

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### 3.1 Deskripsi Karya

Film pendek fiksi berjudul *Heart of Gear* memiliki durasi sepanjang 6-7 menit dengan genre family, drama, dan slice of life. Film pendek ini mengusung tema keluarga dan menceritakan troupe found-family dalam bentuk animasi 2D. *Heart of Gear* bercerita tentang seorang anak manusia bernama Ily yang diadopsi oleh Robot Medis dalam perjalanannya mengumpulkan kartu memori. Ily dibesarkan sebagaimana anak manusia pada umumnya oleh sang Robot hingga tumbuh menjadi remaja yang baik. Dalam perjalanan mereka mencari umat manusia yang tersisa, Ily mengetahui fakta bahwa umat manusia ternyata pernah diserang oleh robot-robot jahat pada perang dunia ketiga yang terjadi di Indonesia. Ily yang ketakutan pun kabur dari Robot Medis, namun naas ia malah bertemu dengan salah satu robot jahat dalam upayanya melarikan diri. Robot Medis yang mengejar Ily menahan robot jahat agar tidak menyerang Ily. Ia mengorbankan dirinya untuk melindungi Ily, sang anak merasa sangat menyesal karena sikapnya yang meragukan Robot Medis.

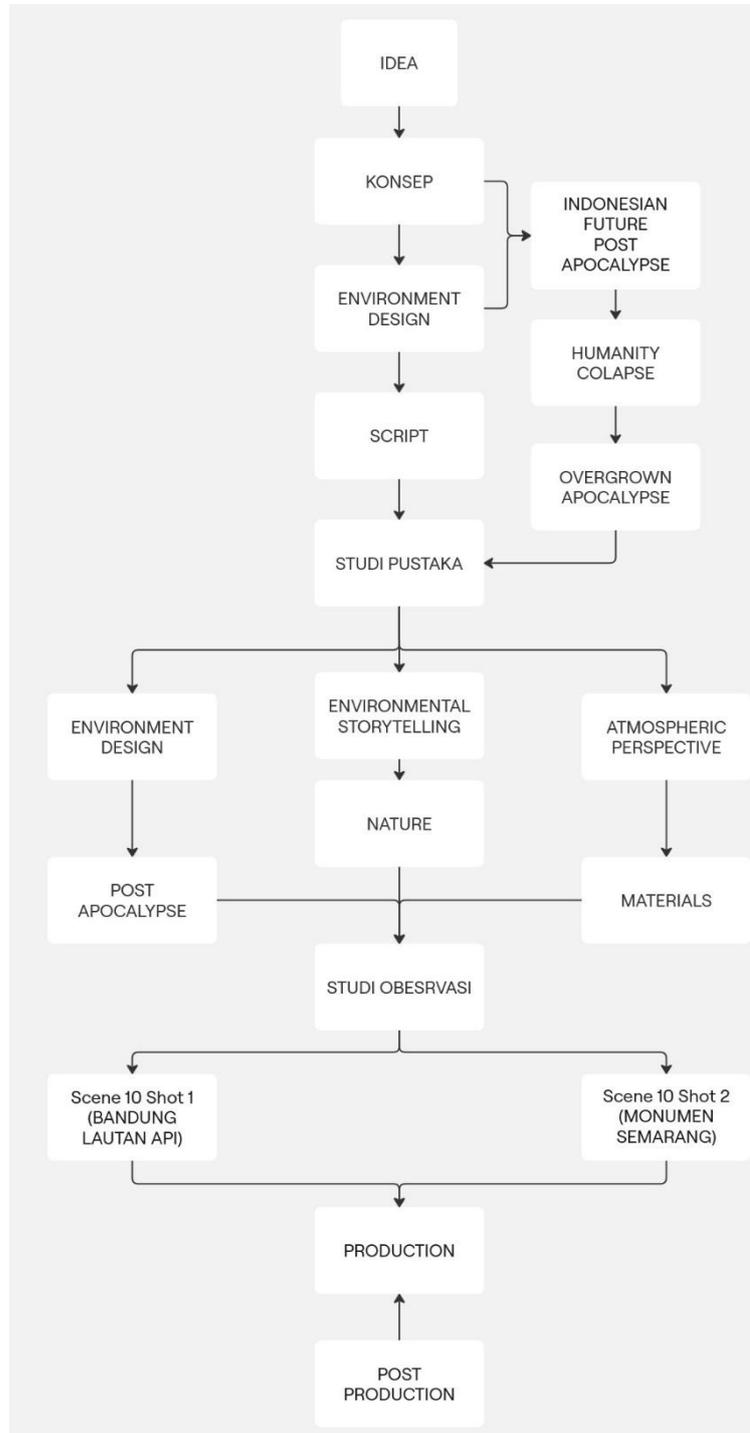
#### 3.2 Konsep Karya

Konsep Penciptaan: Film pendek fiksi yang menceritakan kekekluargaan atas seorang manusia dengan seorang robot.

Konsep Bentuk: *2D/3D hybrid animation*

