

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.

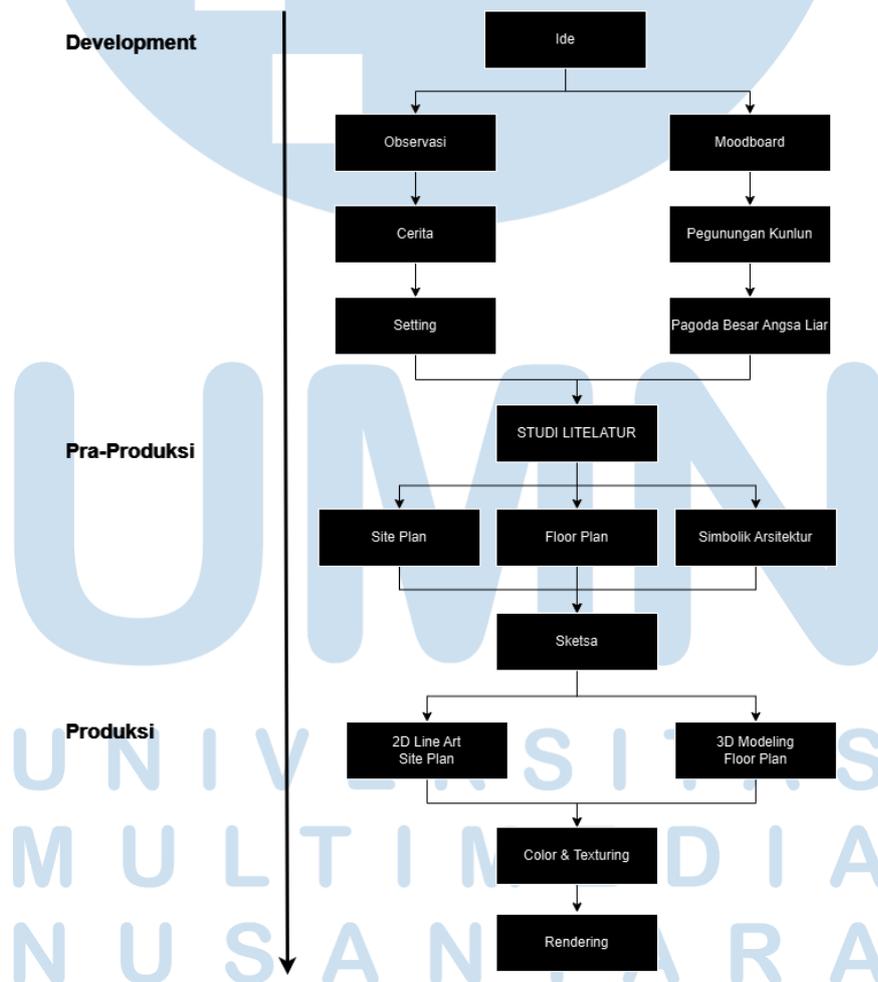
Konsep Karya

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

pemburu tersebut bertekad untuk mencapai ke pagoda tersebut dengan melewati tempat yang dihuni oleh monster. Film animasi ini memperlihatkan tekad perjuangan seorang laki-laki yang rela berkorban untuk perempuan yang dicintainya.

Visual pada karya ini memiliki konsep animasi seperti *anime* yang berasal dari Jepang, konsep *hybrid* yang digunakan seperti karakter Tiang Long dibuat dua dimensi dan dalam ruang pagoda berupa tiga dimensi serta luar pagoda berbentuk dua dimensi. Untuk mendukung konsep visual tersebut, dibutuhkan desain tata letak luar pagoda yang menyatu dengan alam dan tata letak dalam pagoda sebagai ruang representasi spiritual.

Tahapan Kerja



Gambar 3.1. Tahapan kerja perancangan *environment* dan film animasi

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Ide dalam film animasi “End of Kleshas” berawal dari keputusan tim produksi yang sepakat terhadap pemilihan ide cerita yang memiliki unsur pengorbanan, pertualang dan perjuangan. Bahwa karakter utama akan melakukan perjalanan untuk menuju tempat yang memiliki unsur spiritual. Kemudian, penulis memutuskan untuk bangunan yang memiliki makna spiritual sebagai tempat penyimpanan artefak simbolik

b. Observasi

Penulis melanjutkan dengan menyusun *moodboard* yang terdiri dari berbagai referensi visual yang ditemukan di *Pinterest*, kemudian melakukan analisis terhadap elemen-elemen desain yang relevan, seperti pegunungan Kunlun, bentuk pagoda, tata letak luar lingkungan, tata letak dalam ruang pagoda dan penempatan artefak simbolik. *Moodboard* ini akan menjadi panduan dalam proses perancangan *siteplan* dan *floorplan* pagoda Dewa Naga.



