

sebuah desain *environment* dalam animasi 2D. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian yang akan mengangkat isu atau topik yang berkaitan.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Penulis ingin menciptakan film animasi pendek yang menceritakan tentang 3 sahabat yang melakukan perjalanan ke Taman Gua Sunyaragi untuk melakukan sebuah dokumentasi. Sebagai seorang desainer *environment*, penulis akan membahas perancangan *environment* Gua Sunyaragi dan bagaimana unsur horor dapat divisualkan dalam desain *environment*. Landasan penciptaan terdiri dari dua bagian utama yaitu tinjauan teori dan konsep objek penciptaan. Untuk teori yang digunakan ada teori *environment design* pada animasi 2D. Untuk mendukung konsep penciptaan digunakan teori perspektif, *floorplan* dan *siteplan*.

2.1 ENVIRONMENT DESIGN PADA ANIMASI 2D

Animasi adalah sebuah media berupa gambar yang menggambarkan suatu objek dan susun dengan berurutan untuk menciptakan ilusi gerakan (Bangun et al., 2025). Menurut Rosadi et al. (2023), animasi memiliki tiga fitur utama yaitu gambar, gerakan dan simulasi. Dalam pembuatan animasi, salah satu unsur pembentuk animasi adalah *environment*.

Environment design adalah perancangan visual pada *setting*/ latar sebuah animasi, meliputi desain pada keseluruhan latar tempat, desain properti untuk dekorasi, dan penentuan lokasi/ *blocking* karakter yang akan berinteraksi dengan objek dalam lingkungan tersebut untuk menciptakan suasana tertentu (Bangun, 2025). Hal ini diperkuat dengan pernyataan Rosadi et al. (2023), yang mengatakan *environment* memiliki peran penting dalam memvisualkan lingkungan tempat para karakter dan objek-objek lainnya saling berinteraksi sehingga penonton dapat mengetahui seperti apa suasana yang ada di sebuah tempat dalam animasi.

Menurut Sahda et al. (2021), pembuatan *environment* pada animasi digambar berdasarkan penulisan skenario atau naskah dan *storyboard* yang sudah

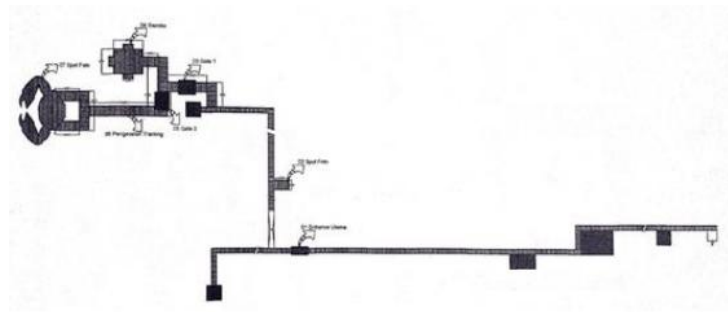
ditetapkan. Menurut Rosadi et al. (2023), proses perancangan *environment* dalam animasi dibagi menjadi 3 tahap, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

1) Pra Produksi

Menurut Rosadi et al. (2023), pada tahap pra produksi, perancangan dimulai dari mencari ide berdasarkan cerita yang telah dibuat lalu divisualisasikan dalam bentuk *concept art* atau sketsa sebagai sebuah contoh atau ide untuk gambaran sebuah *environment*. Pada tahap ini juga dilakukan pengumpulan moodboard terkait warna dan *artstyle* yang akan digunakan. Dalam dunia animasi, *art spectrum* atau *spectrum of animation style* adalah aneka gaya visual yang dapat digunakan oleh pembuat animasi untuk menghasilkan visual yang estetik, mengekspresikan ide, menyampaikan pesan yang kompleks serta menghibur. Dengan ini pembuat animasi bisa memilih gaya animasi seperti kartun atau semi-realistis (3D-Ace, 2024). Setelah selesai menentukan konsep awal dan *artstyle*, tahap perancangan dilanjutkan ke perancangan *siteplan* dan *floorplan* untuk menentukan bentuk dan juga ukuran sebuah *environment*.

a. *Siteplan* / Eksterior

Menurut Mustari et al. (2022), *siteplan* adalah sebuah konsep peta rencana pembagian bangunan yang berbentuk gambar dua dimensi. *Siteplan* adalah konsep perancangan berkaitan dengan desain bagian luar bangunan dan dimana bangunan tersebut akan dibangun. Teknik ini bisa dimanfaatkan dalam pembuatan sebuah *environment* dalam animasi 2D, dengan menggambar sebuah *siteplan*, desainer *environment* dapat mendapatkan ide bagaimana sebuah bangunan akan terlihat dari luar dan juga dimana bangunan tersebut akan terletak. Lingkup *siteplan* bisa dalam area kecil, misalnya sekolah, rumah sakit, dan perumahan, tapi juga bisa dalam area yang besar misalnya peta sebuah negara, kota, atau kerajaan. Dalam penggambaran *siteplan*, bisa dilengkapi dengan arah mata angin untuk menentukan sumber pencahayaan naturalnya.

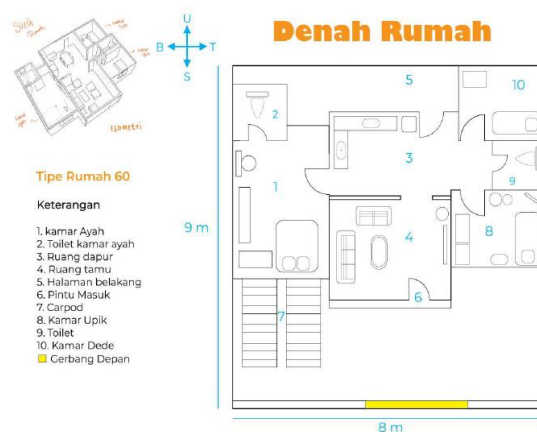


Gambar 2.1. Contoh gambar siteplan.

(Sumber: Diadaptasi dari Mustari et al. 2022, hlm. 6032).

b. *Floorplan* / Interior

Menurut Francis D.K. Ching dikutip dari Nathaniel (2024) menyatakan bahwa *floor plan* dapat diartikan sebagai denah yang menunjukkan tata letak dalam ruang bangunan. Pada skala sebuah ruangan, elemen-elemen *props*, dapat tertata baik sebagai bentuk di dalam sebuah area atau dapat berfungsi untuk mengartikan bentuk suatu wilayah ruang. Dalam dunia perfilman, menurut Studio Antelope (2025), *floor plan* adalah sebuah denah set yang digunakan untuk *shooting*. *Floor plan* disusun sebelum tahap produksi dan berguna sebagai panduan saat tahap produksi. *Floor plan* secara umum digunakan sangat berguna untuk mengetahui tata letak lampu, kamera, dan *props* lainnya.



Gambar 2.2. Contoh gambar Floorplan.

(Sumber: Diadaptasi dari Herdinata et al. 2021, hlm. 27)

2) Produksi

Menurut Rosadi et al. (2023), tahap produksi diawali dengan penggambaran bentuk berupa isometrik *environment* untuk memvisualkan volume dari tata letak *environment* yang telah dibuat. Pada tahap ini desainer *environment* menerapkan Teknik perspektif dan tekstur kedalam desain *environment* untuk meningkatkan estetika. Menurut Bangun et al. (2025), perspektif merupakan sebuah konsep terkait dengan dimensi dan kedalaman. Dalam sebuah desain, perspektif digunakan untuk membuat sebuah ilusi jarak (elemen tiga dimensi) dalam bidang dua dimensi. Teknik ini digunakan dalam pembuatan *environment* untuk menerapkan konsep jarak dan dimensi pada sebuah *environment*.



