

kemampuan Italia untuk menjadi kekuatan global. Rezim menggunakan pesawat dalam iklan, poster, dan film propaganda untuk mempromosikan superioritas Italia dalam teknologi dan militer. Visualisasi pesawat sering kali dikaitkan dengan kejayaan masa lalu Kekaisaran Romawi, menggabungkan simbol modern dengan narasi sejarah untuk memperkuat pesan nasionalisme (Caprotti, 2008).

Mussolini sering menggambarkan dirinya sebagai sosok yang dekat dengan penerbangan dan teknologi militer modern. Ia dijuluki “Il Primo Pilota” (Pilot Pertama), sebuah sebutan simbolis yang menunjukkan perannya sebagai pemimpin bangsa dan pendukung teknologi udara. Foto-foto Mussolini mengenakan seragam penerbangan atau di dekat pesawat sering kali digunakan dalam propaganda, menekankan dirinya sebagai pemimpin yang tangguh, berani, dan siap memimpin Italia menuju kejayaan. Citra Mussolini sebagai pilot pertama dimaksudkan untuk memperkuat identitasnya sebagai pemimpin visioner yang mengarahkan bangsa menuju masa depan modern (Lazzaro & Crum, 2005).

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

The Boy Who Dared to Fly merupakan film animasi tiga dimensi pendek bergenre drama yang berdurasi 9 menit 17 detik. Film ini mengangkat tema harga dari mimpi yang dikemas dalam cerita mengenai perancangan pesawat. Film ini mempunyai *setting* yang terinspirasi negara Italia pada tahun 1930.

Konsep Karya

Film animasi *The Boy Who Dared to Fly* menceritakan kisah Henry, seorang perancang pesawat yang mempunyai mimpi untuk terbang. Setelah kematian ayahnya dari kecelakaan pesawat saat Henry masih muda, Henry mendedikasi hidupnya agar bisa menghidupkan mimpinya. Cerita ini menanyakan seberapa

besar yang harus dikorbankan untuk meraih mimpi, dan juga bagaimana mimpi tersebut mempengaruhi diri sendiri dan juga orang disekitarnya.

Sepanjang film, Henry selalu mengusulkan ide untuk menerima bantuan dari militer. Hal ini menjadi pertentangan antara Henry dan pamannya yang tidak ingin campur tangan dari militer. Militer pada film digambarkan sebagai cara curang Henry untuk meraih mimpinya, walau mengimplikasi pesawat miliknya akan digunakan untuk perang.

Pemilihan latar belakang yang terinspirasi Italia pada tahun 1930 didasarkan dari beberapa faktor yakni; kehadiran militer yang bersifat otoriter, dan juga pandangan Italia terhadap pesawat. Kami ingin menggambarkan dunia Henry yang telah dilanda militer. Kehadiran militer akan digambarkan dengan prop seperti propaganda serta karakter *background*. Hal ini dipakai sebagai *foreshadowing* pilihan Henry untuk bekerja sama dengan militer di akhir film.

Film ini memiliki 2 *set* yaitu *set* pabrik dan juga *set* hanggar. Pada *set* pabrik, *environment* dibuat untuk menggambarkan bagaimana kehadiran militer mengubah suasana *setting*. Hal ini kami tempuh dengan menggunakan properti seperti poster propaganda.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Proses pertama yang dilakukan dalam proses mendesain *environment* merupakan mencari ide lokasi yang cocok dengan cerita. Berdasarkan topik serta tema dari cerita kami memilih *setting* Italia pada tahun 1930 sebagai inspirasi *environment*. Kami memilih referensi tersebut sebab berdasarkan segi kemajuan teknologi serta sosio ekonomis tempat tersebut dapat membantu dalam penyampaian pesan cerita.

b. Observasi

Observasi dan analisa dilakukan menggunakan karya film *Porco Rosso* (1992) oleh studio Ghibli serta *Pinocchio* (2022) karya Guillermo del Toro.

Film tersebut dipilih sebab mempunyai *environment* yang menggambarkan *setting* berlokasi Italia pada tahun sekitar 1920-40. Analisa difokuskan kepada aspek prop serta objek yang membawa nuansa Italia pada film tersebut.

Pinocchio(2022) merupakan film yang menempatkan ceritanya pada latar Italia saat kenaikan fasisme. *Environment* pada film Pinocchio menjadi salah satu pedoman yang kami gunakan, terutama pada set eksterior pabrik pada film kami. Hal yang dapat dianalisis pada film tersebut merupakan penggunaan objek-objek yang membantu dalam pembuatan *worldbuilding*. Selain itu penulis juga menganalisa penggunaan tekstur serta material yang cocok dengan latar waktu dan tempat yang terpilih.

