

Pulau Samosir. Dengan dibataskan pada adegan 1, 2, dan 6 ketiga adegan tersebut banyak membutuhkan perancangan menggunakan referensi langsung dari dunia nyata berdasarkan Simalungun.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang lingkungan film pendek yang menceritakan kisah asal daerah Simalungun berjudul "Toba" berdasarkan pengetahuan tentang pengembangan lingkungan visual dan produksi animasi.

2. STUDI LITERATUR

2.1. Animasi

Animasi termasuk salah satu medium kuat yang sering digunakan untuk menghidupkan eksagerasi imajinasi pada media film. Animasi dikarenakan tidak membutuhkan dunia nyata, ini membuatnya bisa melampaui atau meningkatkan realitas dan menawarkan perspektif unik. (Provost, 2024)

Secara historis, animasi telah menjadi alat populer untuk menceritakan cerita rakyat. Contoh utama dari ini adalah Masa Keemasan Disney (1937-1942), di mana cerita dari cerita rakyat diubah menjadi klasik yang dicintai. Film seperti "*Snow White and the Seven Dwarfs*", "*Pinocchio*", dan "*Bambi*" (Determan, 2021), ketiga film tersebut berasal dari cerita rakyat, menunjukkan daya tarik kuat animasi dalam bercerita.

2.2. Cerita Rakyat

Cerita rakyat di Indonesia merupakan intisari kebudayaan yang sangat penting dari berbagai daerah dan suku. Masing-masing memiliki cerita, karakter, moral, dan latar belakang dimana cerita itu berada.

Banyak dari cerita rakyat Indonesia memiliki hubungan dengan tempat asal cerita tersebut, sehingga menghadirkan lingkungan yang unik pada masing-masing cerita rakyat. (Zikri & Alimin, 2018)

Sebagai contoh cerita rakyat “Malin Kundang” mengikuti pantai di Padang, Sumatera Barat, dimana klimaks cerita yang berkesan terjadi dan cerita rakyat “Tangkuban Perahu” yang menceritakan terciptanya gunung berapi dengan nama yang sama di Bandung, Jawa Barat. Kedua cerita rakyat ini berakar kuat pada alam dan ciri-ciri alam daerah asalnya, sehingga menjadi cerminan keunikan lingkungan dan identitas budaya berbagai wilayah di Indonesia (Hidayah, 2024).

2.3 Desain Lingkungan

Mengutip Mozhi (2010), lingkungan berasal dari bahasa Perancis yaitu “environ” yang berarti apa yang ada di sekitar. Lingkungan sekitar dapat dimaknai dalam aspek biotik yaitu manusia, hewan atau mikroba atau aspek abiotik seperti cahaya, udara, air, tanah dan lain-lain.

Dari kata selanjutnya yaitu “Desain” dapat diartikan menjadi solusi dari suatu masalah yang diciptakan hingga menciptakan sesuatu yang baru. (Parsons, 2016).

IAMAG (n.d) menjelaskan bahwa desain lingkungan penting untuk menciptakan dunia yang imersif dan dapat dipercaya. Lingkungan yang dirancang dengan baik dapat membawa pengunjung ke dunia lain dan meningkatkan aspek penceritaan karya seni.

IAMAG menunjukkan banyak prinsip desain lingkungan, prinsip-prinsip ini membantu memandu keputusan desain dan memastikan elemen desain menciptakan karya yang pilihan dan dapat dipercaya.

1. Membuat sketsa

Setelah mengumpulkan inspirasi dan referensi-referensi lingkungan yang ingin diciptakan, membuat sketsa ide awal adalah awal yang baik.

Ada beberapa pendekatan berbeda untuk membuat sketsa desain lingkungan:

- Thumbnail: Ini adalah sketsa cepat berukuran kecil, memungkinkan untuk menjelajahi berbagai tata letak dan opsi komposisi, tidak perlu

mendetail tetapi harus memberikan gambaran keseluruhan struktur dan bentuk desain.

