

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>)

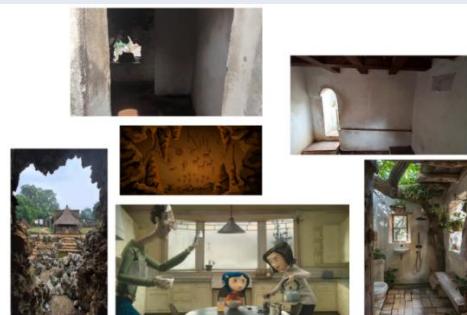
3. METODE PENCINTAAN

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.

3.2. OBJEK PENCINTAAN

Sunyaragi adalah sebuah film animasi 2D pendek yang dibuat oleh *production house* penulis Bernama Blitzkrieg yang beranggota empat orang. Film pendek ini memiliki latar tempat Gua Sunyaragi sebagai tempat utama dimana cerita akan berlangsung. Film ini bergenre horor dan misteri dengan perkiraan durasi sekitar lima sampai enam menit. Film animasi ini akan dibuat dalam bentuk dua dimensi menggunakan teknik animasi *frame by frame*. Proses produksi animasi ini dibuat menggunakan *software* Toon Boom Harmony. Penulis mengumpulkan referensi berupa *moodboard*. *Moodboard* terdiri dari foto dan gambaran hasil dokumentasi, termasuk gambaran *floorplan* dari karya yang sudah ada dan juga foto dokumentasi Gua Sunyaragi tersebut. Dari data tersebut, penulis menganalisis bagaimana *floorplan* untuk sebuah *environment* dibuat. Mulai dari pembagian ruangan dan juga petunjuk untuk tangga.



Gambar 3.1. Moodboard Interior Gua Peteng.

Sumber: Penulis



Gambar 3.2. Gambaran *floorplan* untuk Pink Palace pada film Coraline (2009)

(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/2111131072385052/>)

Selain floorplan, penulis menganalisis pembuatan gambaran isometrik untuk *environment*, seperti bagaimana cara menggambarnya dan juga apa saja yang ada di dalamnya. Ditambah dengan foto hasil dokumentasi, penulis bisa merancang desain interior yang diinginkan untuk hasil akhirnya. Hal yang dianalisis pada hasil dokumentasi adalah tekstur tembok yang ada pada interior dan tekstur batu yang ada pada eksterior, penulis juga melakukan observasi terhadap kombinasi warna yang ada pada bebatuan agar terlihat kasar dan detail detail kecil pada tembok seperti lumut dan juga retakan.



Gambar 3.3. Foto desain isometrik dari film *Coraline* (2009)

(Sumber: <https://livilily.blogspot.com/2011/05/coraline-2009-visual-development-with.html>)



Gambar 3.4. Foto dokumentasi interior gua peteng menghadap pintu.

(Sumber: Penulis)



Gambar 3.5. Foto dokumentasi interior gua peteng dari pintu masuk

(Sumber: Penulis)



Gambar 3.6. Foto dokumentasi eksterior gua peteng dari belakang

(Sumber: Penulis)

Dalam hasil dokumentasi tersebut, penulis dapat melihat bahwa warna yang dimiliki bebatuan pada tembok, batu batu berwarna putih ke abu abuan, dengan lumut yang meliputi berwarna hijau, disekitar area. Karena dokumentasi diambil saat siang hari, pencahayaan yang didapat cukup terang dan tidak terlalu gelap. Untuk mendukung visualisasi latar, penulis melakukan observasi pada karya sejenis yaitu:

1) Coraline

Film *Coraline* (2009) karya Laika Studios merupakan animasi *stop motion* bergenre *family/horror* yang menghadirkan cerita tentang seorang anak perempuan yang menemukan dunia paralel dengan sosok ibu tiruan. Dari film ini, yang akan dianalisis adalah bagaimana warna digunakan untuk menunjang suasana emosional dan menciptakan atmosfer horor dalam *environment*.



#6F6742 RGB 111, 103, 66 HSB 49, 41, 44	#595B4E RGB 89, 91, 78 HSB 69, 14, 36	#837B67 RGB 131, 123, 103 HSB 43, 21, 51	#DDD9C6 RGB 221, 217, 198 HSB 50, 10, 87	#A9A580 RGB 169, 165, 128 HSB 54, 24, 66
---	---	--	--	--

Gambar 3.7. Screenshot adegan dan analisis HSV di setting dapur pada siang hari dalam film *Coraline*.

