

1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana penerapan arsitektur kolonial pada gedung gereja dan sub ruangan gereja dalam animasi 2D “White Letter” dirancang?

1.2. BATASAN MASALAH

Batasan penulisan berada pada perancangan *environment*, terutama pada perancangan aset gereja pada cerita, yang dibatasi:

1. Perancangan interior dan *exterior* gedung gereja dan sub ruangan gereja yang memiliki unsur gaya arsitektur kolonial pada *act 2* dan *act 3*.
2. Perancangan aset gaya arsitektur kolonial dengan limitasi 7 dari 9 elemen arsitektur gaya kolonial pada gereja di Indonesia, yang merujuk pada penulisan Handinoto (1996).

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dalam penulisan ini adalah untuk menjelaskan langkah-langkah yang dilakukan dalam proses perancangan *environment* dalam animasi 2D “White Letter”. Perancangan dibuat sesuai dengan studi literatur dan referensi untuk menciptakan aset *environment* yang sesuai dengan kebutuhan cerita yang memiliki latar belakang gaya arsitektur kolonial.

2. STUDI LITERATUR

Proses perancangan *environment* dirancang dengan beberapa teori yang digunakan sebagai acuan dasar penciptaan. Teori yang digunakan menjadi dasar referensi studi literatur dan studi referensi visual perancangan.

Teori dasar yang dipakai adalah *environment design* dan memfokuskan pada teori arsitektur dalam sinema. Pembahasan akan membahas secara dasar mengenai *environment*, dan peran arsitektur dalam konteksnya kebutuhan media film dan animasi naratif.

Referensi literatur yang digunakan adalah literatur gaya arsitektur kolonial. Yang dijadikan acuan utama dalam proses studi referensi dalam perancangan *environment* animasi 2D “White Letter”.

2.1. ARSITEKTUR DALAM SINEMA

Environment memiliki beberapa peran di dalam media film dan animasi, *environment* bukan hanya sekadar latar tempat, tetapi juga berfungsi sebagai elemen naratif yang dapat menggambarkan suasana, memperkuat karakterisasi, dan membangun logika dunia dalam cerita (Bordwell, 2001). Seorang *environment designer* harus mampu merekayasa sebuah tempat atau waktu dengan melakukan riset mengenai arsitektur yang digunakan. Dalam prosesnya, *environment designer* akan memahami jenis-jenis desain, material, teknis, dan peralatan yang digunakan dalam konteks jenis arsitektur tersebut (LoBrutto, 2002).

Arsitektur dan sinema memiliki setidaknya dua persamaan, yang pertama adalah dalam penggunaannya di media sebagai ilusi dan yang kedua, keduanya merupakan proses desain (Ashwitha, 2020). Arsitektur dirancang dengan beberapa faktor seperti ruang dan navigasi manusia yang akan berada didalamnya. Arsitektur bercerita dengan ruang, bentuk, dan material. Menurut Kaur (2022), semua film berawal dari ide yang abstrak dari seorang sutradara tetapi dengan bantuan arsitektur, tingkat kepercayaan sebuah film bagi penonton dapat lebih jelas dengan adanya bantuan konteks waktu dan ruang dibalik sebuah narasi.

Pemilihan gaya arsitektur dalam sebuah film atau animasi merupakan bagian dari perancangan yang diputuskan oleh *filmmaker* sesuai dengan apa yang dibayangkan saat proses bercerita. Arsitektur merupakan identitas yang dapat digunakan untuk mencapai visi dari *filmmaker* tersebut. Menurut Kaur (2022), arsitektur menjadi landasan dalam usaha seorang *director* untuk membuat sebuah film yang dapat dipercaya dan memiliki keaslian yang dapat dipercaya oleh penonton.

Arsitektur dalam kebutuhan narasi dapat menyampaikan pesan visual dengan cara memberikan kesan ruang dan waktu, seperti sebuah ruangan yang terlihat berumur. Dengan penonton yang mengamati visual tersebut, dapat tersiratnya

sebuah cerita yang tidak disampaikan secara langsung lewat dialog maupun aksi. Seperti bahasan dari Ashwita (2020), mengenai penggunaan arsitektur yang berperan sebagai *backdrop* dapat bercerita lewat simbol dan bentuk yang ditunjukkan dalam *framing* sebuah film. Sebagai contoh, penggunaan bangunan yang memiliki skala besar untuk menunjukkan kekuasaan dan keagungan.

