual akan mengimplementasikan teknik *hybrid* dimana terdapat *2d asset* dan *3d asset* yang berada pada satu latar yang sama.

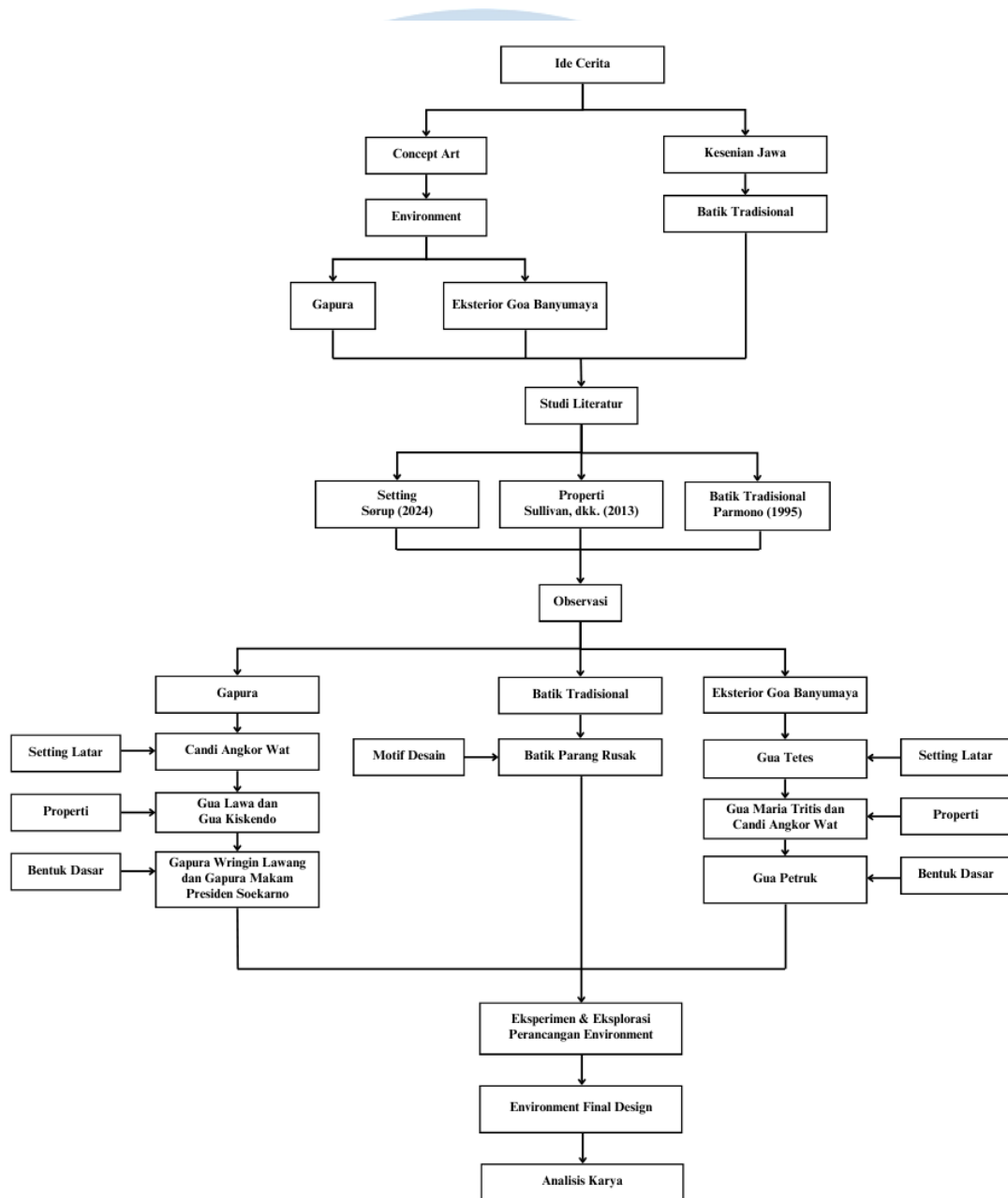
3.2 Konsep Karya

Film pendek animasi “To My Dearest Little Knight” bercerita tentang kisah petualangan kakak beradik yaitu Peramu dan Satriya di dunia dongeng untuk mencari sisik naga Banyumaya. Peramu dan Satriya merupakan penamaan tokoh dalam dunia dongeng yang diciptakan oleh Wulan untuk Lintang. Wulan dan Lintang adalah tokoh dalam dunia nyata yang menggambarkan kondisi realita dimana Lintang terbaring di kasur rumah sakit dan Wulan yaitu kakaknya yang selalu berada di dekat Lintang untuk memantau kondisinya dan setiap malam selalu membacakan buku dongeng sebagai pengantar tidur.

Plot dalam cerita ini menggunakan alur maju yang diawali dengan memperlihatkan awal ketika Wulan membuka buku dongeng, dilanjut dengan petualangan di dalamnya, dan diakhiri ketika Wulan menutup buku dongeng tersebut. Visual karya ini menggunakan dua jenis *style*; yakni *style anime* untuk dunia nyata dan *style lineless* untuk dunia dongeng. *Style anime* disajikan dengan visual yang menyerupai dunia nyata dan detail, sedangkan *style lineless* memiliki visual yang disimplifikasi (tidak sedetail dunia nyata).

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

3.3 Tahapan Kerja



Gambar 4. Skematika Perancangan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Pembuatan film animasi *“To My Dearest Little Knight”* berasal dari keinginan penulis dan anggota kelompok untuk membuat cerita *sad ending*

yang menokohkan dua orang kakak dan adik. Hal ini didasari oleh penulis dan anggota kelompok yang sama-sama memiliki saudara dan menyukai cerita yang bertema sedih. Melalui film ini, penulis dan anggota kelompok ingin memperlihatkan kedekatan antara kakak dan adik yang menunjukkan kasih sayang dan sisi emosional yang diharapkan mampu menggerakkan emosi penonton.

Sedangkan dari segi *environment*, penulis memiliki keinginan untuk memperlihatkan unsur budaya Jawa dengan mengimplementasikan batik Parang Rusak pada properti gapura dan eksterior goa Banyumaya yang ada pada *scene* 7. Motif batik Parang Rusak penulis implementasikan pada tekstur gapura dan dinding luar goa Banyumaya untuk memperlihatkan estetika kesenian Batik dan memperkuat nuansa budaya Jawa dalam animasi. Sehingga, penggunaan motif batik Parang Rusak ini dapat menambah keindahan visual *environment* sekaligus menjadi medium untuk menghargai warisan budaya Indonesia dengan cara modern.

b. Observasi

1) Gapura

Gapura pada film animasi “To My Dearest Little Knight” adalah salah satu properti yang merupakan pintu gerbang dari sarang Naga Banyumaya yang berupa gua. Gapura ini merupakan salah satu properti penting dalam perancangan sarang Naga Banyumaya karena menghubungkan antara dunia nyata di dongeng dan dunia gaib dari Goa Banyumaya. Studi observasi penulis lakukan dengan menganalisis dari sisi *setting* latar tempat, properti dan bentuk. Demi mendapatkan perancangan visual yang tepat, penulis mengumpulkan gambar-gambar referensi sebagai acuan yang bersumber dari film dan internet.