(Sumber: Diambil dari <https://www.slashfilm.com/565575/coraline-revisited>)

Dalam *shot* diatas, film *Coraline* (2009) memiliki *environment* yang didominasi palet berwarna kuning dengan saturasi rendah/ pucat, bisa dilihat bahwa mayoritas warna yang dipakai memiliki saturasi tidak lebih dari 30%. Hal ini diperoleh dari pencahayaan jendela belakang yang memberikan *fill light* kepada shot. Tanpa pencahayaan dari jendela, shot tersebut akan terlihat lebih gelap dan memiliki warna yang netral. Dengan adanya cahaya dari jendela, penonton dapat melihat detail pada *environment* lebih jelas dibanding jika sumber cahaya hanya dari lampu diatas meja tersebut. Warna dalam *shot* tersebut digunakan untuk memberikan kesan adanya kesedihan atau kejemuhan dalam *environment*.



#313E25 RGB 49, 62, 37 HSB 91, 40, 24	#64745A RGB 100, 116, 90 HSB 97, 22, 45	#152823 RGB 21, 40, 35 HSB 164, 48, 16	#88B790 RGB 136, 183, 144 HSB 130, 26, 72	#3F5A3C RGB 63, 90, 60 HSB 114, 33, 35
---	---	--	---	--

Gambar 3.8. Screenshot warna dan lighting di setting dapur pada malam hari dalam film *Coraline*.

(Sumber: diambil dari

https://www.researchgate.net/publication/356129772_The_Story_of_Coraline_A_Gothic_Coming_of_Age/figures?lo=1)

Berdasarkan cuplikan tersebut, seperti contoh sebelumnya, ruangan dalam *shot* tersebut berwarna abu-abu netral, tapi dengan *hue* hijau yang dominan dengan saturasi 40% dan cukup gelap karena tidak adanya cahaya dari jendela. Komposisi warna dalam *shot* ini membuat *overall* suasana menjadi lebih mencekam dibandingkan contoh sebelumnya yang berada pada siang hari.



#DD1220 RGB 13, 18, 32 HSB 224, 59, 13	#1362B5 RGB 19, 98, 181 HSB 211, 90, 71	#237CC2 RGB 35, 124, 194 HSB 206, 82, 76	#12283F RGB 18, 40, 63 HSB 211, 71, 25	#D39A70 RGB 211, 154, 112 HSB 25, 47, 83
--	---	--	--	--

Gambar 3.9. Screenshot warna dan lighting di setting eksterior rumah pada malam hari dalam film *Coraline*.

(Sumber: Diambil dari <https://wallpapers.com/wallpapers/coraline-other-world-house-opr9dpocg5wcpf1q.html>)

Dalam *shot* diatas, tanpa pencahayaan dari bulan, rumah tersebut memiliki warna yang pastel seperti putih abu abu. Tetapi dengan *key light* yang dominasi warna biru dengan *accent lighting* warna oranye untuk menimbulkan kontras visual. Karena ini, environment tersebut memberikan kesan misterius serta terasa tidak nyata pada penonton.

2) Over the Garden Wall

Over the Garden Wall (2014) adalah serial animasi pendek dari *Cartoon Network* yang bercerita tentang perjalanan dua saudara yang tersesat di sebuah hutan misterius. Analisis dari film ini difokuskan pada desain visual pada *environment* dan pencahayaan, khususnya bagaimana elemen tersebut digunakan untuk membangun nuansa horor dan misteri.



Gambar 3.10. Foto contoh artstyle environment yang digunakan dalam seri *Over the Garden Walls*.

(Sumber: Diambil dari <https://punishedbacklog.com/wp-content/uploads/2019/09/Over-the-Garden-Wall-featured-image-v2-1536x1009.jpg.webp>)

Dalam seri Over the Garden Walls (2014), *artstyle* yang digunakan dalam environment adalah gaya semi realis yang memiliki *outline* yang cukup tipis seperti kartun modern serta memiliki bentuk yang sudah di *simplify*. Tekstur dalam *shot* tersebut menyerupai cat air, terutama pada tekstur rumput dan pepohonan. Dengan kombinasi dari *artstyle*, warna dan tekstur, *shot* tersebut memberikan kesan suasana

hangat namun misterius karena penggunaan *value* yang gelap pada *foreground* dan saturasi yang sangat rendah pada *background*.

