

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

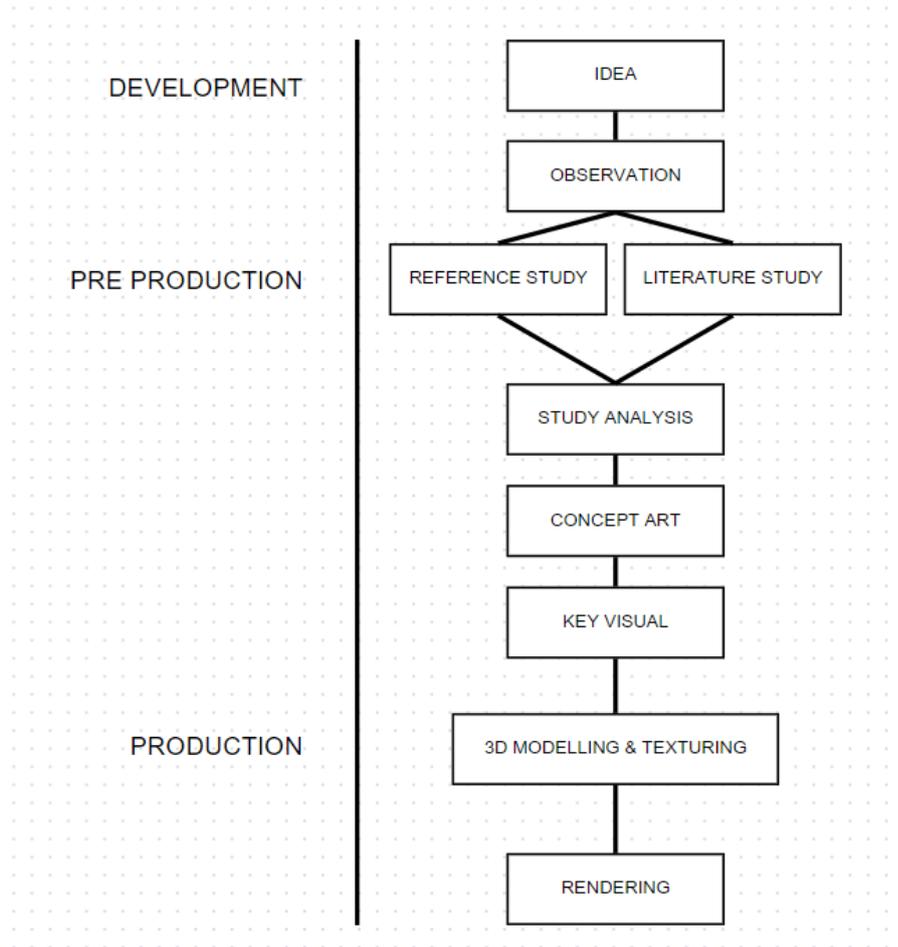
Animasi 2D “White Letter” membawakan sebuah cerita yang menggunakan *setting* tahun 2018 dan lokasinya dibatasi oleh sebuah pulau terpencil yang berada di kepulauan Indonesia. Keputusan tersebut dibuat untuk mendukung tema isolasi pada cerita dengan cara memberikan kesan sebuah *setting* yang terjebak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

lalu. Konsep tersebut didukung dengan gedung gereja tua yang merupakan setting utama menggunakan gaya arsitektur kolonial serta memiliki perabotan tua seperti tokoh yang terjebak di masa lalu.

Perancangan *environment* dilakukan dengan membuat aset bangunan exterior dan juga interior. Keputusan ini dibuat untuk mencapai gaya visual yang dapat menciptakan sensasi ruang dalam tampak akhir animasi. Dengan *software 3D* dapat dibuatnya aset bangunan bergaya arsitektur kolonial dengan lebih akurat lewat *modelling*, *texturing*, dan *rendering*. Dalam prosesnya, penulis melakukan studi literatur dan studi referensi untuk dapat menciptakan *environment* yang dapat dipercaya sesuai dengan studi referensi mengenai gaya arsitektur, dan dapat digunakan sebagai unsur bercerita yang berdampingan dengan tokoh dalam animasi sesuai dengan referensi literatur mengenai arsitektur dalam sinema.