Setting latar tempat gapura berada di hutan hujan tropis di dataran rendah. Sebagai acuan, penulis memilih untuk menggunakan arsitektur situs sejarah Angkor Wat yang ada di negara Kamboja sebagai referensi. Dave (2020) memaparkan bahwa Angkor Wat adalah kompleks candi Buddha yang luas dan merupakan salah satu monumen

agama yang terbesar di dunia yang telah ada sejak abad ke-12. Di dalam situs tersebut terdapat salah satu candi bernama “Ta Prohm” yang memiliki struktur unik dan memiliki daya tariknya sendiri dikarenakan candinya yang seolah-olah “termakan” oleh hutan (Dave, 2020).



Gambar 5. Candi “Ta Prohm”
(Sumber: flycoach.co.uk/cambodia/the-majestic-angkor-wat-in-siem-reap-cambodia/)

Dikarenakan lokasinya yang berada di wilayah hutan tropis yang memiliki karakteristik lembab dan sempat lama tidak terjamah oleh manusia, candi yang memiliki bahan dasar bebatuan pun terlihat di beberapa bagiannya diselimuti oleh lumut. Di sekitarnya juga terdapat bebatuan yang bertumpuk dan berserakan yang penulis duga adalah bagian dari bangunan yang telah rapuh dimakan usia. Selain itu yang membuatnya unik adalah akar pohon raksasa yang “menunggangi” bangunan candi tersebut. Di belakangnya juga terdapat pepohonan yang mengitari bangunan candi.

Berdasarkan observasi ini, penulis akan menerapkan konsep *setting* gapura kuno di tengah hutan tropis pada konsep perancangan *scene* 7. Elemen yang diterapkan berupa bebatuan yang berlumut, bangunan gapura yang tidak utuh dan pepohonan yang mengitarinya.



Gambar 6. Properti Gapura di Tempat Wisata Gua Lawa
(Sumber: youtu.be/1w1KH1IXbgg?si=-ofpkErz8dvQaRZO (kanan))



Gambar 7. Properti Gapura di Tempat Wisata Gua Kiskendo
(Sumber: youtu.be/JPoyBSDdbNg?si=XKVMcCjfaRmepybF (kanan))

Pada pemilihan properti, penulis mengambil referensi dari gapura yang berada di pintu masuk wisata Gua Lawa dan Gua Kiskendo. Berdasarkan kedua gapura tersebut, kesamaan properti yang ada di sekitar gapura adalah pagar di sisi kanan dan kiri (garis warna merah), pepohonan di belakangnya (garis warna biru), dua buah anak tangga di depan gapura (garis warna hijau). Maka dari itu, penulis akan membuat properti yang sama berdasarkan referensi tersebut.

Pada bentuk dasar gapura, pertama-tama penulis memilih untuk menggunakan gapura dengan jenis Belah Bentar. Hal ini dikarenakan satu-satunya jenis gapura yang identik dengan jalan yang lebar adalah Gapura Belah Bentar. Penulis memilih gapura yang memiliki jalan yang lebar karena menyesuaikan dengan ukuran Naga Banyumaya yang besar karena dalam cerita, Naga Banyumaya keluar dan masuk sarangnya melalui gapura tersebut. Penulis pun menggunakan Gapura Wringin Lawang dan Gapura Makam Presiden Soekarno sebagai

referensi dikarenakan sama-sama berjenis Gapura Belah Bentar. Berikut observasi bentuk dasarnya:

Tabel 3.1 Observasi Bentuk Dasar Gapura Wringin Lawang dan Gapura Makam Presiden Soekarno

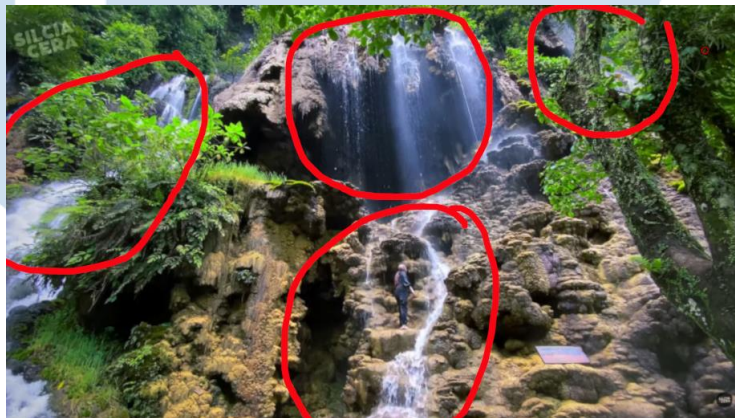
Bentuk Dasar Gapura	Macam Bentuk	Deskripsi
 <p>Gambar 8. Gapura Makam Presiden Soekarno (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	<p>Trapesium (2) Persegi (2) Persegi Panjang (4)</p>	<p>Bangunan gapura terdiri dari tiga macam bentuk, yaitu setengah trapesium, persegi, dan persegi panjang. Bagian atas berbentuk trapesium yang mengerucut, bagian tengah berbentuk persegi, dan bagian bawah berbentuk persegi panjang yang tersusun.</p>
 <p>Gambar 9. Gapura Wringin Lawang (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	<p>1. Trapesium (6) 2. Persegi Panjang (6)</p>	<p>Bangunan gapura terdiri dari dua macam bentuk, yaitu setengah trapesium, setengah trapesium yang terbalik, dan persegi panjang. Bagian atas berbentuk trapesium yang mengerucut, dan terbalik, bagian tengah berbentuk persegi panjang dan trapesium yang mendominasi, dan bagian bawah terdiri dari dua susun persegi panjang.</p>

Berdasarkan hasil observasi tersebut, ditemukan bahwa kedua Gapura Belah Bentar tersebut memiliki kesamaan pada bagian atas yang menggunakan bentuk dasar trapesium dan bagian bawah yang menggunakan bentuk dasar susunan persegi panjang. Sedangkan, perbedaan ditemukan di bentuk keseluruhan bagian gapura dimana Gapura Makam Presiden Soekarno cenderung berbentuk lurus secara vertikal sedangkan Gapura Wringin Lawang berbentuk mengerucut secara vertikal. Kemudian, bagian tengah Gapura Makam Presiden

Soekarno menggunakan bentuk dasar persegi yang mendominasi, sedangkan Gapura Wringin Lawang menggunakan bentuk dasar persegi panjang dan trapesium. Maka dari itu, penulis akan bereksperimen menggunakan tiga macam bentuk tersebut untuk membuat sketsa gapura.

2) Eksterior Gua Banyumaya

Setting latar Gua Banyumaya adalah gua yang di sekitarnya terdapat air terjun dan terletak di kawasan hutan tropis. Penulis mengambil referensi Gua Tetes di Lumajang yang memiliki kecocokan dengan kriteria *setting* Gua Banyumaya.