2.2. GAYA ARSITEKTUR KOLONIAL

Gaya arsitektur kolonial merupakan gaya arsitektur yang muncul di Indonesia dari hasil perpaduan budaya Belanda dan budaya lokal Indonesia. Mulainya ada gaya campuran (eklektisisme), merupakan pengaruh dari arsitek Belanda yang memutuskan keperluannya akan adanya karakteristik dari budaya Hindia Belanda dalam keputusan pembangunan arsitektur untuk bangsa Belanda yang berada di Indonesia. Mulai berkembangnya gaya arsitektur kolonial menurut Wijayanti (2010), dimulai pada tahun 1920 hingga 1940 an yang merupakan awal dari gerakan pembaruan arsitektur dari Belanda yang dampaknya pada indonesia adalah gaya arsitektur Hindia Belanda yang dimasukan karakteristik arsitektur Belanda untuk mendorong kemajuan.

Menurut Rahmawati (2024), berdasarkan penelitian soal konstruksi struktur bergaya arsitektur kolonial yang tersebar di Indonesia, struktur dengan gaya arsitektur kolonial Belanda telah dibangun dengan modifikasi yang memperhitungkan kondisi iklim dan lingkungan daerah lokal.

Karakteristik arsitektur kolonial menurut Handinoto (1996) yang dideskripsikan dalam tulisannya mengenai ciri-ciri struktur dengan gaya arsitektur kolonial sebagai berikut:

1. Atap *gevel*, menghadap pada tampak bangunan yang biasanya berbentuk segitiga seperti atapnya.
2. Menara yang memiliki beberapa varian bentuk seperti, bulat, persegi, heksagonal, dan bentuk-bentuk geometris lainnya.
3. dormer/cerobong, yang pada struktur berfungsi untuk ventilasi sirkulasi udara dan juga pencahayaan.

4. *Tympanon* atau tadah angin, merupakan lambang masa pra-kristen yang memiliki bentuk pohon kehidupan, kepala kuda, atau roda matahari.
5. *Balustrade* yang merupakan pagar pembatas balkon atau dek bangunan yang biasanya terbuat dari bahan beton cor.
6. *Bouvenlicht* atau lubang ventilasi, merupakan bukaan pada tembok struktur yang memiliki fungsi sebagai regulasi termal dan standar kesehatan.
7. *Windwijzer*, yang merupakan hiasan atap.
8. *Nok Acroterie* atau ornamen atap, adalah hiasan yang berada di atap struktur yang berfungsi sebagai indikator angin. Dulunya terbuat dari daun alang-alang yang dipakai di atas rumah-rumah petani Belanda.
9. *Geveltoppen* (hiasan pada puncak tampak struktur), bentuknya segitiga yang ada di tampak depan struktur.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

“White Letter” adalah animasi dua dimensi yang diproduksi oleh CatBox Express, yang membahas mengenai tema waktu dan isolasi. Animasi ini merupakan animasi bergenre fiksi drama, yang memiliki *setting* pada tahun 2018. Secara teknis, animasi ini menggunakan teknik animasi *2D frame by frame* dan digabungkan dengan *environment* yang dirancang menggunakan *software 3D*. *Environment* pada animasi ini dirancang dengan penerapan gaya arsitektur kolonial, yang dipilih untuk mendukung tema cerita dan menunjukkan narasi lewat *environment storytelling*. Salah satu *environment* yang memiliki gaya arsitektur kolonial dan yang merupakan *setting* penting dalam cerita adalah gedung gereja, yang interior dan exteriornya terlihat tua untuk membantu menggambarkan rasa terisolasi pada cerita.

Konsep Karya

Animasi 2D “White Letter” membawakan sebuah cerita yang menggunakan *setting* tahun 2018 dan lokasinya dibatasi oleh sebuah pulau terpencil yang berada di kepulauan Indonesia. Keputusan tersebut dibuat untuk mendukung tema isolasi pada cerita dengan cara memberikan kesan sebuah *setting* yang terjebak di masa