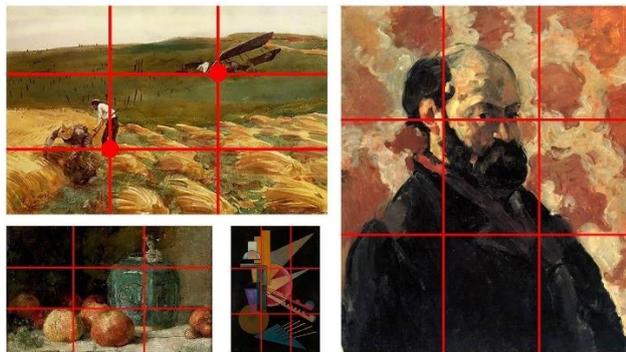
- Sketsa Kasar: Lebih detail dibandingkan thumbnail, ini memungkinkan untuk menambahkan detail dan tekstur sambil tetap mempertahankan bentuknya.

- Sketsa Perspektif: Sketsa lebih detail yang memungkinkan eksplorasi kedalaman dan dimensi desain. Ini juga dapat membantu memahami desain dari berbagai sudut.

2. Komposisi

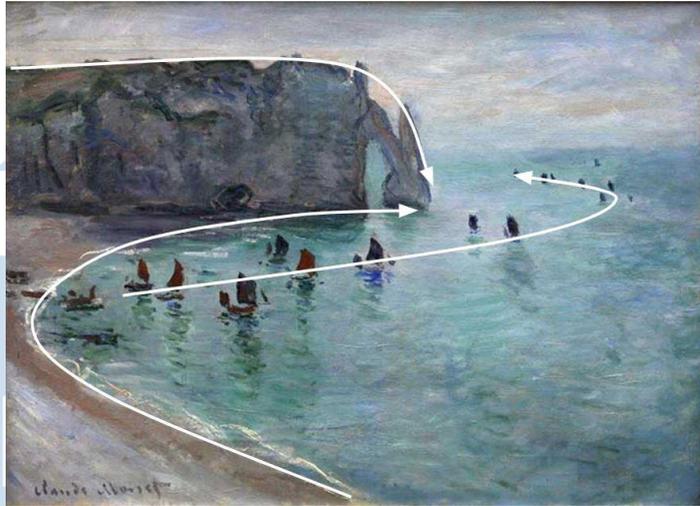
Desain lingkungan yang disusun dengan baik dapat memandu mata pemirsa dan memberikan kesan kedalaman dan dimensi, hal ini dapat menyampaikan kesan gerakan dan aliran.

- Aturan sepertiga (*Rule of Thirds*), Bagilah desain menjadi tiga bagian vertikal dan horizontal, dan tempatkan elemen paling penting di titik persimpangan.



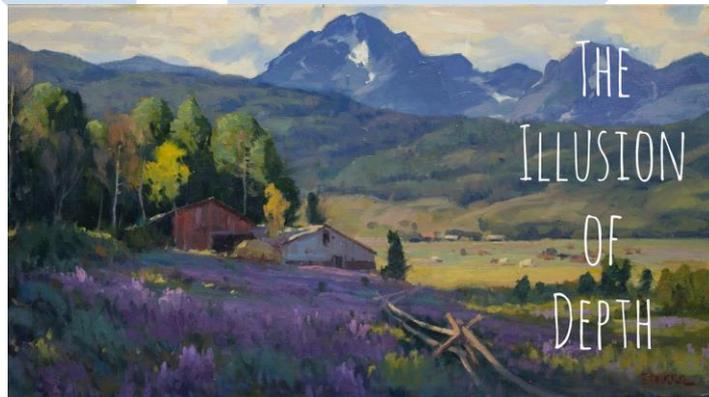
Gambar 1. Contoh *Rule of Thirds*, (Fussel, 2020)

- Garis mengarah (*Leading Lines*): Penggunaan garis dan bentuk untuk mengarahkan mata pemirsa menuju titik fokus desain.



Gambar 2. Contoh Garis mengarah, (Scott, 2023)

- Kedalaman: Gunakan elemen yang tumpang tindih, perspektif atmosfer untuk menciptakan kesan kedalaman dan dimensi dalam sebuah desain.



Gambar 3. "The Illusion of Depth", (Starke, 2015)

3. Teori Warna

Teori warna dalam desain lingkungan melibatkan pemahaman bagaimana warna berinteraksi untuk membangkitkan emosi dan efek tertentu. Dengan memilih skema warna yang sesuai, dapat meningkatkan *mood*, menekankan elemen, dan membangun harmoni atau kontras dalam sebuah

- Kontras: Manfaatkan warna untuk menyorot elemen-elemen utama dengan menggunakan warna-warna cerah seperti merah atau kuning dengan latar belakang netral, memastikan elemen-elemen tersebut menonjol.
- Harmoni: Mencapai keseimbangan dan harmoni visual dengan menggunakan skema warna yang saling melengkapi, di mana warna-warna yang berlawanan pada roda warna digunakan secara bersamaan.



Gambar 4. Contoh Harmoni Warna, “Complementary,” Wit (2022).

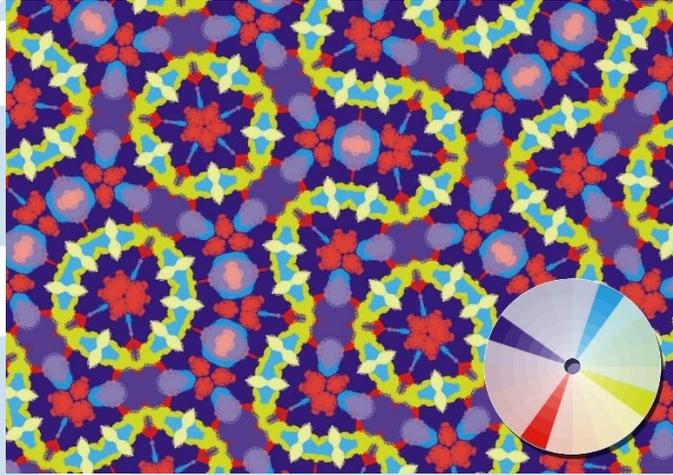
Contoh harmoni warna adalah:

Complementary: Warna yang padukan dengan warna yang berlawanan di roda warna.



Gambar 5. Contoh Harmoni Warna, “Triadic” Wit (2022).

Triadic: Tiga Warna yang padukan membentuk segitiga di roda warna.



Gambar 6. Contoh Harmoni Warna, “Square” Wit (2022).

Square: Empat warna yang dipadukan, membentuk kotak dari roda warna.

- Menyampaikan Pesan: Penggunaan warna hangat atau dingin untuk membangkitkan emosi tertentu; warna-warna hangat menciptakan suasana nyaman, sedangkan warna-warna sejuk memberikan kesan misteri atau ketegangan.

Contoh lebih lanjut, mengutip (Risk, 2020) dalam arti dalam berbagai warna:

- Biru: dingin, Isolasi, kesedihan, tegang.
- Kuning: Kediaman, hangat, nyaman
- Merah Muda: Romantis, optimis, kecantikan.
- Merah: Kekerasan, bahaya, marah.
- Orange: Exotis, social, kesenangan.
- Hijau: Alam, suram, toxis.
- Ungu: Fantasi, mistik, erotis.

4. Pencahayaan

Pencahayaan memainkan peran penting dalam desain lingkungan, memungkinkan desainer membentuk suasana hati, menyorot titik fokus, dan meningkatkan persepsi ruang.

- Menentukan asal cahaya, baik alami maupun buatan, serta warnanya untuk memahami dampaknya terhadap objek atau lingkungan yang disentuh.
- Cahaya langsung untuk menonjolkan elemen utama, menarik perhatian ke titik fokus dalam lingkungan.
- Gunakan pencahayaan dan bayangan secara strategis untuk menambah kedalaman pada desain, menunjukkan keberadaan objek yang tidak terlihat dan meningkatkan persepsi ruang.

5. Tekstur dan Sentuhan Akhir.

Pada tahap akhir desain lingkungan, perhatian pada tekstur dan sentuhan akhir meningkatkan kualitas dan realisme proyek secara keseluruhan.

- Memanfaatkan warna secara strategis untuk mengatur suasana hati dan suasana. Pilih palet yang selaras dengan dampak emosional yang diinginkan dari desain tersebut.
- Gunakan bayangan untuk memberi kesan kedalaman dan dimensi pada desain. Melalui manipulasi bayangan dan sorotan yang terampil, sampaikan arah dan intensitas sumber cahaya di lingkungan.

2.4 Gaya Visual Animasi

Seperti era Disney yang sebelumnya disebutkan, yaitu Era Keemasan, era ini adalah era di mana Disney memanfaatkan animasi tradisional secara maksimal, di mana mereka menggunakan pensil dan cat untuk menghidupkan karakter dan lingkungan. Sekarang komputer telah lebih terlibat dalam teknik animasi seperti Animasi 3D, termasuk desain lingkungan buatan komputer yang dipadukan dengan VFX dari Program Computer-Generated-Images (CGI) yang menciptakan efek kedalaman dan komposisi seperti kedalaman bidang, kabut, dan efek

pencapaian (DeGuzman, 2024). Namun saat ini, Animasi Kontemporer sedang mengalami terobosan eksperimental. Lee (2022) memanggil ini sebagai *Stylized CGI*, dimana para pembuat film menggabungkan elemen-elemen tradisional menggunakan komputer, contoh film dengan gaya tersebut adalah "*Spider-Man: Across the Spider-Verse*" yang menampilkan kombinasi Animasi 2D dan 3D, episode "Jibaro" dari serial antropologi "*Love, Death, Robots*" di mana Alberto Mielgo, sutradaranya memadukan Karakter 3D dengan Latar Belakang dan lingkungan yang dibuat 2D. (Bob, 2024).

Namun sebelum gerakan "hibrida" ini semakin populer, sebuah proyek ambisius yang menggabungkan Animasi 2D dan gaya lukisan tradisional kuno ekspresionisme bernama "*Loving Vincent*" adalah salah satu pencapaian paling besar dalam animasi karena disebut sebagai "film fitur animasi yang sepenuhnya dilukis dengan cat minyak". Karakter dan lingkungan film ini sepenuhnya bernafas dalam cat dan tekstur dilukis seiring gerakan. (Macnab, 2017).

2.5 Ekspresionisme

Mengutip Faaizah (2023), Ekspresionisme merupakan salah satu gerakan seni yang sangat fokus pada ekspresi emosi, dan perasaan dalam sebuah lukisan.

Mengutip dari Pengetahuan Dasar Seni oleh Salam, dkk. Mereka menjelaskan ekspresionisme lahir pada awal abad ke-20 dan dikenal karena kemampuannya menangkap emosi dan pengalaman pribadi di atas kanvas.

Mengutip Aliran Seni Lukis Indonesia karya Setya R, ekspresionisme tidak sekedar meniru alam yang terlihat dan juga melampaui kaidah seni lukis, subjektivitas menjadi aspek besar dalam gerakan ini.

Beberapa ciri utama lukisan ekspresionis adalah:

1. Memiliki Emosi yang Kuat: Pelukis berusaha mengkomunikasikan perasaan manusia melalui cat, hal ini berujung pada lukisan yang lebih dramatis dan berlebihan.

2. Warna Ekspresionis: Pelukis ekspresionis menggunakan warna-warna yang sering kali cerah dan kontras dengan warna-warna lain, warna-warna tersebut seringkali tidak meniru realitas obyektif dari subjek/objek yang dilukisnya.

3. Penekanan pada Garis dan Bentuk: Seringkali pada gaya lukisan ini bentuknya terdistorsi dan garis-garisnya membentuk suatu arah.

4. Kekacauan dan Ketidakteraturan: Pelukis ekspresionis seringkali mengabaikan kaidah perspektif dan proporsi yang realistis, hal ini membuat lukisan terlihat lebih bertekstur.

Beberapa pelukis Indonesia menganut nilai-nilai ekspresionis tersebut, yang paling signifikan adalah Affandi dan Srihardi Soedarsono, berikut adalah lukisan lanskap yang mereka lakukan:



Gambar 7. "Kapal Madura", Affandi (1969) archive.ivaa-online.org

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

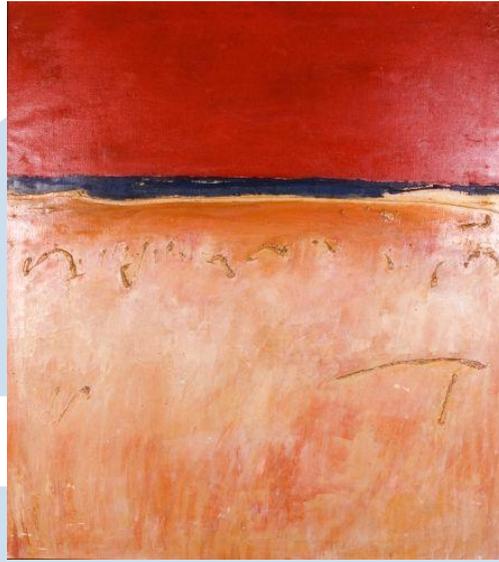


Gambar 8. "Pohon Jeruk, Twangmangu", Affandi (1970) archive.ivaa-online.org



Gambar 9 "Gunung Kawi Bali", Srihadi Soedarsono (2001) archive.ivaa-online.org

UMIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 10. “Cakrawala”, Srihadi Soedarsono (1968) archive.ivaa-online.org

2.6 Topologi Simalungun

Danau Toba, adalah fitur alamiah yang signifikan di daerah Simalungun, Sumatera Utara, Indonesia. Danau besar yang merupakan hasil dari ledakan supervulkano yang terjadi 69.000 – 77.000 tahun yang lalu ini, berukuran sekitar 100-kilometer panjangnya, 30-kilometer lebarnya, dan mencapai kedalaman hingga 505 meter. Ini adalah danau terbesar di Indonesia dan danau vulkanik terbesar di dunia. (Chesner, 1991).

Ditengah Danau Toba, adalah letaknya Pulau Samosir, yang adalah juga hasil dari letusan supervulkano. Pulau ini memiliki panjang sekitar 45-kilometer dan lebar sekitar 19 kilometer. Ketinggian Pulau Samosir berkisar antara 900 hingga 1.000 meter di atas permukaan laut (Susanto, 2023).

Dekat sana, akan bisa ditemukan Air Terjun Situmurun, atau sering dipanggil Binangkalom, sebuah air terjun yang mengalir langsung ke Danau Toba. Air terjun ini, yang terletak di Desa Situmurun, Kecamatan Lumban Julu, Kabupaten Toba, Sumatera Utara, berdiri sekitar 70-meter dan memiliki 7 tingkat. (Hermawan, 2023)

Data untuk ketinggian tanah di atas Air Terjun Situmurun tidak tersedia. Namun, dengan menggunakan alat pengukuran *Google Earth*, diperkirakan bahwa titik tertinggi di Situmurun, termasuk air terjun, adalah sekitar 250 meter di atas permukaan danau.



Gambar 11. Pengukuran Dataran Tinggi dekat Air Terjun Situmurun, menggunakan Google Earth).

Untuk ketinggian daratan yang paling tinggi, bisa merujuk ke Gunung Lumban Julu, yang berdiri sekitar 1200 meter di atas permukaan danau. (Manurung, 2022)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA