

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Film animasi 2D “Silence” yang berdurasi sekitar 4 menit menceritakan tentang seorang pelajar SMA yang ingin membantu teman sekelasnya yang memiliki cacat fisik dan dijauhi oleh teman-temannya. Cerita ini berputar pada kehidupan sekolah karakter utama yang berlangsung pada tahun 2010. Penulis membatasi perancangan pada bangunan sekolah dan beberapa tempat yang digunakan; seperti ruang kelas, kantin, dan koridor. Dalam proses ini, penulis mencari dan menggunakan referensi dari beberapa film animasi pendek dan lingkungan sekolah SMA asli. Sekolah yang digunakan sebagai referensi terutama dekat dengan kehidupan penulis dan juga bertujuan untuk menyesuaikan jalan cerita “Silence” yang bertempat saat karakter berada di jenjang SMA. Penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data melalui referensi film pendek dan observasi lapangan.

3.1.1. Sinopsis

Di depan gerbang sebuah SMA pada pagi hari, seorang gadis bernama Nadine turun dari bus yang dinaikinya dan bertemu dengan temannya. Mereka sedang menuju ke kelas ketika Nadine melihat teman sekelasnya, Risa, yang berjalan di belakang mereka. Risa sering dijauhi oleh anak-anak lain karena memiliki cacat fisik berupa luka yang ada pada wajah sebelah kirinya, yang selalu ia tutupi dengan rambutnya. Usai jam pelajaran, Nadine ingin membeli makanan di kantin tetapi tidak sengaja ditabrak oleh Risa. Teman-teman Nadine lalu menatap tajam Risa, yang membuat

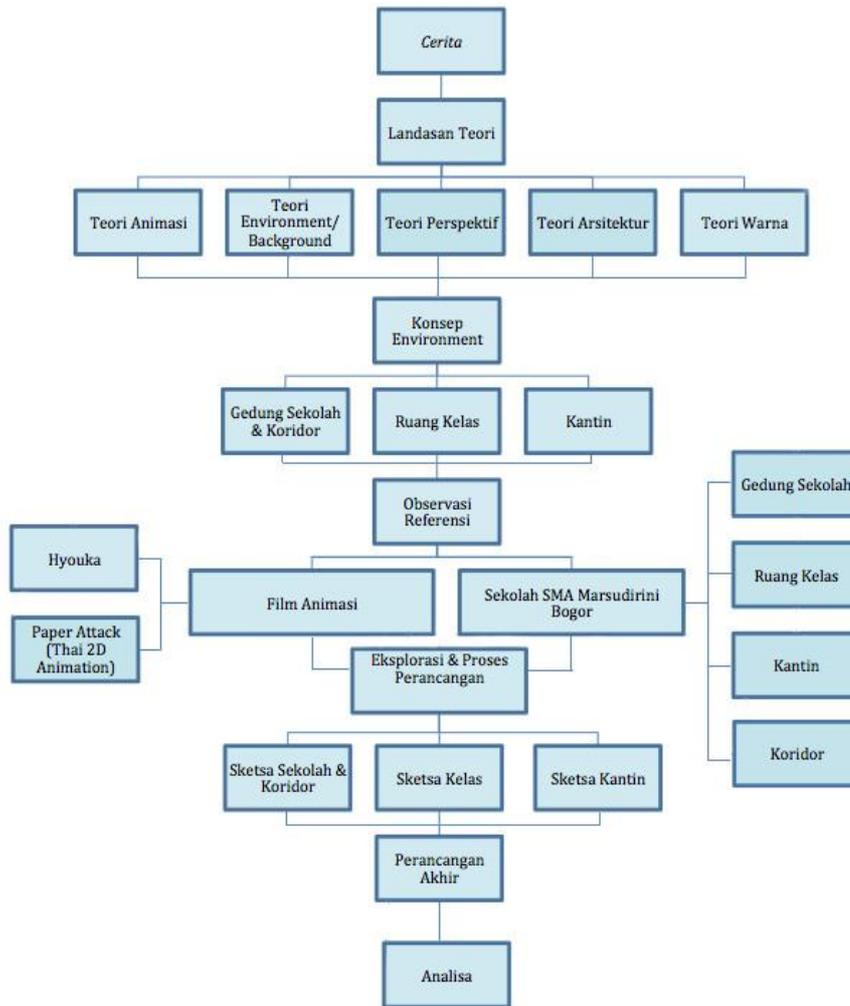
Risa gugup dan meninggalkan mereka. Esok harinya, Nadine berjalan menuju ke kelas dipapasi oleh Risa dan ia melihat sapu tangan Risa terjatuh. Nadine akhirnya mengembalikan sapu tangan itu saat jam pelajaran pertama selesai. Teman-teman Nadine yang melihatnya tidak begitu senang. Mereka lalu menghampiri Risa dan menggangukannya saat Nadine sedang berada di toilet. Nadine yang baru kembali melihat kejadian itu dan harus memutuskan antara membela teman-teman dekatnya atau Risa.

3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis dalam pembuatan film animasi pendek ini adalah sebagai peneliti dan perancang *environment* lingkungan sekolah SMA sebagai setting dalam film animasi 2D “Silence”.

3.2. Tahapan Kerja

Perancangan *environment* pada film animasi 2D “Silence” diawali dengan mencari beberapa landasan teori menggunakan studi pustaka berupa buku, *e-book*, dan artikel sebagai sumber literatur. Penulis juga menggunakan referensi dari beberapa film animasi pendek dengan setting serupa dan beberapa foto hasil observasi lapangan untuk membangun konsep *environment*. Konsep tersebut lalu dikerjakan hingga mendapat hasil rancangan akhir *environment* yang digunakan dalam film “Silence”. Berikut merupakan skematika perancangan menurut yang berlangsung selama proses penulisan laporan dan pembuatan *environment*:



Gambar 3.1. Skematika Perancangan
(Dokumentasi Pribadi)

3.3. Konsep Environment

Pembuatan konsep diawali dengan data yang sudah dikumpulkan melalui observasi lapangan dan referensi film. Karakter utama dalam film “Silence” merupakan dua siswi pelajar SMA dan ceritanya berputar pada kehidupan sekolah mereka, sehingga environment yang dibutuhkan hanya dibatasi pada lingkungan sekolah. Dari data yang dikumpulkan, lingkungan sekolah umumnya memiliki bangunan

sekolah, lapangan atau hiasan tanaman yang menghiasi bagian luar sekolah, serta ruang-ruang yang terletak di dalam bangunan sekolah. Sekolah yang dirancang merupakan sekolah SMA berpusat di Jakarta yang dinamakan SMA Harapan Bangsa. Sekolah ini ditujukan bagi pelajar dengan keluarga menengah ke atas. SMA Harapan Bangsa merupakan bangunan yang berdiri sendiri untuk membedakan dari sekolah SD/SMP serta menjadikannya sebagai fokus cerita. Konsep environment yang dirancang merupakan bangunan sekolah SMA dengan beberapa bagian yang menjadi fokus dalam film terdiri dari: koridor depan kelas karakter utama, ruang kelas, serta kantin.