Gambar 10. Air Terjun Gua Tetes
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan video dari akun youtube Silcia Cera, penulis dapat melihat sekaligus mengobservasi *environment* di Gua Tetes tersebut. Terlihat terdapat empat air terjun yang mengelilingi gua. Selain itu, karena berada di kawasan hutan tropis, terlihat juga tumbuhan paku dan rumput yang tumbuh di bebatuan. Maka dari itu, melalui observasi tersebut, penulis akan membuat *setting* Gua Banyumaya dengan air terjun dan tumbuhan liar di sekitarnya.



Gambar 11. Stalaktit Gua Maria Tritis
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

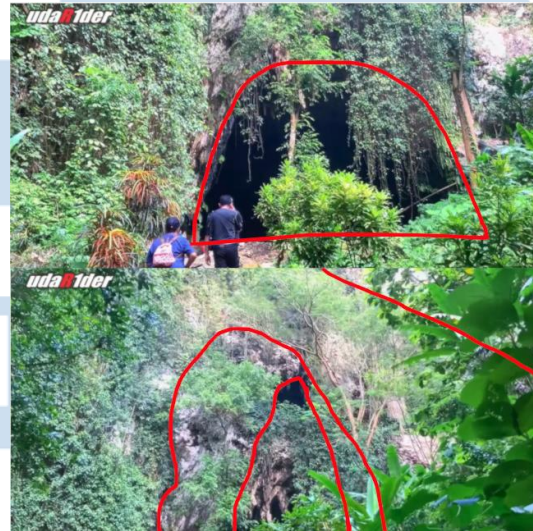


Gambar 12. Akar Pohon di Candi Angkor Wat
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

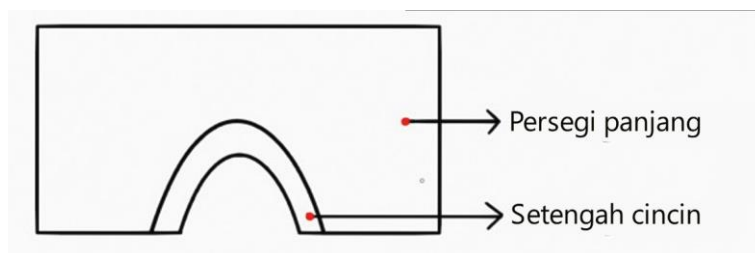
Pada pembahasan properti terbagi menjadi dua, yaitu stalaktit dan akar pohon. Pada perancangan *environment*, stalaktit terletak di mulut gua, sedangkan akar pohon terletak di atas permukaan mulut gua. Observasi properti stalaktit, penulis mengambil referensi dari Gua Maria Tritis yang terletak di Yogyakarta. Pada gambar 11 terlihat bentuk stalaktit dari Gua Maria Tritis yang berbentuk segitiga terbalik dan memenuhi seluruh atap mulut gua. Bentuk dari stalaktit ini dapat penulis aplikasikan pada mulut Gua Banyumaya.

Sedangkan pada properti akar pohon, penulis mengambil referensi dari candi Angkor Wat di Kamboja. Pada gambar 12 terlihat akar pohon yang 'menyelimuti' bangunan candi yang telah termakan waktu tersebut. Akar pohon tersebut menjalar mengikuti

bentuk candi di bawahnya. Namun uniknya, bagian pintu masuk candi tersebut tidak tertutupi oleh akar dan justru terbelah menjadi dua. Bentuk menjalar akar ini dapat penulis gunakan untuk diimplementasikan pada Gua Banyumaya.



Gambar 13. Bentuk Dasar Gua Petruk
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 14. Bentuk Dasar Gua Lawa
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Selanjutnya, untuk bentuk dasar penulis mengambil referensi dari Gua Petruk di Kebumen. Alasan penulis memiliki Gua Petruk adalah karena bentuk mulut guanya berbentuk setengah oval, dan badan goanya yang menjulang tinggi dan membentang yang membuat pemandangan terfokus pada gua. Setelah penulis membedah bentuk dasar dari Gua Petruk, penulis menemukan dua bentuk, yaitu persegi panjang dan setengah cincin. Mulut gua berbentuk setengah cincin dengan terdapat bagian yang menjorok

sedikit ke depan, sedangkan badan gua membentang secara horizontal dan juga menjulang tinggi secara vertikal. Berdasarkan kedua bentuk dasar ini, penulis dapat membuat gua dengan bentuk tersebut.

3) Motif Batik Parang Rusak

Observasi motif batik Parang Rusak pertama-tama penulis lakukan dengan mengamati motif batik secara keseluruhan lalu menelaah unsur-unsur yang membentuk motif batik tersebut.

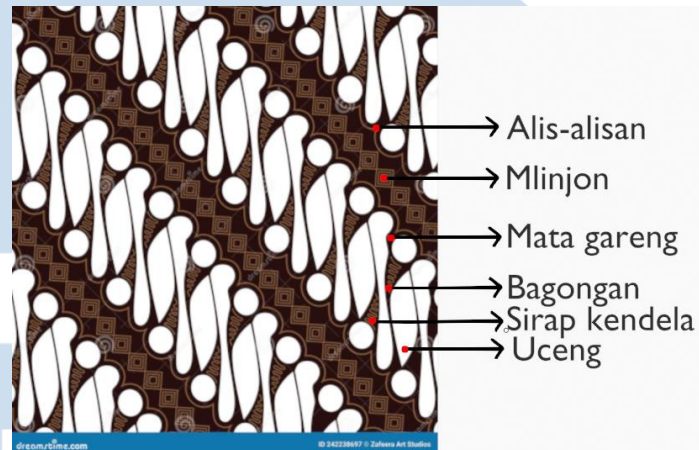


Gambar 15. Contoh Motif Batik Parang Rusak
(Sumber: thebatik.co.id/wp-content/uploads/2016/02/thebatik-lawasan-parang-rusak-tuding.jpg)

Penulis mengamati berdasarkan jurnal “Perubahan Visual Ragam Hias Parang Rusak” (2016) karya Ulfa Septiana dan Rizki Kurniawan. Dalam jurnal itu menyebutkan bahwa motif batik Parang Rusak terdiri dari *mlijnjon*, *uceng*, *mata gareng*, *alis-alisan*, *sirap kendela*, dan *bagongan*.

Mlijnjon adalah motif berbentuk belah ketupat yang berfungsi sebagai aksent, *uceng* adalah isian yang memberikan kesan dinamis, *mata gareng* adalah sela-sela yang mengapit *bagongan*, *alis-alisan* adalah garis diagonal yang berbentuk seperti ombak, *sirap kendela* dan *bagongan* adalah ruang yang mengapit motif parang. Berdasarkan unsur-unsur tersebut, penulis


membedah motif batik parang sesuai dengan unsur-unsur yang telah dijelaskan.