Penggambaran usia tua pada tokoh dicerminkan dalam *environment* yang dirancang dengan referensi masa kolonial, untuk menunjukkan sifat tidak mau meninggalkan masa lalu. Interior juga dipenuhi karakteristik yang berhubungan dengan tokoh, seperti gambar pada tembok, barang-barang anak yang berantakan di sekitar ruangan, dan tanda-tanda bahwa barang tua yang digunakan terlihat dirawat dan berusia sebagai bentuk *environmental storytelling*.

## Tahapan Kerja



**Gambar 3.1.** Tahapan kerja perancangan *environment* animasi “While Letter”

Sumber : dokumentasi pribadi, 2024

### 1. Pra produksi:

#### a. Ide atau gagasan

Ide berawal dari brainstorming tema cerita yang ingin dibawakan untuk membentuk form awal dari cerita dan tema pada animasi. Dengan tema dan cerita mengenai isolasi dan kehilangan, akan dimulainya eksplorasi mengenai tema yang ingin dibawakan agar keputusan dalam perancangan *environment* dapat dimulai. Perancangan *environment* dimulai dengan mencari referensi setting yang dapat menunjukkan tema tersebut dalam cerita. Keputusan

untuk memilih sebuah gereja tua sebagai setting berawal dari diskusi mengenai environment yang cocok untuk memberi kesan isolasi secara fisik. Kemudian untuk membatasi lagi setting dalam menggambarkan tema isolasi dan waktu, environment utama akan berada di sekitar sebuah gedung gereja yang memiliki gaya arsitektur kolonial Belanda di Indonesia.

b. Observasi

Penulis mulai dengan melakukan studi observasi referensi lewat situs *pinterest* untuk menemukan jenis *environment* yang cocok dengan setting cerita yang sudah ditentukan. Dengan cara ini, penulis dapat membuat *moodboard* yang digunakan dalam proses perancangan awal *environment*.



Gambar 3.2. *moodboard interior* (kiri), *moodboard exterior* (kanan)

Sumber : dokumentasi pribadi, 2024

*Moodboard* membantu penulis dalam proses perancangan karena memberikan referensi untuk visual yang ingin dicapai, dan memberikan arahan mengenai gaya arsitektur yang dipakai.

Gedung gereja yang dirancang mereferensikan gereja-gereja di Indonesia yang memiliki gaya arsitektur kolonial. Bangunan dengan gaya arsitektur kolonial menurut Wijayanti (2010), adalah bangunan yang dibuat pada tahun 1920 - 1940 an.



Gambar 3.3. Gereja Kristen Indonesia (1921), Bandung, Indonesia

Sumber : colonialarchitectureproject.org, 2019

Gereja Kristen Indonesia yang dibangun pada tahun 1921, memiliki ciri arsitektur kolonial pada tampak bangunan yaitu berupa *gavel pediment* yang berbentuk segitiga, juga ada menara atau *tower* yang berfungsi untuk memfasilitasi lubang ventilasi untuk udara.



Gambar 3.4. Gereja Hati Kudus Yesus, Surabaya, Indonesia

Sumber : colonialarchitectureproject.org, 2019

Contoh lain untuk *gavel* bentuk segitiga pada bangunan kolonial dan juga tower yang memiliki lubang ventilasi pada gedung gereja. Di puncak *gavel* pada gambar kiri, terlihat ada *Nok Acroterie* (hiasan puncak atap).



