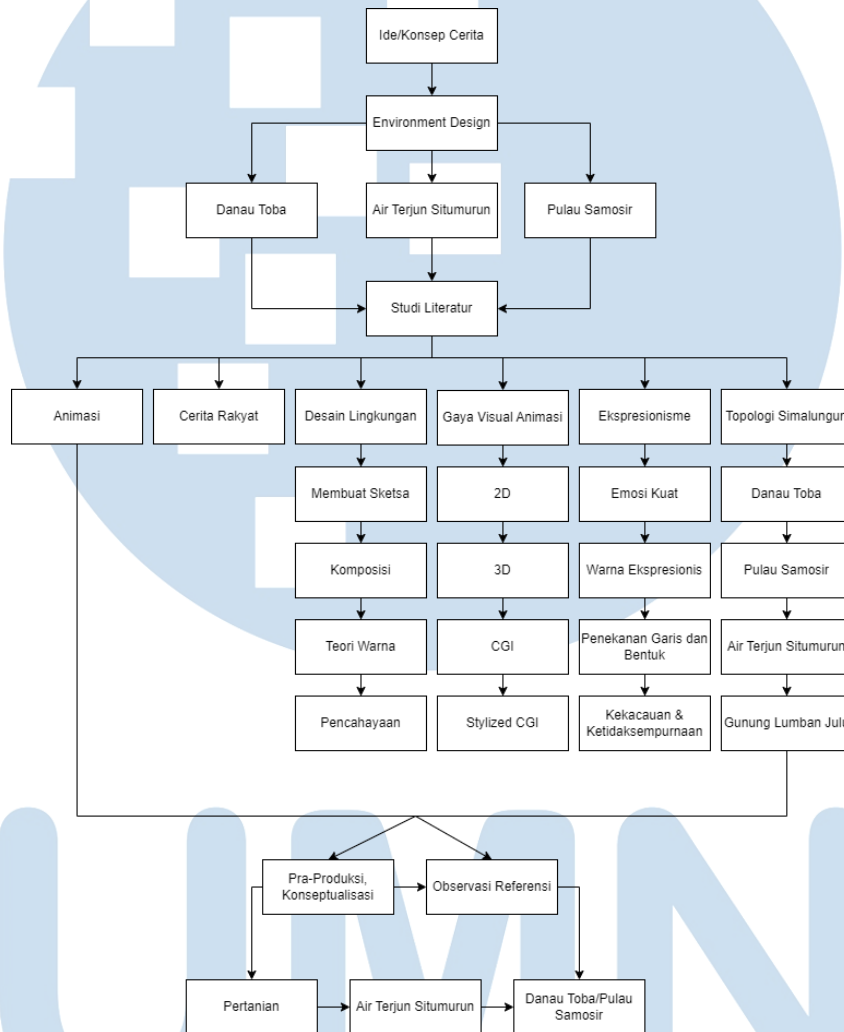


### 3. METODE PENCIPTAAN

#### Skematik Tahapan Kerja

Tabel 3. 1 Skematik Tahapan Kerja



#### Deskripsi Karya

Perancangan lingkungan berbasis Wilayah Simalungun ini akan dibuat adalah untuk proyek akhir film animasi pendek berjudul “Toba” yang dibuat oleh Mido Productions. “Toba” berasal dari cerita rakyat “Asal Usul Danau Toba” bergenre Fantasi, Realisme Ajaib, dan Drama. Durasi film adalah sekitar 5 menit dan dibuat dengan animasi terbatas dan lingkungan 2D.

