

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Dalam karya tugas akhir ini penulis akan membahas tentang perancangan desain *environment* dalam film animasi 3D berdurasi pendek sekitar tiga sampai empat menit. Animasi tersebut berjudul “*Kind of Love*” yang bergenre *Comedy* dan terdapat sedikit genre *Romance* di dalamnya. Animasi “*Kind of Love*” juga dikerjakan oleh kelompok beranggotakan enam orang. Penulis akan fokus dalam membahas merancang *environment* rumah Chang dan kawasan rumah Chang.

3.1.1. Sinopsis Cerita

Karya tugas akhir penulis berupa animasi pendek tiga dimensi yang berjudul “*Kind of Love*” menceritakan pada siang hari seorang pria remaja bernama Chang sedang mencoba untuk mengajak wanita yang ia taksir bernama Nikky untuk kencan di taman rekreasi. Tegang menunggu jawaban Nikky, akhirnya Nikky menerima ajakan Chang. Chang girang dan lompat dari ranjang, tiba – tiba ia menginjak pensil dan terpeleset lalu kepalanya terbentur meja dan pingsan. Pagi harinya ia telat dan mencoba untuk memanggil bajaj, tetapi ketika ia melihat jalanan yang macet ia memutuskan untuk berlari ke tempat yang sudah dijanjikan dengan Nikky

Chang melihat jam tangannya, dan menyadari ia sudah telat. Ia berlari menuju tempat ketemuan dengan Nikky, Chang langsung berlari lagi, tiba - tiba tersandung batu Chang-pun tergelinding, dan tiba – tiba dua orang pekerja

bangunan muncul dan membawa kaca berukuran cukup besar. Chang langsung reflek untuk melompat keatas kaca tersebut, tetapi karena Chang memiliki perut buncit. Perutnya tidak dapat melewati kaca tersebut saat melompat, kedua pekerja tersebut kaget dan reflek untuk menurunkan kaca, dan membuat Chang berhasil melompati kaca tersebut.

Tetapi setelah ia lompat dan hampir mendarat ke lubang. Chang berusaha menahan dirinya untuk tidak jatuh kedalam lubang, tetapi akhirnya ia jatuh kedalam lubang. Setelah bangun dari lubang akhirnya Chang ingin menyebrang, tetapi *timer* lampu merah penyebrangan berhenti, dan ia sudah sangat telat. Akhirnya ia memberanikan diri untuk menyebrang. Saat menyebrang tiba – tiba ada mobil cepat dan melindas kaki Chang, ia pun terlompat – lompat kesakitan saat kesakitan, kaki lainnya terlindas lagi. Chang berhasil menyebrang, tiba – tiba ada suara sesuatu terjatuh dari belakang Chang, Chang-pun menengok dan ternyata ada seorang kakek penjual balon yang sedang kesusahan Karena tabung balonnya terjatuh. Chang yang sedang tergesah – gesah akhirnya memutuskan untuk menolong kakek tersebut.

Kakek tersebut memberikan sebuah balon istimewa sebagai tanda terima kasihnya. Chang kembali berlari ketempat tujuannya, sesampainya ia ditempat janji. Nikky terlihat marah, dan akhirnya langsung kesal dan marah dengan Chang karena ia sangat telat. Chang-pun merasa sedih dan tidak bisa menjelaskan apa yang terjadi, dan akhirnya memutuskan untuk meninggalkan tempat itu. Chang sedih dan pergi meninggalkan Nikky. Nikky melihat kearah balon yang di pegang Chang, Nikky teringat kemarin ia menolong seorang kakek penjual balon dan

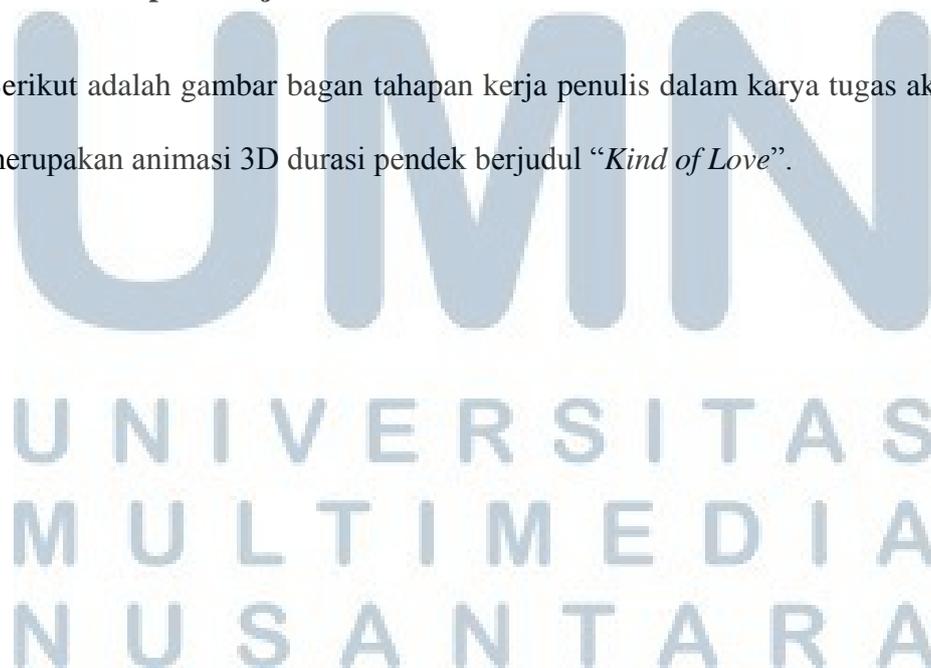
menolong kakek tersebut. Kakek itu memberikan balon spesial itu kepadanya, balon itu tidak pernah dijual oleh kakek tersebut dan hanya diberikan kepada orang yang membantunya. Nikky menyadari Chang telah menolong kakek tersebut dan mungkin telat Karena itu. Akhirnya Nikky berlari menuju Chang, Chang yang lesu akhirnya melepas balon tersebut. Tetapi Nikky menangkap balon tersebut dan memaafkan Chang. akhirnya mereka berdua baikan dan berciuman diatas jembatan dimana mereka berdiri.