Gambar 3.5. Gereja Santa Theresia (1933), Jakarta, Indonesia

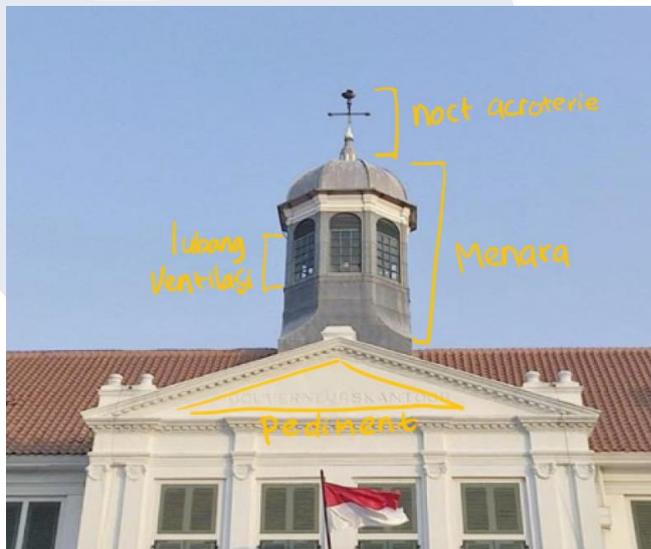
Sumber : Aditya, 2019

Gereja Santa Theresia Jakarta juga memiliki beberapa ciri unsur arsitektur yang masuk kedalam deskripsi gaya kolonial yang cukup lengkap. Adanya *tower*/menara yang berfungsi untuk lonceng gereja sekaligus lubang ventilasi, kemudian di atas *tower*/menara tersebut juga terdapat *Windwijzer* (penunjuk angin) yang merupakan ornamen di pucuk atap, kemudian seperti lokasi sebelumnya, terdapat *gavel* pediment, *Nok Acroterie* (hiasan puncak atas), dan *Geveltoppen* (hiasan kemuncak atap depan).



Gambar 3.6. dormer pada bangunan kolonial

Sumber : kompas.com, 2021



Gambar 3.7. Museum Fatahillah, Jakarta, Indonesia

Sumber : kompas.com, 2021

Bangunan museum Fatahillah, Jakarta juga memiliki menara yang memiliki lubang ventilasi yang tampak cukup dominan, kemudian *windwijzer* dan *gevel* jenis *pediment*.

c. Studi Pustaka

Tabel 3.1. Tabel penulisan yang digunakan dalam studi pustaka.

No.	Judul Buku	Nama pengarang dan tahun terbit	Teori yang diambil
1.	DAENDELS DAN PERKEMBANGAN	Handinoto, 2009	Teori mengenai

	ARSITEKTUR DI HINDIA BELANDA ABAD 19		arsitektur kolonial belanda dan ciri cirinya.
2.	<i>The Filmmaker's Guide to Production Design</i>	LoBrutto, 2002	Teori peran seorang <i>environment designer</i> .
3.	ARCHITECTURE IN CINEMA	Ashwitha, 2020	Teori peran arsitektur dalam sinema.
4.	ARSITEKTUR STASIUN LASEM DITINJAU DARI PENDEKATAN ARKEOLOGI KESEJARAHAN	Wijaya, 2023	Bahasan mengenai penggunaan material pada bangunan kolonial.
5.	RELATIONSHIP BETWEEN ARCHITECTURAL FORM AND MEANING IN SANTA THERESIA CATHOLIC CHURCH, JAKARTA, INDONESIA	Salura, 2019	Acuan dalam referensi spesifikasi bangunan gereja Santa Theresia, Jakarta.

Dengan kajian literatur tersebut, penulis melakukan riset mengenai gaya arsitektur kolonial mulai dari spesifikasi dari arsitektur tersebut, material yang digunakan, sejarahnya, serta logika dalam perancangannya. Perancangan *environment* yang dibuat berdasarkan studi literatur tersebut membantu penulis dalam bercerita lewat visual dari setting yang dibuat khusus untuk animasi “White Letter”.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Proses eksperimen pada perancangan *environment* animasi “White Letter” dimulai dengan mereferensikan hasil observasi unsur-unsur

arsitektur kolonial yang ditemukan pada bangunan-bangunan nyata di Indonesia yang kemudian dipakai dalam perancangan *environment*.



Gambar 3.8. Gereja Santa Theresia (1933), Jakarta, Indonesia

Sumber : Aditya, 2019

Dari hasil observasi, penulis memilih Gereja Santa Theresia, Jakarta untuk dijadikan referensi utama dalam perancangan *environment* gedung gereja tua. Hal ini karena bentuk gabelnya yang tinggi dan lebar dengan bentuk simetris dan menara di tengah atap yang tidak terlalu besar. Bentuk gereja tersebut digunakan dalam narasi cerita, dimana tokoh utama berinteraksi dengan bagian gedung gereja. Bentuk *Nok Acroterie* yang memiliki bentuk salib juga digunakan dalam cerita sebagai bagian dari narasi *environmental storytelling*. Untuk referensi spesifikasi bangunan gereja, penulis merujuk ke penulisan Salura (2019) yang membahas spesifikasi dan makna dari bangunan Gereja Katolik Santa Theresia Jakarta.