Film "Toba" mengikuti kisah seorang petani bernama Toba, ketika dia pergi memancing dia menemukan ikan emas yang tidak biasa bersinar, ketika dia menyentuh kulit ikan itu muncul badai, dia membawa pulang ikan itu, lalu dia menemukan ikan emas itu. berubah menjadi seorang wanita manusia, awalnya waspada dan takut mereka menjadi tenang ketika mereka berbicara tentang bagaimana Putri, dikutuk oleh para Dewa-Dewi dan Toba harus merahasiakan ini, jika Toba memberi tahu siapa pun bahwa Putri berasal dari ikan emas, maka badai lain akan terjadi. muncul tetapi saat itu keadaannya akan jauh lebih buruk dan tidak dapat dibayangkan. Seiring berjalannya waktu mereka menikah dan mempunyai seorang anak pemalas yang diberi nama Samosir, karena kemalasan Samosir, Toba meluapkan amarahnya karena tidak membantunya bertani, dia menyebut Samosir sebagai ikan, sama seperti ibunya, hal ini membuat badai muncul lagi, Samosir berlari kembali ke ibunya, Toba berlari kembali juga setelah menyadari ingkar janji, Samosir memeluk Putri dan memberitahu Putri bahwa Toba menyebut Samosir ikan, hal ini membuat Putri kecewa, Putri menyuruh Samosir lari ke dataran yang lebih tinggi, saat Samosir berlari, Putri menatap ke arah Toba Sekali lagi dan pergi, Putri kembali menjadi ikan dan pergi, Di arah Putri berenang menjauh, sebuah daratan tumbuh dari permukaan tanah, menimbulkan gempa besar seiring dengan semakin dalamnya banjir, dan terbentuklah Pulau Samosir.

Dari cerita tersebut, penulis menganggap alam dan lingkungan merupakan bagian besar dari animasi tersebut karena alam, dalam cerita ini bertindak seperti narator diam yang menceritakan nasib karakter dan menjalani naratif.

### **Konsep Karya**

Proses konsep diawali dengan analisis mendalam terhadap cerita rakyat "Danau Toba", yang diambil dari berbagai sumber antara lain website dan ilustrasi video seperti "Asal Usul Danau Toba | Cerita Rakyat Sumatera Utara | Kisah Nusantara" karya Gramore Studio Series. Salah satu aspek dari interpretasi yang menonjol adalah lingkungan dan latar belakang dari film tersebut, menurut penulis,

lingkungan yang ada dalam film tersebut tidak terlalu spesifik untuk menyampaikan bahwa cerita tersebut di daerah cerita rakyat tersebut berasal yang adalah Simalungun, seperti contoh air terjun pada film reka ulang tersebut air terjun yang kecil, dan juga kurangnya pegunungan bentang, elemen-elemen ini membuat seperti cerita Danau Toba ini tidak terjadi di Simalungun.

Karena itu, pada langkah kedua, penulis mengemukakan ide dengan menggunakan latar lokasi Air Terjun Situmurun, yang adalah salah satu air terjun yang langsung mengalirkan aliran nya ke bentang Danau Toba, jika danau tersebut belum terbentuk, air terjun tersebut akan lebih bentang kebawah, serta lebih besar, dan tentunya, tanpa air dasar danau toba akan menjadi dataran yang sangat rendah dan menjurang.



Gambar 12. Loving Vincent (2018) dir. Dorota Kobiela, Hugh Welchman.

Gaya visual film “Toba” sangat terinspirasi oleh film *"Loving Vincent"* yang disutradarai oleh Dorota Kobiela dan Hugh Welchman. Merangkul pendekatan lukisan animasi yang unik dari filmnya. Film ini adalah biografi tentang pelukis ekspresionis Van Gogh, film ini berlatar di Perancis, 1891, bercerita dari perspektif Armand, seorang pemuda yang diberikan surat oleh ayahnya untuk diserahkan kepada Theo, saudara laki-laki Vincent Van Gogh, film ini banyak menunjukkan desain lingkungan yang menggambarkan lingkungan dalam kehidupan Van Gogh, lingkungan ini digambar dengan gaya ekspresionisme.

Setelah menonton film tersebut, penulis berpikir desain lingkungan film ini juga merupakan narator film yang diam, saat tenang kurang gerakan, saat emosi kuat lebih banyak gerakan seperti hujan, pohon bergerak, momen kamera lebih goyang, desain lingkungan film ini juga merupakan bagian dari narasi.