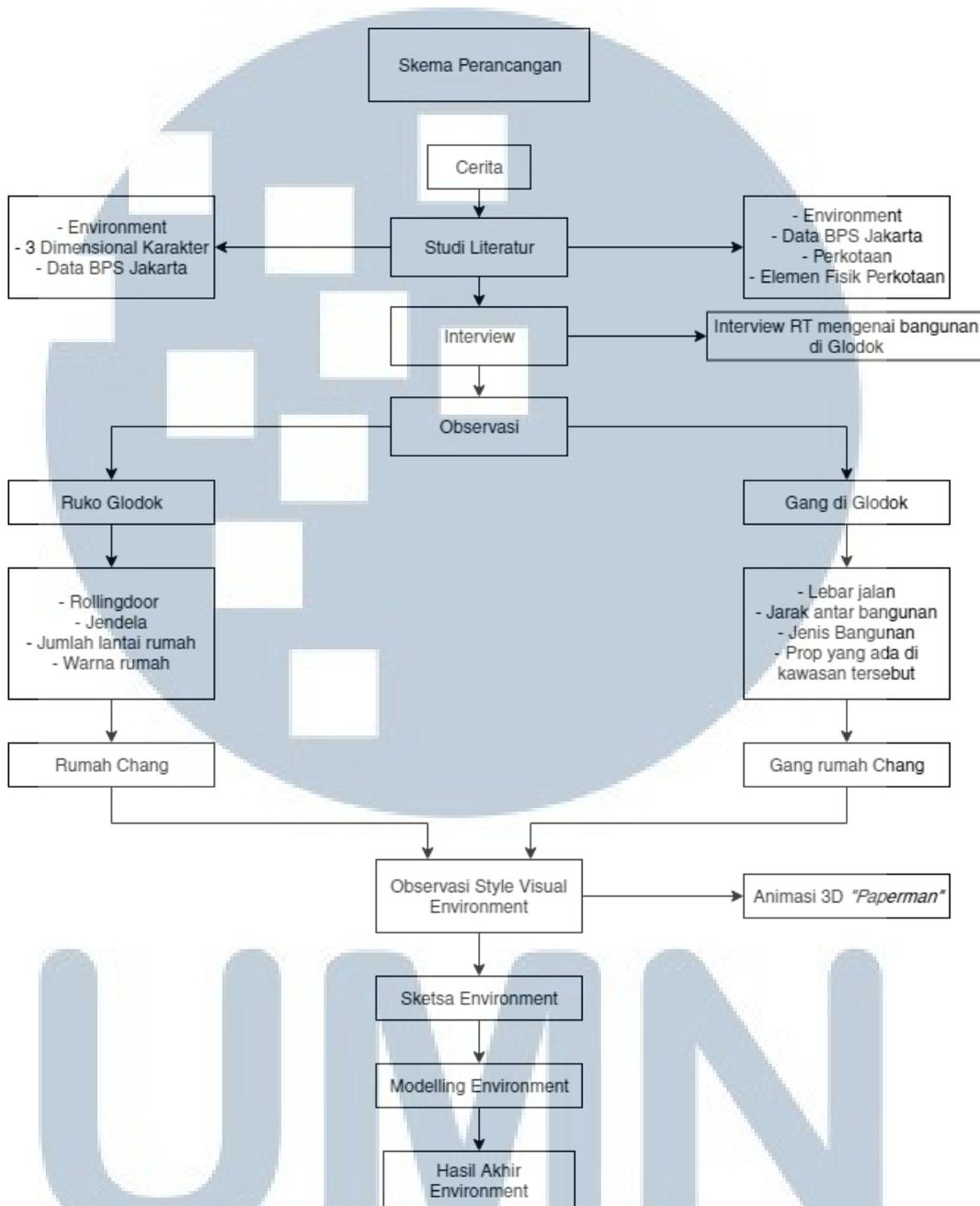
3.1.2. Posisi Penulis

Dalam karya tugas akhir animasi 3D ini penulis berperan sebagai *environment design*, *environment modeller*, serta *environment texturing*. Penulis juga turut membantu mengerjakan *compositor* dan menganimasikan karakter dalam sebuah *scene*.

3.2. Tahapan Kerja

Berikut adalah gambar bagan tahapan kerja penulis dalam karya tugas akhir yang merupakan animasi 3D durasi pendek berjudul “*Kind of Love*”.





Gambar 3.1. Tahapan Kerja Penulis

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3. Acuan

Pada karya tugas akhir penulis yang berjudul “Kind of Love” penulis memiliki beberapa referensi yang dijadikan sebagai acuan dalam proses perancangan *environment*. Pada kawasan rumah Chang penulis memakai berupa acuan dari hasil riset yang penulis lakukan di daerah Glodok. Penulis mengambil acuan dari hasil riset di Glodok karena penulis merasa daerah Glodok cocok dengan konsep *environment* yang akan dibuat penulis yaitu *environment* yang terkesan ramai dan memiliki bangunan berdempet serta banyak orang yang berlalu-lalang. Penulis mengambil acuan Glodok berdasarkan dari aspek sosial dikarenakan menurut Badan Pusat Statistik Jakarta (2011) Rata-rata penduduk Glodok adalah orang Tionghoa atau Chinese dan jumlah orang Chinese di Glodok sekitar 5% dari jumlah penduduk Jakarta.



Gambar 3.2. Kawasan Pasar Glodok

(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.3. Kawasan Pasar Glodok
(Dokumentasi Pribadi)

selain mengambil acuan dari Glodok untuk kawasan perumahan Chang, penulis juga mengambil acuan salah satu rumah di pasar Glodok untuk dijadikan acuan sebagai *environment* rumah Chang. Alasan penulis mengambil salah satu acuan rumah di pasar Glodok sebagai acuan untuk *environment* rumah Chang, karena penulis merasa rumah tersebut cocok dan memiliki persamaan antara design rumah Chang yang ingin dirancang, karena banyaknya properti Chinese seperti

lampion dan juga dari segi orang yang tinggal didalamnya, karena karakter yang akan tinggal disana adalah orang Chinese.



Gambar 3.4. Kawasan Pasar Glodok

(Dokumentasi Pribadi)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.1. Observasi

Berikut merupakan data dan referensi foto dari hasil riset yang penulis lakukan di tempat Glodok. Gambar dibawah merupakan hasil foto riset penulis di kawasan pasar Glodok yang akan dijadikan sebagai referensi *environment* kawasan perumahan pada karakter Chang di karya tugas akhir penulis berupa animasi tiga dimensi berjudul “Kind of Love”. Pada hasil observasi, penulis mendapatkan suatu ciri khas pada bangunan di kawasan pasar Glodok melainkan ciri khas dari Glodok Pecinan hanya terdapat semua hal yang ingin di beli dari makanan sampai alat material pun ada di kawasan tersebut.



Gambar 3.5. Kawasan Pasar Glodok

(Dokumentasi Pribadi)

Pada hasil observasi penulis juga mengambil bangunan di kawasan pasar Glodok yang kebanyakan merupakan Ruko dibanding dengan rumah pribadi dan terdapat properti Chinese seperti Lampion serta jarak antar bangunan yang saling berdekatan satu sama lain.



Gambar 3.6. Kawasan Pasar Glodok

(Dokumentasi Pribadi)

Penulis juga melakukan observasi mengenai pintu berjenis apa yang kebanyakan digunakan di daerah Glodok tersebut. setelah mengamati hasil riset penulis dapat menyimpulkan bahwa kebanyakan di daerah Glodok menggunakan pintu seperti rolling door karena rata-rata orang di sana pekerjaannya adalah pedagang dan pengusaha.



Gambar 3.7. Foto hasil riset rolling door di Glodok

(Dokumentasi Pribadi)

Selain itu penulis juga melakukan riset mengenai jenis seperti apa jendela yang kebanyakan digunakan di daerah Glodok. Setelah penulis mengamati hasil riset penulis dapat menyimpulkan bahwa kebanyakan jendela di Glodok berjenis *casement* atau jendela dengan arah bukannya melebar keluar.



Gambar 3.8. Foto hasil riset jendela di Glodok

(Dokumentasi Pribadi)

Selain melakukan observasi terhadap tempat kawasan pasar Glodok, penulis juga melakukan interview dengan ketua RT setempat mengenai bangunan dan keunikan pasar Glodok itu sendiri. Hasil interview dapat disimpulkan bahwa, Keunikan tempat Glodok ini adalah banyaknya tempat jualan yang sangat lengkap dan selalu ada jika pengunjung mau mencari apapun ke daerah Glodok ini. Hal yang dapat membedakan Glodok ini juga adalah Glodok juga merupakan salah satu tempat yang ikonik, menurut Ketua RT setempat jika para turis belum mengunjungi Kelenteng tersebut yang bernama Cing Te Yen, maka dapat dikatakan turis itu

belum mengunjungi Jakarta atau lebih tepatnya Indonesia secara penuh. Menurut hasil *interview* juga dapat disimpulkan bahwa kebanyakan mayoritas warga di Glodok itu ada orang Chinese dikarenakan pada zaman Belanda VOC mengasingkan orang Chinese ke daerah Glodok ini dengan berbeda marga untuk memudahkan VOC untuk mencari jika ada perlu dengan orang Chinese yang ada di Jakarta. Bangunan di Glodok sendiri juga tidak terlalu banyak di rombak dikarenakan untuk menjadi cagar budaya dari peninggalan zaman Belanda.



Gambar 3.9. Foto interview bersama ketua RT

(Dokumentasi Pribadi)

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Berikut merupakan pertanyaan interview yang dilakukan penulis kepada ketua RT setempat:

- Sudah berapa lamakah anda tinggal disini?
- Di kawasan Glodok ini rata-rata jika tutup toko atau mulai sepi sekitar jam berapa?
- Apakah ada perbedaan antara bangunan Glodok zaman sekarang dengan zaman Belanda dulu?
- Bangunan di daerah kawasan Glodok ini pernah di renovasi atau di bangun ulang tidak? Kalo pernah banyak atau tidak?
- Di daerah Glodok ini hanya ada ruko atau ada perumahan warga?
- Orang yang ada di kawasan Glodok ini rata-rata seperti apa sih? Dari segi ras, agama, atau sikap?
- Glodok itu bisa di bilang China Town itu karena apa? Apakah karena hanya banyaknya lampion atau memang terdapat keunikan tersendiri atau hal lainnya?
- Di daerah Glodok ini ada atau tidak orang yang hanya membuka toko di sini dan memiliki rumah berbeda?

Berikut merupakan jawaban dari hasil *interview* yang di lakukan penulis kepada ketua RT setempat:

- Pak RT di Glodok tersebut telah tinggal di Glodok sejak beliau di lahirkan.
- Kawasan di daerah Glodok ini mulai ramai sekitar jam 7 dan mulai sepi sekitar jam 3.

