



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

“Pandji Njamok Legendaris” adalah film animasi 2D yang menceritakan kehidupan nyamuk yang mengalami krisis darah di daerah Jakarta pada tahun 1970-an. Dimana penyebab krisis darah adalah pemilik yang memiliki rumah tempat para nyamuk tinggal. Pemilik rumah adalah pria dewasa gemuk, dimana setiap malam pria ini selalu bersantai di kursi sambil menonton televisi, karena kebiasaan ini para nyamuk menjadikan pemilik rumah sebagai santapan para nyamuk, namun pemilik rumah mempunyai obat nyamuk baru yang menyebabkan para nyamuk tewas, dan terjadinya krisis darah.

Pada film animasi 2D “Pandji Njamok Legendaris” penulis merancang set dan properti. Acuan bentuk set dan properti yang dirancang adalah set dan properti tahun 1970-an, sedangkan gaya gambar yang digunakan adalah gaya modernis. Set dan properti tahun 1970-an diperoleh dari observasi film Warkop DKI – Mana Tahan (1979). Sedangkan gaya gambar yang digunakan adalah hasil observasi dari film animasi Jhonny Bravo dan Mr. Bean.

3.2. Sinopsis

Suatu hari, di sebuah tong yang penuh kubangan air, terlihat nyamuk-nyamuk betina sedang berkumpul di dalam sebuah bar. Tiba-tiba datang seekor nyamuk betina lain yang memasuki bar dengan keadaan sekarat. Nyamuk betina tersebut

memberikan informasi bahwa penghuni rumah di tempat mereka biasa mencari darah telah menggunakan obat anti nyamuk terbaru dengan racun yang lebih mematikan. Tak lama kemudian nyamuk betina tersebut mati akibat efek samping karena terlalu banyak menghirup racun obat anti nyamuk tersebut. Setelah mengetahui informasi tersebut, Laras yang bekerja sebagai bartender bar tersebut kemudian meminta bantuan kepada Nyamuk Legend yang bernama Pandji untuk mengatasi masalah tersebut. Pandji sang nyamuk *legend* yang akhirnya bersedia untuk membantu, kini harus mencari cara untuk menghadapi penghuni rumah tempat mereka biasa mencari darah.

3.3.Posisi Penulis

Posisi penulis pada laporan ini adalah sebagai peneliti dalam proses perancangan *set* dan *property* pada *project* tugas akhir film animasi 2D yang berjudul “Pandji Njamoe Legendaris”. Penulis bertugas untuk merancang *environment*, khususnya *set* dan *properti* pada setiap *scene*, agar *set* dan *properti* tahun 1970-an dan gaya gambar *mornist style* pada film animasi 2D “Pandji Njamoe Legendaris” dapat tersampaikan dengan baik.

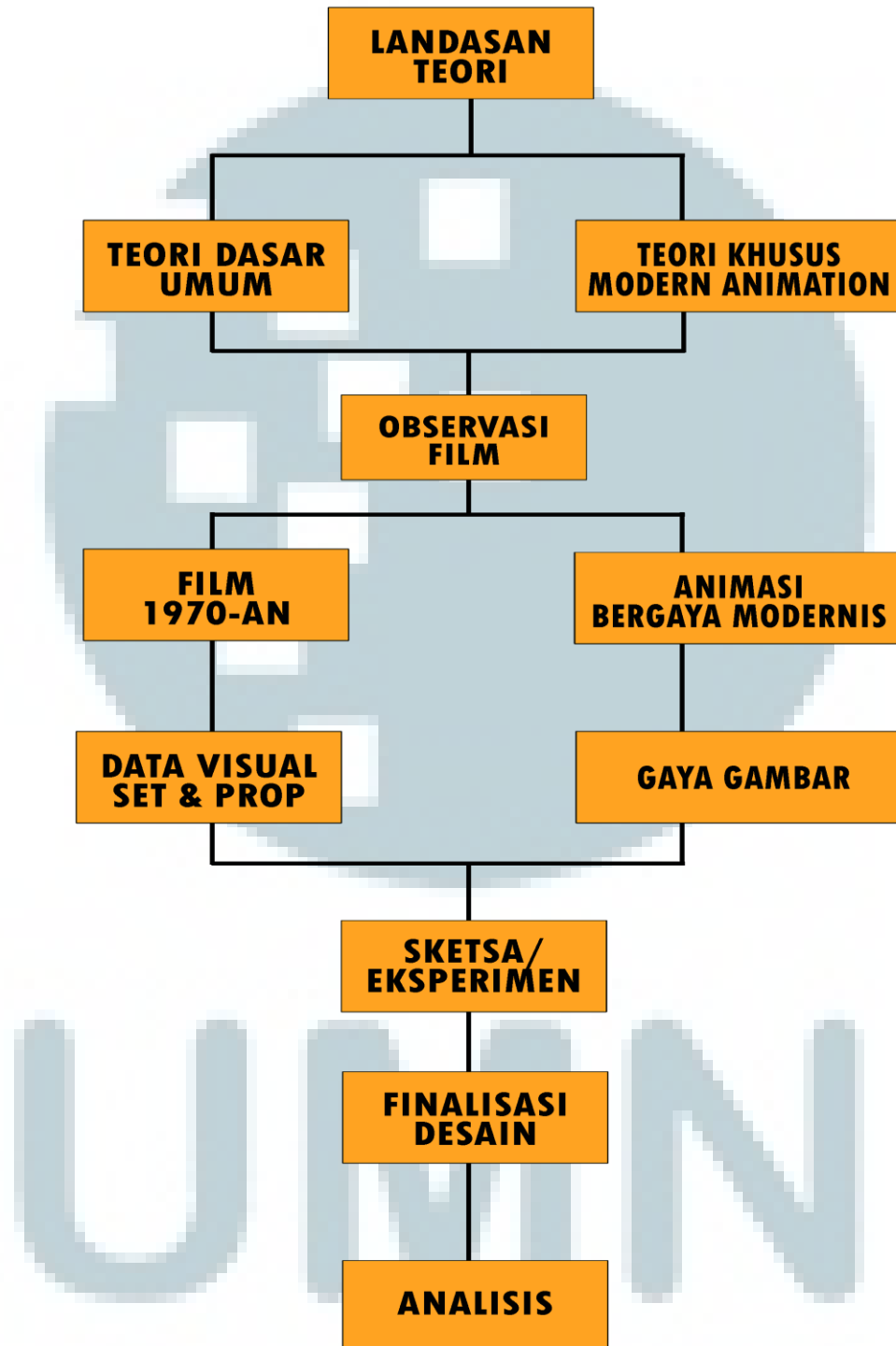
3.4.Metodologi Penelitian dan Metode Penelitian

Pada metodologi dan perancangan karya ini jenis data yang digunakan adalah metode kualitatif. Dimana data kualitatif digunakan untuk penilaian *set* dan *property* sebuah film animasi yang telah dibuat dan pendekatannya melalui animasi maupun film *live action* yang sudah dibuat. Dalam perancangan *set* dan *property* penulis melakukan studi literatur teori dasar umum *environment*, *set* dan *properti*,

setelah teori khusus *modernist style* yang kemudian dilanjutkan dengan observasi film animasi bergaya *modernist* dan film *live action* Indonesia tahun 1970-an. Penulis kemudian mengolah data yang didapat dan melakukan eksperimen.



3.5. Skematika Perancangan



Gambar 3.1. Skematika Perancangan

3.6.Konsep Set dan Properti “Pandji Njamoeek Legendaris”

Secara garis besar set dan properti pada film animasi 2D “Pandji Njamoeek Legendaris” berlatar tahun 1970-an, dan berikut adalah batasan yang difokuskan pada 3 hal, yaitu:

3.6.1. Interior rumah

Interior rumah dibutuhkan untuk merancang adegan bersantai bagi pemilik rumah yaitu pria dewasa yang gemuk dengan menonton TV. Karena ruang TV merupakan tempat bersantai, menjadikan tempat ini untuk para nyamuk mencari makan dengan denghisap darah pemilik rumah.

3.6.2. Interior Bar Mawar Malam

Interior Bar Mawar Malam adalah tempat para nyamuk betina berkumpul sebelum mencari makan. Interior Bar Mawar Malam adalah bar yang menggunakan properti bar pada tahun 1970-an.

3.6.3. Eksterior luar rumah

Eksterior luar rumah dibutuhkan karena merupakan tempat terjadinya adegan pertemuan antara Laras, Panji, dan pemilik rumah. Pada eksterior rumah penulis juga menyajikan rumah Indonesia pada tahun 1970-an yang memiliki halaman luas serta pepohonan dan tanaman dengan gaya visual modernis.

3.7.Observasi

Observasi dilakukan dengan menonton film “Warkop DKI – Mana Tahan”. Film ini menjadi acuan karena set dan properti pada film ini menampilkan banyak properti yang dibutuhkan untuk film animasi “Pandji Njamoeek Legendaris”.

3.7.1. Interior rumah

Pada film “Warkop DKI – Mana Tahan (1979)” penulis melihat set dan properti pada interior ruang tamu yang layak dijadikan set dan properti untuk adegan di ruang TV pada film “Pandji Njamoeek Legendaris”, Pada film “Mana Tahan” ini menampilkan properti yang sesuai untuk *environment* ruang TV. Properti yang dapat digunakan untuk ruang TV pada film “Pandji Njamoeek Legendaris” adalah sofa, tanaman yang ada di dalam ruangan dan bingkai foto.



Gambar 3.1. Contoh properti rumah gaya jengki
(https://www.youtube.com/watch?v=JHM-x2m_U70)

1. Sofa pada *scene* ini menjadi acuan penulis dari segi bentuk yang minimalis dan warnanya.
2. Bentuk, *texture*, dan warna juga menjadi acuan yang akan ditampilkan pada ruang TV film animasi “Pandji Njamoeek Legendaris”.
3. Lampu Berdiri, dibutuhkan untuk adegan pada ruang TV karena, pemilik rumah menonton TV pada malam hari dengan mematikan lampu ruangan, dan menghidupkan lampu berdiri.
4. Pada Tahun 1970-an bingkai foto banyak terlihat di dinding rumah. Posisi bingkai pada *scene* ini menjadi acuan untuk peletakan bingkai pada ruang TV untuk film animasi “Pandji Njamoeek Legendaris”.



Gambar 3.2. Contoh properti ruang tamu rumah gaya jengki
(https://www.youtube.com/watch?v=JHM-x2m_U70)

Karena tidak adanya adegan yang menampilkan TV pada film tersebut, kemudian penulis mencari referensi visual dari TV pada tahun 1970-an. Pada TV 1970-an yang ada dibawah ini, dapat dilihat bahwa TV tersebut memiliki bentuk persegi yang besar dengan kontroler *channel* dan *volume* suara serta *speaker* yang berada di samping kanan layar, layar pada TV ini menggunakan layar *CRT* atau layar cembung serta antena di atasnya.

Dapat dilihat pada TV ini elemen desainnya masih sangat kaku dan berbeda dengan TV yang ada saat ini yang bentuknya lebih elegan, TV ini juga belum menggunakan remot untuk *channel controller*-nya. Pada TV ini *channel* dan *volume controller*-nya berada disebelah kanan TV ini harus dilakukan secara manual dengan memutar *controllernya*, serta memiliki antena untuk mencari *signal* untuk menonton, tidak seperti TV saat ini yang sudah tidak menggunakan antena yang besar seperti TV pada tahun 1970-an.



Gambar 3.3. Contoh TV 1970-an

(<http://whatis.techtarget.com/definition/cathode-ray-tube-CRT>)

Karena observasi dari film Warkop-DKI tidak menampilkan sofa untuk sendiri, penulis kemudian melakukan observasi lewat film Mr. Bean Cartoon, dimana ruang TV pada film ini menampilkan *single* sofa untuk Mr. Bean yang sangat cocok untuk adegan bersantai pemilik rumah pada film “Pandji Njamoeck Legendaris”. Karena pada film “Pandji Njamoeck Legendaris” pemilik rumah merupakan pria dewasa yang hidup sendiri maka pemilik rumah hanya membutuhkan *single* sofa pada ruang TV-nya.



Gambar 3.4. Contoh Interior rumah Mr. Bean cartoon
(<https://id.pinterest.com/annap1431/cartoni/>)

3.7.2. Interior Bar

Pada film “Warkop DKI – Mana Tahan (1979)” penulis melihat set dan properti pada interior bar yang layak dijadikan set dan properti untuk adegan di interior Bar Mawar Malam pada film “Pandji Njamoeck Legendaris”. Pada film “Mana Tahan”

ini menampilkan set dan properti yang sesuai untuk interior Bar Mawar Malam. Properti yang dapat digunakan untuk interior bar pada film “Pandji Njamoeck Legendaris” adalah meja bartender dan meja tamu beserta properti diatas meja, posisi orang yang duduk serta *lighting* bar.

Dapat dilihat properti pada meja bartender pada film ini tidak memiliki banyak *ornament* dan memiliki desain yang minimalis serta terdapat rak minuman yang berbentuk geometris dibelakang bartendernya. Meja bartender menggunakan kayu pada bagian bawah dan terdapat marmer pada bagian atasnya, namun secara keseluruhan dapat dilihat meja bartender memiliki karakter warna coklat. Rak minuman yang ada di belakang meja bartender memiliki bentuk yang geometris dan diberikan cahaya pada barisan rak.



Gambar 3.5. Adegan dalam bar Warkop DKI – Mana Tahan
(https://www.youtube.com/watch?v=JHM-x2m_U70)

Meja tamu pada *shot* ini menjadi acuan penulis dari segi posisi serta properti yang ada di atas meja posisi minuman. Dapat dilihat pada meja tamu setiap meja yang ada di meja tamu selalu ada minumannya.



Gambar 3.6. Adegan dalam bar Warkop DKI – Mana Tahan
(https://www.youtube.com/watch?v=JHM-x2m_U70)

3.7.3. Eksterior luar rumah

Dapat dilihat bahwa eksterior luar rumah pada “Warkop DKI – Mana Tahan” terdapat banyak tanaman di depan rumah, dan bentuk dan peletakan tanaman akan digunakan untuk acuan perancangan set dan properti pada eksterior luar rumah, dan teras rumah pada adegan ini, bahwa pada tahun 1970-an, memiliki pintu dengan 2 daun pintu, serta kaca di samping kanan kiri pada pintu.



Gambar 3.7. Adegan depan rumah Warkop DKI – Mana Tahan
(https://www.youtube.com/watch?v=JHM-x2m_U70)

Karena pada film “Warkop DKI-Mana Tahan” tidak menampilkan rumah secara keseluruhan, penulis mencari referensi visual rumah pada tahun 1970-an. Dapat dilihat rumah dibawah ini menggunakan genteng yang terbuat dari tanah liat dan berwarna *orange* tidak seperti rumah kebanyakan pada saat ini yang warna gentengnya lebih bervariasi, dan pada bagian bawah rumah ini memiliki material yang berbeda dengan tembok bagian atasnya, dimana bagian bawah pada rumah memiliki tekstur bebatuan dan memiliki warna lebih gelap dibandingkan dengan tembok atasnya.

Pada halaman rumah ini dapat dilihat bahwa, rumah yang dibangun pada tahun 1970-an memiliki halaman yang luas dan terdapat rerumputan pada halamannya, serta banyak tanaman di halaman rumah, tidak seperti rumah pada umumnya saat ini, dimana rumah dibangun menjadi tingkat dan halamannya sempit.



Gambar 3.8. Contoh rumah 1970-an
(<http://ayorek.org/2014/09/menelusur-arsitektur/#sthash.pqLtJPEH.dpbs>)

3.7.4. *Modernist Stlye Animation* - Jhonny Bravo

Jhonny bravo adalah serial animasi 2D yang pertama kali dirilis pada 14 Juli 1997. Jhonny Bravo menjadi acuan karena serial animasi ini adalah serial animasi yang menggunakan gaya *modernist* dan memiliki bentuk *environment* serta set dan properti yang dibutuhkan.



Gambar 3.9. Contoh gaya gambar *Modernist animation* Jhonny Bravo

(<https://id.pinterest.com/annap1431/cartoni/>)

Pada gaya gambar animasi *modernist* penulis mengacu pada bentuk yang disimplifikasi. Dapat dilihat pada gambar di atas bahwa banyak bentuk yang tidak sesuai dan tidak simetris, seperti bingkai, meja dan pintu yang memiliki bentuk kotak tidak sempurna dan tidak simetris.

3.8.Eksperimen

Eksperimen yang dilakukan penulis adalah dengan melakukan observasi melalui film – film warkop DKI, yaitu melihat set dan properti yang ada pada warkop DKI, yang kemudian merancang set dan properti dengan gaya visual modernist animation dengan observasi film animasi Jhonny Bravo dan Mr. Bean cartoon serta referensi visual.