Gambar 3.1. Moodboard perancangan environment

Terdapat beberapa pagoda yang menjadi acuan untuk perancangan pagoda Dewa Naga. Namun, pagoda Besar Angsa Liar menjadi pertimbangan utama dibanding pagoda lainnya karena bentuknya yang simetris, mudah diproduksi, dan memiliki latar belakang sejarah yang relevan dengan cerita yang diangkat, yaitu sebagai tempat permohonan.

Pemilihan wilayah berada di pegunungan Kunlun, tepatnya di puncak. Karena berdasarkan legenda yang ada di Tiongkok, puncak pegunungan Kunlun dikenal sebagai tempat tinggal para dewa dan pusat spiritual dalam mitologi Tiongkok. Pegunungan Kunlun juga dianggap sebagai simbol kekuatan dan keabadian, sering kali dihubungkan dengan cerita tentang pencarian keabadian dan benda-benda suci. Pegunungan ini sering digambarkan sebagai penghubung antara dunia para dewa dan manusia dalam tulisannya (Angie Alexandra & Pauw Budianto, 2024). Oleh karena itu, penulis menggunakan referensi Pegunungan Kunlun, karena dalam cerita yang diangkat terdapat kaitan dengan dewa naga yang menetap di puncak Pegunungan Dewa Naga, tepatnya di dalam ruang pagoda Dewa Naga.



Gambar 3.3. Moodboard dalam ruang pagoda

Penulis melakukan observasi terhadap ruang dalam pagoda, dimulai dengan pengamatan pada isi pagoda Besar Angsa Liar, *Jade Palace* dari Kung Fu Panda dan beberapa dalam ruang pagoda lainnya. Dari hal ini, penulis berpendapat bahwa artefak atau benda penting, jika diletakkan di tengah-tengah tempat spiritual, maka akan menciptakan pusat perhatian yang mengarah pada kekuatan atau makna spiritual yang lebih mendalam. Berkaitan dengan cerita yang diangkat, terdapat artefak spiritual yaitu *Chintamani Stone*, yang memiliki latar belakang budaya Buddhis, di mana benda tersebut dikaitkan dengan dewa-dewa dan diyakini dapat

mewujudkan permohonan seseorang dalam tulisannya (Forum Arkeologi, 2012).

Dari pengamatan ini, penulis menemukan informasi mengenai hubungan simbolik antara bangunan dengan artefak spiritual tersebut. Contohnya, dalam film *Kung Fu Panda*, terdapat keterkaitan antara *Jade Palace* dan *Dragon Scroll*, di mana *Jade Palace* berfungsi sebagai simbol tempat puncak kebijaksanaan dan kekuasaan, sementara *Dragon Scroll* menjadi simbol pencarian pencerahan dan kekuatan sejati. Keduanya saling melengkapi, dengan *Jade Palace* sebagai tempat yang menghimpun pengetahuan dan *Dragon Scroll* sebagai alat yang menuntun karakter untuk memahami bahwa kekuatan sejati datang dari dalam diri sendiri, bukan dari objek eksternal. Refensi antara naga dan *Chintamani Stone* berawal dari *Chinese Dragon Pearl*. Mutiara pada naga dianggap sebagai inti kekuatan naga untuk keseimbangan alam dan memperkuat citra naga sebagai makhluk bijaksana, berkuasa, dan pembawa keseimbangan dalam tulisannya, Nickel (1991).