- Perbedaan bangunan Glodok zaman dulu dan zaman sekarang tidak begitu banyak.
- Sebagian bangunan di renovasi atau di ubah dan sebagian lagi tidak di izinkan untuk di ubah dikarenakan untuk sebagai peninggalan dari zaman Belanda dulu.
- Sebagian ada yang Ruko dan sebagian ada yang perumahan warga, namun kebanyakan perumahan warga terletak di dalam kawasan Glodok tersebut.
- Orang-orang di Glodok kebanyakan orang Chinese.
- Glodok bisa disebut China Town karena pada zaman Belanda, belanda memisahkan orang Chinese ke berbagai tempat. Tempat tersebut dapat dibidang China Town karena orang yang tinggal di tempat tersebut kebanyakan orang Chinese. Lampion yang ada di kawasan Glodok hanya menjadi pernak Pernik budaya Chinese, agar lebih terlihat bahwa di dalam kawasan tersebut banyak orang Chinese. Keunikan dari kawasan Glodok juga adalah terdapat klenteng yang terkenal bernama “Cing Te Yen” dan Glodok hampir memiliki semua barang atau bahan makanan yang ingin di beli.
- Di daerah Glodok ada sebagian orang yang tinggal di rukonya dan ada juga yang tinggal di tempat lain dan membuka toko disini.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.3.1.1. Observasi *Style Visual Environment*

Selain riset ke tempat yang akan dijadikan referensi, penulis juga menggunakan karya animasi 3D berjudul “*Paperman*”. Penulis memilih animasi “*Paperman*” sebagai referensi bentuk bangunan karena konsep bentuk dari *environment* pada animasi “*Paperman*” memiliki kesamaan dengan yang penulis inginkan. Konsep bentuk bangunan penulis adalah bentuk bangunan yang simpel dan terkesan tidak mencolok agar bertujuan karakter pada animasi tersebut lebih menonjol dibanding *environment*. Pada bentuk *environment* animasi “*Paperman*” kebanyakan bangunannya memiliki sudut tajam sehingga terkesan simpel sehingga cocok untuk *environment* bertema perkotaan. Pada karya visual *environment* animasi “*Paperman*” cenderung memiliki *style* semi-realis dan memiliki kesamaan dengan konsep *style* yang diinginkan penulis yaitu *style* semi-realis.



Gambar 3.10. Bentuk Bangunan Pada Animasi “*Paperman*”

(*Paperman*, 2015)



Gambar 3.11. Bentuk Bangunan Pada Animasi “Paperman”

(Paperman, 2015)

3.3.2. Proses Perancangan

Pada proses perancangan penulis menggunakan teori-teori sebagai bantuan dalam merancang *environment* rumah Chang dan gang rumah Chang.

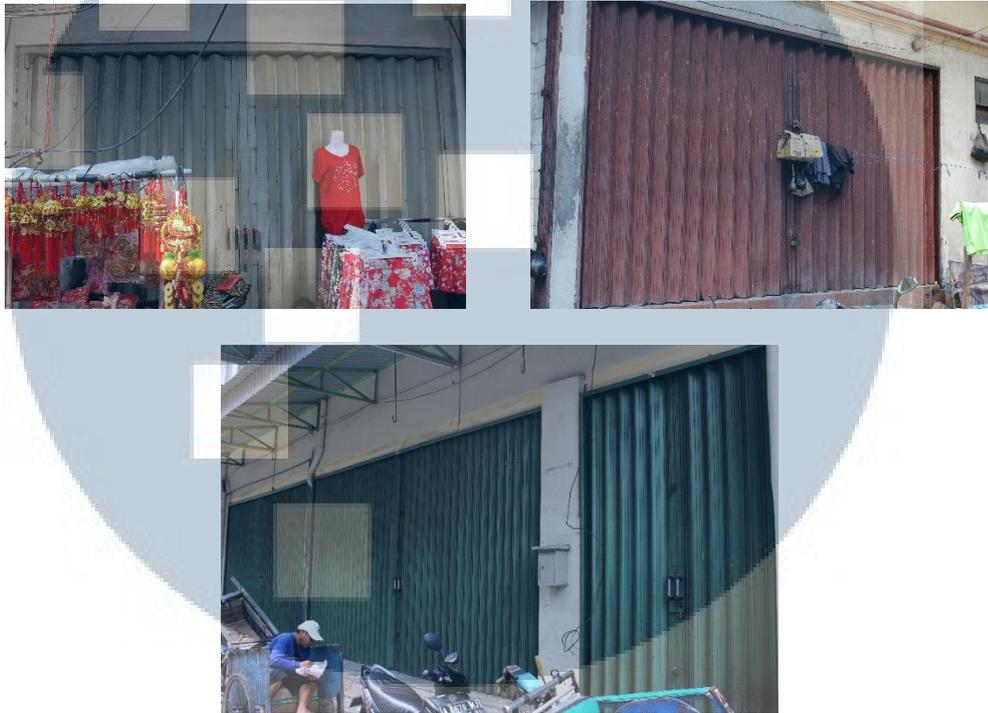
3.3.2.1. Rumah Chang

Pada proses perancangan Rumah Chang penulis melewati beberapa tahap sehingga mendapatkan hasil akhir yang sesuai dengan konsep yang penulis inginkan.

3.3.2.1.1. Eksplorasi 1

Pada eksplorasi 1 penulis membuat sketsa pintu untuk rumah Chang. Pada sketsa pintu penulis membuat rolling door untuk rumah Chang karena pada umumnya daerah Glodok terdapat banyak ruko. Dan juga menurut data BPS (2011) rata-rata orang Chinese memiliki pekerjaan sebagai pengusaha dan pedagang oleh karena penulis membuat rolling door sebagai sketsa pertama untuk pintu rumah Chang.

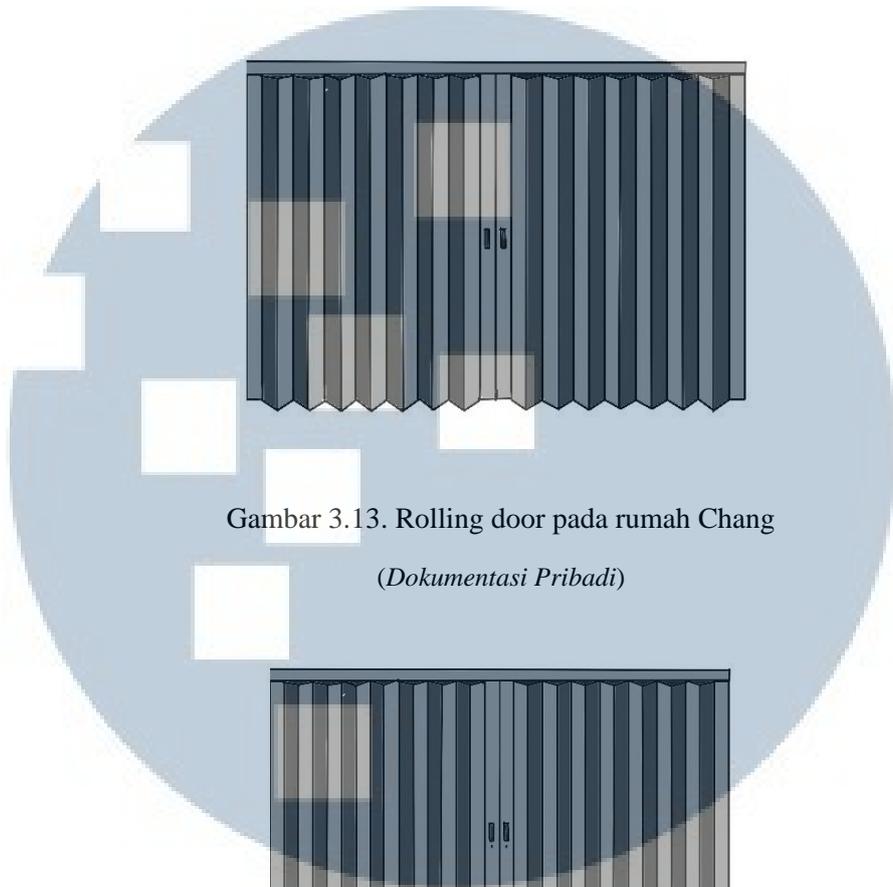
Penulis juga mengambil beberapa foto rolling door dari hasil riset penulis di Glodok untuk dijadikan referensi.