3.3.1. Gedung Sekolah

Konsep bangunan sekolah SMA Harapan Bangsa merupakan bangunan yang luas dan lebar dengan tinggi tiga lantai mengingat bahwa sekolah ini ditujukan pada pelajar dengan keluarga menengah ke atas. Bangunan sekolah SMA Harapan Bangsa dikelilingi oleh tembok tipis dan pohon-pohon yang tertata rapi. Bangunan sekolah membentuk huruf U, mengarah terbuka pada pintu gerbang sebagai satu-satunya pintu masuk keluar dan memiliki lapangan bendera yang terasit oleh kedua sisi bangunan. Selain untuk upacara bendera, lapangan tersebut juga dapat digunakan untuk olahraga atau berkumpul. Terdapat satu lapangan lagi tepat setelah memasuki gerbang sekolah untuk olahraga lain yang membutuhkan *net*.

Warna bangunan sekolah dirancang menghindari warna gelap atau redup sehingga akan menggunakan warna cerah. Lantai pertama dari bangunan sekolah memiliki sirkulasi udara yang lebih banyak dibandingkan dengan lantai lain, karena

dindingnya dibiarkan terbuka sebagai jalan masuk dengan tangga kecil pada setiap sisinya. Lantai pertama merupakan tempat bagi ruang kepala sekolah, ruang para guru, serta kantin. Terdapat juga beberapa ruang yang digunakan sebagai tempat rapat OSIS dan guru atau keperluan doa, perpustakaan, serta gudang untuk beberapa properti olahraga dan sekolah. Lantai kedua dan ketiga dalam sekolah banyak digunakan untuk ruang kelas atau ruang lab bagi pelajar. Lantai ketiga banyak ditempati oleh pelajar SMA tingkat akhir, namun pelajar SMA tahun kedua juga menempati lantai tersebut. Lantai kedua ditempati oleh pelajar SMA tahun pertama dan kedua.

3.3.2. Koridor

Selanjutnya merupakan koridor sekolah. Koridor yang dirancang tepatnya bertempat di depan kelas karakter utama, terletak di lantai teratas dari bangunan sekolah. Koridor pada lantai-lantai atas dirancang dengan dinding terbuka pada salah satu sisinya sehingga memiliki sirkulasi udara yang besar dan memiliki pembatas yang menghadap ke arah lapangan. Di bawah pembatas tersebut, terdapat semacam jalur *gutter* atau saluran air untuk mencegah air yang tumpah atau air hujan yang dapat masuk ke koridor, juga berfungsi sebagai peringatan agar para pelajar berhati-hati saat berdiri di dekat pembatas. Lantai pada daerah *gutter* tersebut dibuat lebih rendah dibandingkan dengan lantai koridor.

3.3.3. Ruang Kelas

Ruang kelas yang dirancang sebagai kelas karakter utama memiliki visual dan properti yang sederhana. Mengikuti setting sekolah SMA pada tahun 2010, ruang

dan perabotan dalam kelas masih terlihat sederhana. Papan tulis baru beralih menggunakan *whiteboard* yang cenderung menggunakan pinggiran kayu, tidak adanya proyektor, dan meja kursi kelas umumnya menggunakan bahan kayu. Ruang kelas dirancang memiliki satu pintu dan jendela pada kedua sisi kelas. Ruang kelas memiliki dua papan *whiteboard*, papan besar untuk digunakan selama pelajaran dan papan kecil digunakan sebagai menulis agenda. Meja guru terletak di depan kelas di sebelah *whiteboard*. Kalender digantungkan di belakangnya. Setiap kelas memiliki empat baris meja dan kursi masing-masing ke samping dan belakang. Warna yang digunakan pada dinding kelas juga menyerupai bangunan sekolah, menggunakan warna yang cenderung cerah kecuali untuk beberapa properti dalam kelas.

3.3.4. Kantin

SMA Harapan Bangsa dirancang hanya memiliki satu kantin yang digunakan untuk setiap angkatan dan staf sekolah. Kantin mengambil sebagian besar lantai pertama sekolah. Dalam kantin, terdapat beberapa kios makanan yang tersusun mengelilingi meja kursi kantin dan masing-masing memiliki penjual serta makanan yang berbeda dengan basis sewa tempat. Bagian tengah kantin ditempati dengan beberapa meja untuk para pelajar atau staf sekolah yang ingin makan di kantin. Setiap meja memiliki dua kursi dengan lebar dan panjang yang masing-masing dapat memuat kurang lebih 3-4 orang. Dinding kantin dibiarkan terbuka sehingga para murid dapat menyantap makanan sambil menatap pemandangan di luar.

3.4. Observasi Referensi

Dalam tahap ini, penulis menggunakan referensi gambar dari beberapa film animasi pendek dan data observasi berupa foto untuk diterapkan dalam perancangan *environment* “Silence”. Film “Silence” bertempat di sebuah sekolah. Penulis melakukan observasi lapangan melalui foto-foto berikut sebagai referensi perancangan *environment* sekolah.

3.4.1. Sekolah Marsudirini Bogor

Selanjutnya penulis melakukan observasi lapangan untuk referensi sekolah. Sekolah Marsudirini Bogor merupakan sekolah swasta yang digunakan sebagai referensi dalam cerita “Silence”. Sekolah ini memiliki dua gedung terpisah, gedung SD dengan gedung SMP/SMA/TK. Referensi yang digunakan hanya berasal dari gedung SMP/SMA Marsudirini.



Gambar 3.2. Gedung SD & SMP/SMA/TK Marsudirini Bogor

(Dokumentasi Pribadi)

Gedung SMP/SMA Marsudirini memiliki struktur yang lebih tertutup dibandingkan dengan gedung SD. Gedung tersebut memiliki basis warna putih dan kuning. Koridor di dalam dikelilingi oleh tanaman-tanaman kecil pada tangganya.