Penulis menganalisa film Pinocchio banyak menggunakan objek-objek seperti poster dan bendera pada *scene* eksterior terutama pada perkotaan. Objek tersebut merupakan salah satu cara yang diaplikasikan untuk membantu *worldbuilding* yang mereka buat. Pada film ini objek yang digunakan menggambarkan pengaruh fasisme dan militer yang melanda dunia film tersebut. Poster propaganda merupakan salah satu objek yang sering terlihat.



Gambar 3.1 Analisis *environment* bernuansa Italia pada film animasi Pinocchio (2022)
(Sumber: Pinocchio (2022))

Penulis juga melakukan observasi terhadap film Porco Rosso (1992) yang disutradarai Hayao Miyazaki. Film Porco Rosso juga mempunyai *setting* Italia di waktu yang mendekati film yang kami buat. Penulis

melakukan observasi terhadap hanggar pesawat yang ditunjukkan dalam beberapa *scene* di film tersebut.

Dari hasil observasi penulis ingin menonjolkan aspek material pada hanggar. Dari segi material hanggar menggunakan kayu sebagai dinding berbeda dengan gedung di sekitarnya yang menggunakan beton maupun seng. Perbedaan material tersebut menunjukkan kontras hanggar yang sederhana dengan kota disekitarnya yang lebih bersifat industrial. Kontras ini juga ditonjolkan pada *scene* pembuatan pesawat, dimana mereka lebih menggunakan tenaga kerja serta alat manual. Merujuk ke cerita, kota tersebut telah dilanda fasisme dan hanggar tersebut merupakan salah satu tempat dimana karakter utama dapat merasa aman.

Ada juga pemilihan properti pada *set* hanggar pada Porco Rosso. Dari observasi proses pembuatan pesawat pada film, penggunaan alat yang lebih tradisional lebih sering terlihat. Ada juga penggunaan platform kayu dengan berbagai ukuran sebagai tempat menaruh pesawat maupun sebagai tempat pijakan. Selain itu dari segi penataan properti tersebut, hanggar bersifat lebih berantakan. Tetapi dari segi *floor plan*, hanggar dibagi menjadi beberapa area untuk melakukan aktivitas berbeda.



Gambar 3.2 Analisis *environment* hanggar pesawat pada film animasi Porco Rosso(1992)
(Sumber: Porco Rosso (1992))

Penulis juga mengambil referensi dari dunia nyata. Penulis memilih foto yang memiliki lokasi dan waktu yang menyerupai latar waktu dan tempat dari film. Hasil dari pencarian referensi ini merupakan *moodboard* untuk masing-masing *set*. Untuk *set* hanggar kami mencari foto lubang yang ada di Italia. Dari *backstory* yang telah ditetapkan penulis, *set* hanggar

awalnya merupakan lubang yang digunakan kembali sebagai tempat pembuatan pesawat. Untuk *set* pabrik kami mencari foto referensi pabrik motor yang ada di sekitar tahun 1930.



Gambar 3.3 *Moodboard set* hanggar
(Sumber: Pinterest)

Dari *moodboard set* hanggar ada beberapa hal yang ditemukan penulis. Pertama merupakan material dari bangunan. Penulis menemukan penggunaan batu sebagai fondasi dari dinding yang terbuat dari kayu. Selain itu bentuk atap yang lebih berbentuk segitiga, walau ada juga yang mempunyai cembungan.



Gambar 3.4 hanggar pesawat Wright bersaudara
(Sumber: <https://wrightbro.com/1901>)

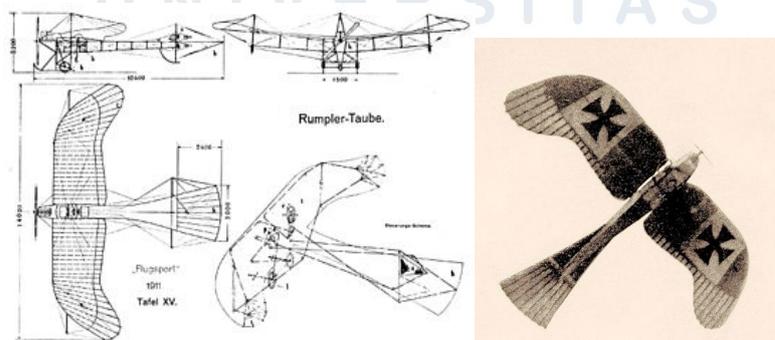
Selain itu referensi juga diambil dari hanggar pesawat serta bengkel *Wright* bersaudara pada tahun 1901. Dapat terlihat dimensi gedung yang

berukuran kecil. Sebab dimensi tersebut pembuatan pesawat dilakukan dalam beberapa tahap, dimana akhirnya pesawat dirakit di luar hanggar. Selain itu foto tersebut juga berpengaruh dalam pemilihan properti, yaitu penggunaan mesin *power-hammer* dan juga *lathe*.



Gambar 3.5 Pabrik sepeda motor Benelli
(Sumber: <https://www.benelli.com/int-en/about-us>)

Pabrik sepeda motor dipilih sebagai referensi sebab ingin memberi pengakuan kepada Wright bersaudara yang awalnya merupakan pembuat sepeda. Dari referensi *set* pabrik penulis ingin menonjolkan fungsi dari bentuk pabrik. Pabrik mempunyai tujuan utama untuk memproduksi barang dengan efisien. Hal tersebut direfleksikan ke bentuknya. Dari *floorplan* yang bersifat repetitif untuk mengakomodasi lebih banyak karyawan. Serta penataan barang yang dekat dari stasiun kerja agar memudahkan pengambilan barang yang dibutuhkan.



Gambar 3.6 Pesawat Etrich Taube
(Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Etrich_Taube)

Bentuk pesawat juga menjadi pertimbangan dalam pembuatan set hanggar. Berhubungan dengan dimensi hanggar kami menentukan untuk mencari pesawat yang berukuran lebih kecil. Serta dari segi bentuk, terkait dengan referensi cerita dari *Icarus*, kami memilih untuk mencari referensi pesawat yang memiliki sayap yang menyerupai burung.

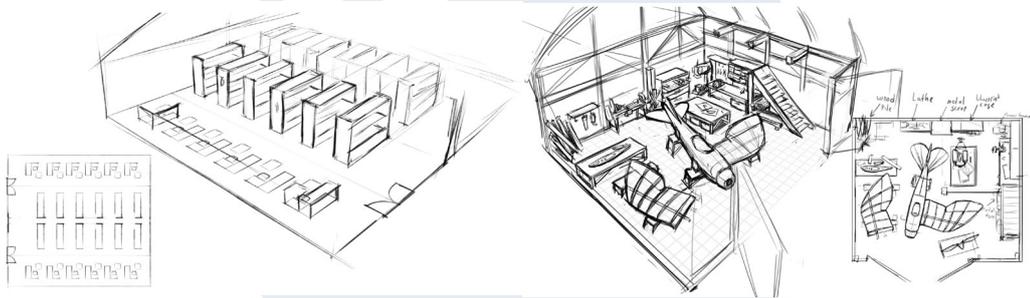
c. Studi Pustaka

Setelah melakukan observasi dari film, penulis mengikatkan penemuan dari observasi dengan teori *world building* serta sejarah Italia pada tahun 1930. Penulis menemukan beberapa poin yang perlu diperhatikan dalam penggambaran suasana Italia pada zaman tersebut, yakni;

1. Faktor ekonomi: Kesenjangan ekonomi menjadi permasalahan yang melanda Italia pada zaman tersebut. Terutama kesenjangan antara perkotaan dan pedesaan. Hal tersebut mempunyai efek kepada perbedaan penggambaran *environment*. Salah satunya merupakan perbedaan material bangunan. Bangunan pada pedesaan masih banyak menggunakan material sederhana seperti kayu dan juga batu, walau pada perkotaan sudah mulai menggunakan beton dan juga seng.
2. Kehadiran militer: Dibawah pimpinan Mussolini, Italia sedang melalui ekspansi militer. Sebab ini propaganda menjadi salah satu cara pemerintah berkomunikasi ke massa. Salah satu subjek propaganda tersebut merupakan pesawat. Pesawat menjadi simbol kemajuan teknologi Italia. Dari segi *environment* penggunaan poster serta mural propaganda membawa suasana kehadiran militer pada suatu tempat.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Berdasarkan poin yang telah didapat dari observasi serta literatur, penulis melakukan eksperimen bentuk *environment*. Penulis memulai proses eksperimen dengan membuat sketsa *floor plan* dari kedua *set* yang dibutuhkan, yaitu *set* hanggar dan *set* pabrik. Setelah melakukan beberapa sketsa, penulis memutuskan kedua *floor plan* di bawah.



Gambar 3.7 sketsa *floor plan* *set* pabrik dan hanggar

(Sumber: Dokumentasi penulis)

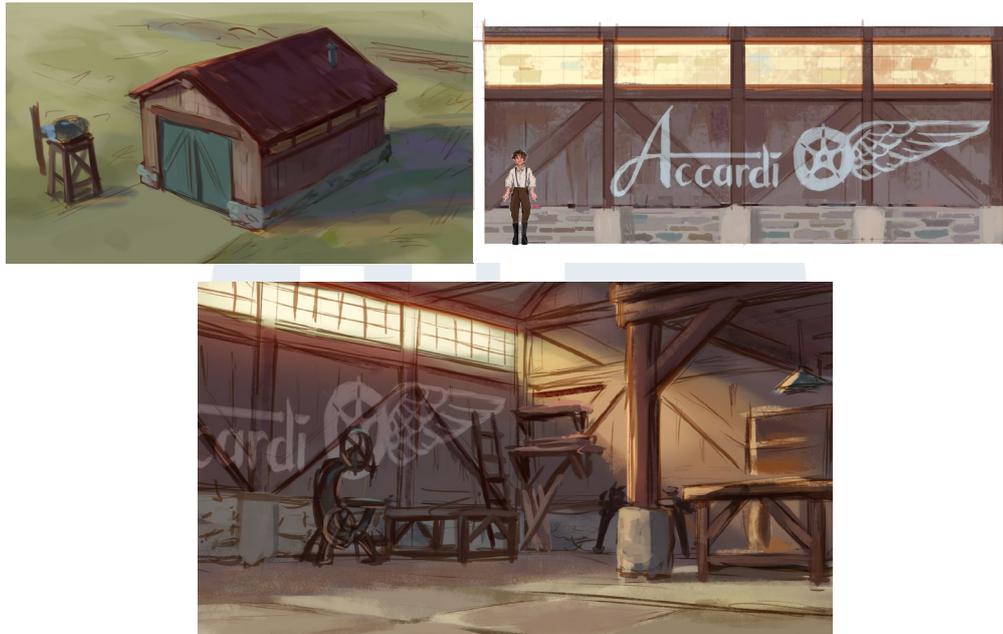
Dalam proses eksperimen untuk *set* pabrik, penulis bereksperimen dengan material serta bentuk dari pabrik. Untuk memberi suasana lebih canggih dan modern, penulis memilih untuk menggunakan material batu bata dan seng. Selain itu penulis juga memilih untuk menaruh poster propaganda untuk menunjukkan kehadiran militer pada kota tersebut.



Gambar 3.8 Konsep *setting* pabrik

(Sumber: Screenshot penulis)

Pada eksperimen *set* hanggar penulis ingin membawa suasana kenyamanan pada *set* tersebut. Penulis memilih untuk menggunakan lebih banyak material kayu pada objek. Hal tersebut dilakukan untuk memberi rasa *handmade* pada *set* tersebut. Lalu penggunaan material kayu juga digunakan sebagai kontras dari *set* pabrik.



Gambar 3.9 Konsep *setting* hanggar

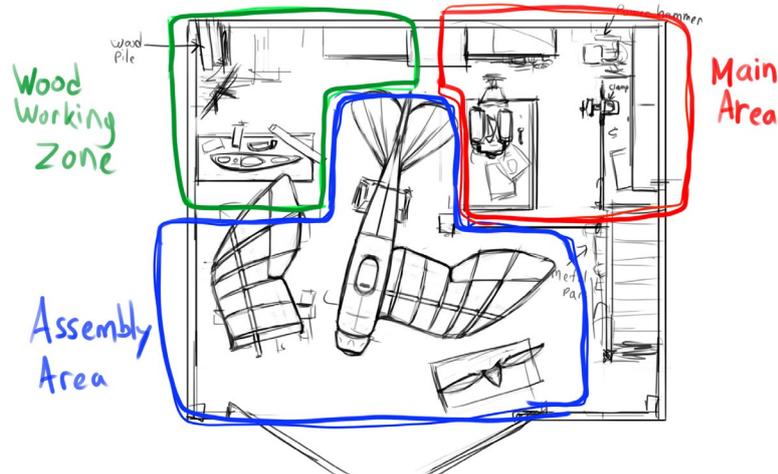
(Sumber: Screenshot penulis)

2. Produksi:

Proses produksi *environment* dilakukan seluruhnya pada medium 3D dengan tambahan bantuan 2D pada beberapa tempat. 3D digunakan sebagai basis model dari semua objek pada film. Walau teknik 2D diimplementasikan sebagai tekstur serta *matte painting*

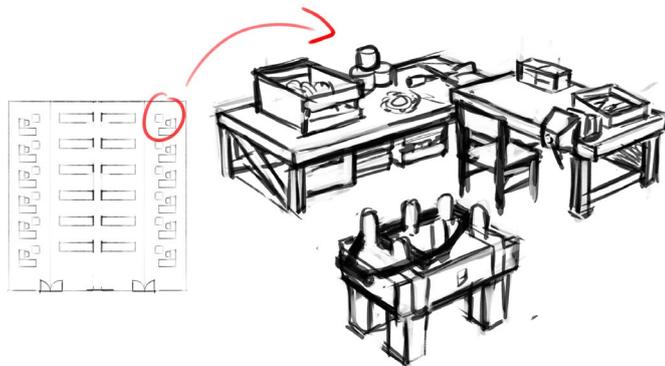
Awal proses dimulai dengan menentukan barang apa saja yang diperlukan pada film. Lalu barang tersebut dipaparkan pada *floorplan* agar lebih kohesif. Dalam proses ini penulis menentukan *floorplan* dari 2 *set* yang ada di film yaitu *set* hanggar dan pabrik. *Floor Plan* ditentukan berdasarkan kebutuhan cerita, serta *shot*. Pada *set* hanggar penulis membagi *set* menjadi beberapa area yang

memiliki fungsinya sendiri, yakni; tempat pembuatan kayu, metal dan tempat perakitan pesawat akhir. Hal ini dilakukan agar barang-barang bersifat kohesif pada area tersendiri.



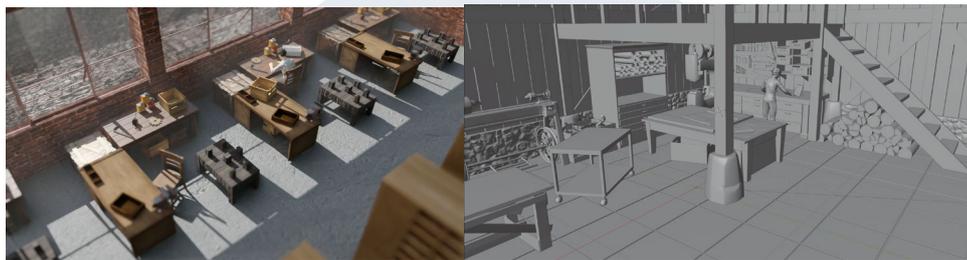
Gambar 3.10 *Floorplan* set hanggar
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Pada set pabrik, *floorplan* dirancang untuk menunjukkan keseragaman. Menggunakan barang yang berulang membuat suasana insignifikan bagi karakter. Set pabrik juga dibagi menjadi 2 area yaitu area kerja dan area penyimpanan. Untuk keperluan cerita, area penyimpanan diletakan di tengah ruangan untuk membuat area yang gelap, walau area kerja diletakan di dekat jendela agar mendapat cahaya.



Gambar 3.11 *Floorplan* set pabrik
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Setelah konsep *floorplan* telah dibuat, aset 3D diletakkan sesuai arahan *floorplan*. Dari peletakan barang penulis ingin menggambarkan kontras suasana antara kedua *set*. Dimana barang pada *set* hanggar lebih terserak dibanding *set* pabrik yang terorganisir.. Dengan ini penulis ingin memberi suasana serasa rumah pada *set* hanggar dibanding pabrik yang bersuasana rapi dan tertib.



Gambar 3.12 Perbandingan set hanggar dan set pabrik
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Untuk beberapa objek yang mempunyai peran penting dalam cerita, seperti foto, surat, dan poster propaganda, kami menggunakan teknik digital painting dan juga desain grafis yang nantinya akan dipakai pada set pabrik



Gambar 3.13 Penggunaan *digital painting* dalam pembuatan aset *environment*
(Sumber: Dokumentasi penulis)

3. Pascaproduksi:

Proses pasca produksi dilakukan dengan menggabungkan aset *environment* 3D dengan animasi karakter. Setelah itu pencahayaan dapat diatur pada *software* 3D. Pada akhirnya *shot* tersebut masuk proses *rendering*.