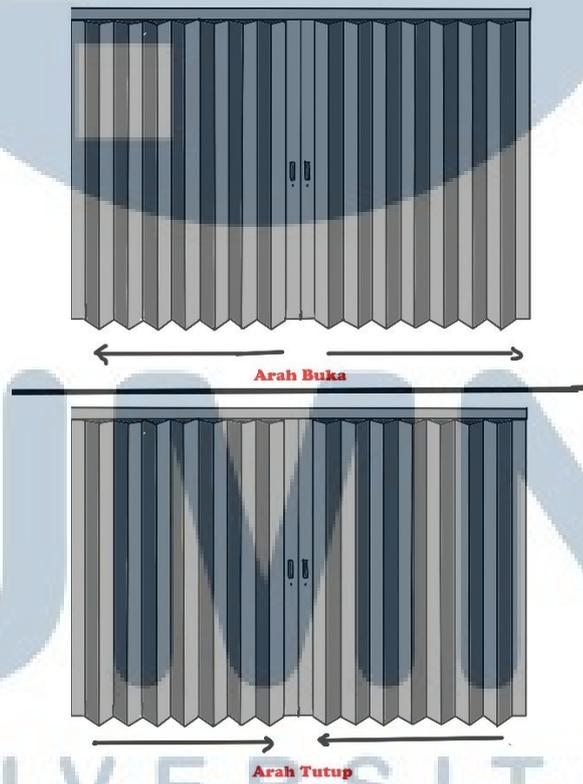
Gambar 3.12. Contoh Rolling door di Glodok

(Dokumentasi Pribadi)

Setelah penulis mengamati hasil riset dari kawasan Glodok. Penulis memutuskan untuk membuat pintu rumah Chang menjadi Rolling door karena bangunan ruko di Glodok memiliki pintu berbentuk Rolling door dan selain itu kebanyakan dari orang Glodok mayoritasnya merupakan orang Chinese, seperti menurut data BPS (2011) rata-rata orang Chinese memiliki pekerjaan sebagai pengusaha dan pedagang. Penulis juga merancang Rolling door rumah Chang berbentuk *folding gate* seperti rolling door pada zaman sekarang dan kebanyakan rolling door di Glodok berbentuk *folding gate* seperti hasil foto riset penulis di atas.



Gambar 3.13. Rolling door pada rumah Chang
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.14. Arah buka rolling door pada rumah Chang
(Dokumentasi Pribadi)

Pada rolling door rumah Chang penulis menentukan warna yang akan digunakan pada rolling door rumah Chang. Berdasarkan hasil riset yang penulis lakukan, kebanyakan rolling door di daerah Glodok berwarna-warni sehingga tidak ada warna tetap pada daerah kawasan tersebut. Dari hasil pengamatan akhirnya penulis memutuskan untuk mewarnai rolling door rumah Chang dengan warna dasar besi yaitu abu-abu karena abu-abu merupakan salah satu warna dasar metal atau besi.



Gambar 3.15. Warna rolling door rumah Chang

(*Sketsa Pribadi*)

3.3.2.1.2. Eksplorasi 2

Sebelum penulis membuat desain untuk jendela yang akan digunakan pada rumah Chang, penulis mengamati terlebih dahulu seperti apa jendela yang digunakan di daerah Glodok dan dari hasil beberapa foto yang penulis lakukan, penulis dapat menyimpulkan bahwa kebanyakan bangunan di daerah Glodok memiliki gaya jendela *casement* atau di buka keluar dan melebar seperti foto riset hasil penulis dibawah ini.



Gambar 3.16. Contoh jendela di daerah Glodok
(Dokumentasi Pribadi)

Dari foto hasil riset yang penulis lakukan penulis membuat beberapa desain jendela bergaya *casement* untuk rumah Chang.



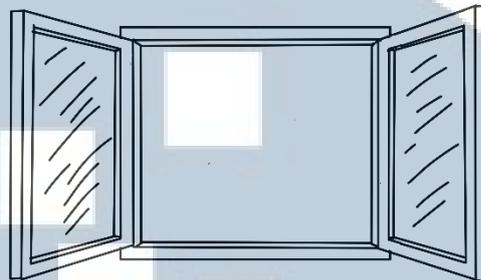
U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.17. Sketsa desain jendela untuk rumah Chang
(Dokumentasi Pribadi)

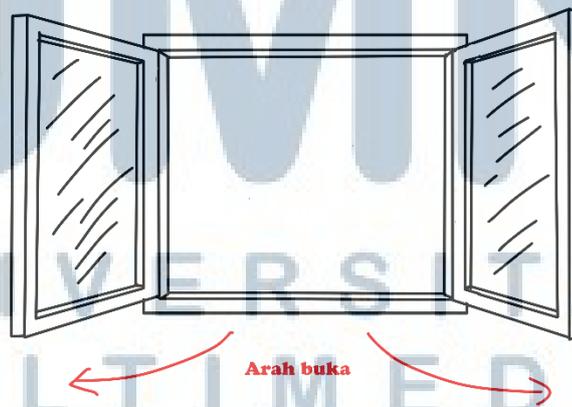
Penulis membuat beberapa sketsa berdasarkan referensi dari hasil foto riset yang penulis lakukan di Glodok. Penulis juga menginginkan sebuah desain jendela yang tidak terlalu rumit dikarenakan rumah Chang akan bertempat di kawasan pasar dan kawasan pasar identik dengan hal-hal kotor, oleh karena itu penulis memilih desain jendela ke 3 yang tidak terlalu rumit atau terkesan simpel. Pada jendela yang dipilih penulis hanya terdapat kaca di tengah kayu penyangga tanpa ada kayu lagi di tengah kaca tersebut seperti design ke 1 dan ke 2 sehingga terkesan simpel dan tidak rumit.





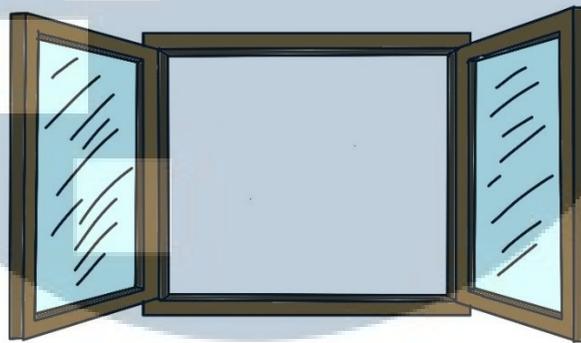
Gambar 3.18. Desain jendela yang dipilih penulis
(Dokumentasi Pribadi)

Selain itu penulis juga menentukan arah buka dari jendela yang dipilih. Penulis memutuskan agar desain jendela pada rumah Chang terbuka keluar lebar. Pada kaca kiri dan kanan terbuka ke arah yang sama namun terbuka keluar. Penulis menentukan arah terbukanya jendela menjadi terbuka lebar karena berdasarkan pengamatan penulis kebanyakan jendela pada bangunan di Glodok pecinan terbuka lebar ke kiri dan kanan, oleh karena itu penulis memutuskan untuk menentukan cara membukanya seperti di bawah ini.



Gambar 3.19. Arah buka jendela Chang
(Dokumentasi Pribadi)

Pada warna jendela Chang penulis juga menggunakan hasil riset yang penulis lakukan di kawasan Glodok. Setelah mengamati hasil riset penulis memutuskan mewarnai jendela rumah Chang dengan warna coklat sesuai dengan bahan dari jendela rumah Chang tersebut yaitu kayu. Penulis mewarnai coklat karena sesuai dengan warna dasar kayu yaitu coklat dan kebanyakan jendela di kawasan Glodok terbuat dari kayu.



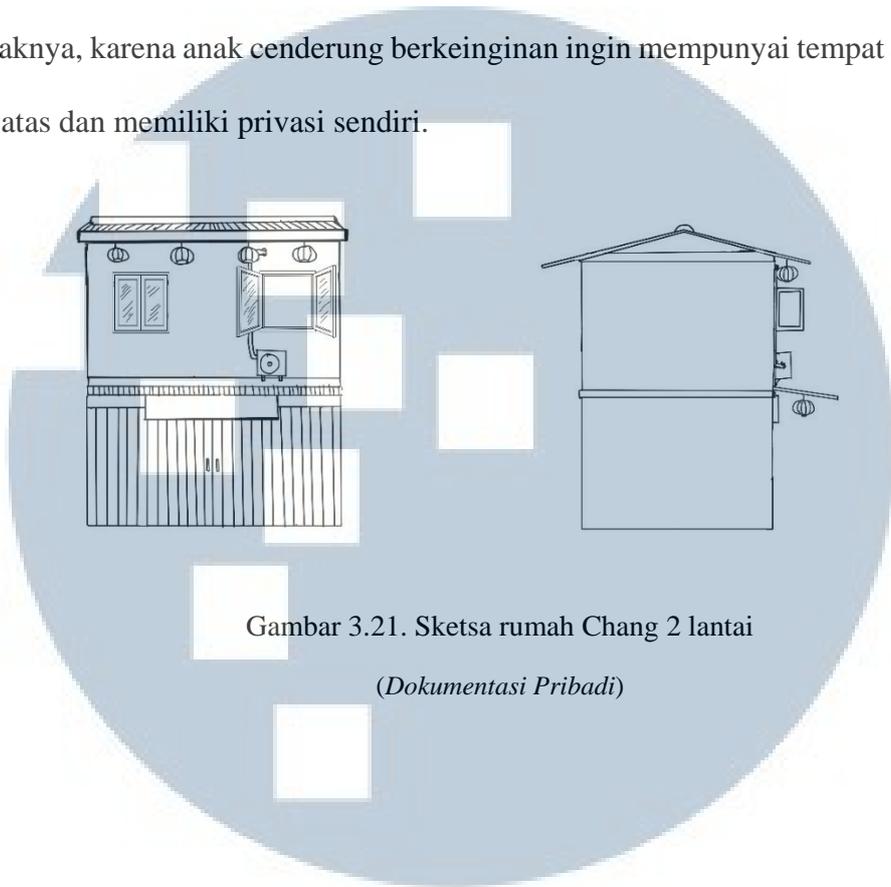
Gambar 3.20. Warna jendela Chang

(Dokumentasi Pribadi)