Gambar 3.3. Gedung SMP/SMA Marsudirini Bogor
(Dokumentasi Pribadi)

Gedung SMP/SMA Marsudirini terdiri dari empat lantai dengan aula di lantai teratas. Gedung ini memiliki wilayah SMP yang menghadap ke lapangan dan wilayah SMA yang berada di dalam. Bangunan wilayah SMP memiliki bentuk mendekati bidang L ataupun U, sedangkan bangunan wilayah SMA memiliki bentuk bidang tertutup. Mengikuti teori Francis D. K. Ching mengenai elemen bentuk vertikal, bahwa bangunan dengan bidang L mengindikasikan pelindung dari kondisi luar yang tidak diinginkan dan bangunan dengan bidang U umumnya menjadi area untuk ditempati serta organisasi antara ruang. Bangunan dengan empat bidang tertutup adalah area yang tertutup rapat, umumnya diaplikasikan pada aula atau kamar. Penulis mengambil referensi bangunan dengan bidang berbentuk L atau U tersebut untuk merancang *environment* serta bangunan sekolah.



Gambar 3.4. Gedung Wilayah SMP

(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.5. Gedung Wilayah SMA

(Dokumentasi Pribadi)

Pada wilayah SMA, ruang-ruang kelas dihadapkan seolah mengelilingi ke arah lapangan. Dinding pada lantai-lantai atas dibuat terbuka sehingga para pelajar dan staf sekolah dapat langsung melihat keluar. Koridor tersebut memiliki sirkulasi udara yang besar. Hal tersebut juga digunakan penulis sebagai referensi dalam merancang koridor pada bangunan sekolah film “Silence”.



Gambar 3.6. Koridor Depan Kelas SMA

(Dokumentasi Pribadi)

Berikut adalah bagian dalam sekolah yang digunakan sebagai referensi berupa: koridor, kantin, dan ruang kelas. Penulis hanya memfokuskan perancangan *environment* pada bagian-bagian tersebut. Koridor yang penulis gunakan sebagai referensi merupakan koridor kelas SMA Marsudirini. Koridor SMA Marsudirini memiliki dinding yang terbuka pada salah satu sisinya sehingga dapat melihat langsung ke arah lapangan. Koridor tersebut dibuat lebar sebagai jalur lalu lalang dan memiliki satu sisi lantai yang lebih rendah sebagai jalur *gutter* atau saluran air jika air hujan masuk ke dalam. Koridor akan banyak digunakan dalam film, terutama koridor depan kelas karakter utama. Perancangan koridor akan menggunakan *one-point perspective* dan mengambil referensi warna putih dan kuning yang merupakan warna cerah. Warna koridor disamakan dengan warna bangunan sekolah. Selanjutnya merupakan referensi kantin sekolah.



Gambar 3.7. Kantin Marsudirini
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.8. Kantin Marsudirini
(Dokumentasi Pribadi)

Sekolah Marsudirini hanya memiliki satu kantin luas yang terletak di lantai bawah bangunan SD dan digunakan oleh seluruh angkatan. Kantin sekolah memiliki kombinasi warna jingga dan kuning. Dalam kantin, meja dan kursi tersusun rapi dan mengambil sebagian besar tempat pada lantai tersebut. Satu meja memiliki empat kursi panjang di mana masing-masing kursi dapat memuat sekitar

3-4 orang. Terdapat lampu dan beberapa kipas angin yang dipasang pada langit-langit kantin, namun jarang digunakan setiap harinya karena mendapatkan sirkulasi udara yang besar dari dinding kantin yang dibiarkan terbuka. Penulis mengambil referensi luas serta bentuk ruang dan meja kursi kantin untuk sebagai acuan untuk perancangan *environment*. Ruang yang terbuka sehingga para murid bisa menatap keluar saat makan di kantin juga dijadikan sebagai referensi. Berikutnya merupakan referensi ruang kelas dari SMA Marsudirini.



Gambar 3.9. Ruang Kelas SMA Marsudirini
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.10. Ruang Kelas SMA Marsudirini
(Dokumentasi Pribadi)

Ruang kelas SMA Marsudirini memiliki dinding berwarna dominan putih dengan sedikit warna kuning. Ruang kelas didominasi banyak properti seperti pernyataan Sullivan, Schumer, dan Alexander, yang berfungsi untuk mendukung jalan cerita dan aksi karakter. Kelas akan banyak digunakan dalam film “Silence”. Properti yang umumnya ada dalam ruang kelas SMA Marsudirini berupa loker untuk menyimpan tas dan barang lain yang terletak di belakang kelas, meja kursi untuk para murid, meja kursi untuk guru, dua papan tulis berbeda ukuran di depan kelas, dan sebuah proyektor. Terdapat juga foto terbingkai Garuda Pancasila dan foto terbingkai Presiden serta Wakil Presiden. Penulis mengambil beberapa referensi properti seperti meja kursi, papan tulis, dan foto berbingkai untuk *environment* ruang kelas.

3.4.2. Hyouka

Hyouka (2012) adalah film animasi seri Jepang yang merupakan adaptasi dari novel misteri Honobu Yonezawa, menceritakan tentang empat orang pelajar anggota klub *classic literature* yang menghabiskan sebagian besar waktu memecahkan misteri-misteri yang terjadi di kehidupan sekolah mereka. Penulis menggunakan beberapa setting adegan dari film Hyouka sebagai referensi dalam merancang *environment* sekolah dalam film “Silence”.



Gambar 3.11. Gedung Sekolah dalam Hyouka

(Hyouka/Kyoto Animation/2012)

Bangunan sekolah pada Hyouka terletak di sebuah kota yang cukup terisolasi pada area puncak dan memiliki beberapa bangunan yang dipisahkan. Namun, bangunan tersebut diletakkan berdekatan sehingga membentuk area menyerupai bentuk L, setiap bangunannya dapat berdiri sendiri dan tertutup dari daerah luar dengan dikelilingi oleh pohon dan pagar pembatas. Kedua gedung yang memiliki warna berbeda merupakan *indoor gym* yang terhubung dengan gedung utama dan ruang ganti pelajar saat olahraga atau ruang *storage* yang dibutuhkan guru dan staf sekolah. Lapangan terbuka terbentang luas di luar lingkungan sekolah dan bangunan sekolah dikelilingi oleh pepohonan berkisar dari berbagai ukuran untuk membedakan dengan area lain. Penulis mengambil suasana lingkungan dalam film ini sebagai acuan dalam merancang lingkungan sekolah.



Gambar 3.12. Koridor Depan Ruang Guru

(Hyouka/Kyoto Animation/2012)



Gambar 3.13. Koridor dalam Hyouka

(Hyouka/Kyoto Animation/2012)

Berikutnya merupakan referensi koridor. Koridor dalam Hyouka terlihat lebar dan leluasa. Bagian sisi sebelah kiri memiliki loker tempat para pelajar menaruh barang bawaan mereka dan sebagian besar jendela pada koridor tidak memiliki korden sehingga sinar matahari dapat langsung masuk. Koridor dalam Hyouka kebanyakan menggunakan perspektif satu titik hilang. Struktur koridor dan perspektif menjadi referensi untuk merancang koridor sekolah film “Silence”.