Gambar 16. Unsur Batik Parang Rusak
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah penulis selesai mengamati motif batik Parang Rusak dan juga unsur-unsurnya, penulis kembali membedah namun kali ini secara terpisah untuk melihat bentuk dasar, garis, dan ruang.

Tabel 1. Observasi Bentuk Dasar Batik Parang Rusak

Unsur Parang Rusak	Bentuk/Garis/Ruang	Deskripsi
 Gambar 17. Unsur Mlinjon (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	Bentuk belah ketupat	Unsur mlinjon berbentuk belah ketupat yang <i>repetitive</i> dan beralur diagonal.
 Gambar 18. Unsur Alis-alisan	Garis lengkung	Unsur alis-alisan mengacu pada garis lengkung yang juga repetitif dengan alur diagonal diagonal.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)		
 <p>Gambar 19. Unsur Uceng</p> <p>(Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	Persegi panjang	Unsur uceng berbentuk dasar persegi panjang dengan ujung kanan bawah dan ujung kiri atas yang dimodifikasi, sehingga tampak bagian yang kosong.
 <p>Gambar 20. Unsur Sirap Kendela</p> <p>(Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	Segitiga siku-siku	Unsur sirap kendela membentuk ruang segitiga siku-siku pendek.
 <p>Gambar 21. Unsur Bagongan</p> <p>(Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	Segitiga siku-siku	Unsur Bagongan membentuk ruang segitiga siku-siku.
 <p>Gambar 22. Unsur Mata Gareng</p> <p>(Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	Trapezium	Unsur mata gareng membentuk ruang trapesium yang kecil.



Gambar 23. Cuplikan Dari Film “Batik Girl” (2019)
 (Sumber: <https://youtu.be/hXxqy-iT9kQ?si=LHEJTFha5KwfLIXy>)

Selain referensi motif batik Parang Rusak, penulis juga menggunakan acuan dari film “Batik Girl” karya The R&D Studio yang dapat dilihat pada gambar 23., Pada film ini, salah satu penerapan motif batik dapat dilihat dari bentuk properti tanaman liar kecil di bagian *foreground* yang menyerupai motif batik pesisiran yang identik dengan motif flora (Hayati, 2016).

Dengan demikian, unsur-unsur batik Parang Rusak tersebut akan penulis terapkan dalam bentuk properti dari *environment* gapura dan Goa Banyumaya. Penerapan tersebut penulis lakukan dengan cara memecah unsur-unsur tersebut menjadi bagiannya sendiri dan mengadaptasinya pada bentuk properti. Sedangkan acuan penerapan batik pada *environment* dapat penulis implementasikan pada penerapan bentuk properti yang dibuat menyerupai unsur motif Parang Rusak.

c. Studi Pustaka

Berdasarkan studi literatur mengenai teori utama dan teori pendukung yang telah penulis jabarkan dalam perancangan karya, berikut data-data tersebut dalam bentuk tabel:

Tabel 2. Teori Utama Studi Literatur

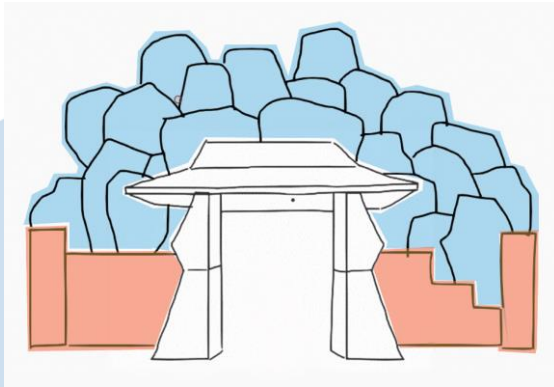
No.	Penulis (Tahun)	Teori Mengenai	Pengaplikasian Teori
1.	O’Hailey (2010)	Pengertian Animasi Hybrid dan aspek teknisnya.	Sebagai pemahaman dasar mengenai aspek teknis dari animasi <i>hybrid</i> .

2.	Ahmad & Sayatman, (2020)	Peran <i>environment designer</i> dalam pembuatan <i>environment</i> dan suasana.	Sebagai pemahaman <i>environment designer</i> dalam merancang <i>environment</i> animasi.
3.	Sullivan, Schumer, & Alexander (2013)	Peran properti dalam memberikan informasi visual kepada penonton.	Pengaplikasian dalam perancangan properti di scene 7 dan scene 8
4.	Sørup (2024)	Aspek-aspek penting dalam menciptakan <i>setting environment</i> .	Pengaplikasian aspek-aspek <i>setting environment</i> pada scene 7 dan 8.
5.	Suwarna (1987)	Pengertian gapura dimulai dari makna, fungsi, peran, dan jenis.	Pengaplikasian pada perancangan bangunan gapura pada scene 7.
6.	Primack & Corlett (2005)	Pengertian hutan hujan tropis, habitat, dan iklim.	Pengaplikasian karakteristik hutan hujan tropis pada <i>setting</i> Gapura dan Goa Banyumaya.
7.	Curl (1964)	Pengertian dan status gua.	Sebagai pemahaman dasar mengenai gua.
8.	Whitten (1996)	Karakteristik gua.	Sebagai pemahaman karakteristik gua.
9.	Gischa (2023)	Macam-macam dan jenis gua.	Pemahaman jenis-jenis gua.
10.	Parmono (1995)	Sejarah batik tradisional, ragam hias/motif, jenis, unsur batik tradisional, dan ciri khas motif batik pesisir.	Sebagai pemahaman dasar mengenai Batik Tradisional dan jenis-jenis motifnya.
11.	Suhersono (2004)	Proses terciptanya motif.	Sebagai pemahaman dasar mengenai proses terciptanya motif.
12.	Septiana, dkk., (2016)	Pengertian motif Parang, jenis, dan unsurnya.	Diterapkan pada perancangan desain motif Parang Rusak.
13.	Azizah (2016)	Pengertian motif Parang Rusak, sejarah terbentuknya, makna, dan motif dasar.	Sebagai pemahaman dasar mengenai sejarah, makna, dan motif dasar Parang Rusak.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

1) Gapura

Setelah penulis melakukan observasi, terdapat beberapa kesalahan dari desain awal gapura yang telah dibuat. Sebelum melakukan observasi bentuk dasar gapura, penulis membuat sketsa gapura sebagai berikut:



Gambar 24. Eksperimen Awal Bentuk Gapura
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

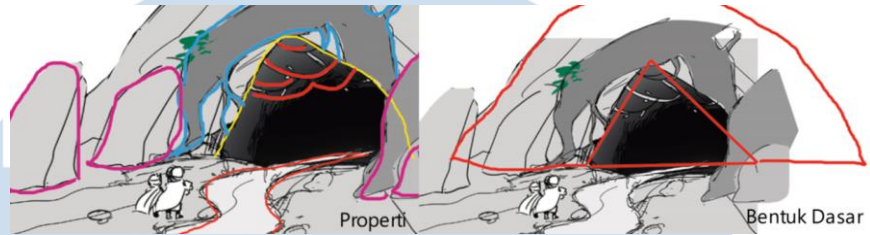
Merujuk pada Gambar 3.20, terdapat kesalahan pada bentuk dasar yang tidak melalui tahap pembedahan. Maka dari itu, bentuk yang terlihat adalah trapesium dan segitiga yang tidak sesuai dengan observasi. Selain itu juga terdapat atap yang bentuknya tidak sesuai dengan gapura Belah Bentar yang seharusnya tidak memiliki atap.