3.3.2.1.3. Eksplorasi 3

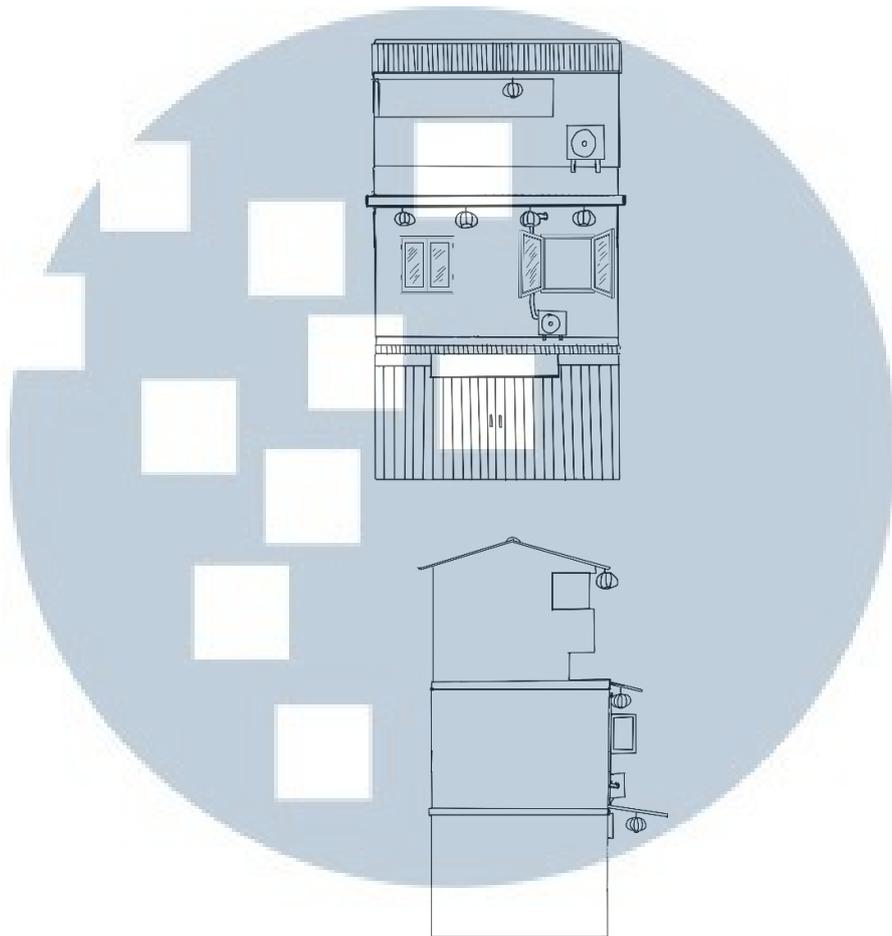
Pada eksplorasi 3 penulis juga merancang rumah Chang menjadi 2 lantai dikarenakan lantai 2 menjadi tempat bagi kamar si Chang sendiri sedangkan lantai bawah menjadi tempat kamar orang tua Chang. Alasan penulis menaruh kamar Chang diatas karena berdasarkan pengalaman yang penulis ketahui bahwa orang tua cenderung tidak mau mengambil tempat atau kamar di bagian lantai atas rumah dikarenakan lelah untuk naik tangga serta cenderung lebih mengalah kepada

anaknya, karena anak cenderung berkeinginan ingin mempunyai tempat atau kamar di atas dan memiliki privasi sendiri.



Gambar 3.21. Sketsa rumah Chang 2 lantai
(Dokumentasi Pribadi)

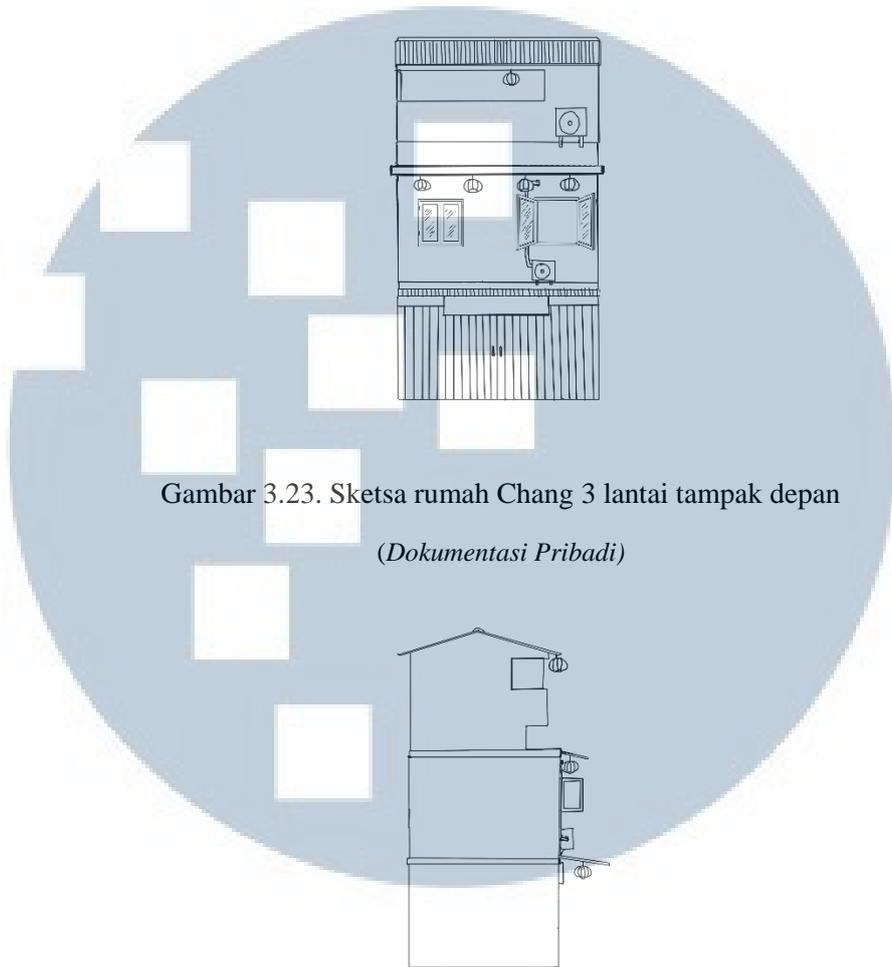
UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.22. Sketsa rumah Chang 3 lantai

(Dokumentasi Pribadi)

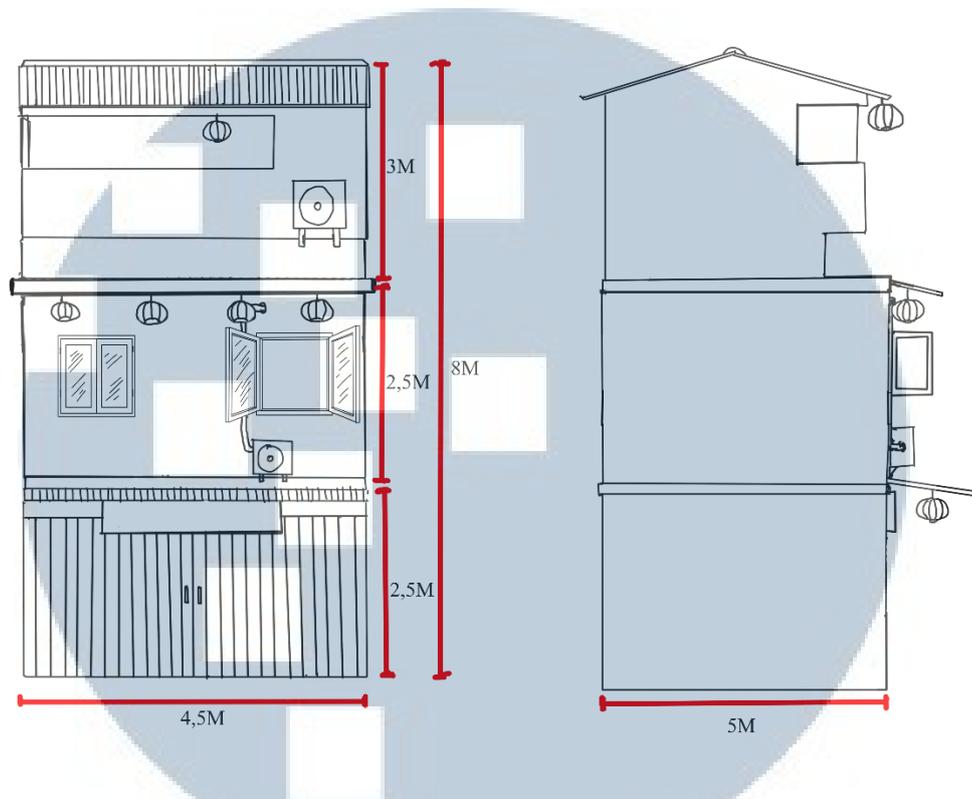
Dari hasil design diatas untuk rumah Chang penulis memutuskan untuk memilih rumah dengan 3 lantai. Penulis memilih desain rumah dengan 3 lantai karena menurut penulis kebanyakan bangunan rumah di Glodok memiliki bangunan lantai 3 untuk digunakan sebagai mengeringkan pakaian dan tidak memungkinkan jika membuat teras di lantai 2 sebagai tempat menjemur pakaian karena kawasan Glodok yang memiliki ruang yang terbatas. Pada kawasan Glodok juga orang-orang di sana cenderung membangun rumahnya ke atas dan tidak membuat teras di lantai 2 maupun lantai 1.