Selanjutnya merupakan ruang kelas pada Hyouka. Setiap ruang kelas yang ditunjukkan dalam Hyouka terlihat sederhana dan ingin menunjukkan bahwa ruang tersebut sepenuhnya hanya digunakan untuk belajar. Ruang kelas umum memiliki meja untuk para murid yang disusun dengan rapi dan platform yang lebih tinggi untuk guru mengajar.

Pada bagian depan dan belakang ruang kelas masing-masing memiliki papan tulis. Terdapat juga tempat sampah yang terbagi sesuai dengan jenis sampah yang dibuang dan AC pada bagian belakang kelas. Para pelajar dalam Hyouka meletakkan keperluan sekolah mereka pada loker yang terletak di koridor. Beberapa ruang dalam Hyouka memiliki susunan meja berbeda tanpa *platform* guru untuk menunjukkan bahwa ruang tersebut berbeda dengan ruang kelas umum.



Gambar 3.14. Ruang Kelas dalam Hyouka

(Hyouka/Kyoto Animation/2012)



Gambar 3.15. Ruang Kelas dalam Hyouka (2)

(Hyouka/Kyoto Animation/2012)

Warna yang digunakan dalam setiap ruang dan seluk beluk sekolah dalam Hyouka pada umumnya merupakan warna-warna hangat, berkisar dari gradasi kuning dan jingga. Warna hangat seperti kuning dan jingga mempunyai makna dan melambangkan sesuatu yang kuat, kebijaksanaan, dan kehangatan, seolah melambangkan sekolah sebagai bangunan yang kuat dan kokoh. Hyouka cenderung menggunakan warna hangat untuk melambangkan masa muda, melihat cerita pada film ini berputar pada karakter utamanya yang merupakan seorang pelajar sekolah. Warna-warna lain seperti warna coklat pada meja dan kursi memberi kesan natural sebagai warna yang memang umumnya digunakan untuk meja dan kursi.

3.4.3. “Paper Attack” Thai 2D Animation

Paper Attack merupakan karya film kelulusan seorang animator dari Thailand. Film pendek ini menceritakan seorang pelajar siswa yang bosan dalam kelas saat seorang pelajar siswi di depan melemparkan kertas kecil padanya. Siswa tersebut lalu

mengira siswi tersebut ingin mencari ribut dan melempar balik kertas itu, ketika pelajar siswi itu hanya ingin ia membaca surat cinta yang tertulis di dalamnya. *Environment* hanya berputar pada sekolah dan di dalam kelas.



Gambar 3.16. Gedung Sekolah pada Paper Attack

(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=McB5ovnqnG8>)



Gambar 3.17. Ruang Kelas pada Paper Attack

(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=McB5ovnqnG8>)

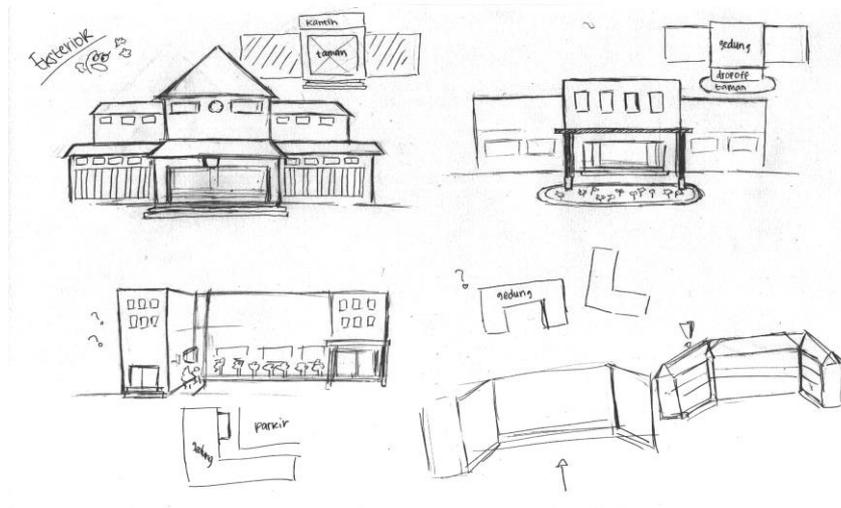
Bangunan sekolah dalam Paper Attack digunakan sebagai referensi dalam merancang lingkungan sekolah yang dibutuhkan dalam film “Silence”. Pada gambar di atas, bangunan sekolah memiliki lapangan dan tiang bendera tepat di depan dan tanaman yang menghiasi bangunan sekolah. Penulis juga menjadikan film ini sebagai acuan dalam pemilihan warna pada gedung sekolah dan suasana yang digunakan untuk ruang kelas. Ruang kelas yang dirancang mengambil referensi warna seperti pada gambar di atas, di mana kelas pada Paper Attack memiliki warna dominan kuning dan cenderung menggunakan warna hangat.

3.5. Proses Perancangan Environment

Film animasi “Silence” menceritakan tentang seorang pelajar SMA yang ingin membantu teman sekelasnya yang dijauhi oleh teman-teman lainnya. Penulis merancang *environment* untuk melengkapi aksi karakter utama dalam cerita yang berputar di sekitar sekolah. Dalam proses perancangan, penulis terlebih dahulu membuat sketsa awal dari masing-masing tempat yang dibutuhkan menurut konsep *environment* yang telah dibuat. Penulis pertama merancang bangunan serta lingkungan sekolah kemudian melanjutkannya pada bagian-bagian dalam sekolah yang dibutuhkan dalam film.

3.5.1. Gedung Sekolah

Penulis pertama membuat beberapa sketsa untuk bangunan sekolah. Penulis membuat beberapa bangunan dengan bentuk datar dan memanjang, namun tidak jadi digunakan karena lebih terlihat seperti kantor dibandingkan dengan sekolah.