Karena gaya visual yang ekspresif pada desain environment film "*Loving Vincent*", penulis tertarik untuk mengeksplorasi gaya ekspresionisme dalam perencanaan lingkungan film "Toba".

### Tahapan Kerja

#### 1. Pra produksi:


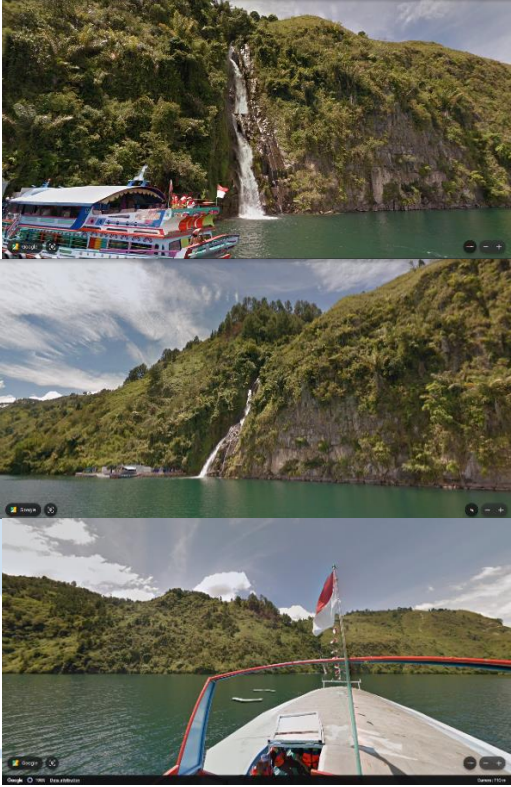
- a. Konseptualisasi: Karena film Danau Toba garapan Gramore Studio Series yang tidak terlalu menekankan pada penciptaan lingkungan yang sesuai dengan lingkungan asal usul "Asal Usul Danau Toba", maka penulis ingin melakukan pendekatan yang lebih fokus dalam menciptakan lingkungan film "Toba". Berdasarkan tempat nyata, penulis menggunakan Air Terjun Situmurun sebagai latar belakang.

Konsep visualnya pertama-tama mengikuti sebuah sawah dimana karakter Toba akan bertani, dan kemudian Air Terjun Situmurun, air terjun ini akan menjadi latar belakang banyak dari *environment* pada desain yang pengambilan gambar yang jauh, terakhir adalah Danau Toba dan Pulau Samosir yang akan terbentuk pada akhir film.

- b. Observasi Referensi: Melakukan penelitian visual dari Simalungun, Situmurun, dan Pulau Samosir untuk mendapatkan detail visual bentuk-bentuk dari daerah-daerah tersebut.

Tabel 3.2. Observasi Referensi

Referensi	Observasi
1. Pertanian di daerah Simalungun	Kedua gambar ini

 <p>(Sumber: Google Earth.)</p>	<p>adalah sawah pertanian terletak di Pulau Samosir, memiliki sungai pendek dan panjang yang biasanya mengarah ke Danau Toba, juga terdapat jalan di belakang sungai pendek tersebut. Perkebunan padi biasanya berbentuk persegi panjang, membentuk garis yang melengkung dan mengecil di kejauhan, sehingga menimbulkan kesan kedalaman.</p>
<p>2. Air Terjun Situmurun</p>  <p>(Sumber: Google Earth.)</p>	<p>Air terjun Situmurun mengalir langsung ke danau toba, dari jauh air terjun tampak lebih kecil dan berada dibawah gunung. Pegunungan di sekitar air terjun akan cukup membantu untuk merencanakan latar belakang pemandangan pertanian sebelumnya.</p>
<p>3. Danau Toba dan Pulau Samosir</p>	<p>Untuk desain Pulau Samosir berbentuk seperti</p>



(Sumber: Fabio Lamanna,)



(Sumber: Medan Brastagi Tour Package)



(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

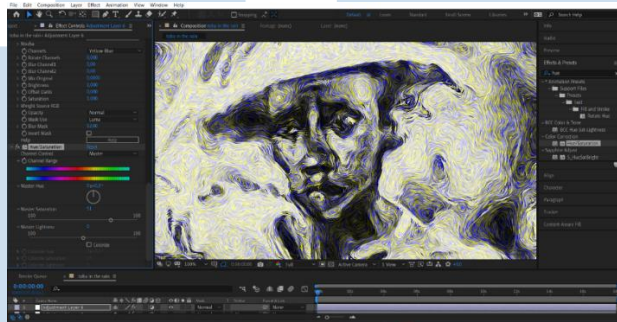
lingkaran yang lebih menyimpang dengan tepi yang kasar, dengan dikelilingi danau Toba.

dalam kasus danau Toba, Danau Toba karena luasnya, danau tersebut menghasilkan bentuk yang berbeda-beda dari sudut pandang daratan. Namun jika dilihat ilustrasi seperti pada Kuburan Raja Pangulu Hutahaeon, bentuknya disederhanakan menjadi lingkaran dan hadir gunung-gunung mengelilingi danau.

- c. Studi Pustaka: Sesudah mempelajari topologi Daerah Simalungun, Dalam perancangan film “Toba”, Air Terjun Situmurun akan jatuh lebih dalam 505-meter kebawah dikarenakan Danau Toba yang belum terbentuk. Karakter-karakter tinggal di daerah dataran rendah tersebut tetapi dengan elevasi yang sedikit lebih tinggi yaitu, 50-meter dari perairan yang paling rendah (505 meter). Untuk bagian tanah setinggi sedang, tempat orang-orang

Situmurun tinggal, adalah sekitar 400 meter di atas permukaan danau, di pertengahan Air Terjun Situmurun. Titik tertinggi di wilayah ini adalah Gunung Lumban Julu, yang mencapai 1200-meter dan terletak lebih jauh di belakang dataran tinggi Situmurun.

- d. Eksplorasi Produksi: Dikarenakan maraknya teknik *Stylized CGI*, efek lukisan menggunakan berbagai efek eksternal dalam program “*After Effects*”.



Gambar 13. Dokumentasi Pribadi, Mencoba Efek Paint dalam program After Effects, 2023.



Gambar 14. Dokumentasi Pribadi, Konsep awal pertanian menggunakan efek Paint dalam After Effects, 2023.



Gambar 15. Dokumentasi Pribadi, Explorasi Peta Map, berdasarkan Studi Pustaka.

2. Produksi:
  - a. Pembuatan Lingkungan: Pertama mengumpulkan referensi dan kemudian membuat thumbnail atau sketsa awal, untuk mengetahui arah dan komposisi dari desain environment berikut.
  - b. Komposisi: Mengatur komposisi dari lingkungan tersebut dengan teknik *rule of thirds* atau *leading lines* tergantung pesan dari environment tersebut, jika ingin menunjukkan suatu subjek akan lebih digunakan *leading lines* untuk menunjuk ke subjek berikut.
3. Pascaproduksi:
  - a. Komposisi Lanjutan: Elemen-elemen dipisah untuk menciptakan kedalaman.
  - b. Tambahan/VFX: Partikel gerak (hujan, kunang-kunang/air), pantulan air, pohon bergerak.
  - c. Tekstur Lukisan: Menambahkan efek lukisan eksternal seperti *S\_AutoPaint*, *Emboss*, *Posterize Time*, *Lens Blur*, *Glow*, dan *Turbulent Displace*.

## 4. ANALISIS

Tahap akhir perancangan lingkungan, penulis akan menganalisis karya desain akhir dengan menggunakan teori dan kajian studi dari Bab 2 serta cara mengamati referensi dari observasi referensi Bab 3, penulis akan membandingkan juga dari untuk melihat kemiripannya dengan Simalungun dan karya desain lingkungan akhir dari film “Toba”.

### 4.1. HASIL KARYA

1. *Scene 1.*

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