Gambar 3.23. Sketsa rumah Chang 3 lantai tampak depan
(Dokumentasi Pribadi)

Gambar 3.24. Sketsa rumah Chang 3 lantai tampak samping
(Dokumentasi Pribadi)

Selain itu penulis juga merancang ukuran bangunan rumah Chang dari segi panjang, lebar, dan tinggi bangunan. Penulis merancang rumah Chang agar terlihat sesuai dengan ukuran tubuh Chang, karena jika terlalu besar atau kecil karakter dan karakter tersebut tidak terlihat cocok sehingga menimbulkan ketidakhidupan si karakter pada animasi tersebut. Karen Sullivan, Gary Schumer, dan Kate Alexander (2008: 111) juga mengatakan *Environment* dan lokasi bukan hanya sebuah latar tempat dan juga bukan hanya tempat suatu karakter animasi berperan melainkan menjadi sebuah tempat karakter animasi tersebut hidup.



Gambar 3.25. Ukuran rumah Chang

(Dokumentasi Pribadi)

3.3.2.1.4. Eksplorasi 4

Pada eksplorasi 4 penulis memberikan warna untuk rumah Chang menggunakan referensi warna rumah dari daerah Glodok. Dari hasil pengamatan penulis mengenai foto riset yang penulis telah dapatkan, penulis dapat menyimpulkan bahwa di daerah Glodok kebanyakan memiliki warna seperti krem dan putih.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

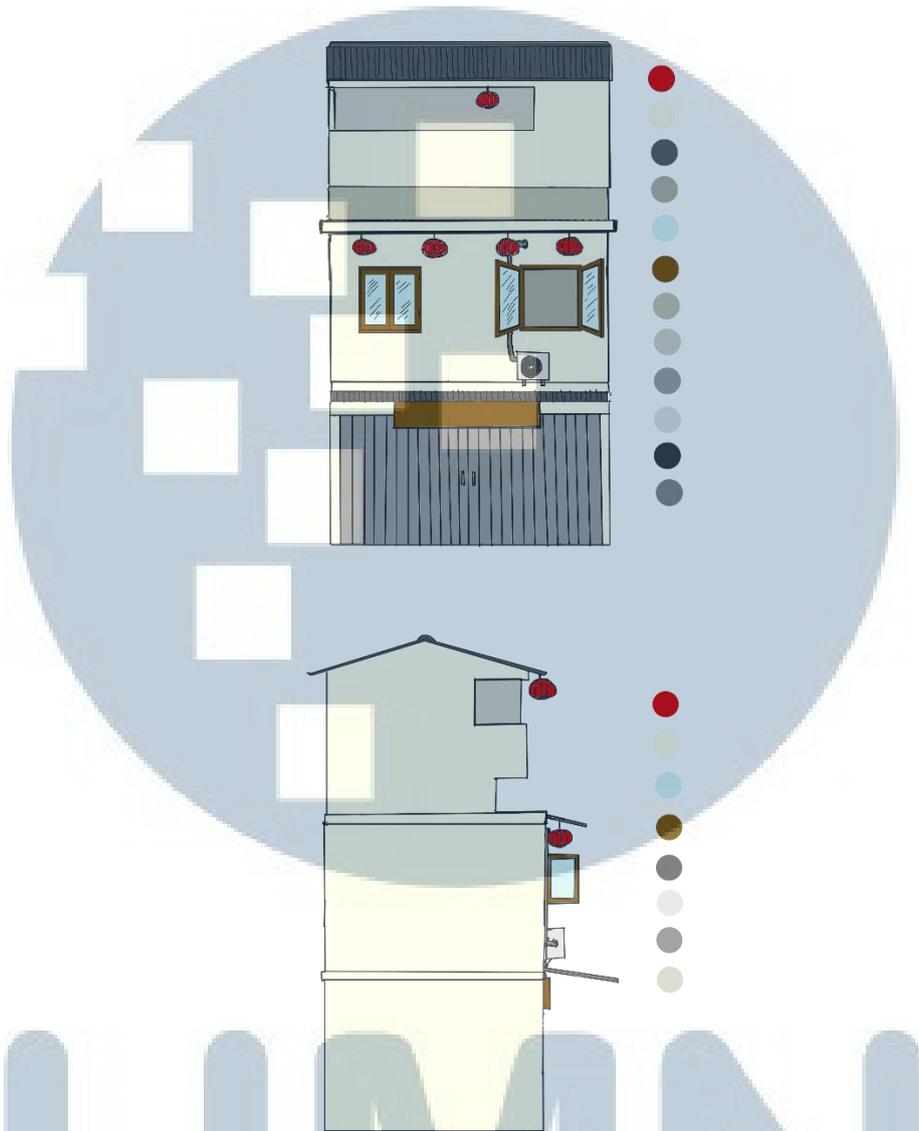


Gambar 3.26. Contoh warna rumah di Glodok

(Dokumentasi Pribadi)

Setelah penulis mengamati penulis memutuskan untuk mewarnai rumah Chang dengan warna krem, karena warna krem cenderung tidak terlalu mencolok seperti warna putih. Warna krem juga jika terkena kotor tidak akan terlalu terlihat seperti jika kita menggunakan warna putih pada bangunan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

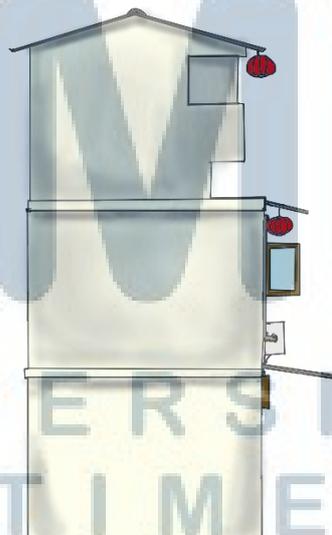
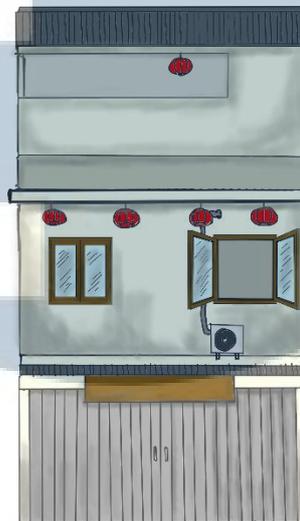


Gambar 3.27. Warna rumah Chang

(Dokumentasi Pribadi)