Konsep Penyajian Karya: dengan set *Post-Apocalypse* menceritakan perjalanan robot medic dan Ily, seorang manusia bayi yang ia temui dan adopsi, Kedua melakukan perjalanan. Dimana Menggunakan konsep mengikuti dsara dari Nier:Automata, The last of Us, dan Somali and the forest spirit. Cerita dari *Heart of Gear* ini memfokuskan akan pertumbuhan dari anak tersebut dan bagaimana dunia yang mereka hidupi juga berubah seiringnya waktu, dimana Penulis dengan Kelompok dari penulis tersendiri bersepakat untuk menggunakan Indonesia sebagai tempat dari kejadian tersebut, Dimana karya dari *Heart of Gear* ini akan memperlihatkan juga bagaimana Indonesia yang diubah dengan settingan *Post-apocalypse*.

### 3.3 Tahapan Kerja



Gambar 3.1 pipeline yang digunakan penulis dalam merancang environment

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

### a. Pra produksi:

Penulis mengusulkan gagasan ide untuk *Post apocalypse Drama* disaat *brainstorming* ide Dimanah penulis mengusulkan ya terhadap direktur dan disetujui, Dimanah penulis merasakan bahwa menjelajahi hubungan kekeluargaan dengan manusia dan robot dapat memiliki arti dan juga moral.

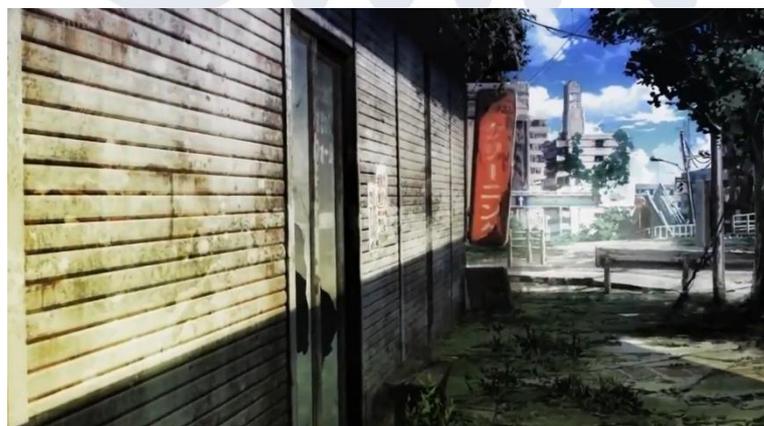
### b. Observasi

Observasi yang dilakukan oleh penulis menggunakan beberapa *Scene* di dalam animasi yang akan mendukung pembuatan background untuk *Heart of Gear* dengan melihat bagaimana mereka menggunakan *environment* sebagai penanda akan apokaliptik dan bagaimana *environment* dapat menjelaskan dan menceritakan bagaimana dunia bergerak dan bagaimana waktu telah menelan *environment* dengan berbagai macam tumbuhan dengan berbagai macam kerusakan. yang disebabkan oleh waktu dan alam.