Gambar 3.18. Sketsa Alternatif Gedung Sekolah

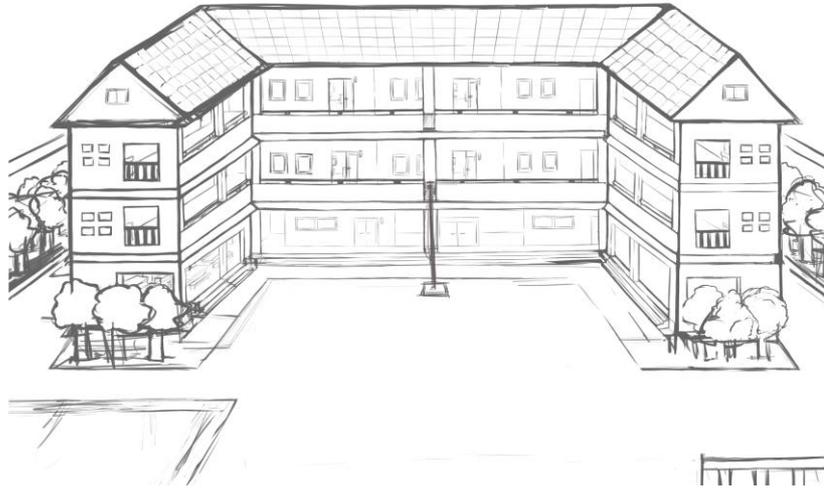
(Dokumentasi Pribadi)

Sekolah yang digunakan dalam film merupakan sekolah swasta dan hanya difokuskan pada bangunan SMA sehingga penulis hanya merancang satu bangunan untuk digunakan. Penulis membuat beberapa sketsa bangunan di atas yang bisa memuat ruang-ruang yang umumnya dibutuhkan oleh pelajar SMA, seperti ruang kelas untuk anak IPA/IPS atau kelas-kelas lain, ruang lab, dan ruang komputer. Menggunakan teori Francis D. K. Ching, penulis kemudian mencoba sketsa alternatif bangunan dengan bidang berbentuk L dan U melalui referensi bangunan sekolah SMP/SMA Marsudirini. Penulis akhirnya memutuskan merancang bangunan sekolah dengan bidang bentuk U karena bentuk tersebut memberikan fokus orientasi dari dalam maupun luar bangunan. Tujuan pemilihan bidang U tidak hanya karena terlindungi dari luar atau sebagai area dan tempat organisasi ruang, tetapi juga sebagai jalan masuk ke dalam suatu gedung. Sketsa kemudian dikembangkan dengan beberapa referensi dari salah satu alternatif di atas.

Tabel 3.1. Konsep & Referensi untuk Gedung Sekolah

No.	Referensi	Konsep
1.	<p data-bbox="395 488 810 521">Gedung SMP/SMA Marsudirini</p> 	<p data-bbox="927 488 1359 958">Bangunan sekolah SMA Harapan Bangsa adalah bangunan yang luas dengan tinggi tiga lantai. Bangunan sekolah dirancang membentuk huruf U dan mengarah pada lapangan melalui referensi bangunan Marsudirini yang serupa.</p>
2.	<p data-bbox="395 1198 699 1232">Gedung dalam Hyouka</p> 	<p data-bbox="927 1198 1359 1944">Bangunan sekolah SMA Harapan Bangsa dikelilingi oleh tembok tipis dan pohon-pohon tertata rapi. Hal tersebut dirancang dengan referensi dari Hyouka yang bangunan sekolahnya dikelilingi pepohonan lebat dan pagar pembatas. Namun, bangunan dalam Hyouka terletak pada area pegunungan dan bangunan sekolah “Silence” terletak di kota, sehingga pepohonan kemudian dikurangi.</p>

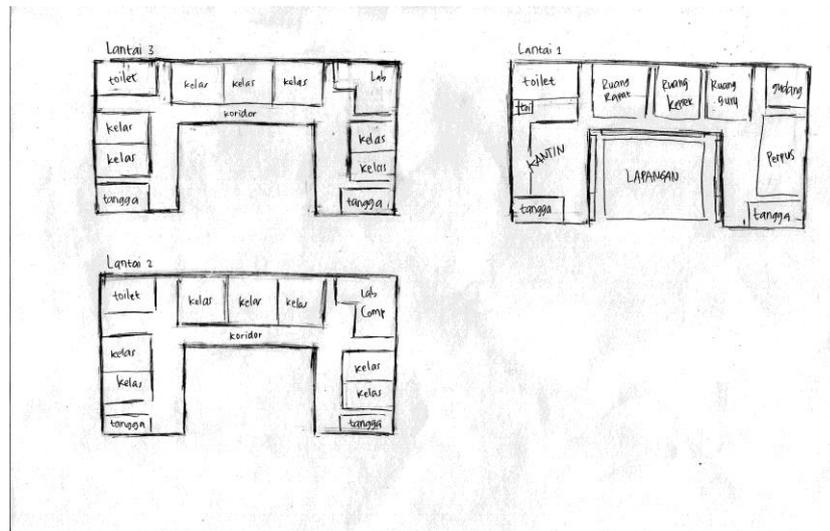
Berikut merupakan sketsa final gedung sekolah “Silence” yang dikembangkan.



Gambar 3.19. Sketsa Gedung Sekolah

(Dokumentasi Pribadi)

Gedung sekolah tampak depan memiliki taman dengan pohon-pohon dan pagar tinggi yang mengelilingi sekolah serta lapangan dengan tiang bendera di tengah bangunan sekolah. *Space* yang besar diberikan pada lapangan menandakan bahwa lapangan tersebut berfungsi sebagai jalan masuk sekaligus menjadi tempat para murid melakukan aktivitas atau berkumpul. Terdapat juga lapangan olahraga yang terletak di depan sekolah. Bangunan sekolah terbagi menjadi tiga lantai untuk ditempati para pelajar dan staf sekolah. Berikut merupakan denah dari masing-masing lantai bersama dengan ruang-ruang yang ditempatkan pada bangunan sekolah yang dirancang.



Gambar 3.20. Denah Sekolah

(Dokumentasi Pribadi)

Penulis kemudian mencoba bereksplorasi dengan beberapa alternatif warna untuk bangunan sekolah melalui acuan warna dari film animasi Paper Attack. Menghindari warna putih mencolok dan warna redup atau gelap seperti hitam, biru, hijau, dan ungu, penulis mencoba menggunakan warna-warna cerah.



Gambar 3.21. Alternatif Warna pada Gedung Sekolah

(Dokumentasi Pribadi)

Pemilihan warna ini ditentukan melalui teori Edwards yang menyatakan makna dari beberapa warna cerah untuk diterapkan pada perancangan bangunan sekolah. Gedung sekolah menggunakan alternatif warna berupa jingga, merah, pink, atau kuning. Warna-warna tersebut umumnya melambangkan kekuatan dan keaktifan, kehangatan, atau kebijakan. Pengaplikasian *tint* juga digunakan menurut pernyataan Chapman untuk membuat desain terlihat lebih ringan. Sentuhan *shades* abu-abu digunakan untuk membedakan tembok dan pintu serta jendela pada bagian dalam dan luar bangunan. Warna coklat digunakan mengikuti teori Sullivan, Schumer, Alexander mengenai *local color*, di mana coklat merupakan warna yang umumnya dikenal atau digunakan untuk alternatif pintu atau jendela. Gedung sekolah final yang digunakan dalam film “Silence” mengambil warna sebagai berikut.