Pada properti juga terdapat kesalahan, melalui hasil observasi ditemukan tiga properti di sekitar gapura yaitu pagar, tangga, dan pepohonan di belakangnya. Namun pada sketsa tersebut yang benar hanyalah properti pagar. Properti pohon justru menjadi tumpukan bebatuan dan properti tangga tidak ditemukan.

Sedangkan pada *setting* latar, juga terdapat kesalahan dimana bangunan gapura terlihat utuh sedangkan pagarnya tidak utuh. Selain itu juga tidak terlihat adanya reruntuhan bangunan gapura yang berserakan di sekitar dan bebatuannya yang tidak berlumut. Hal ini memperlihatkan ketidak konsistenan pada struktur gapura kuno yang terlihat masih “sempurna” padahal telah dimakan usia.

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

2) Eksterior Goa Banyumaya

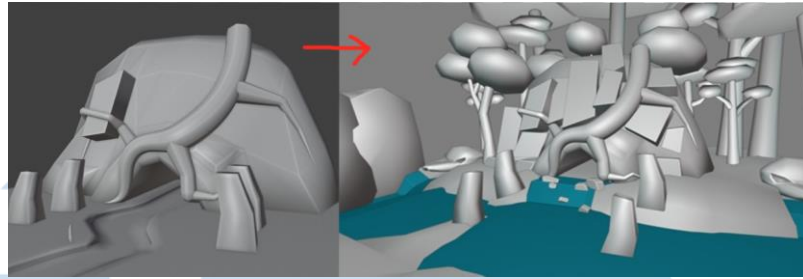


Gambar 25. Eksperimen Awal Bentuk dan Properti Gapura
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada eksterior Goa Banyumaya, desain atau sketsa awal dibuat oleh salah satu anggota kelompok penulis yang bertugas sebagai 2D *Environment Artist*. Pada gambar 25., terlihat desain awal tersebut dengan bentuk mulut goa menyerupai segitiga, sedangkan badan goa tampak seperti bentuk setengah lingkaran. Properti yang terlihat yaitu dua batu besar yang berjejer di samping mulut gua, aliran air yang berasal dari mulut gua, tumbuhan liar yang menggantung di langit-lagit mulut gua, dan akar pohon raksasa di atas mulut gua.

Sedangkan, eksperimen awal *setting* goa Banyumaya berada di hutan yang terletak di kaki gunung yang terletak di hutan hujan tropis. Oleh karena itu, sama seperti *setting* Gapura yang telah penulis paparkan sebelumnya dimana *setting* latar tidak berubah namun terdapat detail yang penulis tambahkan; dari yang sebelumnya adalah hutan hujan tropis menjadi hutan hujan tropis dataran rendah.

Setelah penulis mencoba membuat 3D *Blocking* berdasarkan sketsa tersebut, penulis merasa desain awal *environment* tersebut masih kurang akan detail dan akan menarik apabila penulis rangkai kembali desain tersebut agar lebih menarik dengan cara *blocking* secara langsung di aplikasi Blender.



Gambar 26. Eksperimen 3D *Blocking* Eksterior Goa Banyumaya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan gambar 26., terlihat gambar di sebelah kiri adalah 3D *blocking* yang masih mengikuti sketsa awal, kemudian penulis coba mengubah *layout* tanah dari yang sebelumnya datar menjadi sedikit bergelombang, selain itu penulis juga menambah dua air terjun kecil di sisi kanan dan kiri gua dan meluaskan aliran air yang terlihat dari properti yang ditandai warna biru toska dan menambah properti pepohonan di belakang gua untuk menguatkan *setting* hutan hujan tropis sesuai dengan paparan Primack & Corlett (2005) yang mengatakan bahwa hutan hujan tropis memiliki struktur hutan yang lebat.

Setelah penulis mengubah beberapa tata letak dan menambah beberapa properti, terlihat perbedaan yang cukup signifikan dari yang sebelumnya kurang akan detail properti menjadi kaya akan properti lebih menarik untuk dilihat. Namun, bentuk dasarnya belum sesuai dengan hasil observasi penulis yang mengacu pada Gua Petruk. Gua Petruk memiliki bentuk dasar mulut gua yang berbentuk setengah cincin dan sedikit menjorok ke depan. Badan gua juga membentang secara horizontal membentuk persegi panjang. Selain itu, properti stalaktit juga belum diaplikasikan pada eksperimen ini.

3) Motif Batik Parang Rusak

Setelah mengobservasi motif batik Parang Rusak dan juga unsur-unsur di dalamnya, penulis melakukan eksperimen dengan membuat

desain motif batik Parang Rusak yang akan penulis adaptasi pada perancangan *environment*.



Gambar 27. Eksperimen Motif Parang
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Merujuk pada gambar 27., terlihat proses awal sketsa dari motif Parang. Penulis memiliki konsep motif parang tersebut dapat memperlihatkan inisial Banyumaya yaitu huruf “B” dan “M”. Pada desain tiga desain awal yang berada di sebelah kiri, huruf “B” digambarkan masih menyerupai huruf “G”, sedangkan huruf “M” belum memiliki bentuk yang sesuai dengan yang penulis inginkan. Kemudian, di tahap desain ke empat, huruf “B” dan “M” mulai terlihat bentuknya. Hingga di desain terakhir yang berada di sebelah kanan menjadi desain terakhir yang menurut penulis mampu memperlihatkan huruf “B” dan “M” dengan bentuk garis lengkung dan memanjang ke bawah. Garis lengkung ini memberikan kesan dinamis pada motif Parang yang menarik untuk dilihat.



Gambar 28. Eksperimen Motif Parang Rusak
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah penulis menentukan desain motif Parang yang digunakan, penulis mendesain keseluruhan motif Parang Rusak yang dapat dilihat pada gambar 28., Desain parang tersebut penulis

gabungkan dengan unsur-unsur *mlinjon*, *bagongan*, *mata gareng*, *alis-alisan*, dan *sirap kendala*. Adapun uceng tidak penulis sebutkan karena sudah menjadi bagian dari motif Parang.



Gambar 29. Kesalahan Eksperimen Motif Parang Rusak (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Namun, terdapat kesalahan dalam desain tersebut yang terletak pada kemiringan motif Parang. Menurut Azizah (2016), kemiringan motif Parang adalah 45 derajat, sedangkan kemiringan motif Parang yang penulis buat tidak sesuai dengan acuan tersebut.