3.8.1. Interior Rumah

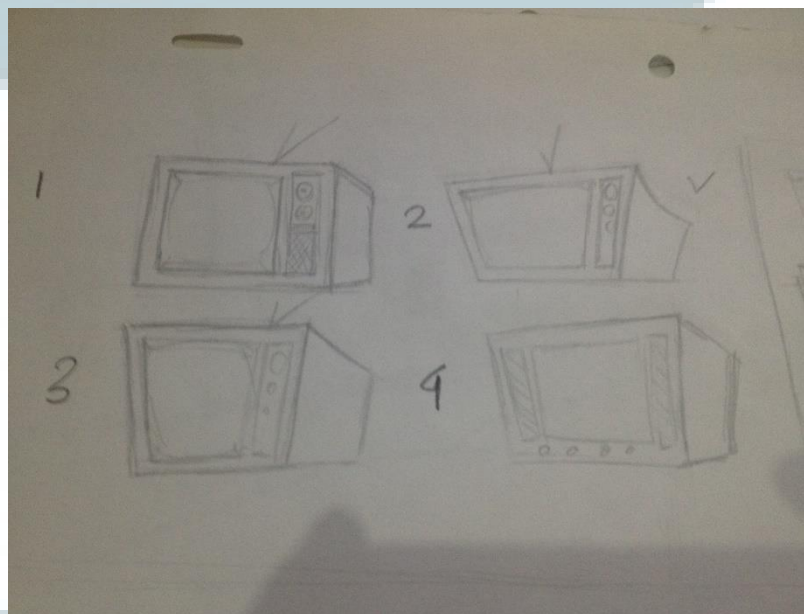
Setelah melakukan observasi dan penganmatan dari referensi visual, penulis mendapatkan beberapa set dan properti yang dibutuhkan, dan kemudian melakukan eksperimen sebagai berikut. Eksperimen yang pertama kali penulis lakukan adalah dengan mendesain TV untuk ruang TV, karena TV merupakan properti yang penting dalam ruang TV. Dapat dilihat dilihat pada TV ini *element* desainnya masih sangat kaku dan berbeda dengan TV yang ada saat ini yang bentuknya lebih elegan, TV ini juga belum menggunakan remot untuk *chanel controller*-nya. Pada TV ini *chanel* dan *volume controller*-nya berada disebelah kanan TV ini harus dilakukan secara manual dengan memutar *controllernya*, serta memiliki antena untuk mencari *signal* untuk menonton, tidak seperti TV saat ini yang sudah tidak menggunakan antena yang besar seperti TV pada tahun 1970-an.



Gambar 3.10. Contoh TV 1970-an
(<http://whatis.techtarget.com/definition/cathode-ray-tube-CRT>)

Pada perancangan awal penulis melakukan eksperimen pada pada TV berdasarkan gaya visual *modernist animation*. Dimana gaya visual ini menitik beratkan pada bentuk yang sederhana, *stylized*, dan datar. Penulis membuat 4 sketsa

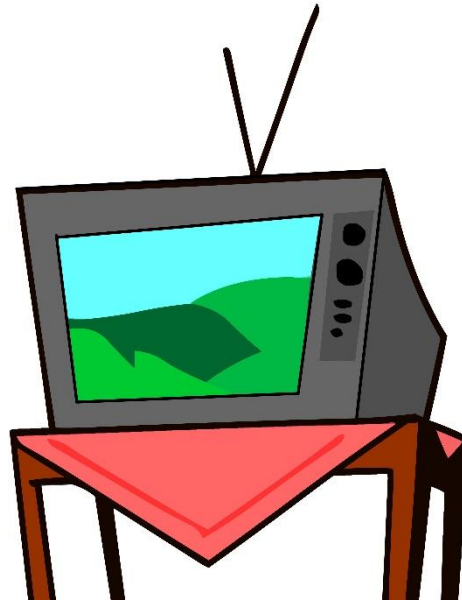
untuk bentuk TV yang diinginkan. Pada gambar pada nomor 1, penulis membuat TV tetap pada bentuk yang geometris dengan *speaker* dan *controller* di sisi kanan TV hampir mirip dengan bentuk yang sesungguhnya. Kemudian pada gambar nomor 2, penulis membuat TV dengan bentuk yang tidak simetris dan memberikan sedikit garis lekuk, dimana garis pada TV di buat lebih miring dari bentuk yang aslinya dengan *controller* dan *speaker* pada sisi kanan dibuat lebih sederhana. Pada gambar nomor 3, penulis memberikan bentuk yang lebih tinggi dibandingkan dengan bentuk TV nomor 1 dan 2 dengan bentuk yang tidak simetris pula, serta *speaker* dan *controller* yang lebih sederhana juga. Pada eksperimen nomor 4, penulis memberikan bentuk yang tidak simetris dan lebih lebar, karena penulis memberikan 2 *speaker* pada sisi kanan dan kiri dan *controller* dibawahnya.



Gambar 3.11. Sketsa TV

Setelah melakukan eksperimen dan mempertimbangkannya, penulis memilih bentuk TV nomor 2 dari 4 sketsa yang telah dibuat. Kemudian penulis

melanjutkannya dengan proses digital dan menghasilkan bentuk TV sebagai berikut.