Gambar 2.3. Contoh gambar isometrik perspektif 2 titik hilang.

(Sumber: Diadaptasi dari Herdinata et al. 2021, hlm. 30)

Dalam tahap perancangan *environment*, mulai proses perancangan *asset* dan *property*. Dalam pembuatan animasi, *asset* dapat diartikan sebagai beberapa elemen penting dalam proses produksi animasi. Hal ini meliputi berbagai elemen seperti desain tokoh, *environment*, tekstur dan berkas *audio* (Connolly, 2024). *Property* atau *props* adalah salah satu elemen dari perancangan *environment*. Menurut Corrigan & White dikutip dari Mellisa (2020) *property* atau *props* adalah segala objek atau alat yang dapat digunakan oleh karakter, *props* memiliki fungsi sebagai pemberitahu tema film, mengekspresikan tokoh dan banyak lagi. Untuk menjelaskan lebih lanjut, menurut Hart dikutip dari Mellisa (2020) *property* dibagi menjadi 2 yaitu *hand props* yang berupa *props* yang dipakai maupun digunakan

oleh tokoh dan *set props* yang merupakan *props* yang terlepas dari tokoh seperti furnitur, perabotan, lantai, dinding dan lain lainnya.



Gambar 2.4. Contoh gambar props.
(Sumber: Diadaptasi dari Mellisa. 2020, hlm. 84)

3) Pasca Produksi

Menurut Rosadi et al. (2023) tahap pasca produksi dalam perancangan *environment* untuk sebuah animasi 2D meliputi proses pewarnaan, memberi tekstur material pada aset, dan memberikan pencahayaan pada latar yang telah dirancang agar dapat membangun suasana yang sesuai dengan jalan cerita dan *storyboard*. Dalam pembuatan sebuah gambar *environment* yang memiliki suasana tertentu, pemilihan warna berperan penting dalam menentukan suasana tersebut. Menurut Lukmanto (2020) warna merupakan salah satu aspek yang dapat menentukan psikologi cerita dalam animasi. Warna *environment* memiliki dampak yang besar terhadap tingkah laku manusia, hal ini dapat berupa reaksi positif ataupun negatif terhadap lingkungan mereka. Dengan demikian, untuk mewarnai sebuah *environment* dalam animasi 2D, diperlukan pemahaman mengenai teori warna seperti perbedaan antara *hue*, intensitas warna, *value* dan temperatur warna.

Lebih lanjut, menurut Bangun et al. (2025) pencahayaan juga merupakan elemen penting dalam menciptakan *mood* tertentu dalam sebuah gambar. Hal ini dikarenakan cahaya dapat mempertegas bentuk sehingga dapat berfungsi dalam menunjukkan atau menyembunyikan sebuah detail pada gambar. Selain itu cahaya juga mampu memberikan penekanan pada tekstur material dari obyek yang ada dalam gambar.

Menurut Katatikarn et al., (2017), tata pencahayaan untuk menunjang *mood* yang ingin dibangun dibagi menjadi 3 yaitu *high key*, *low key*, dan *under-lighting*. *High key lighting* menggunakan *key light* dan *fill light* dengan intensitas hampir sama sehingga bayangan menjadi halus dan detail objek maupun karakter terlihat jelas. Sebaliknya, *low key lighting* mengurangi penggunaan *fill light* sehingga menghasilkan kontras tinggi dengan bayangan yang berat dan panjang, menciptakan suasana dramatis atau misterius. Adapun *under-lighting* menempatkan sumber cahaya dari bawah sehingga bayangan jatuh ke atas wajah atau objek, memberikan kesan menyeramkan.