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

1) Gapura

Setelah tahap eksperimen, kesalahan-kesalahan tersebut penulis perbaiki melalui tahap observasi yang telah dilakukan.

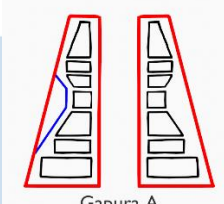
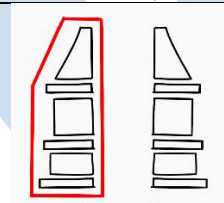
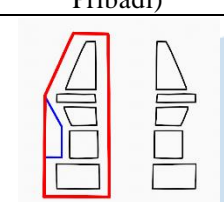


Gambar 30. Eksplorasi Bentuk Gapura (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

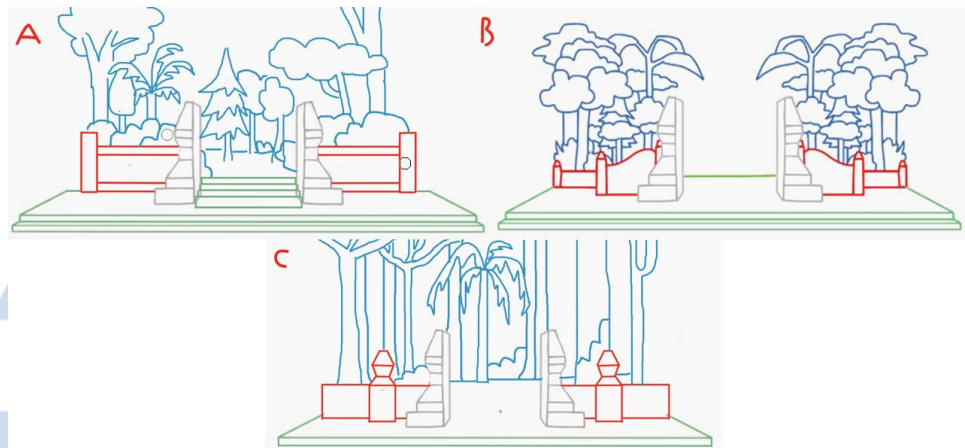
Pada tahap eksplorasi, pertama-tama penulis membuat sketsa gapura dengan bentuk-bentuk dasar yaitu persegi, persegi panjang, dan

trapesium. Kemudian, penulis bedakan menjadi tiga macam variasi berdasarkan observasi yang telah dilakukan. Berikut penjelasannya:

Tabel 3. Bentuk Dasar Keseluruhan Gapura

Gapura	Bentuk Dasar	Deskripsi
 <p>Gapura A</p> <p>Gambar 31. Bentuk Dasar Gapura A</p> <p>(Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	<p>Trapesium</p>	<p>Gapura A memiliki bentuk keseluruhan berupa Trapesium utuh dengan bagian tengah yang cekung ke dalam.</p>
 <p>Gapura B</p> <p>Gambar 32. Bentuk Dasar Gapura B</p> <p>(Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Trapesium 2. Persegi Panjang 	<p>Gapura B memiliki bentuk keseluruhan berupa campuran antara Trapesium di bagian atas dan persegi panjang di bagian bawah tanpa cekungan di di tengah.</p>
 <p>Gapura C</p> <p>Gambar 33. Bentuk Dasar Gapura C</p> <p>(Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Trapesium 2. Persegi Panjang 	<p>Gapura C merupakan kombinasi antara Gapura A dan Gapura B yang memiliki bentuk Trapesium dan Persegi Panjang, namun juga memiliki cekungan ke dalam di bagian tengah.</p>




Setelah itu, penulis lakukan sketsa gapura dengan bentuk dasar tersebut dengan tambahan properti yang terdiri dari pepohonan di bagian belakang, tangga, dan pagar di sisi kanan dan kiri gapura.




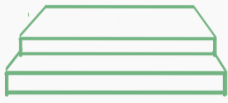

Gambar 34. Eksplorasi Properti Gapura
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan kesalahan sketsa properti sebelumnya, penulis membuat tiga macam sketsa properti yang dibuat berdasarkan observasi. Dilihat pada sketsa di gambar 34., penulis mengeksplor bentuk dan gaya properti tangga, pagar, dan pepohonan. Pada masing-masing eksplorasi bentuk properti, penulis membaginya pada tabel berikut:




Tabel 4. Deskripsi Properti Gapura A

Pagar	Tangga	Pepohonan
 Gambar 35. Pagar A (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	 Gambar 36. Tangga A (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	 Gambar 37. Pepohonan A (Sumber: Dokumentasi Pribadi)
Deskripsi Properti		
Menggunakan bentuk persegi panjang yang kaku tanpa garis lengkung.	Menggunakan beberapa anak tangga di tengah-tengah gapura.	Menggunakan pepohonan dengan ukuran tinggi yang bervariasi dan menyebar.

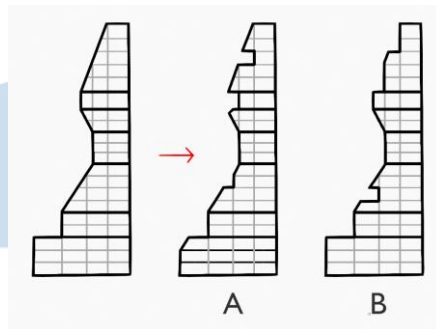
Tabel 5. Deskripsi Properti Gapura B

Pagar	Tangga	Pepohonan
 <p>Gambar 38. Pagar B (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	 <p>Gambar 39. Tangga B (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	 <p>Gambar 40. Pepohonan B (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>
Deskripsi Properti		
Menggunakan bentuk pesegi panjang di baris kedua pagar, sedangkan di baris pertama menggunakan garis lengkung di bagian atasnya. Terdapat pagar ramping dengan arah vertikal dan bagian atas berbentuk segitiga	Menggunakan dua anak tangga untuk naik ke dataran gapura, namun tanpa tangga di tengah gapura.	Menggunakan pepohonan dengan tinggi yang bervariasi namun terletak di sisi kanan dan kiri gapura saja.

Tabel 6. Deskripsi Properti Gapura C

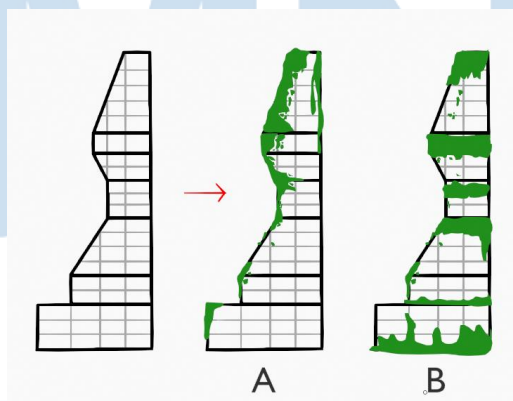
Pagar	Tangga	Pepohonan
 <p>Gambar 41. Pagar C (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	 <p>Gambar 42. Tangga C (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>	 <p>Gambar 43. Pepohonan C (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>
Deskripsi Properti		
Terinspirasi dari bentuk pagar Gapura Keraton Kesepuhan Cirebon dimana terdapat bagian pagar yang menonjol ke atas dengan bentuk trapesium.	Menggunakan satu anak tangga untuk anik ke dataran gapura, tanpa tangga di tengah gapura.	Menggunakan pepohonan yang tinggi dan menyebar.