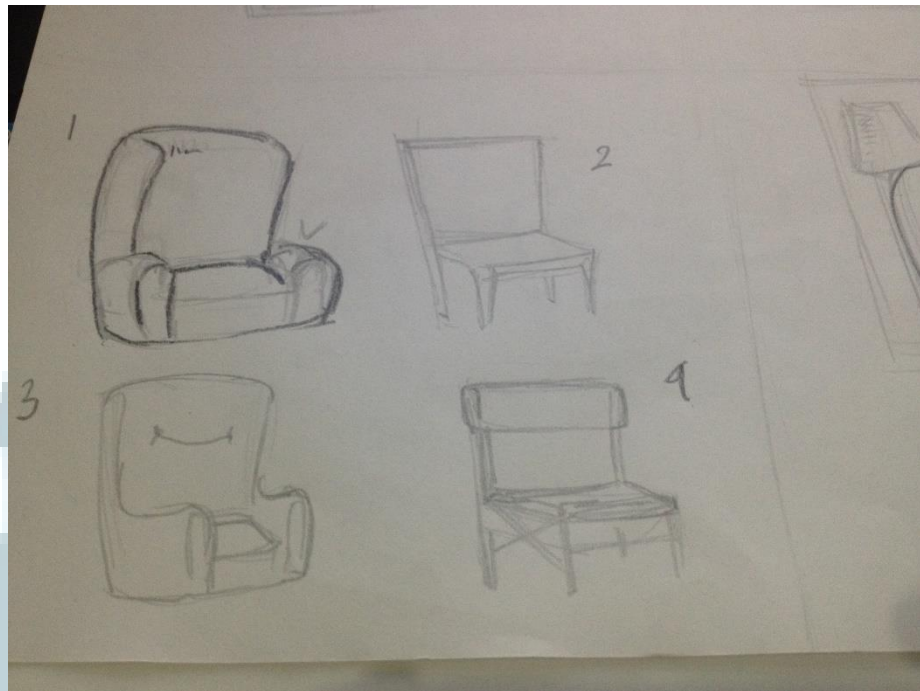
Gambar 3.12. Hasil Eksperimen TV

Setelah selesai dengan eksperimen TV penulis kemudian melakukan eksperimen pada bentuk kursi. Karena pada obeservasi film “Warkop DKI-Mana Tahan” tidak ditemukan kursi yang sesuai dengan kebutuhan film, penulis melakukan observasi lewat film animasi Mr. Bean Cartoon yang kemudian penulis mendapatkan bentuk kursi yang sesuai dengan kebutuhan film “Pandji NjamoeK Legendaris”.



Gambar 3.13. Bentuk sofa Mr. Bean yang dijadikan acuan
(<https://id.pinterest.com/annap1431/cartoni/>)

Lewat observasi Mr. Bean Cartoon penulis mendapatkan bentuk kursi yang sesuai dengan kebutuhan cerita yaitu single sofa yang di gunakan Mr. Bean saat menonton film. Setelah melihat bentuk sofa pada film animasi Mr. Bean Cartoon, penulis melakukan eksperimen bentuk kursi dengan menggambar 4 sketsa untuk optional pada kursi untuk film animasi “Pandji Njamoeck Legendaris”.



Gambar 3.14. Eksperimen Kursi untuk ruang TV

Pada 4 gambar diatas penulis membuat sketsa sofa pada gambar nomor 1 dan 2, dan sketsa kursi pada nomor 2 dan 4. Pada sofa nomor 1 penulis membuat sofa yang tebal dan memiliki sandaran tangan yang terpisah dari sandaran punggung. Pada gambar nomor 2 penulis membuat kursi dengan bentuk yang sederhana seperti kursi makan. Pada gambar nomor 3 penulis membuat sofa yang mirip dengan sofa nomor 1, namun dengan bentuk yang lebih modern dimana sandaran tangan menyatu dengan sandaran punggung yang dibuat lebih minimalis dan tipis. Pada gambar nomor 4, penulis membuat kursi dengan bentuk yang lebih kompleks, dimana pada bagian sandaran tubuh pada kursi diberikan bantalan agar lebih nyaman digunakan dan kaki kursi terdapat tambahan kursi menyilang supaya lebih kokoh, karena pemilik rumah adalah seorang pria yang bertubuh gemuk.

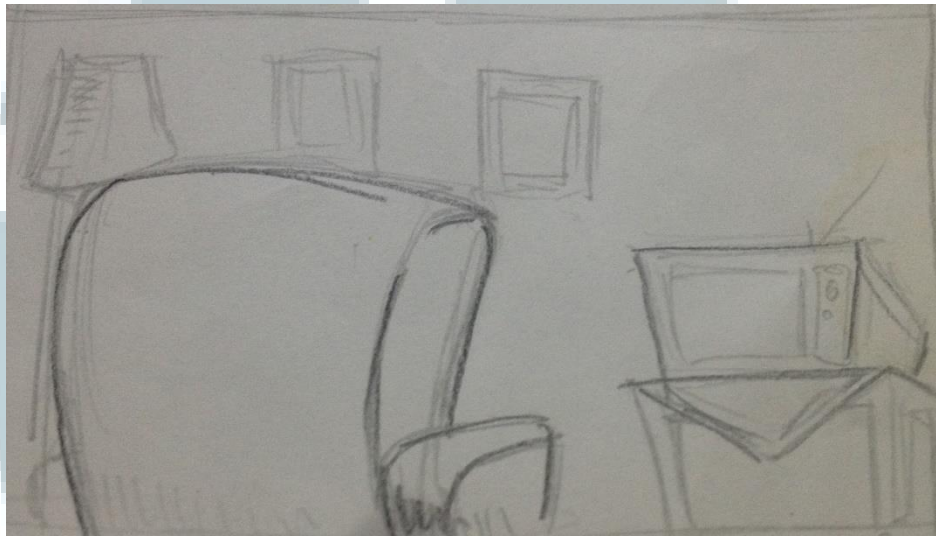
Dari 4 sketsa eksperimen yang telah dirancang, penulis memutuskan untuk memilih gambar nomor 1, karena pemilik rumah adalah orang yang memiliki tubuh yang gemuk, maka dibutuhkan sofa yang tebal dan kuat, jika dibandingkan 3 optional yang lainnya, sofa nomor 1 memiliki kebutuhan bagi pemilik rumah, selain karena sofa nomor 1 terlihat lebih kokoh, sofa nomor 1 juga memiliki ketebalan bantal pada bentuknya, sehingga nyaman jika digunakan untuk bersantai dan menonton TV.