Gaya semi realis yang digunakan pada *environment* Over the Garden Walls (2014) dapat memperkuat visual agar terlihat cukup nyata dan meyakinkan kepada penonton. Gaya semi realis ini bisa meliputi berbagai aspek dalam *environment* seperti tekstur batu, batang pohon, daun dan rumput. Karena gaya semi realis bertujuan untuk menggambarkan sesuatu agar terlihat nyata namun tidak sepenuhnya nyata, ini dapat memicu rasa gelisah terhadap penonton untuk memperkuat nuansa horor dan misteri yang didapat pada *environment*.

Penggunaan *outline* tipis dalam elemen *environment* juga dapat memperkuat nuansa horor dan misteri. Dengan menggunakan *outline* tipis, *props* pada *environment* Over the Garden Walls (2014) terlihat menyatu dengan *background* dan menghasilkan visual yang tampak sedikit buram, membuat karakter lebih menonjol dibandingkan *environment*. Dengan ini fokus penonton bisa dialihkan kearah gerakan karakter dibandingkan ke *environment*.

3) Spirited away

Spirited Away (2001) karya Studio Ghibli mengisahkan perjalanan seorang gadis kecil bernama Chihiro yang terjebak di dunia roh dan harus bekerja di sebuah bathhouse raksasa. Dari film ini, yang akan dianalisis adalah desain aset *props* dalam *environment* film, yakni bagaimana desain dan tekstur *props* dibuat untuk mendukung alur cerita serta memperkuat pengalaman visual penonton.



Gambar 3.11. Foto perbandingan patung dalam film Spirited Away (2001) dengan patung aslinya.

(Sumber: Diambil dari https://www.instagram.com/p/DICIQhlA8tJ/?img_index=7)

Pada gambar diatas, aset patung dalam film *Spirited Away* (2001) Digambar menggunakan tekstur lumut hijau yang terlihat tidak rata, seperti foto yang digunakan untuk membandingkan patung dalam film tersebut dengan patung di dunia asli. Karena ini, patung dalam film dapat menghasilkan desain visual yang menyerupai patung terbuat dari batu alami yang sudah tua dan lembap. Selain berfungsi sebagai elemen *props* dan pendukung visual dalam *environment*, dalam film *Spirited Away* (2001) patung tersebut juga memiliki peran dalam cerita. Karena patung tersebut terbentuk seperti manusia namun tidak sepenuhnya, patung tersebut juga menjadi objek penanda bahwa akan ada perpindahan antara dunia asli dengan dunia roh dalam film tersebut. Sama seperti patung yang ada di *Spirited Away* (2001), props yang ada di Sunyaragi juga mengalami kerusakan karena waktu, walau tidak semua props tidak berumur yang sama. Dengan detail seperti lumut yang ada pada batu, dan juga kotoran ataupun karat yang ada pada besi, detail ini dapat memicu perasaan bahwa tempat ini sudah ada sejak lama sehingga dapat menghasilkan rasa misterius.

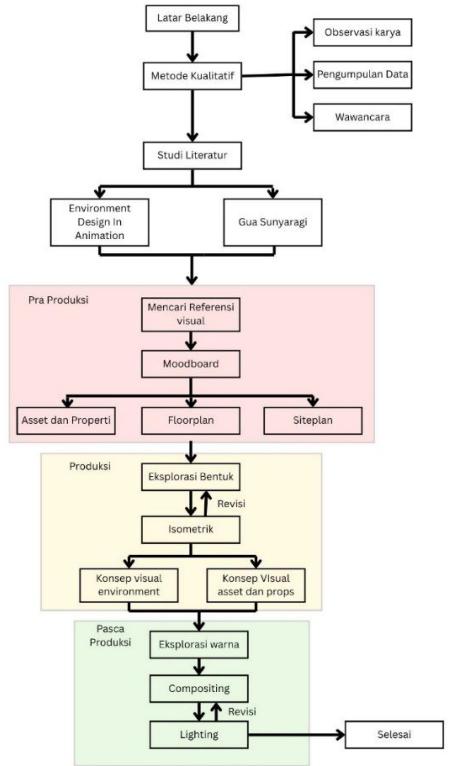
Tabel 3.1. Observasi karya yang akan dianalisis. Dokumentasi pribadi

	Coraline	Over the Garden Wall	Spirited Away
<i>Art spectrum</i>	-	V	-
Warna dan pencahayaan	V	-	-
Aset dan properti	-	-	V

(Sumber: Penulis)

3.3.Tahap Perancangan

Tahap perancangan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:



Gambar 3.12. Pipeline perancangan environment.

(Sumber: Penulis)

1) Penyusunan Latar Belakang (20 Februari 2025 – 22 Februari 2025)

Penulis ingin merancang sebuah desain *environment* animasi 2D bertema horor dengan *setting* tempat Gua Sunyaragi. Penulis menggunakan metode kualitatif untuk mengumpulkan data melalui studi literatur, wawancara dan juga melakukan observasi karya sejenis yang sudah dibuat sebelumnya. Proses perancangan dilakukan melalui beberapa tahapan mulai dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi yang meliputi perancangan konsep visual, pembuatan aset, pewarnaan, dan penerapan pencahayaan untuk mendukung suasana cerita.

2) Pra produksi (4 Maret 2025 – 9 Oktober 2025)

Pada tahap pra produksi, penulis melakukan observasi langsung ke lokasi yaitu Taman Sari Gua Sunyaragi untuk memahami bentuk arsitektur dan atmosfer lingkungan sekitar lokasi. Berdasarkan observasi tersebut, penulis Menyusun

sebuah *moodboard* meliputi *tone* warna dan gaya visual yang ingin dicapai. Setelah menyusun *moodboard*, mulai perancangan *siteplan* untuk tata letak eksterior dan *floorplan* untuk interior ruangan.

3) Produksi (3 Oktober – 20 Oktober 2025)

Pada tahap produksi, penulis membuat asset *environment* berdasarkan konsep dan *layout* yang sudah dirancang saat pra produksi. Pembuatan *environment* akan dibuat dalam bentuk isometrik. Tahap ini memberikan penulis waktu untuk eksplorasi bentuk pada *environment*. Setelah selesai, akan lanjut ke pembuatan *concept art environment* sebelum masuk ke dalam animasi dan juga membuat konsep untuk aset *props* pada *environment* yang akan muncul di dalam animasi.

4) Pasca produksi (Oktober – November 2025)

Pada tahap pasca produksi, penulis akan melakukan eksplorasi pada bagian warna dalam *environment* agar dapat mendukung narasi cerita. Setelah pengwarnaan selesai, penulis melakukan proses compositing untuk menggabungkan seluruh elemen visual *environment* serta aset *props* yang sudah dibuat menjadi satu frame. Penulis juga akan menambahkan pencahayaan sesuai *shot* agar warna dapat terlihat lebih cerah dan jelas.

(Tabel 3.2 Timeline penggerjaan. Dokumentasi Pribadi)

Tahap	Feb	Mar-Jul	Ags	Sept	Okt	Nov	Des
Cari data	v						
Moodboard		v	v				
Menulis cerita dan storyboard		v	v	v			
Siteplan Gua Sunyaragi, floorplan lt.2 dari Gua, isometrik, dan konsep visual envi					v		

Konsep visual aset & props					v		
Coloring, compositing, rendering					v	v	

(Sumber: Penulis)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. HASIL KARYA

Berikut adalah hasil implementasi konsep, bentuk, dan penyajian karya yang dibuat sesuai dengan *job role* penulis sebagai *environment artist*.

Tabel 4.1. Hasil karya. Dokumentasi pribadi.

Hasil Karya	Tipe Karya	Deskripsi Karya
	Exterior Gambar diatas menunjukkan perspektif dari belakang gua peteng pada malam hari. Gambar dibawah menunjukkan perspektif dari depan gua peteng pada siang hari.	Berikut ini adalah hasil karya berupa isometrik dari bagian eksterior Gua Peteng dalam Animasi Pendek Sunyaragi. Gambar yang dilampirkan adalah isometrik eksterior untuk warna dan pencahayaan di siang hari dan malam hari.