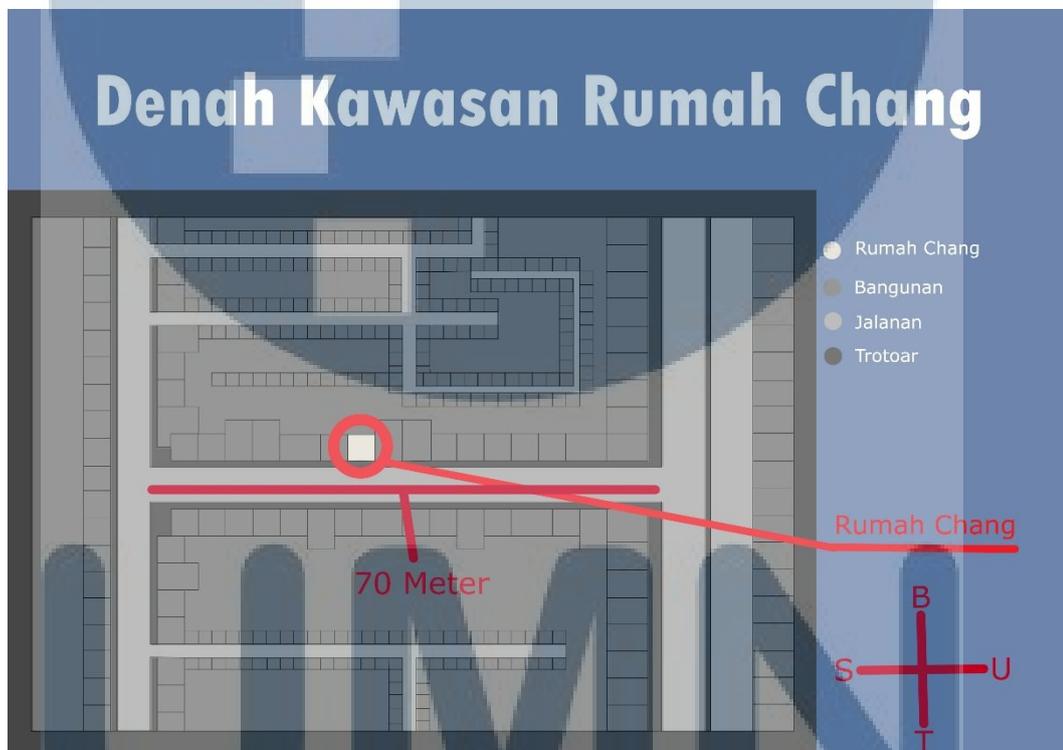
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Penulis juga menambahkan sedikit warna kotor pada bangunan rumah Chang karena berdasarkan hasil riset yang penulis lakukan, kebanyakan bangunan di daerah Glodok terdapat kotoran di setiap bangunannya dari yang sedikit maupun banyak. Bangunan di Glodok kebanyakan terdapat kotoran karena kondisinya yang merupakan kawasan pasar sehingga kotoran sangat mudah mengenai bangunan di sekitar kawasan tersebut.



Gambar 3.28. Warna rumah Chang
(Dokumentasi Pribadi)

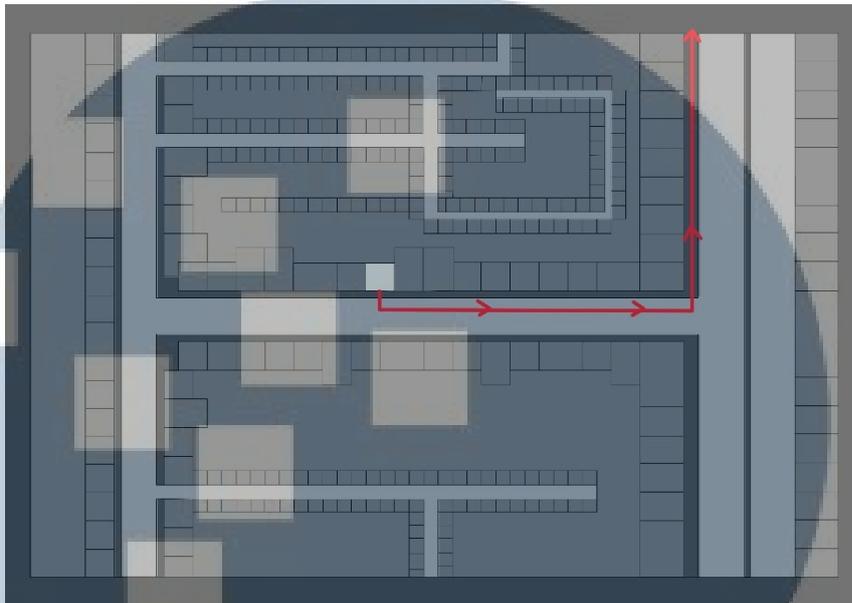
seberapa besarnya bangunan tersebut. Penulis tidak menjadikan keseluruhan denah Glodok untuk referensi denah melainkan hanya bagian daerah gang rumah Chang saja seperti yang ditandai penulis. Penulis juga memberikan keterangan warna bangunan pada peta untuk memberikan kejelasan warna untuk apa pada peta tersebut. penulis juga memberikan warna pada rumah Chang menjadi krem seperti pada proses perancangan yang penulis lakukan pada rumah Chang.



Gambar 3.30. Denah kawasan rumah Chang

(Dokumentasi Pribadi)

Selain itu penulis juga memberikan petunjuk arah jalan karakter Chang akan melewati *environment* tersebut. Penulis menggunakan tanda panah merah untuk menandai arah jalan yang akan Chang lewati.



Gambar 3.31. Petunjuk arah jalan karakter Chang
(Dokumentasi Pribadi)

3.3.2.2.2. Eksplorasi 2

Setelah penulis merancang denah untuk kawasan rumah Chang, penulis merancang lebar jalan dan trotoar pada kawasan rumah Chang agar tidak terlihat terlalu besar dan terlalu kecil pada saat hasil akhir nanti. Pada lebar jalan penulis menggunakan referensi dari lebar jalan pada kawasan Glodok. Dari hasil pengamatan penulis, dapat disimpulkan bahwa lebar jalan di kawasan Glodok cenderung kecil karena memang kawasan pasar dan Glodok merupakan tempat yang mempunyai kepadatan penduduk 5% orang Chinese menurut data BPS tahun 2011.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



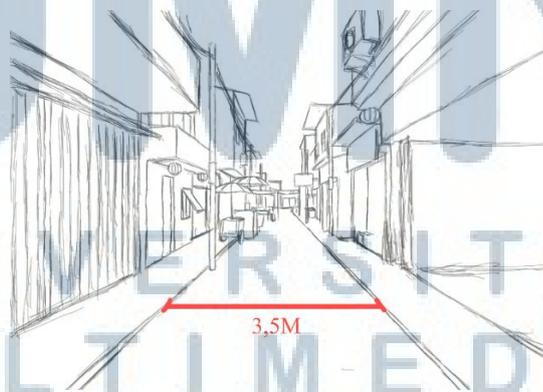
Gambar 3.32. Foto hasil riset lebar jalan pada kawasan Glodok
(Dokumentasi Pribadi)

Pada hasil foto riset di atas penulis mengamati ukuran lebar jalan pada kawasan Glodok. Dari hasil pengamatan yang penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa lebar jalan pada kawasan Glodok begitu sempit sehingga hanya bisa di lalui beberapa orang jika berjejer secara horizontal. Pada kawasan Glodok tersebut juga menjadi sempit akibat banyaknya pedagang kaki lima yang mengisi bahu jalan sehingga mengakibatkan penyempitan jalan secara paksa.



Gambar 3.33. Lebar ukuran jalan setelah diamati lebih lanjut
(Dokumentasi Pribadi)

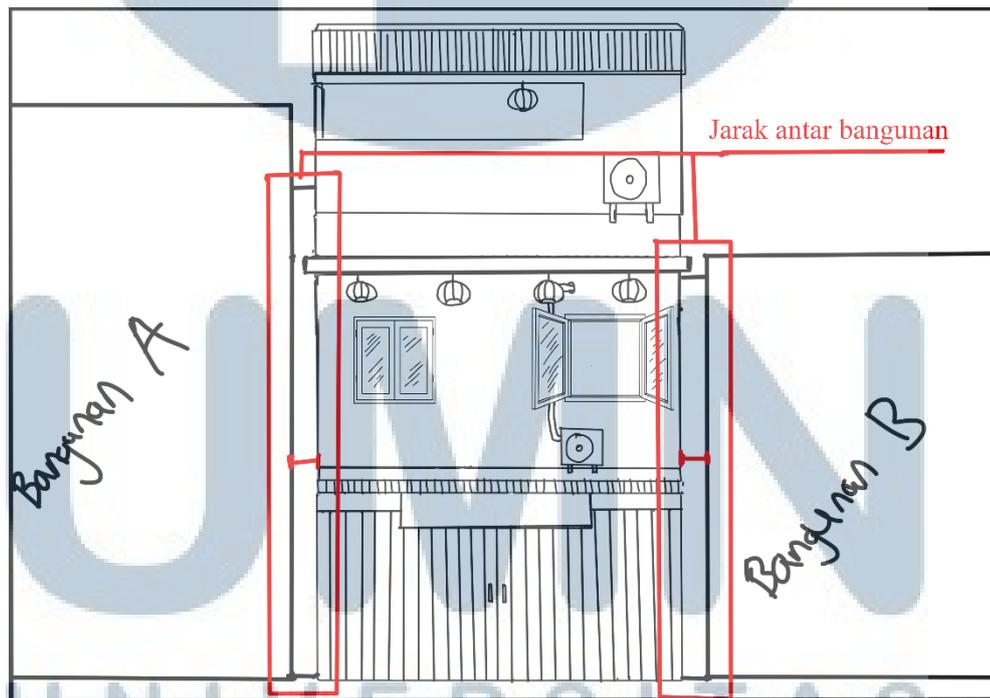
Setelah penulis mengamati lanjut penulis mulai merancang seberapa lebar jalan pada kawasan rumah Chang yang nanti akan dibuat. Penulis merancang lebar jalan pada kawasan rumah Chang menjadi 4 meter agar terlihat tidak terlalu padat dan sempit sesuai dengan konsep *environment* yang penulis inginkan karena menurut Shirvani (1985) terdapat elemen fisik perkotaan yaitu tata guna lahan bahwa jika merancang suatu perkotaan harus mempertimbangkan 2 hal yaitu hak pejalan kaki dan menciptakan ruang yang manusiawi sehingga tidak terkesan terlalu sempit.