Gambar 3.14. Kursi untuk ruang TV yang dipilih

Setelah properti TV dan sofa telah dipilih, kemudian penulis menyusun set dan properti ruang TV yang diperlukan untuk kebutuhan *shot* pada film animasi “Pandji Njamoe Legendaris”. Pada perancangan susunan set dan properti ruang

TV penulis juga menambahkan beberapa properti tambahan seperti meja untuk TV yang diberikan alas kain, karena pada tahun 1970-an orang Indonesia menggunakan alas kain untuk mejanya, dan penulis juga menambahkan beberapa bingkai foto yang dibuat tidak simetris serta lampu untuk ruangan TV tersebut.



Gambar 3.15. Sketsa eksperimen set dan properti ruang TV

Setelah melakukan eksperimen pada properti inti pada ruang TV, kemudian hasil dari eksperimen set dan properti pada ruang TV dilanjutkan dengan proses digital yang menghasilkan set dan properti pada gambar di bawah ini.

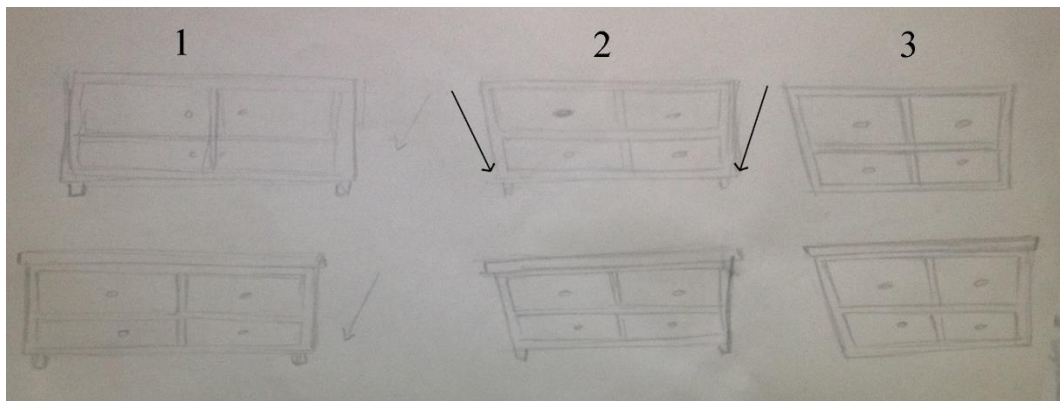
UMN



Gambar 3.16. Hasil eksperimen set dan properti ruang TV

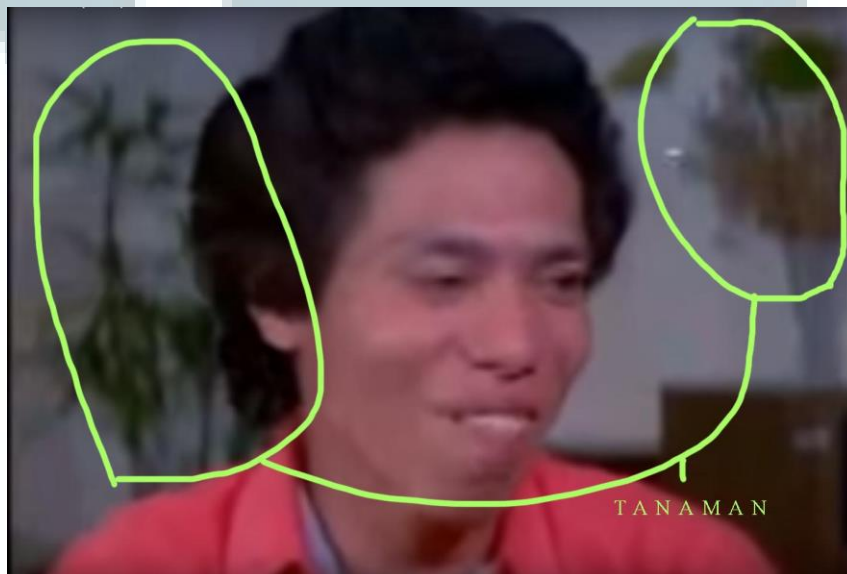
Setelah selesai dengan set dan properti ruang TV, kemudian dilanjutkan dengan eksperimen perancangan tempat terjadinya kontak antara nyamuk dengan pemilik rumah, dimana properti yang terdapat pada ruangan ini meliputi obat nyamuk, buku, bingkai foto, lemari, dan pemutar musik.

Pada tempat terjadinya kontak antara pemilik rumah dengan Panji dan Laras, terdapat 2 lemari yang berbeda. Pada tiap perancangannya, penulis melakukan 3 kali eksperimen. Dapat dilihat gambar pertama adalah gambar lemari berkaki dengan bentuk dasar dengan geometris yang baik, kemudian pada gambar nomor 2 penulis membuat lemari tersebut menjadi mengerucut kebawah untuk menghilangkan geometris dan mendapatkan bentuk gambar *modernist animation*, pada gambar nomor 3 penulis menghilangkan kaki pada lemari untuk mendapatkan bentuk yang lebih sederhana.



Gambar 3.17. Hasil eksperimen set dan properti ruang TV

Dalam perancangan tempat terjadinya kontak antara pemilik rumah dengan Panji dan Laras, penulis menambahkan tanaman pada set ini. Pemberian tanaman didalam rumah diperoleh lewat observasi film Warkop DKI – Mana Tahan.