Dimanah animasi yang akan diobservasi antara lain adalah *Coppelion* dan *Tengoku Daimakyou*, kedua media animasi tersebut memiliki tema *post-apocalypse*.

### **Coppelion (2013)**

*Coppelion* adalah series Animasi yang diadaptasikan dari manga *coppelion* (2008) karya dari Tomonori Inoue. mengenai bencana nuklir di sebuah kota dan kota tersebut menjadi kota hantu.



Gambar 3.2 Shot bangunan di Tengah perkotaan

Sumber: *Coppelion*, 2013

Salah satu *Scene* dari *Coppellion* di dalam perkotaan, Di mana background menjadikan fokus, Shot ini menampakkan dekat kehancuran yang terjadi di perkotaan tersebut, Dengan mulainya rusak semen dan beton dari jalanan, hingga berlumutan yang terjadi di tirai besi yang mulai berkarat. Dipenuhi dengan Kehijauan dari tanaman yang bertumbuh liar dikarenakan tidak adanya presensi manusia di dalam kota hantu tersebut dengan tanaman menjulur keluar dari jendela mencari akan sinar matahari untuk berfotosintesis.



Gambar 3.3 Warna monokrom.

Sumber: *Coppellion*, 2013

Dengan menggunakan *Value* diperlihatkan bagaimana pewarnaan dengan adanya pewarnaan yang lebih terang di belakan mendapatkan rasa 3 dimensi tersebut dimanah kita dapat melihat juga dengan menggunakan pewarnaan gelap di sela-sela pewarnaan yang terang dapat mendapati rasa lebih akan kekotoran dan kekacauan. Hal ini menyebabkan rasa dari *Post-Apocalypse* tersendiri lebih terasa.



Gambar 3.4 *Environment* perkotaan dari *Coppellion*

Sumber: *Coppellion*, 2013

Dengan melanjutkan tanaman yang tumbuh di tengah perkotaan, shot diatas tersendiri menunjukkan berbagai macam tumbuhan dapat memakan produk dari hasil manusia, tumbuhan dapat bertumbuh menusuk dan melampaui konkret dari aspal, dan bahkan menyulurkan tubuh mereka terhadap tiang dan juga celah-celah dari bebatuan, Menunjukkan bagaimana tanaman telah hampir sepenuhnya memakan kota tersebut hal tersebut pun terus lanjut melihat dari kondisi perumahan dari *Scene* tersebut.



Gambar 3.5 Color value dari *Environemnt Coppelion*  
Coppelion (2013)

Color value yang didapat dilihat dari *Scene* tersebut dalah bagaimana komposisi dari pewarnaan membantu memfokuskan mata dari penonton ke tengah dari *Scene* tersebut, Dimanah Kehitaman dari pewarnaan tersebut mendapati kontras dari langit dan kota.



Gambar 3.6 ladang rerumputan  
Sumber: Coppelion, 2013

Dengan seiringnya waktu berjalan, pertumbuhan liar dari tanaman dapat dilihat dari *Scene* di atas, *Scene* tersebut memiliki banyak sekali tumbuhan yang tidak terurus hingga merambat ke jalanan dan merusak jalanan aspal tersebut, Kita juga dapat melihat tanaman pun merambat dari tiang listrik yang berada di latar belakang *Scene* tersebut, Pertumbuhan liar dari tanaman ini adalah hasil dari ketiadaan dari manusia dan waktu. Hal ini di terapkan dengan dominan dari warna hijau dan bagaimana warna selain tanaman di perilaku kan secara kasar dan kotor, hal ini mendapati suasana *Post-apocalypse* yang lebih kuat.