Gambar 3.34. Lebar ukuran jalan gang rumah Chang
(Dokumentasi Pribadi)

3.3.2.2.3. Eksplorasi 3

Pada eksplorasi ke 3 penulis merancang jarak bangunan antar bangunan lainnya. Penulis merancang jarak antar bangunan dengan bangunan lainnya menjadi berhimpitan sehingga menimbulkan kesan padat pada kawasan tersebut karena menurut Grunfeld kota merupakan suatu pemukiman dengan kepadatan penduduk yang lebih besar daripada kepadatan wilayah nasional dengan struktur mata pencaharian non agraris serta ditutupi oleh gedung-gedung tinggi yang lokasinya sangat berdekatan. Kawasan perumahan Chang nantinya akan bertempat di dalam perkotaan.



Gambar 3.35. Jarak lebar antar bangunan

(Dokumentasi Pribadi)

3.3.2.2.4. Eksplorasi 4

Pada eksplorasi 4 penulis mulai merancang bangunan seperti apa yang akan di taruh di kawasan rumah Chang. Penulis mengamati berbagai bangunan di kawasan Glodok sebagai contoh referensi bangunan seperti apa yang cocok di *environment* kawasan rumah Chang. Dari hasil pengamatan penulis kebanyakan bangunan pada kawasan Glodok tersebut adalah pertokoan dan ruko karena menurut data BPS (2011) rata-rata orang Chinese bermata pencarian sebagai pengusaha dan pedagang. Penulis memberikan tanda kotak merah pada foto untuk menunjukkan bahwa kebanyakan di daerah Glodok bangunannya merupakan ruko.



Gambar 3.36. Foto ruko yang ada di Glodok

(Dokumentasi Pribadi)

Setelah mengamati hasil foto riset yang dilakukan penulis, penulis memutuskan untuk membuat bangunan pada kawasan *environment* rumah Chang

menjadi ruko agar sesuai dengan konsep yang diinginkan penulis yaitu banyak pedagang toko dan terlihat ramai seperti pasar.



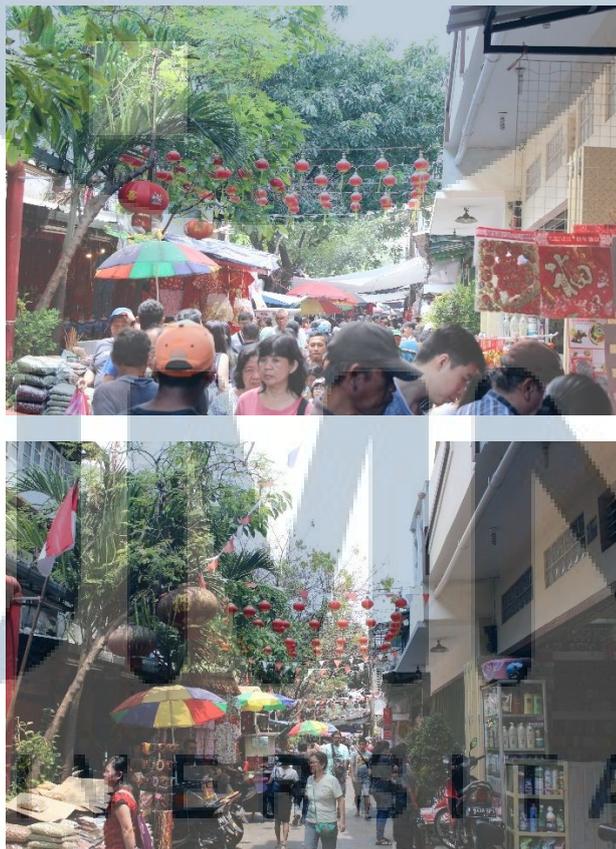
Gambar 3.37. Sketsa bangunan ruko pada gang rumah Chang
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.38. Sketsa warna bangunan ruko pada gang rumah Chang
(Dokumentasi Pribadi)

3.3.2.2.5. Eksplorasi 5

Pada eksplorasi 5 penulis merancang *environment* gang rumah Chang dengan menambahkan properti yang akan di letakkan pada bangunan ruko di kawasan tersebut. dari hasil pengamatan penulis di kawasan Glodok, penulis dapat menyimpulkan bahwa adanya properti Chinese yaitu lampion cukup mengangkat budaya yang ada di kawasan tersebut. penulis juga menemukan ada berbagai macam pohon yang di letakkan di pinggir jalan sehingga tidak mengganggu aktifitas orang jalan di kawasan tersebut.



Gambar 3.39. Foto kawasan di Glodok

(Dokumentasi Pribadi)

Dari hasil pengamatan penulis, penulis merancang kawasan perumahan Chang dilengkapi dengan pohon dan lampion. Lampion pada kawasan rumah Chang bertujuan untuk menonjolkan budaya yang ada di kawasan tersebut yaitu Chinese. Penulis menaruh pohon juga bertujuan untuk melengkapi kawasan tersebut dengan penghijauan sehingga pejalan kaki jika panas bisa meneduh dibawah pohon tersebut.

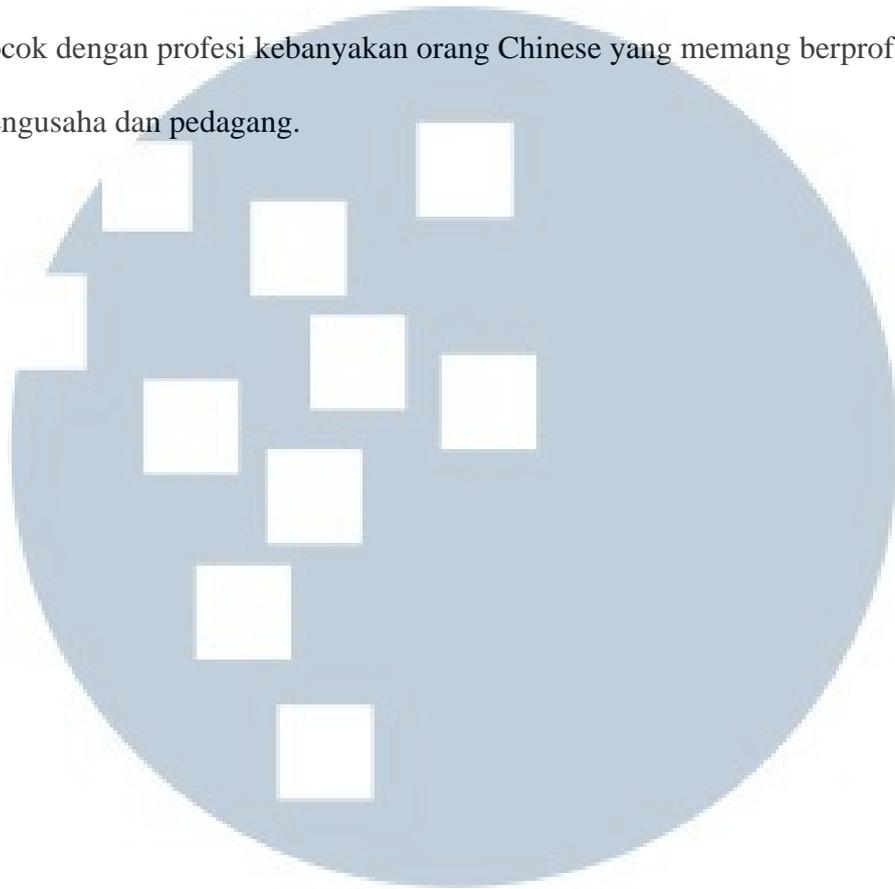


Gambar 3.40. Sketsa akhir gang rumah Chang

(Dokumentasi Pribadi)

Pada lampion di sketsa akhir kawasan rumah Chang, penulis memberikan warna merah pada lampion bertujuan untuk melambangkan keberuntungan dan kebahagiaan karena menurut Tempo.co (2014) warna merah dalam arti orang Chinese melambangkan keberuntungan, semangat dan keantusiasan, sehingga

cocok dengan profesi kebanyakan orang Chinese yang memang berprofesi sebagai pengusaha dan pedagang.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA