

bermakna melalui sketsa denah tata letak pada luar lingkungan dan dalam ruang pagoda Dewa Naga dalam film animasi “End of Kleshas”. Dukungan teori simbolik arsitektur digunakan untuk memperkuat identitas wilayah dan pagoda Dewa Naga, sehingga dapat menggambarkan perjalanan karakter utama sebagai sebuah perjalanan menuju tempat yang agung untuk meminta permohonan.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Adapun masalah yang terdapat pada pembuatan film animasi End of Kleshas yaitu: Bagaimana *site plan* dan *floor plan* pagoda Dewa Naga dalam film animasi “End of Kleshas” dirancang dan didukung oleh aspek simbolik arsitektur?

1.2.BATASAN MASALAH

Penelitian ini dibatasi dengan pembahasan tata letak luar lingkungan dan tata letak dalam ruang pagoda Dewa Naga, serta peran simbolik arsitektur yang mendukungnya.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan proses dan memberikan penjelasan tentang perancangan tata letak luar lingkungan dan tata letak dalam ruang pagoda Dewa Naga serta dukungan teori simbolik arsitektur.

2. STUDI LITERATUR

2.1. SITE PLAN

Menurut Kevin Lynch dalam bukunya *The Image of the City* (1960) dikutip dalam Jurnal Median (2019), *site plan* merupakan representasi grafis yang menggambarkan tata letak fisik dari elemen-elemen dalam suatu area, seperti bangunan, jalan, ruang hijau, dan area publik lainnya. Identitas sangat penting karena menjadi alat untuk mengenali dan membedakan tempat, sehingga dapat didefinisikan sebagai kondisi di mana seseorang mampu mengenali atau mengingat kembali suatu tempat yang memiliki karakteristik dan karakteristik tertentu yang

membedakannya dari tempat lain. Beliau menyatakan bahwa untuk memahami identitas suatu kota, diperlukan pemahaman terlebih dahulu terhadap citra kota tersebut. Kota dengan citra yang mudah dibayangkan (*imagibility*) dan mampu meninggalkan kesan yang kuat (*legibility*) akan lebih mudah dikenali identitasnya.

Beliau menekankan bahwa citra lingkungan adalah proses interaksi dua arah antara pengamat dan objek yang diamati, yang juga disebut sebagai kesan atau persepsi pengamat terhadap lingkungannya. Citra lingkungan dapat dianalisis melalui beberapa elemen, namun hanya tiga elemen yang digunakan yaitu jalur (*path*) sebagai jalur yang digunakan oleh manusia untuk bergerak, penanda (*landmark*) membantu manusia mengenal identitas tempat, dan tepian (*edge*) dikenal sebagai yang membedakan suatu wilayah dengan wilayah yang lain.

Implementasi *site plan* dalam konteks film animasi diterapkan melalui perancangan suatu tata letak antara bangunan dengan lingkungan sehingga menciptakan suatu wilayah tersendiri. Menggunakan gambar lingkungan 2D sebagai landasan yang dijadikan sebagai penanda pembentukan sebuah tempat atau lingkungan.

2.2.FLOOR PLAN

Menurut Francis D.K. Ching dari kutipan buku Penerbit Erlangga (2008) menjelaskan bahwa *floor plan* dapat diartikan sebagai denah yang menunjukkan tata letak dalam ruang bangunan. Pada skala sebuah ruangan, elemen-elemen *props* dapat tertata baik sebagai bentuk di dalam suatu area ruang atau berfungsi untuk mengartikan bentuk suatu wilayah ruang. Bentuk dan penutup setiap ruang di dalam suatu bangunan dapat dipengaruhi atau ditentukan oleh bentuk ruang-ruang yang berada di sekitarnya. Manusia selalu berada di sekitar ruang, di mana mereka dapat bergerak dan melihat bentuk. Ruang dibagi menjadi dua yaitu horisontal dan vertikal, keduanya terdapat elemen tersendiri.

Elemen horisontal mencakup bidang dasar yang mengacu pada komponen arsitektural yang membentuk struktur ruang. Karakteristik bidang dasar mendefinisikan sebuah area ruang sederhana yang terdiri dari lantai, dinding, dan

langit-langit. Hal ini untuk menunjukkan bahwa sebuah zona ruang di dalam lingkup yang lebih luas. Contohnya, di dalam sebuah ruangan terdapat persegi dan lingkaran, jenis spasial ini digunakan untuk menciptakan area di mana bentuk bangunan dasar berdiri, membedakan alur pergerakan dengan tempat perhentian, atau menegaskan zona fungsional dalam lingkungan dengan kamar tunggal.