c. Studi Pustaka

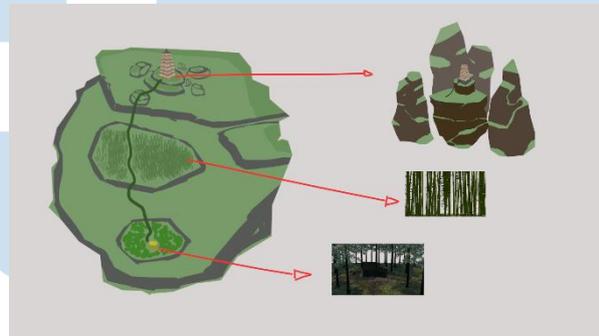
Alasan penulis menggunakan teori *floorplan*, *siteplan*, dan simbolik arsitektur bertujuan untuk memudahkan proses perancangan serta mengeksplorasi bagaimana desain ruang dan tata letak bangunan dapat memengaruhi narasi dan pengalaman visual dalam film animasi “End of Kleshas”. Teori *site plan* digunakan memudahkan dalam merancang tata letak suatu lokasi dengan mempertimbangkan beberapa aspek. Sedangkan teori *floor plan* digunakan untuk merancang tata letak ruang dalam sebuah bangunan. Kedua teori ini disempurnakan dengan teori simbolik arsitektur, yang mengintegrasikan karakteristik dari suatu tempat dalam perancangan.

Ketiga teori ini digunakan dalam proses perancangan *environment* untuk memperkuat unsur spiritual pada pagoda, sehingga menciptakan atmosfer tertentu pada film. Penulis menggunakan teori *site plan* dan *floor*

plan untuk merancang komposisi ruang dan lingkungan yang menyatu dengan elemen-elemen budaya dan nilai spiritual yang disampaikan.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Pada proses eksperimen ini, penulis menggunakan *software photoshop* untuk melakukan penggambaran tata letak pagoda Dewa Naga, dimulai dari rumah tempat tinggal karakter utama, tempat yang dilewati, hingga mencapai tempat pagoda tersebut. Sehingga bagaimana karakter melewati berbagai tempat dari suatu tempat dapat terlihat jelas.



Gambar 3.4. *Site plan* pagoda Dewa Naga

(End of Kleshas, 2024)

Kemudian, untuk membuat tata letak fisik bagian luar pagoda lebih spesifik, dibuat beberapa referensi gambar untuk *blocking*. Membuat peletakkan bangunan, ruang hijau, dan jalanan dapat terlihat secara harmonis, hal ini dilakukan berdasarkan dengan teori yang sudah dibahas sebelumnya.

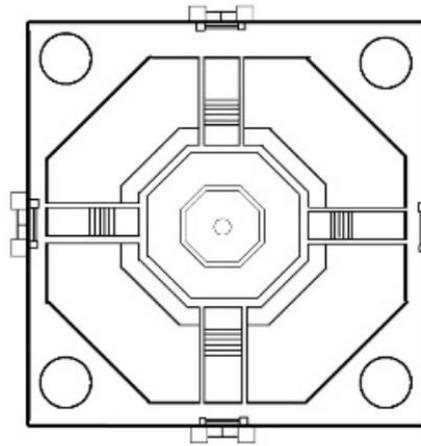


Gambar 3.5. *Blocking* pagoda Dewa Naga

(End of Kleshas, 2024)

Untuk bagian *floor plan* dibuat dengan denah dengan teori yang dibahas sebelumnya dengan menggunakan elemen horisontal dan vertikal

dapat menyatu. Dengan membuat denah berbentuk empat bidang tertutup bertujuan untuk memisahkan jalur sirkulasi dari titik lain dengan titik tengah yang dicapai.



Gambar 3.6. Sketsa *floor plan* dan *blocking* pagoda Dewa Naga

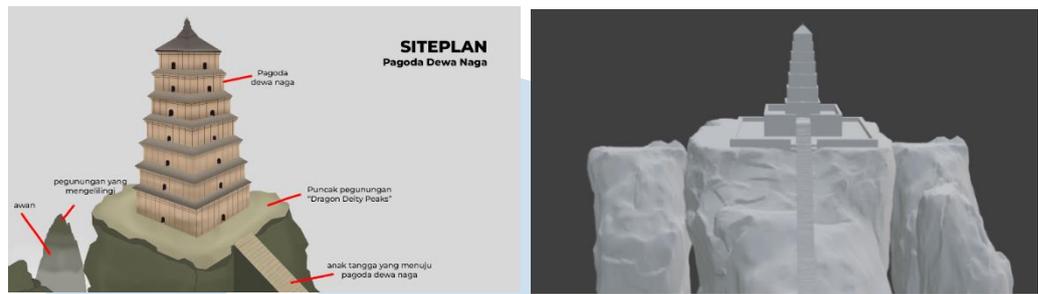
(End of Kleshas, 2024)

Hal ini mempermudah penulis untuk melakukan eksplorasi lebih lanjut, karena fondasi tata letak sudah terlihat dengan jelas. Dengan adanya gambaran *blocking*, penulis dapat dengan mudah menguji berbagai elemen tambahan, seperti penempatan props yang lebih kompleks.

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Dalam tahap eksplorasi ini, penulis berupaya untuk melakukan penggambaran perspektif lainnya. Kemudian, penulis melakukan *blocking* di *software Blender 3D* untuk memulai visualisasi komposisi wilayah mendalam. Tujuan dari proses *blocking* ini adalah untuk menentukan skala, perspektif, dan tata letak komponen utama di lingkungan animasi.

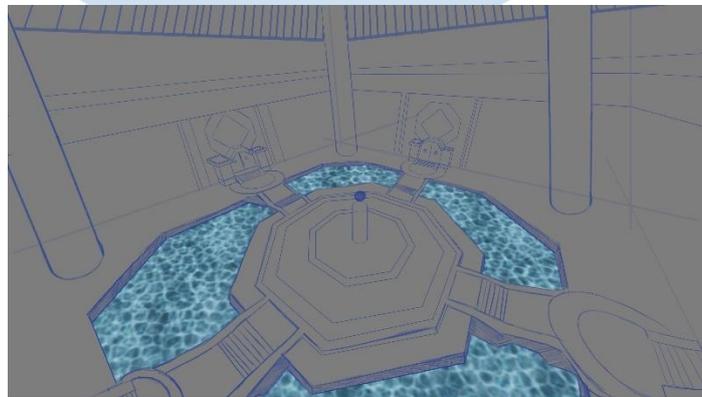
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.7. *Site plan* dan *blocking* 3D pagoda Dewa Naga

(End of Kleshas, 2024)

Penulis melakukan penggambaran perspektif lainnya untuk dalam ruang pagoda yang bertujuan untuk menentukan komposisi ruang mendalam. Penulis juga melakukan evaluasi terhadap posisi letak batu *Chintamani*, pilar, tangga, dan lainnya untuk membangun harmoni visual. Peletakkan batu *Chintamani* di tengah ruangan memiliki arti sebagai keseimbangan atau titik pusat energi. Sebab, pusat ruang adalah tempat yang paling stabil dan sering dianggap sebagai sumber kekuatan atau energi, Khaliesh, H. (2014).



Gambar 3.8. *Floor plan* pagoda Dewa Naga

(End of Kleshas, 2024)

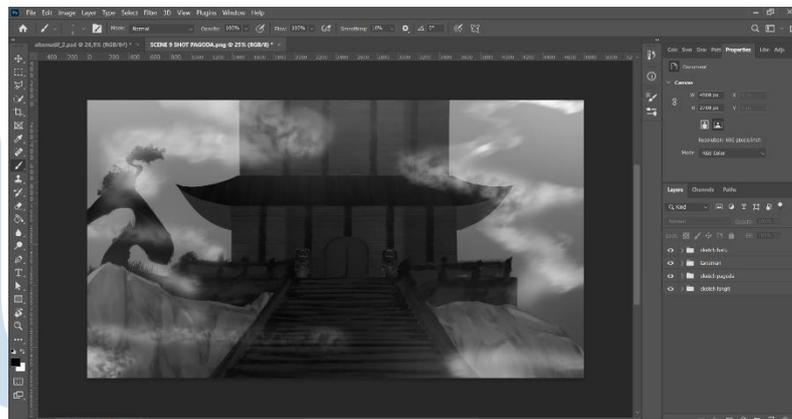
Dengan melakukan variasi perspektif, penulis dapat memastikan bahwa setiap detail wilayah atau ruangan dapat terlihat dengan jelas dan mendukung elemen naratif secara efektif. Pendekatan ini memungkinkan penulis untuk mengidentifikasi bagian-bagian yang perlu diperkuat atau disesuaikan, seperti penempatan props yang strategis, pengaturan

pencapaian yang memperkuat fokus visual, serta keseimbangan antara ruang kosong dan elemen dekoratif.

2. Produksi:

Pada tahap produksi, penulis menggunakan dua aplikasi, yaitu Photoshop dan Blender. Keduanya memiliki peran yang berbeda sesuai kebutuhan produksi. Photoshop digunakan untuk pengolahan elemen visual dalam format dua dimensi, seperti sketsa awal, pewarnaan, dan pengaturan detail visual tata letak luar lingkungan. Sedangkan Blender dimanfaatkan untuk menghasilkan elemen tiga dimensi, pada tata letak dalam ruang.

Setelah sketsa awal tata letak luar lingkungan selesai, proses dilanjutkan dengan tahap greyscale. Tahap ini bertujuan untuk menentukan keseimbangan antara gelap dan terang dalam visual, sehingga menciptakan kedalaman dan kontras yang mendukung atmosfer cerita. Pada tahap greyscale, penulis memastikan setiap elemen memiliki harmoni visual yang kuat sebelum memasuki tahap pewarnaan.

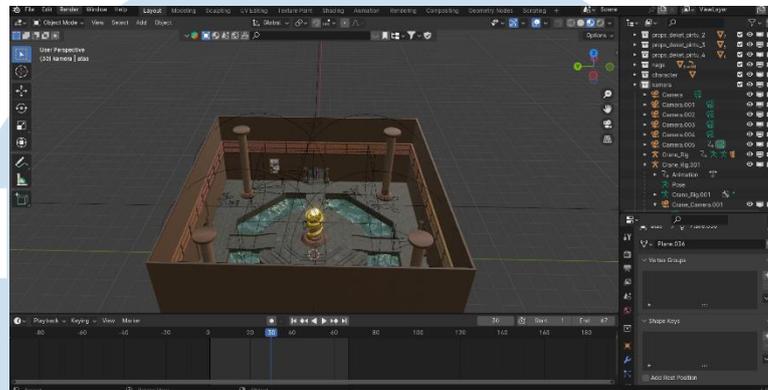


Gambar 3.9. Proses 2D site plan pagoda Dewa Naga

(End of Kleshas, 2024)

Selanjutnya, tata letak dalam ruang pagoda Dewa Naga dirancang melalui sketsa dua dimensi setelah floor plan selesai dibuat. Sketsa tersebut kemudian diimplementasikan ke dalam pembuatan tiga dimensi menggunakan Blender.

Proses integrasi ini mencakup pengaturan pencahayaan, tekstur, dan komposisi untuk menciptakan lingkungan yang imersif dan mendukung atmosfer cerita.

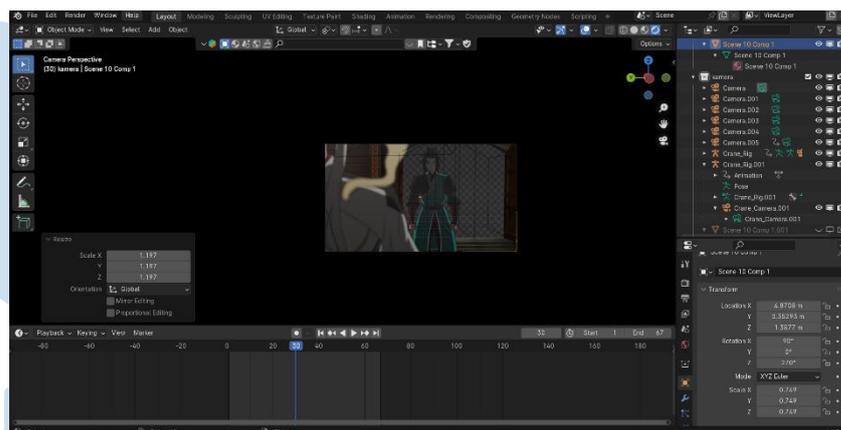


Gambar 3.10. Proses 3D floor plan pagoda Dewa Naga

(End of Kleshas, 2024)

3. Pascaproduksi:

Pada proses pascaproduksi, penulis masih menggunakan *software* Blender untuk menentukan penempatan kamera pada setiap adegan, sehingga pergerakan animasi karakter dapat menyatu atau terlihat harmonis dengan *background*. Namun yang dirender hanya *background* saja untuk melakukan *Compositing* yang lebih maksimal di After Effect.



Gambar 3.11. Komposisi antara karakter dan *environment*

(End of Kleshas, 2024)