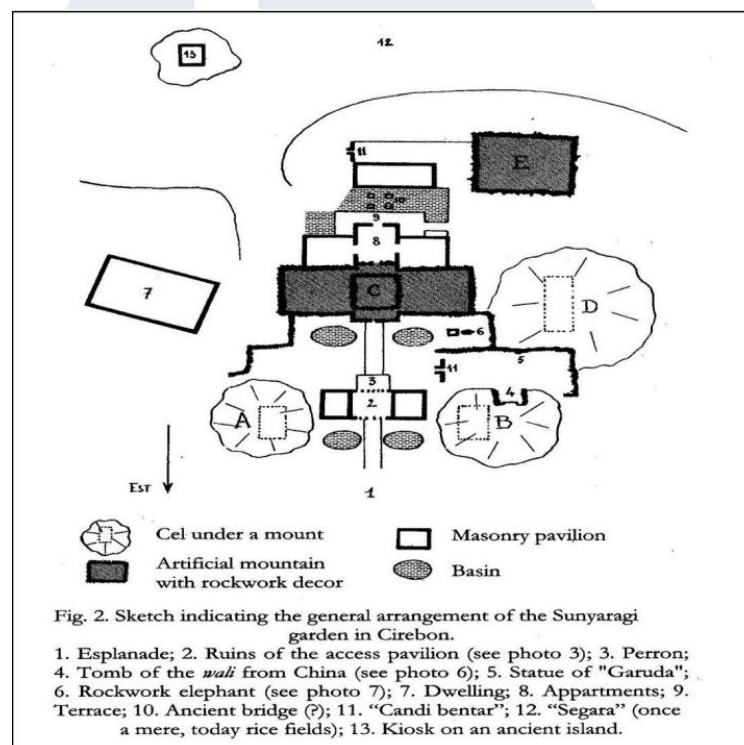
Gambar 2.5. Contoh warna pada setting animasi horor *Coraline*.
(Sumber: Diambil dari <https://www.intofilm.org/resources/1637>)

Pencahayaan dapat mempengaruhi gelap terang/ *value* pada gambar. *Value* dapat dihitung dengan rentang 0% sebagai warna yang akan terlihat sangat gelap, hingga 100% sebagai warna yang akan terlihat sangat cerah (Kurniastuti et al., 2022). Shimodaira & Kida (2025) menyimpulkan menemukan bahwa semakin rendah *value* sebuah warna, semakin tinggi emosi negatif yang kemungkinan ingin ditekankan sedangkan warna dengan *value* tinggi dapat memberikan kesan damai atau hangat.

2.2 GUA SUNYARAGI

Menurut Warliati & Puarag (2025) Gua Sunyaragi merupakan benda cagar budaya yang dikelilingi oleh Danau Jati dan beberapa air terjun sebagai pemandangan estetika. Gua Sunyaragi termasuk dari bagian Keraton Kasepuhan. Nama Sunyaragi berasal dari dua kata, yaitu *sunya* yang memiliki arti sepi dan *ragi* yang berarti raga.

Gua Sunyaragi berfungsi sebagai tempat peristirahatan dan meditasi para sultan di saat itu. Menurut Juwono et al. (2013), Gua Sunyaragi juga memiliki fungsi lain sebagai ruang untuk praktik spiritual, meditasi, dan penghayatan batin. Menurut Herlembang (2020) Gua Sunyaragi juga menjadi salah satu tempat militer terutama pada masa kepemimpinan Sultan Sepuh V atau Sultan Sjafiudin Matangaji. Pada masa itu Gua Sunyaragi difungsikan sebagai tempat ibadah sekaligus juga sebagai markas besar prajurit kesultanan, gudang senjata dan tempat pembuatan senjata dalam melawan VOC.