Kemudian, terdapat elemen vertikal yang membentuk ruang yaitu elemen linear vertikal, bidang vertikal tunggal, bidang berbentuk L, bidang-bidang sejajar, dan empat bidang tertutup. Elemen linear vertikal terdiri dari kolom, pilar, dan menara, hal ini menghasilkan sebuah titik permukaan bidang dasar dan membuatnya tampak di dalam ruang. Sebuah elemen linear harus didukung dengan jalur yang mengarahkan manusia menuju posisinya ke dalam ruang.

2.3.SIMBOLIK ARSITEKTUR

Menurut Christian Norberg-Schulz dikutip dari Tunggadewi, R. Y., Hardiyati, H., & Handayani, K. N. (2017), simbolisme arsitektur sangat berkaitan dengan konsep *genius loci* sebagai jiwa dari ruang dan waktu, yang mencerminkan lokalitas serta wilayah tempat di mana arsitektur tumbuh dan berkembang. Pada dasarnya, konsep *genius loci* merupakan kepercayaan bangsa Romawi bahwa setiap tempat memiliki roh pelindung. *Genius Loci* mencerminkan keunikan suatu tempat yang membedakannya dari tempat yang lain, sehingga terbentuk pemahaman jiwa suatu tempat atau *spirit of place*. Jiwa tempat, juga dikenal sebagai *spirit of place*, dapat didefinisikan sebagai atmosfer dari suatu tempat (*place*). *Place* (tempat) adalah representasi nyata dari proses menetap yang dilakukan oleh manusia. Dalam proses untuk membangun atau menciptakan sebuah tempat yang berfungsi sebagai medium untuk menyampaikan nilai-nilai budaya, sejarah, dan spiritualitas diperlukan elemen yang perlu dipahami dalam membangun *genius loci*, yaitu *place*.

Place (tempat) Secara spesifik, lingkungan dapat digambarkan sebagai *place* (tempat). Suatu hal atau peristiwa membutuhkan tempat; dengan kata lain, sulit untuk membayangkan suatu peristiwa tanpa merujuk pada lokasi tertentu.

Karena itu, tempat bukanlah konsep abstrak melainkan suatu kesatuan yang memiliki elemen bentuk, tekstur, warna, dan material yang membentuk *environmental character* (karakter lingkungan). Secara umum, setiap tempat memiliki karakteristik yang berbeda yang dikenal sebagai *atmosphere* (atmosfer). Atmosfer bersifat kualitatif dan dipahami sebagai *total phenomenon* (fenomena total). Fenomena total dapat tercipta karena kegiatan atau peristiwa sehari-hari seseorang yang dialami di suatu tempat. Terdapat dua elemen penting yang berkaitan pada pembahasan tempat, yaitu *structure of place* (struktur tempat) dan *spirit of place* (jiwa tempat).

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

“End of Kleshas” adalah film animasi yang menggabungkan teknik dua dimensi dan tiga dimensi, diproduksi oleh Cukurukuk Production. Menggunakan format standar film yaitu dengan resolusi 1920 x 1080 pixel. Untuk teknik 2D digunakan untuk efek visual, *environment* dan animasi digunakan teknik *frame by frame*. Sedangkan teknik 3D digunakan untuk *environment*. Film ini berdurasi kurang lebih lima menit. Bergenre *action, adventure, fiction* dan *drama*. Tema yang diangkat kehilangan harapan, cinta abadi cerita. Berlatar di sebuah hutan yang terletak di pegunungan Kunlun, Tibet, di Tiongkok pada tahun 2000 SM, masa Dinasti Xia.

Konsep Karya

Film animasi “End of Kleshas” menceritakan tentang perjalanan seorang pemburu bernama Yuan Yi berjuang untuk menemukan istrinya karena diculik, yang membuat pemburu tersebut harus memasuki kedalaman hutan. Keadaan mulai tidak mendukung yang membuat menjadi keputusasaan, hal ini membuat harus berjuang untuk mengubah keadaan. Teringat dengan adanya cerita pada pegunungan dewa naga yang terdapat pagoda Dewa Naga yang memiliki kekuatan spiritual. sehingga