Gambar 3.22. Gedung Sekolah Final

(Dokumentasi Pribadi)

3.5.2. Koridor Sekolah

Selanjutnya merupakan koridor sekolah. Penulis menggunakan referensi dari koridor SMA Marsudirini Bogor, yang menyerupai koridor yang dibutuhkan pada rancangan gedung sekolah. Berdasarkan observasi yang dilakukan, koridor SMA Marsudirini memiliki gerbang pada setiap ujungnya dan digunakan untuk tujuan keamanan karena sebagian banyak satpam hanya menjaga area luar sekolah. Beberapa bagian pada koridor SMA Marsudirini dihiasi dengan pot-pot tanaman.

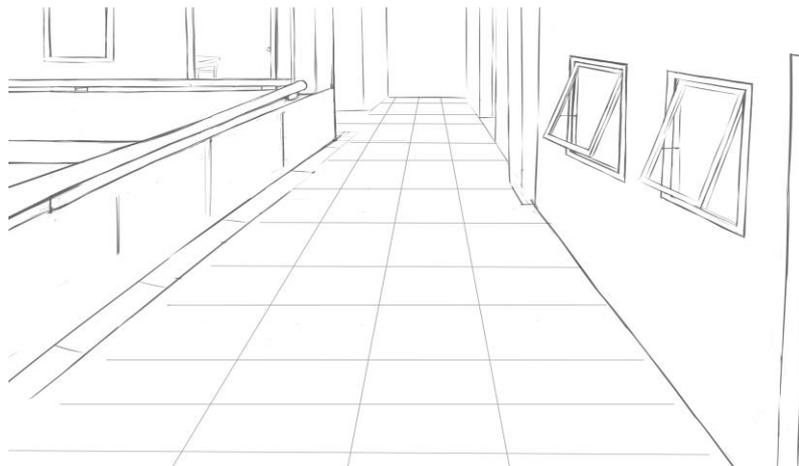
Namun, penulis memutuskan hanya mengambil referensi struktur lorong koridor sekolah untuk merancang koridor sederhana. Koridor yang ditampilkan dalam “Silence” sebatas pada depan kelas kedua karakter utama. Koridor dirancang agar terlihat lebar menerapkan teori Sullivan, Schumer, Alexander mengenai elemen *space*, di mana sebuah set atau tempat memiliki area kosong yang dirancang luas untuk mengarahkan pada aksi utama karakter dalam suatu *scene*.



Gambar 3.23. Sketsa Awal Koridor

(Dokumentasi Pribadi)

Koridor yang dirancang mengambil referensi dari masing-masing Hyouka dan koridor SMA Marsudirini. Koridor dalam film “Silence” akan menggunakan pembatas dengan tiang-tiang yang menopangnya seperti pada koridor SMA Marsudirini. Jendela hanya terletak pada sisi bagian kanan yang merupakan jendela pada ruang kelas. Struktur lorong panjang dan sederhana pada Hyouka digunakan juga dalam merancang koridor di depan kelas karakter utama. Koridor dirancang tidak memiliki pot-pot tanaman ataupun loker pada setiap sisinya untuk menampilkan koridor yang sederhana. Koridor kemudian dikembangkan menjadi seperti berikut.



Gambar 3.24. Sketsa Koridor Depan Kelas

(Dokumentasi Pribadi)

Koridor dirancang menggunakan *one-point perspective* untuk menunjukkan tempat orang-orang dapat berlalu lalang. Koridor pada lantai-lantai atas memiliki semacam *gutter* atau saluran air di dekat tembok pembatas dan membedakannya dari lantai koridor paling bawah. Adanya *gutter* merupakan referensi yang digunakan dari koridor SMA Marsudirini. Hal tersebut dirancang agar memberi

batas para murid untuk berhati-hati di dekat pembatas terutama yang bertempat tinggi di lantai atas dan juga untuk membantu jalur air jika hujan masuk sampai ke koridor. Karenanya, pembatas diberikan warna hijau tua membedakannya dari warna koridor.

Koridor menggunakan warna kuning yang diberikan tint sehingga menyerupai warna pastel untuk membuat desain koridor terlihat menjadi lebih ringan. Pada bagian koridor bagian kiri atau yang menghadap ke arah lapangan, warna jingga gelap yang sama digunakan seperti yang terlihat pada warna bagian luar gedung sekolah. Jendela-jendela pada ruang kelas hanya terdapat pada satu sisi koridor dikarenakan sisi satunya yang terbuka menghadap ke arah lapangan. Meskipun sirkulasi udara dengan adanya bagian terbuka tersebut memadai, tiap jendela ruangan yang menghadap ke arah koridor tetap dirancang berukuran besar dan panjang. Koridor kemudian diberikan warna seperti yang dijelaskan di atas sebagai berikut.



Gambar 3.25. Koridor Final

(Dokumentasi Pribadi)

3.5.3. Ruang Kelas

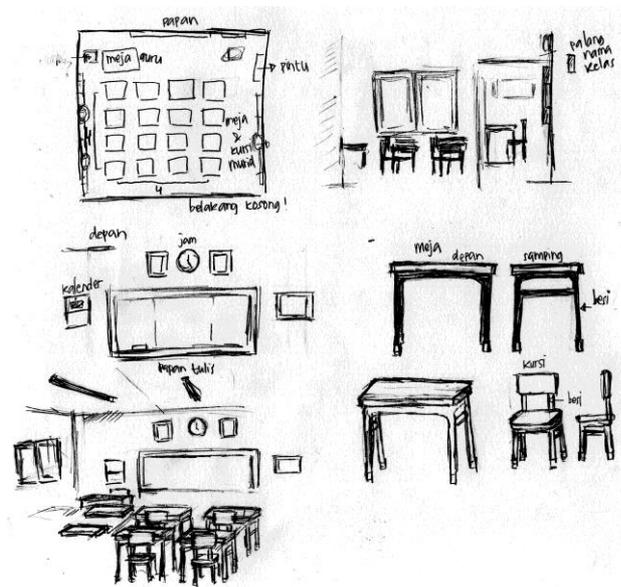
Ruang kelas menjadi bagian untuk dirancang selanjutnya. Ruang kelas dirancang cukup luas agar para murid masih dapat leluasa berkeliling di dalamnya. Penulis menggunakan referensi dari ruang kelas SMA Marsudirini dan film animasi Hyouka. Pada film Hyouka, penulis mengambil referensi ruang kelas yang terbilang cukup sederhana. Selain referensi untuk meja dan kursi, bagian belakang ruang kelas pada Hyouka dibiarkan memiliki *space* kosong karena pelajar cenderung menempatkan barang pada loker di koridor.