Gambar 3.7 ladang rerumputan

Sumber: Coppelion, 2013

Color value yang dilakukan di dalam *Scene* diatas tersebut menunjukkan bagaimana komposisi yang dilakukan, dengan adanya pewarnaan yang gelap di bawah dan secara kontras pewarnaan terang di atas, Kontras ini menciptakan komposisi yang bertolak belakang hingga kita dapat merasakan tiga dimensi dari jalanan tersebut, ini juga meng-*highlight* pertumbuhan dari tanaman tersebut hingga lebih terpapa dan jelas.

*Sumber: Tengoku Daimakyou, 2023*

*Tengoku Daimakyou* atau lebih dikenal dengan nama *Heavenly delusion* adalah animasi yang diadaptasikan dari manga *Tengoku Daimakyou* (2018) oleh Ishiguro, Masakazu yang menceritakan kejadian 15 tahun, setelah bencana yang melanda manusia, Dimanah monster pemakan manusia berkeliaran di tempat kehancuran.



Gambar 3.8 *Environment* dari *Tengoku Daimakyou*

*Sumber: Tengoku Daimakyou, 2023*

Dimanah *Tengoku Daimakyou* menunjukkan bagaimana Perkotaan dalam jangka waktu yang lebih pendek menunjukkan seberapa cepat tanaman dan kondisi dari sebuah tempat dapat tererosi dan rusak dengan cepat dikarenakan alam, dengan tanaman liar dan juga menunjukkan bagaimana air hujan dapat mengafeksikan dinding dan bagaimana kelangkaan dari aktivitas manusia mengafeksikan jalanan dan *Railing*.



Gambar 3.9 *Environment* dari *Tengoku Daimakyou*

*Sumber: Tengoku Daimakyou, 2023*

Melihat dari value yang dilakukan oleh *Tengoku Daimakyou* tersebut kita dapat melihat jelas penggunaan warna yang memfokuskan sisi atas dibandingkan sisi bawah dimanah kegelapan yang dilakukan mengfokuskan kehampaan dari jalanan yang luas dibandingkan jalanan kecil yang di bawah, ini dapat memperkuat perasaan dari *post-apocalypse*.



Gambar 3.10 *Environment* Perumahan di dalam *Tengoku Daimakyou*

*Sumber: Tengoku Daimakyou, 2023*

Dari dalam *Scene* tersebut terlihat sebuah rumah yang telah ditinggalkan dalam waktu yang lama, rumah tersebut sudah terlihat terbengkalai untuk waktu lama dikarenakan dari kondisi rumah tersebut, pagar yang rusak, Dedaunan dari pohon yang merambat keluar dari pagar dan terutama kondisi lumut dari dinding rumah tersebut memperlihatkan ketidak adanya kehidupan manusia yang meninggal dari rumah tersebut, Hal-hal tersebut menunjukkan bagaimana waktu telah berlalu tanpa campuran urus dari manusia. Penggunaan warna yang cukup *Washed* memberikan *Vibe Post-apocalypse* yang terjadi dikarenakan meningkatkan kesuraman dan juga menurunkan keceriaan dari warna tersebut.



Gambar 3.11 *Environment* Perumahan di dalam *Tengoku Daimakyou*  
*Sumber: Tengoku Daimakyou, 2023*

Hal tersebut dapat terlihat lebih jelas dengan menggunakan Value yang di atas, bagaimana secara keseluruhan latar yang tidak menjadi fokus memiliki value yang cukup gelap dibandingkan value yang di tengah dimanah dijadikan fokus utama dari *Scene* tersebut.



Gambar 3.12 *Environment* menunjukkan pertumbuhan tanaman di tengah kota  
*Sumber: Tengoku Daimakyou, 2023*

Tanaman akan selalu mencari cara untuk mencapai sinar matahari, inilah mengapa tanaman yang tumbuh di dalam bangunan dengan berbagai macam proses, cenderung keluar mengarah ke luar jendela atau bahkan merusak konkret, Di *Scene* tersebut kita dapat melihat bagaimana tumbuhan keluar dari dalam bangunan, hal tersebut menunjukkan pertumbuhan dari tanaman dan melewatinya waktu akan mereka tumbuh.