Selanjutnya, untuk eksplorasi *setting* gapura akan berfokus pada struktur bangunan gapura yang tidak tua karena termakan usia dan juga sebaran lumut pada bebatuan di permukaan gapura.



Gambar 44. Eksplorasi Struktur Gapura
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan eksplorasi struktur bangunan gapura pada gambar 44., Gapura yang semulanya utuh, penulis desain menjadi gapura yang beberapa bagiannya runtuh untuk mendukung *setting* gapura kuno. Penulis membuat dua variasi struktur; yaitu struktur A dan B. Struktur A dan B sama-sama memiliki bagian tak utuh di bagian atas, tengah, dan bawah. Namun, perbedaan yang paling mencolok terdapat di bagian atas. Struktur A memiliki bagian atas yang masih menyerupai aslinya yaitu trapesium. Sedangkan, struktur B memiliki bagian atas yang cukup berbeda dengan aslinya yaitu berbentuk persegi panjang. Selanjutnya, penulis mengeksplorasi sebaran lumut pada permukaan gapura.



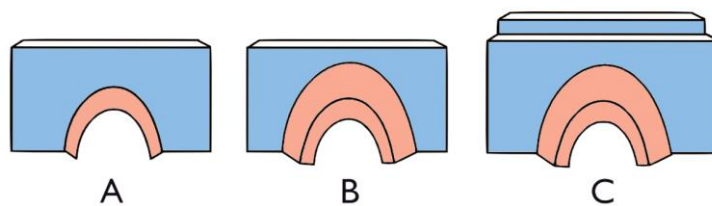
Gambar 45. Eksplorasi Sebaran Lumut di Permukaan Gapura
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Merujuk pada gambar 45., penulis melakukan eksplorasi sebaran lumut yang ditandai berwarna hijau dan dibagi menjadi dua

variasi; yaitu variasi sebaran A dan B. Berdasarkan gambar tersebut dapat dilihat bahwa sebaran A berada di sudut gapura dan semakin ke bawah, sebarannya semakin sedikit. Sedangkan sebaran B letaknya mengitari beberapa permukaan gapura dan sebarannya merata dari bagian atas hingga bawah. Dengan demikian, berdasarkan hasil eksplorasi tersebut dapat menjadi acuan penulis dalam merancang desain akhir dari perancangan *environment* gapura yang penulis akan adaptasi ke dalam bentuk motif Parang Rusak.

2) Eksterior Gua Banyumaya

Berdasarkan observasi dan eksperimen eksterior Gua Banyumaya yang telah dilakukan, penulis memperbaiki kesalahan dari eksperimen sebelumnya dan memperbarui dengan data-data dari hasil observasi. Pertama-tama, penulis membuat tiga variasi bentuk dasar gua kemudian membedah bentuk-bentuknya. Berikut variasi dari bentuk dasar Gua Banyumaya:

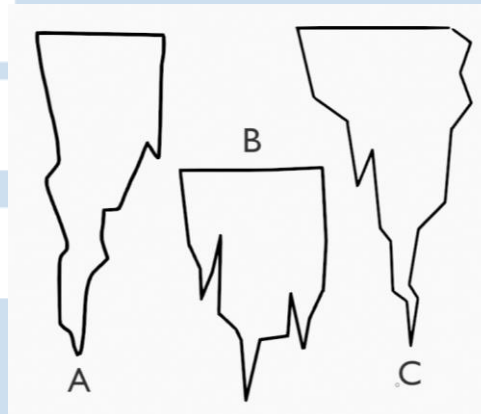


Gambar 46. Eksplorasi Bentuk Dasar Gua Banyumaya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada gambar 46., penulis membuat tiga macam variasi dari bentuk dasar Gua Banyumaya berdasarkan hasil observasi Gua Petruk yang memiliki bentuk dasar mulut gua berbentuk setengah cincin dan badan gua yang berbentuk persegi panjang.

Bentuk persegi panjang ditandai dengan warna biru dan setengah cincin ditandai warna oranye. Pada variasi A, terlihat persegi panjang dengan jumlah satu buah dan setengah cincin dengan jumlah satu buah. Variasi B menunjukkan hal yang sama namun perbedaan terletak di mulut gua yang memiliki dua setengah cincin dan

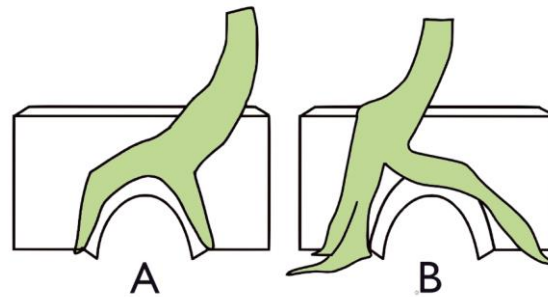
ukurannya lebih besar. Sedangkan variasi C menunjukkan jumlah bentuk persegi panjang yang berjumlah dua sehingga membentuk undakan dan setengah cincin yang juga berjumlah dua. Secara singkat, variasi B dan C merupakan hasil modifikasi dari variasi A.



Gambar 47. Eksplorasi Properti Stalaktit
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Selanjutnya, penulis akan menjelaskan mengenai eksplorasi property bentuk stalaktit yang terletak di langit-langit mulut gua. Berdasarkan observasi dari bentuk stalaktit Gua Maria Tritis, bentuk stalaktit yang membentuk formasi tersebut lebar di bagian atas namun semakin kebawah semakin mengerucut. Maka dari itu, penulis membuat eksplorasi dengan bentuk yang menyerupai hasil observasi tersebut. Merujuk pada gambar 47., penulis mengeksplorasi bentuk stalaktit menjadi tiga variasi.

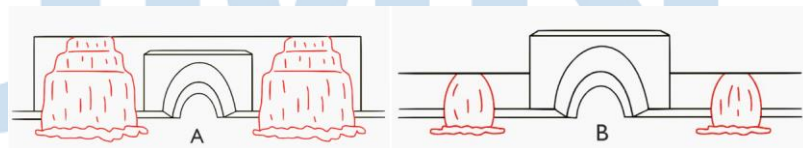
Variasi A memiliki bentuk yang lebar di bagian atas dan semakin ke bawah semakin mengerucut dengan alur yang tajam dan berliku-liku. variasi B memiliki bentuk yang tidak jauh berbeda dari variasi A namun berbeda di tingginya yang lebih pendek. Sedangkan variasi C memiliki bagian atas yang lebih lebar dibanding keduanya dan mengerucut ke bawah.