Tabel 3.2. Konsep & Referensi untuk Ruang Kelas

No.	Referensi	Konsep
1.	<p>Ruang Kelas SMA Marsudirini</p> 	<p>Ruang kelas yang dirancang memiliki desain yang sederhana begitu pula dengan perabotan dalam kelas. Properti yang digunakan dalam ruang kelas film “Silence” banyak menggunakan referensi dari ruang kelas SMA Marsudirini, seperti pada foto berbingkai yang dipajang di depan kelas dan dua papan tulis berbeda ukuran.</p>

<p>2.</p>	<p>Ruang kelas dalam Hyouka</p> 	<p>Ruang kelas dalam film “Silence” juga dirancang memiliki <i>space</i> kosong di belakang kelas. Dalam Hyouka, ruang kelas digunakan sepenuhnya sebagai tempat belajar dan hanya memiliki meja kursi, papan tulis pada bagian depan dan belakang kelas, dan platform untuk guru mengajar sehingga terlihat sederhana. Konsep sederhana tersebut penulis gunakan sebagai referensi pada film “Silence”, di mana bagian belakang ruang kelas dibiarkan kosong.</p>
-----------	---	--

Penulis merancang ruang kelas pada film “Silence” hanya ditempati properti pada bagian depan kelas sehingga bagian belakang kelas terlihat kosong. Sedangkan ruang kelas SMA Marsudirini memiliki beberapa properti yang penulis terapkan pada perancangan ruang kelas, salah satunya merupakan foto berbingkai dari presiden dan wakil presiden yang umumnya dipajang di depan kelas. Pada ruang kelas SMA Marsudirini, meja guru di depan kelas tidak memiliki *platform*. Namun, guru memiliki meja yang lebih lebar dibandingkan dengan meja para murid. Hal ini juga penulis gunakan sebagai referensi pada rancangan ruang kelas.

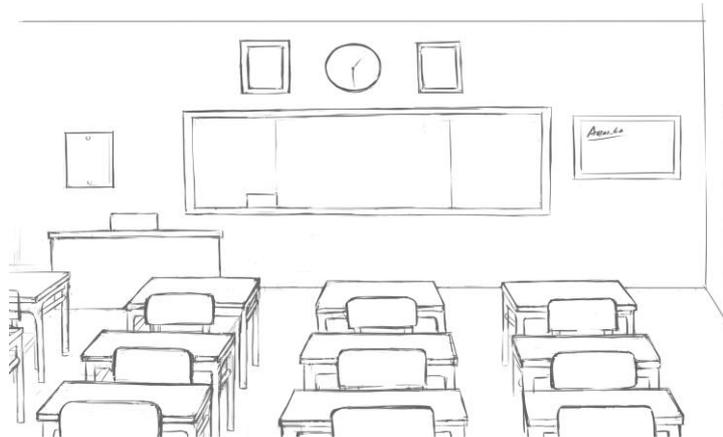


Gambar 3.26. Denah & Sketsa Awal Kelas

(Dokumentasi Pribadi)

Kelas pada film “Silence” memiliki properti meja dan kursi masing-masing empat baris yang tertata ke samping dan ke belakang. Pada bagian belakang dibiarkan memiliki *space* kosong, begitu juga di bagian depan, agar para pelajar memiliki ruang untuk leluasa melakukan aktivitas yang dapat dilakukan di dalam kelas. Properti lain terdapat pada bagian depan kelas yang memiliki papan tulis *whiteboard* dengan pinggiran kayu besar dan kecil di sampingnya serta meja guru yang terletak berhadapan dengan meja para murid. Papan tulis *whiteboard* kecil digunakan untuk menulis agenda sekolah. Di atas papan tulis merupakan jam kelas dan pajangan foto Presiden dan Wakil Presiden, sedangkan di sebelah papan tulis merupakan tempat menggantung kertas pengumuman atau kalender.

Sketsa ruang kelas kemudian dikembangkan menjadi seperti berikut.



Gambar 3.27. Sketsa Kelas Tampak Depan
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.28. Sketsa Kelas
(Dokumentasi Pribadi)

Tas atau barang yang dibawa oleh para murid ke kelas diletakkan pada meja dan kursi masing-masing, sehingga tidak ada loker yang menempati kelas dan bagian belakang ruang kelas dibiarkan kosong. Setiap kelas juga memiliki kipas angin pada kedua sisi dan satu AC masing-masing, keduanya dapat digunakan secara bergantian pada waktu tertentu.

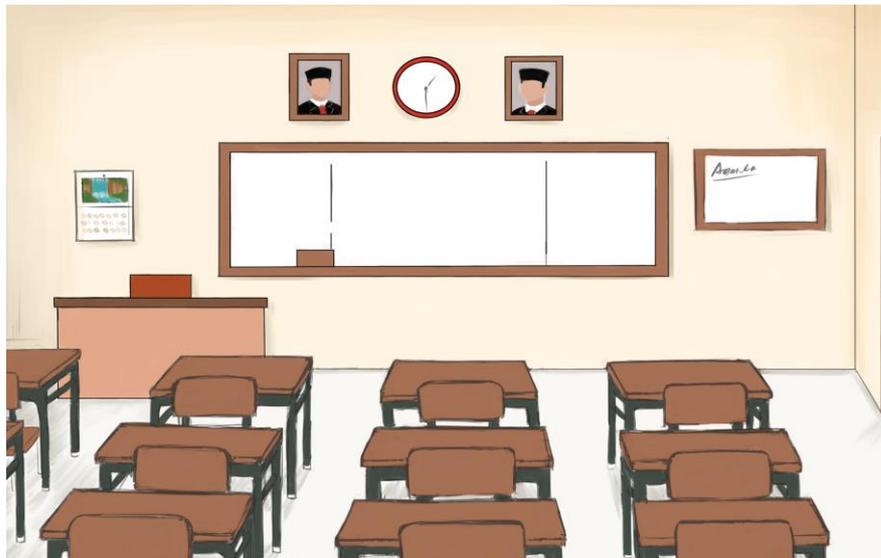
Warna dinding dalam ruang kelas disamakan dengan dengan dinding koridor yang juga menggunakan warna cerah dan hangat. Pewarnaan pada dinding kelas film “Silence” mengambil referensi dari ruang kelas pada Paper Attack. Namun, pencahayaan pada Paper Attack tergantung sepenuhnya melalui jendela kelas yang menghadap langsung ke luar, sedangkan ruang kelas dalam film “Silence” dirancang memiliki penerangan di dalam kelas. Warna cerah terutama digunakan dalam kelas untuk melambungkan semangat atau kekuatan dan bermaksud untuk memacu para murid agar bersemangat dalam belajar dan melakukan aktivitas dalam kelas.



Gambar 3.29. Warna pada Ruang Kelas

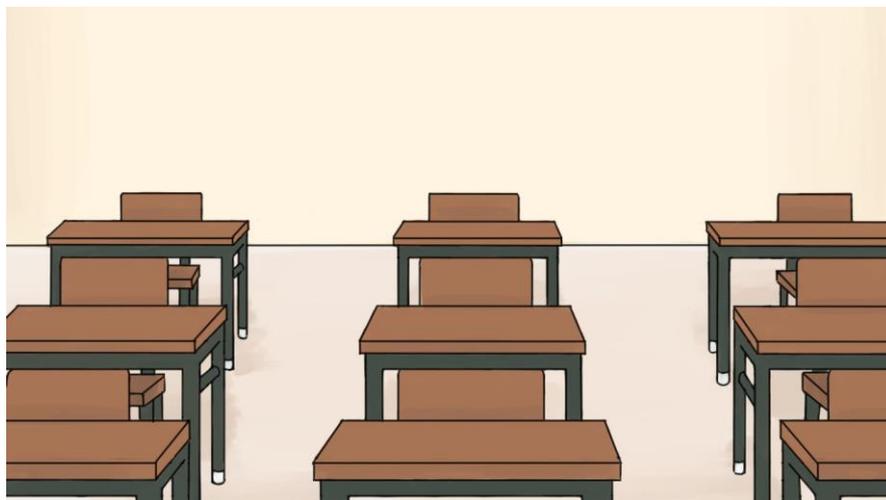
(Dokumentasi Pribadi)

Meja dan kursi menggunakan warna coklat sebagai *local color* seperti yang dikatakan oleh Sullivan, Schumer, dan Alexander (2008), karena warna coklat umumnya memang diketahui sebagai warna yang digunakan untuk meja dan kursi.



Gambar 3.30. Ruang Kelas Final

(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.31. Ruang Kelas Tampak Belakang

(Dokumentasi Pribadi)

3.5.4. Kantin

Perancangan kantin menggunakan referensi kantin dari sekolah Marsudirini. Kantin pada sekolah Marsudirini digunakan oleh seluruh angkatan berkisar dari SD-SMA hingga staf sekolah sehingga mengambil ruang yang luas. Meja dan kursi kantin berukuran panjang sehingga dapat memuat banyak orang, baik pelajar dari angkatan berbeda maupun guru dapat makan pada meja yang sama. Kantin tersebut memiliki dinding terbuka tanpa jendela sehingga orang-orang yang menyantap makanan pada saat itu dapat juga menikmati pemandangan luar.

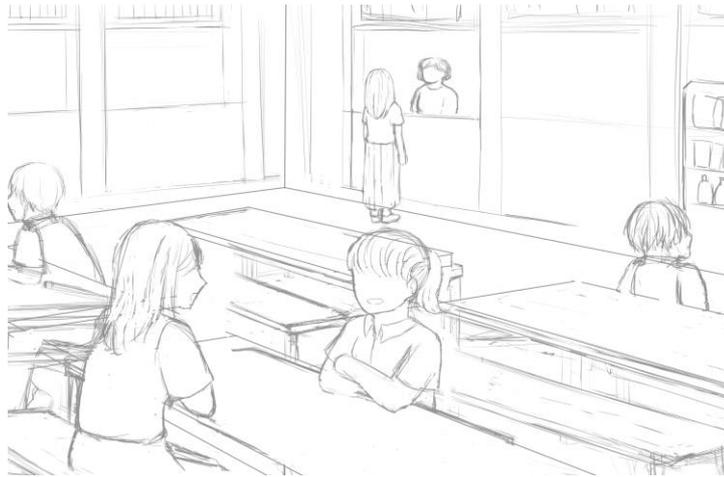


Gambar 3.32. Denah & Sketsa Awal Kantin

(Dokumentasi Pribadi)

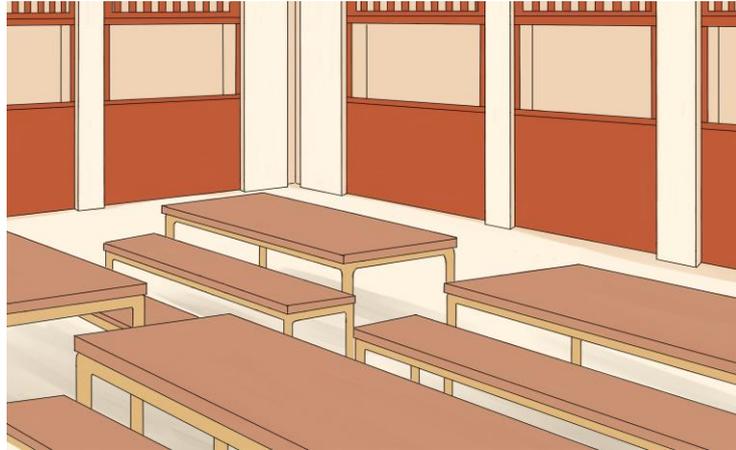
Penulis merancang kantin dengan luas mengambil sebagian lantai bawah sekolah. Kantin dalam film “Silence” dirancang memiliki berbagai variasi kios makanan di mana penjual makanan pada setiap kiosnya berbeda sehingga para pelajar bisa membeli makanan yang mereka inginkan sendiri. Hal ini membedakan dengan kantin sekolah Marsudirini yang memiliki sistem adanya dapur yang memiliki pengurus yang sama. Kios tersebut terletak di sepanjang dinding kantin,

mengelilingi meja-meja makan yang disusun mengambil bagian tengah kantin. Setiap meja kantin berukuran panjang sehingga dapat memuat kurang lebih delapan orang dalam satu meja.



Gambar 3.33. Sketsa Kantin
(Dokumentasi Pribadi)

Kantin juga dirancang dengan dinding terbuka yang menghadap ke lapangan sekolah sehingga para murid dapat menikmati makanan sambil melihat pemandangan luar. Selain itu, dinding terbuka tersebut berfungsi sebagai sirkulasi udara pada area kantin. Warna dinding kantin memiliki warna yang sama dengan koridor sekolah. Keduanya memiliki warna cerah dan hangat, sedangkan warna yang digunakan untuk meja dan kursi kantin menggunakan warna dominan coklat.



Gambar 3.34. Kantin Final

(Dokumentasi Pribadi)

Setelah merancang *environment* yang dibutuhkan, penulis lalu menyusun dan menggabungkannya dengan animasi karakter. Berikut merupakan salah satu *scene* yang menggunakan hasil rancangan dari beberapa *environment* yang telah dibuat.



Gambar 3.35. Nadine dan temannya berjalan di koridor

(Dokumentasi Pribadi)