Gambar 3.13 *Environment* menunjukkan pertumbuhan tanaman di tengah kota

Sumber: *Tengoku Daimakyou*, 2023

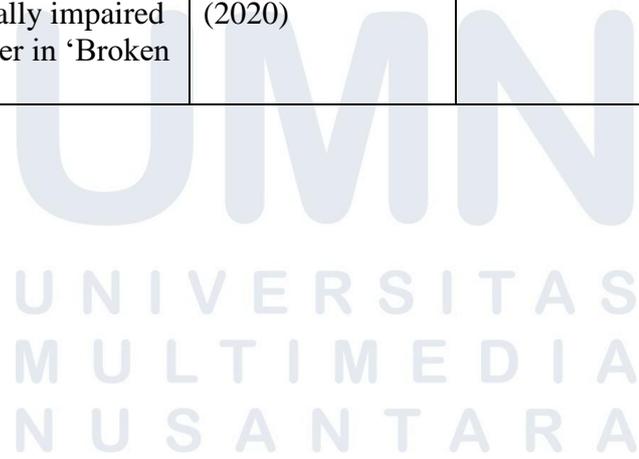
Value diatas memperlihatkan kembali kontras yang dimiliki dari perkotaan dan langit, dan kembali memfokuskan pandangan kita terhadap suasana dari perkotaan yang hancur tersebut dipenuhi oleh tanaman, Bisa dikatakan tanaman tersebut adalah fokus utama dan ilusi yang ingin dicapai dengan tanaman tersendiri mensymbolisasikan *Post-apocalypse* Secara tema.

### c. Studi Pustaka

Table 3.1. Daftar pustaka yang digunakan penulis.

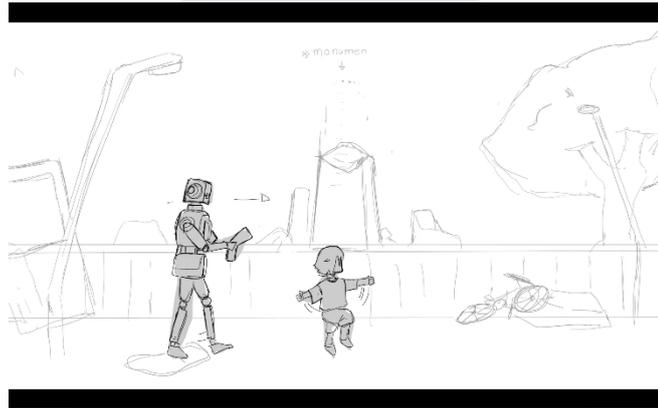
Title	Author	Teori	jenis
the post-apocalyptic turn: a study of contemporary apocalyptic and post-apocalyptic narrative	Hyong-jun Moon (2014)	Post Apocalypse	Jurnal
Environment Design as Visualization of Main Characters's Emotion in the music video "BLUE"	Lukmanto, C. (2020)	<i>Environment Design</i>	Jurnal
<i>Environment and narrative new directions in Econaratology</i>	Erin James & Eric Morel (2022)	<i>Environmental Storytelling</i>	Buku

Post apocalypse of the future: architectural potentiality in a changing world	Gagnon, D. (2021).	Environmental Design secara iklim	Buku
Envisioning post-apocalyptic Futures: a speculative design Toolkit for non-designers	Anna Verhoeven (2023).	<i>Environmental Design secara radikal</i>	Buku
<i>The Urban Sketching Handbook Architecture and Cityscapes: Tips and Techniques for Drawing On Location</i>	Campanario, G., & Dewhurst, M. (2014)	Layer drawing on <i>Environment</i>	Buku
<i>The Art of Perspective: The Ultimate Guide for Artists in Every Medium</i>	Metzger, P. (2007)	<i>Environmental Atmospheric Perspective</i>	Buku
Luminance working in Grayscale	Steven Bradley (2014)	Color value	Web
Coloring the world of visually impaired character in 'Broken Faith.'	Lukmanto, C. (2020)	Color Theory	Jurnal