Dengan berbagai referensi dari hasil observasi, penulis menggunakan unsur-unsur arsitektur tersebut kedalam *environment*

*design* yang diaplikasikan dengan eksperimentasi *modelling* bangunan.



Gambar 3.9. *Dormer* pada tampak exterior sub ruangan gereja

Sumber : dokumentasi penulis, 2024

penulis membuat model dasar berdasarkan referensi, yang merupakan tahap dari *environment design*. *Dormer* pada bagian exterior bangunan memberikan ventilasi pada interior bangunan dan membentuk perancangan *setting* sesuai tema cerita yang membawakan yang berkesan tua.



Gambar 3.10. *Dormer* pada tampak interior gereja

Sumber : dokumentasi penulis ,2024

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Eksplorasi bentuk dan teknis yang dilakukan penulis merupakan hasil dari implementasi eksperimentasi penulis. Pada bagian eksperimentasi dijelaskan bahwa penggunaan unsur arsitektur kolonial sebagai bentuk *environment* dapat digunakan dalam bagian teknis animasi, yang merupakan bagian dari *environment design*. Eksplorasi yang dilakukan adalah penggunaan Dormer dan lubang ventilasi khas gaya arsitektur kolonial untuk mendukung *environmental storytelling* pada animasi.



Gambar 3.11. pencahayaan interior gereja yang berasal dari *dormer*

Sumber : dokumentasi penulis, 2024



Gambar 3.12. *Bouvenlicht* (lubang ventilasi) di interior sub ruangan gereja

Sumber : dokumentasi penulis, 2024

## 2. Produksi:

Proses produksi *environment* pada animasi dimulai dari proses perancangan aset melalui *3D modelling*. Penulis menggunakan bentuk dasar dari *storyboard* yang sudah dibuat, untuk menciptakan ruangan dan bangunan yang berisikan aset aset *environment*.



Gambar 3.13. bentuk dasar bangunan *3D modelling* sub ruangan gereja (kiri) dan gedung gereja (kanan)

Sumber : dokumentasi penulis, 2024

Dari hasil *blocking* awal *3D modelling*, penerapan gaya arsitektur kolonial diterapkan pada proses *texturing* dan *detailing*.



Gambar 3.14. Penerapan elemen arsitektur kolonial pada *environment*

Sumber : dokumentasi penulis, 2024

*Environment* yang dirancang berdasarkan studi literatur dan referensi melalui beberapa revisi. Penulis menerapkan aspek-aspek arsitektur kolonial sebagai pendukung *setting* cerita, untuk menunjukkan usia bangunan lewat *texturing* dan *detailing* yang

memperlihatkan lumut pada tembok, ataupun cat yang sudah terkelupas dan genteng yang rusak.



Gambar 3.15. Texturing dan detailing pada *environment*

Sumber : dokumentasi penulis, 2024

### 3. Pascaproduksi:

Proses pasca produksi hanya dilakukannya beberapa pengaturan aset untuk masuk ke proses *rendering*. Aset dibagi berdasarkan *background* dan *foreground*. Proses ini dilakukan untuk menciptakan *depth* pada *environment* dan membantu proses *compositing*.

## 4. ANALISIS

Bangunan gereja pada animasi “White Letter” dirancang sesuai dengan ciri-ciri bangunan kolonial menurut Handinoto (1996), yang mencakup 7 dari 9 ciri yang disebutkan dalam penulisannya. Dalam perancangannya, penulis juga menerapkan unsur-unsur yang ada pada teori *environment design* menurut LoBrutto (2002), yaitu arsitektur dalam sinema, yang membantu dalam keputusan material dan teknis yang digunakan pada *setting* animasi. Pembahasan akan diikuti analisis mengenai penerapan unsur-unsur literatur dan keterkaitannya dalam *environment design*.

### 4.1. HASIL KARYA

Tabel 4.1. Penerapan unsur-unsur arsitektur kolonial menurut Handinoto (1996) pada gedung gereja

No.	Unsur-unsur arsitektur kolonial (Handinoto,	Hasil rancangan