Gambar 48. Eksplorasi Properti Akar Pohon
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada eksplorasi bentuk akar pohon, penulis membuat dua macam variasi yang dapat dilihat di gambar 48., akar pohon ditandai dengan warna hijau yang akarnya menyangga pada bagian mulut goa. Pada variasi A, terlihat memiliki bentuk yang mirip dengan sketsa awal Gua Banyumaya dimana akarnya terbelah menjadi dua dan menyelimuti sisi atas, kanan, dan kiri mulut goa serta akarnya tidak menyentuh tanah. Sedangkan pada variasi B memperlihatkan jalaran akar yang lebih rumit dimana akar sampai menyentuh tanah.

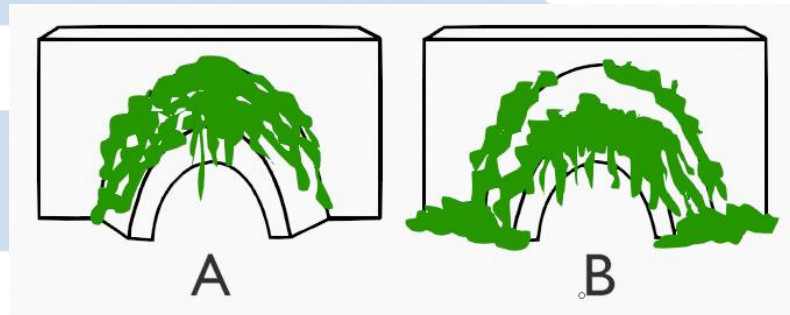
Kemudian, berdasarkan observasi *setting* dari Gua Banyumaya ditemukan terdapat empat air terjun dan tumbuhan liar di sekelilingnya. Namun, berdasarkan eksperimen yang telah dilakukan, penulis hanya akan menggunakan dua air terjun di sisi kanan dan kiri dan tumbuhan liar di sekitar.



Gambar 49. Eksplorasi Setting Air Terjun
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Eksplorasi air terjun penulis buat menjadi dua variasi; yaitu variasi A yang memiliki air terjun yang tinggi dan lebar, dan variasi B yang memiliki air terjun kecil dan rendah. Variasi A akan memberikan kesan megah karena ukurannya yang besar melebihi ukuran gua.

Sedangkan variasi B yang sebaliknya dapat memberikan ruang untuk gua sehingga dapat menjadi titik fokus.



Gambar 50. Eksplorasi Setting Tumbuhan Liar
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

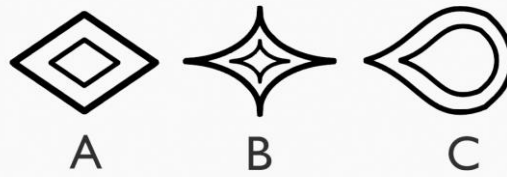
Sedangkan pada eksplorasi tumbuhan liar penulis lakukan dengan variasi penempatannya. Variasi A memperlihatkan penempatan tumbuhan liar yang berfokus di bagian atas mulut gua. Variasi B memperlihatkan penempatan tumbuhan liar yang menyebar di sisi kanan dan kiri gua dan bagian atas mulut gua.

Dengan demikian, setelah tahap eksplorasi selesai, penulis akan menggunakan bentuk dasar dari properti Gua Banyumaya yaitu stalaktit dan akar pohon untuk penulis adaptasi dengan motif Parang Rusak.

3) Motif Batik Parang Rusak

Eksplorasi motif batik Parang Rusak penulis lakukan pada motif *Parang*, *alis-alisan* dan *mlinjon*. Hal ini dikarenakan ketiga unsur tersebut yang akan penulis tonjolkan dalam adaptasi objek ke motif batik Parang Rusak ini. Pertama-tama, penulis mengeksplor unsur *mlinjon*.

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



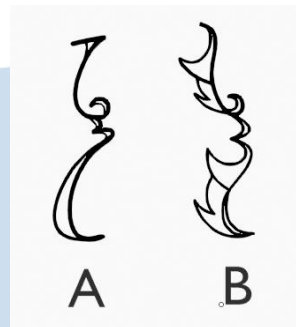
Gambar 51. Eksplorasi Unsur Mlinjon
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Merujuk pada gambar 51., mlinjon merupakan unsur motif Parang Rusak yang berbentuk belah ketupat. Berdasarkan observasi, bentuk mlinjon yang paling umum atau sudah menjadi standar adalah variasi A. Sedangkan, variasi B dan C adalah hasil modifikasi penulis. Variasi B penulis modifikasi dengan mengubah garis lurus belah ketupat menjadi garis lengkung sehingga menciptakan sudut-sudut yang tajam. Sedangkan modifikasi pada variasi C penulis bentuk menyerupai tetesan air karena Naga Banyumaya adalah naga mampu mengendalikan air.



Gambar 52. Eksplorasi Unsur Alis-alisan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada gambar 52., alis-alisan adalah unsur motif batik Parang Rusak yang terdiri dari dua garis lengkung yang menyerupai gelombang. Penulis membuat dua variasi bentuk alis-alisan; yaitu variasi A dan variasi B. Variasi A merupakan bentuk yang umum dijumpai pada motif Parang Rusak, sedangkan variasi B merupakan bentuk yang penulis modifikasi menyerupai sirip tokoh Naga Banyumaya.



Gambar 53. Eksplorasi Motif Parang
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 53., menunjukkan motif Parang berbentuk menyerupai karang tajam atau golok yang berbentuk seperti huruf “S” (Septiana, dkk., 2016). Penulis mengeksplor motif Parang menjadi dua variasi; yaitu variasi A dan B. Variasi A merupakan desain pertama yang penulis buat, sedangkan variasi B merupakan desain kedua yang telah penulis modifikasi. Perbedaan keduanya terletak pada bagian *uceng* yang penulis ubah menyerupai siluet kepala tokoh Naga Banyumaya.

2. Produksi:

Pada tahap produksi, pertama-tama penulis mengobservasi sketsa dari properti-properti yang ada di *environment* tersebut untuk menentukan bentuk dasarnya. Lalu, penulis membuat objek *blocking* properti-properti tersebut sesuai dengan bentuk dasarnya dan menata *layout* sesuai dengan *storyboard*. Pada tahap ini, terdapat proses *tweaking* dimana penulis melakukan modifikasi pada objek *blocking* seperti dari skala, komposisi, dan bentuknya demi mendapatkan komposisi *shot* yang lebih menarik. Kemudian, penulis masuk ke tahap *modeling* untuk mendetailkan objek *blocking*, lalu masuk ke tahap *shading* untuk pemberian material warna, dan terakhir adalah proses *rendering*.

3. Pascaproduksi:

Setelah melalui proses *rendering*, penulis memberikan hasil *render* kepada *editor* untuk digabungkan dengan *asset* animasi. Apabila terdapat *asset environment* yang perlu disesuaikan kembali, penulis akan memperbaikinya sesuai dengan arahan dan memberikan hasil *render* kepada *editor*.