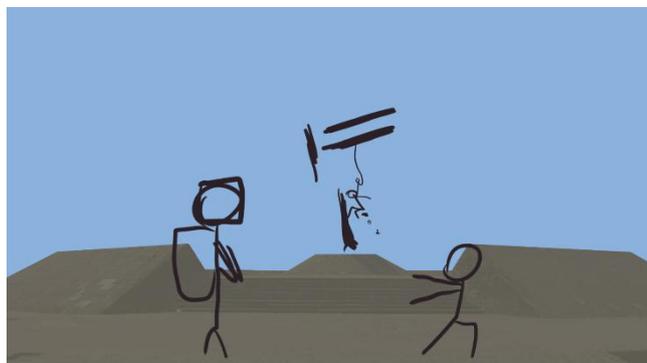
#### d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Tahapan pertama dalam perancangan *environment* adalah pembuatan sketsa. Sketsa tersebut dibuat di dalam CSP, sketsa ini memvisualisasikan konsep pertama yang kami inginkan yaitu *Post-Apocalypse*. Hingga dilakukan beberapa sketsa untuk mencakupi Vibes dari post apokalips tersebut



Gambar 3.14 Sketsa Monumen Bandung lautan api  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

Menggunakan Konsep Indonesia dengan *Post-Apocalypse* bahan percobaan yang akan digunakan untuk pembuatan konsep adalah Tugu Bandung Lautan api, bandung lautan api ini adalah salah satu yang menyimbolisasikan peperangan di dalam Indonesia, sehingga kami menggunakannya sebagai penanda dan juga untuk meningkatkan *Environmental Storytelling* akan kekalahan manusia.



Gambar 3.15 Sketsa dari Pewarnaan Dasar bandung lautan api  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

Menggunakan foto yang *iconic* dari bandung lautan api tersendiri dapat meningkatkan perasaan dari *Post apocalyptic* yang terjadi di dalam Indonesia.



Gambar 3.16 Referensi dari Bandung lautan api  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

Setelah dari mengambli referensi dari Bandung lautan api tersendiri maka dilakukan Reimajinasi dari Monumen tersebut menjadi kondisi *Post apocalyptic*.



Gambar 3.17 Bandung lautan api Base color  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

Penulis pun menyelesaikan dari reimajinasi tersebut dengan menambahkan *Texture* kotor dan juga kasar kedalam gambar untuk meningkatkan rasa akan Tua dan juga kehancuran yang terjadi dengan Monumen bandung lautan api tersebut.



Gambar 3.18 Bandung Lautan api setelah *Texture*  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

Dengan melakukan ini penulis juga dapat memperlihatkan bagaimana pertumbuhan dapat tumbuh dari sela-sela dan bagaimana bangunan dapat hancur dengan adanya waktu terutama dengan adanya erosi yang terjadi dari hujan dan angin.

### 3.4. Produksi:

Produksi dimulai dengan penulis mengumpulkan hasil dari eksplorasi dan referensi dengan menggunakan hal tersebut sebagai dasar penulis mulai menggunakan aplikasi gambar clipstudio paint untuk menggambarkan sesuai dengan yang diperlukan.

Dimulai dari memilih referensi dan mengubahnya sesuai dengan tema yang diperlukan yaitu *Post Apocalypse* dengan menambahkan tumbuhan atau mengubah objek sesuai dengan umur yang diinginkan.



Gambar 3.19 Referensi Bandung  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024



Gambar 3.20. Referensi Semarang  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024



Gambar 2.21. Bandung Lautan Api  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024



Gambar 3.22. Tugu Semarang  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

### 3.5 Pascaproduksi:

Setelah envi selesai akan langsung diserahkan terhadap colorist untuk dilakukan komposisi warna untuk penyatuan warna akan *environment* dan animasi.