Gambar 3.14. Acuan pemberian tanaman didalam rumah
(https://www.youtube.com/watch?v=JHM-x2m_U70)

Dari eksperimen lemari dan observasi lewat film “Warkop DKI – Mana Tahan” ini, kemudian menghasilkan rancangan set dan properti sebagai berikut.

Dimana lemari yang sudah dibuat tidak simetris dan adanya tanaman di dalam rumah.



Gambar 3.15. Sketsa eksperimen interior rumah tempat terjadinya konflik

Tidak jauh berbeda dengan eksperimen pada ruang TV, setelah melakukan observasi dan melakukan eksperimen, pada proses selanjutnya dilakukan dengan proses digital dan menghasilkan set dan properti berikut.



Gambar 3.17. Hasil eksperimen interior rumah tempat terjadinya konflik 1



Gambar 3.18. Hasil eksperimen interior rumah tempat terjadinya konflik 2

3.8.2. Interior Bar Mawar Malam

Hasil observasi yang didapat lewat “Warkop DKI – Mana Tahan” pada interior bar adalah dari bentuk meja, serta warna dari efek lampu bar. Pada gambar orang – orang dibelakang dibuat siluet karena interior bar yang gelap, selain itu agar karakter yang akan dianimasikan menjadi lebih jelas, apabila orang – orang yang ada di bar dibuat detail, dikhawatirkan tokoh yang dijadikan fokus tidak mencolok.



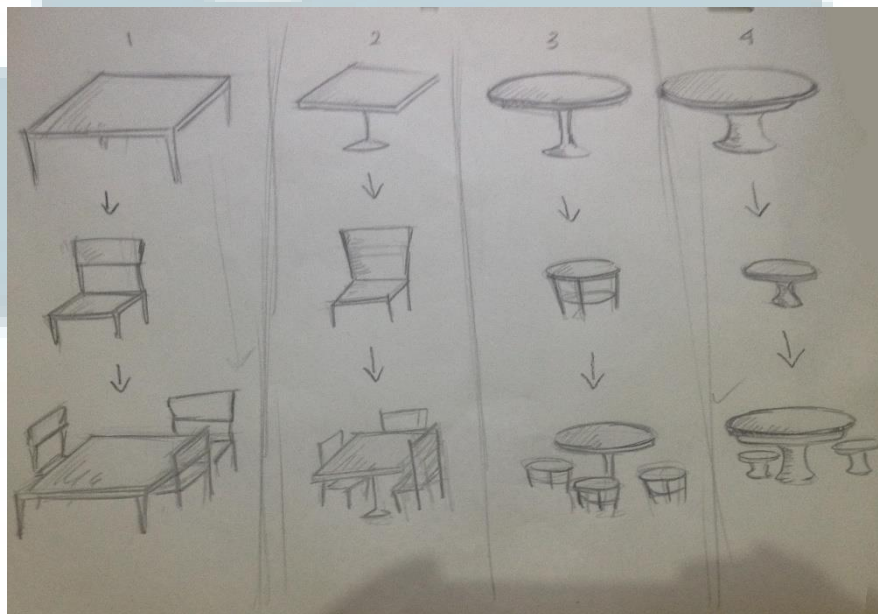
Gambar 3.19. Adegan bar pada film “Mana Tahan”

Setelah mengamati *shot* film Warkop DKI ini penulis, melakukan eksperimen bentuk meja tamu untuk properti meja pada Bar Mawar Malam. Dapat dilihat bahwa penulis membuat 4 alternatif gambar meja dan kursi untuk properti bar mawar malam dan berikut adalah penjelasan pada eksplorasi meja dan kursi tamu bar:

1. Pada gambar nomor 1, penulis membuat meja 4 kaki dengan bentuk persegi seperti mirip dengan meja bar yang ada pada film Warko DKI.
2. Pada gambar nomor 2, penulis membuat meja bentuk persegi namun dengan 1 kaki di tengah mejanya dan kursi yang sama dengan gambar pada nomor 1.
3. Pada gambar nomor 3, penulis membuat meja tamu dengan bentuk bulat dan kursi yang bentuknya bulat dengan 4 kaki.
4. Pada gambar nomor 4, penulis membuat meja dengan bentuk bulat dengan 1 kaki meja yang lebih tebal dibandingkan meja nomor 2 yang

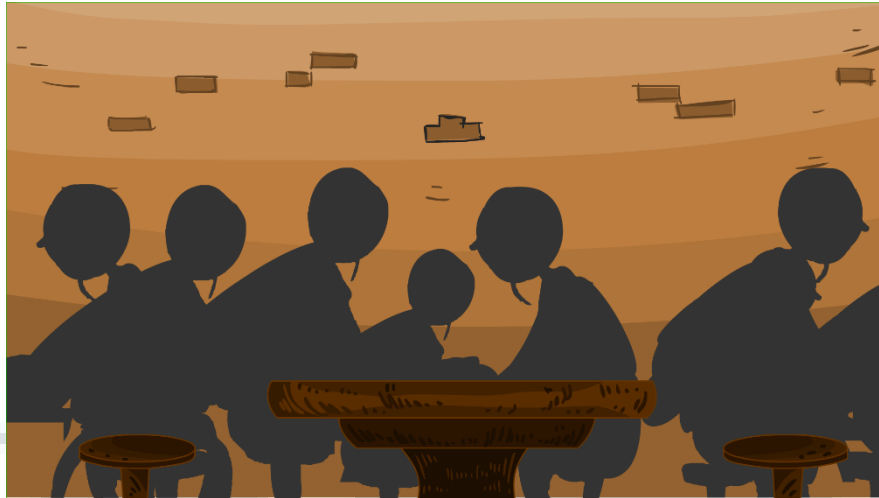
dipasang permanen pada lantainya, begitu juga dengan kursi kaki 1 yang ada pada gambar nomor 4.

Setelah mempertimbangkan, penulis tidak mengikuti bentuk meja tamu bar yang ada pada film Warkop DKI, melainkan memilih gambar pada nomor 4, karena penulis merasa gambar meja dan kursi pada nomor 4 lebih cocok karena lebih leluasa dan tidak kaku, serta lebih nyaman untuk berinteraksi.



Gambar 3.20. Sketsa meja tamu

Setelah mendapatkan bentuk meja yang sesuai dengan kebutuhan film penulis, kemudian penulis melanjutkan dengan proses finalisasi desain, dan mendapatkan hasil meja dan kursi tamu sebagai berikut. Pada bagian *background* dibuat siluet agar fokus utama pada *shot* ini tidak terganggu.



Gambar 3.21. Hasil final meja dan kursi tamu

Setelah mendapatkan bentuk kursi dan meja yang diperlukan, kemudian penulis melakukan eksperimen pada meja bartender yang didapat melalui observasi pada film Warkop DKI.



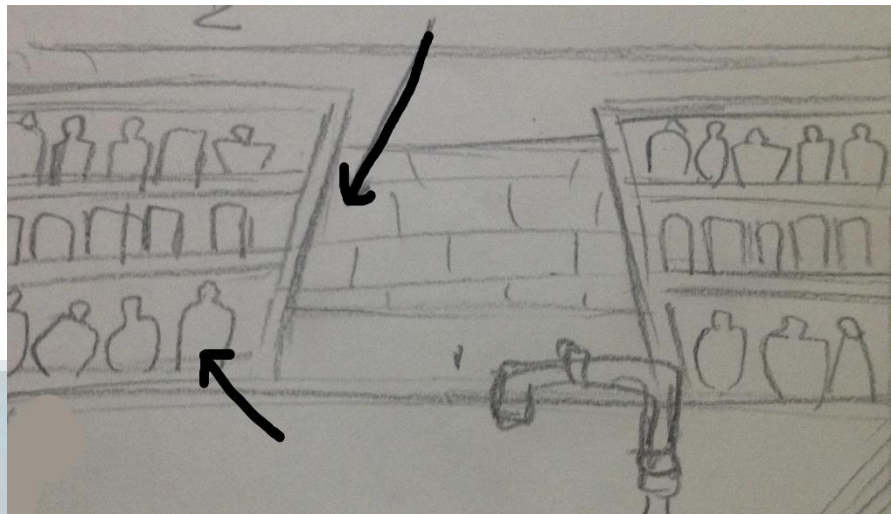
Gambar 3.22. Adegan dalam bar Warkop DKI – Mana Tahan
(https://www.youtube.com/watch?v=JHM-x2m_U70)

Dapat dilihat pada sketsa perancangan meja bartender yang dibuat penulis mengacu pada posisi rak minuman yang ada dibelakang meja bartender dengan banyaknya minuman. Pada proses awal ini, penulis membuat rak minuman dengan bentuk yang seharusnya.



Gambar 3.23. Sketsa awal meja bartender

Karena dalam perancangan set dan properti pada film penulis menggunakan gaya gambar animasi modern, dimana gaya gambar ini memiliki bentuk yang tidak simetris, kemudian penulis membuat bentuk rak minuman menjadi mengerucut kebawah seperti gambar berikut.



Gambar 3.23. Sketsa meja rak bartender yang sudah dibuat tidak simetris

Setelah membuat sketsa meja bartender dengan bentuk rak yang sudah diberikan gaya modern, kemudian penulis melanjutkan dengan proses finalisasi desain. Pada 3 gambar yang ada di bawah ini, dapat dilihat pada gambar pertama merupakan acuan bagi penulis. Kemudian pada gambar ke 2 adalah gambar yang sudah difinalisasikan, namun pada gambar nomor 2, minuman yang ada pada rak masih terlihat terlalu ramai, sedangkan gaya gambar animasi modern menitik beratkan pada bentuk yang sederhana, lalu pada gambar ke 3 penulis membuat botol minuman menjadi lebih sederhana lagi dan menjadi *final* desain untuk meja bartender.



Gambar 3.24. Eksperimen meja bartender dan botol pada arak bartender

3.8.3 Eksterior Rumah

Hasil observasi pada eksterior rumah dari warkop DKI yaitu banyaknya tanaman pada eksterior bangunan pada tahun 1970-an. Eksterior luar rumah Pada tahun 1970-an terdapat banyak tanaman dan pintu pada rumah memiliki warna yang coklat yang gelap. Namun pada perancangan bentuk rumah yang ada di bawah ini terlihat belum baik.



Gambar 3.25. Eksperimen eksterior luar rumah part 1

Karena lewat observasi pada film Warkop DKI kurang memenuhi kebutuhan eksterior rumah pada film penulis, kemudian penulis melanjutkan dengan mencari referensi visual bentuk rumah tahun 1970-an.



Gambar 3.8. Contoh rumah 1970-an
(<http://ayorek.org/2014/09/menelusur-arsitektur/#sthash.pqLtJPEH.dpbs>)

Dari pengamatan penulis terhadap gambar rumah diatas, penulis mendapatkan bentuk eksterior yang sesuai dengan bentuk rumah untuk film penulis, dimana penulis melihat tembok rumah pada bagian depan memiliki 2 material yang berbeda, pada bagian atas diberikan warna yang cerah dan pada bagian bawah dibuat dengan batu alam dengan warna yang gelap. Kemudian penulis melihat luas nya halaman dengan rumput dan banyaknya tanaman serta pepohonan yang kemudian penulis tuangkan dalam desain eksterior rumah, dan menghasilkan bentuk rumah sebagai berikut.



Gambar 3.13. Eksperimen eksterior luar rumah part 2

UMN