Gambar 2.6. Gambar denah Gua Sunyaragi.
(Sumber: Diadaptasi dari Juwono et al. 2013, hlm. 34)

Menurut Warliati & Puarag (2025), Gua Sunyaragi terletak di Kota Cirebon tidak jauh dari pusat kota. Pengunjung lokal ataupun mancanegara masih sering berkunjung ke Gua Sunyaragi, yang dikenal juga sebagai Taman Sari Gua Sunyaragi. Gua Sunyaragi memiliki ciri khas yaitu mempunyai tembok yang terbuat dari karang menggunakan karang yang didapatkan dari perdagangan dari Tiongkok (Kompas, 2015). Gua Sunyaragi pada dasarnya dibentuk dari beberapa ruang kecil, ruang tersebut hanya bisa dimasuki satu orang. Ruang-ruang dalam

Gua Sunyaragi lazim disebut gua oleh masyarakat. Dilansir dari historia.id, selain pintu gerbang, bangunan gua Sunyaragi ini memiliki sejumlah bangunan yaitu gua Pengawal, gua Pawon, gua Lawa, monumen kuburan Cina, gua Padang Ati, gua Kelanggengan, gua Langse, gua Peteng, kamar Panembahan (terdiri dari kamar hias, serambi, dan pelataran), kamar Keputren (terdiri dari kamar mandi, kamar rias, serambi dan pintu belakang), balai kambing, kompleks gua Argojumur, dan danau (Laila, 2025).

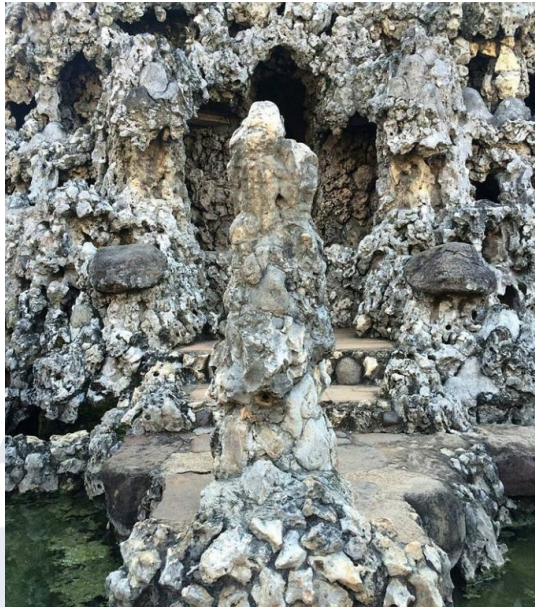


Gambar 2.7. Foto Gua Peteng sunyaragi.

(Sumber: Diadaptasi dari <https://www.merahputih.com/post/read/filosofi-mendalam-gua-peteng-di-kompleks>)

Menurut Kamaruddin et al. (2023), selain ruang-ruang kecil, terdapat situs-situs spiritual berupa patung-patung di sekitar area Sunyaragi. Salah satunya adalah patung perawan sunti. Patung ini terkenal dan ditakuti oleh masyarakat karena mitos yang dikandungnya. Mitos mengatakan jika seseorang menyentuh patung tersebut maka akan menjadi perawan selamanya atau sulit memperoleh jodoh.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.8. Foto patung perawan sunti sunyaragi.

(Sumber: Diadaptasi dari <https://www.merahputih.com/post/read/sentuh-patung-perawan-sunti-di-gua-sunyaragi-bisa-jomlo-seumur-hidup>)

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif. dengan teknik pengumpulan data berupa observasi lapangan, wawancara, dan studi karya. Observasi lapangan dilakukan secara langsung di Gua Sunyaragi pada tanggal 20 Februari 2025 untuk mendokumentasi kondisi visual, suasana, serta elemen lingkungan yang dapat dijadikan referensi dalam perancangan environment animasi. Selain itu, wawancara dilakukan dengan seorang pemandu wisata untuk memperoleh informasi terkait sejarah, fungsi, serta mitos yang berkembang mengenai Gua Sunyaragi. Teknik pengumpulan data juga diperkuat dengan observasi karya dengan genre sejenis yang memiliki kedekatan dalam membangun atmosfer horor dan misteri sehingga dapat dijadikan acuan dalam penerapan visual, *tone*, dan desain *environment* pada karya animasi yang diciptakan.