

PERANCANGAN *ENVIRONMENT* BERTEMA FANTASI DALAM FILM ANIMASI 3D “ASTANA ARTHAKARA”

FANTASY *ENVIRONMENT* DESIGN IN 3D ANIMATION MOVIE “ASTANA ARTHAKARA”

Arisatya Patria Tahta¹, Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Sn.³, Aris Rahmansyah S.Sn., M.Ds²

¹²³Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹satyapatrta@gmail.com, ³teddyhendiawan@tcis.telkomuniversity.ac.id, ²aris@tcis.telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Environment adalah salah satu unsur yang ada dalam pembuatan film Animasi 3D, *environment* merupakan tempat dimana karakter dan unsur-unsur lain yang ada dalam animasi berinteraksi sehingga menjadi perpaduan yang lengkap dalam sebuah film animasi 3D. Perancangan *environment* ini bertujuan untuk menciptakan sebuah *environment* dalam film animasi 3D “Astana Arthakara” dimana *environment* merupakan salah satu unsur penting dalam animasi dan juga untuk mengetahui bagaimana visual yang tepat dari *environment* fantasi khas Indonesia dalam cerita Astana Arthakara yang diadaptasi dari kebudayaan lokal yaitu mataram. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini adalah dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, studi literatur dan audio visual kemudian dianalisis dengan pendekatan studi kasus, sehingga mendapatkan penafsiran tentang bentuk, makna dan fungsi dari kebudayaan yang diambil, yaitu mataram, kemudian hal tersebut dijadikan sebagai landasan dalam pembuatan konsep visual dari *environment* yang akan dibuat. Dari perancangan *environment* bertema fantasi dalam film animasi 3D Astana Arthakra didapatkan kesimpulan bahwa membuat sebuah *environment* yang bergenre fantasi yang diadaptasi dari kebudayaan lokal haruslah sangat memperhatikan bentuk, suasana dan fungsi dari kebudayaan tersebut, sehingga budaya yang ada dalam *environment* yang dibuat masih terasa walaupun bergenre fantasi.

Abstract

Environment is one of element to making an 3D animation movie, *environment* is the place where character and other elements of animation interact so that it becomes a complete blend in a 3D animated movie. The design of the *environment* aims to create an *environment* in the 3D animated film "Astana Arthakara" where the *environment* is one of the essential elements in animation and also to find out how the right of visual *environment* in typical fantasy story Indonesia Astana Arthakara adapted from local culture, mataram. Data collection methods used in this design is to use techniques of observation, interviews, audio visual and literary study then analyzed with the case study approach, so get the interpretation of form, meaning and function of culture is taken, mataram, later it was used as a cornerstone in the creation of a visual concept of the *environment* is to be created. Design of *environment*-themed fantasy film 3D animation Astana Arthakra obtained the conclusion that create an *environment* that is a fantasy genre, adapted from local culture must be very attentive to the form, mood and function of the culture, so that the existing culture within the *environment* created still feels though the fantasy genre.

1. Pendahuluan

Industri animasi 3D adalah salah satu industri yang berkembang pesat, dalam pembuatan animasi 3D banyak unsur-unsur yang perlu diperhatikan, salah satunya adalah *environment* atau lingkungan. *Environment* diperlukan untuk mengatur set dalam menyusun sebuah cerita 3D[1]. Pada saat sekarang ini para desainer *environment* mampu membuat apa saja yang mereka inginkan, menciptakan masa lalu, masa depan bahkan dunia fantasi. Di Indonesia penciptaan *Environment* 3D masih dianggap kurang penting, banyak orang membuat karakter yang baik namun mereka lupa bahwa *environment* juga sangat penting dalam sebuah film animasi 3D. Film animasi 3D diluar negeri banyak didominasi oleh genre fantasi, dan dilihat di salah satu website yang membuat rating film yaitu *Internet Movie Database (IMDB)*, dari 20 film dengan rating tertinggi, 10 diantaranya bertema fantasi. Namun di Indonesia sendiri masih sedikit animasi yang ber-genre fantasi

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis akan mencoba membuat *environment* dalam sebuah film animasi 3D yang berjudul Astana Arthakara. Film ini adalah sebuah film yang ber-genre fantasi, bercerita tentang sebuah kerajaan yang bernama Arthakara. Astana Arthakara merupakan cerita fantasi yang dibuat penulis dengan menggabungkan unsur fantasi dan mengambil adaptasi dari budaya mataram, adaptasi yang diambil adalah dari segi kebudayaan, arsitektur dan *landscape* alam yang ada pada masa kerajaan mataram yang diperoleh dari data-data dan bukti sejarah yang ada pada masa kini, sehingga hal tersebut bisa dijadikan landasan untuk membuat *environment* pada film animasi 3D Astana Arthakara, dan diharapkan *environment* yang penulis buat dapat membuat suasana yang lebih hidup dalam film animasi tersebut.

Tujuan perancangan ini adalah untuk menciptakan sebuah *environment* dalam film animasi 3D "Astana Arthakara" dimana *environment* merupakan salah satu unsur penting dalam animasi dan juga untuk mengetahui bagaimana visual yang tepat dari *environment* fantasi khas Indonesia dalam cerita Astana Arthakara yang diadaptasi dari kebudayaan lokal yaitu mataram. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini adalah dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, studi literatur dan audio visual kemudian dianalisis dengan pendekatan studi kasus, sehingga mendapatkan penafsiran tentang bentuk, makna dan fungsi dari kebudayaan yang diambil, yaitu mataram, kemudian hal tersebut dijadikan sebagai landasan dalam pembuatan konsep visual dari *environment* yang akan dibuat.

2. Dasar Teori

2.1 Teori Utama

2.1.1 3D

3D adalah dimensi yang memiliki ruang. Dalam produksi animasi 3D, bentuk 3D merupakan cara untuk memvisualisasikan konsep yang telah dibuat, sehingga dihasilkan bentuk 3D atau *mesh surface*[2]. Dalam perancangan *environment* bertema fantasi dalam film animasi 3D Astana Arthakara, 3D digunakan sebagai bentuk dasar dalam penciptaan *environment*, sehingga bentuk dari *environment* yang dibuat akan menggambarkan keadaan yang ada pada konsep yang dibuat.

2.1.2 Environment

Environment merupakan salah satu unsur penting dalam animasi 3D. Lingkungan atau *environment* adalah semua aspek yang membentuk dunia dimana karakter akan tampil dalam sebuah animasi dimana karakter tersebut hidup, bergerak dan berinteraksi dengan elemen-elemen animasi yang lain. Dalam perancangan *environment*, pengetahuan tentang dasar dari *environment* sangatlah dibutuhkan, hal tersebut dapat dipelajari dari teori *environment* yang ada di berbagai macam buku. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan *environment* menurut Canttell dan Yates [3], adalah sebagai berikut:

- Diorama : teknik diorama dapat dijadikan metode yang dapat digunakan untuk memulai membuat lingkungan dalam ruang 3D dan visualisasi perubahan dari waktu ke waktu.
- *Foreground, Middleground dan Background* : Perspekti kedalaman mempunyai pengaruh besar dalam penyusunan dan perhatian pada objek. Penyusunan ini dapat dibagi menjadi *Foreground, Middleground dan Background*.
- *Ground, Horizon dan Sky* : *Horizon* merupakan garis persepsi dimana daratan atau lautan bertemu dengan langit. *Garis horizon* dalam penggambaran adalah relatif terhadap tingkat mata penonton, hal tersebut memisahkan gambar 2D kedalam dua bagian yaitu bumi dan langit
- *Narrative* : di setiap animasi yang baik, *environment* harus mampu bercerita langsung.

2.1.3 Pipeline Environment

"As a 3D artist, produksi pipeline is fundamental that you understand how the work you do will affect the next few steps in the produksi pipeline"[4]. Alur pembuatan animasi memang sebuah hal dasar dari pembuatan sebuah proyek animasi. Dasar dari pembuatan 3D desain baik itu membuat karakter atau *environment* memiliki kesamaan. Ada 3 hal utama dalam proses produksi yang harus dilalui :

- Pra Produksi
 - Ide/cerita : Tahap pencarian ide besar atau cerita
 - Design :Tahap pembuatan konsep desain, Dalam perancangan environment yang dilakukan tahap design adalah tahap penting setelah menentukan ide. Pada tahap desain akan dihasilkan concept art yang akan digunakan sebagai landasan dalam proses produksi dari pembuatan environment.
- Produksi
 - Modeling : Modeling merupakan proses pembuatan representasi geometri sebuah objek yang dapat diputar dan dilihat pada software animasi 3D. Objek animasi 3D dapat dibuat dengan metode from-scratch modeling, primitive modeling, atau dengan melakukan scanning pada suatu benda..

Texturing : Texturing adalah fase pembuatan dan pemberian tekstur dan warna luaran agar model yang telah dibuat dapat menyamai apa yang dibayangkan oleh animator tersebut secara visual

Animation : Animasi adalah tahap pergerakan setiap objek yang dibuat. Pergerakan objek-objek tersebut disesuaikan dengan naskah dan storyboard yang telah dibuat

3D Visual Effect : 3D Visual Effect (VFX) Artist membuat simulasi visual untuk menambahkan effect realis pada sebuah proyek animasi contohnya seperti bulu, rambut, pakaian, air, laut, angin, debu dan lain sebagainya

Lighting & rendering : Lighting adalah fase animator memberikan pencahayaan pada setiap animasi yang telah dikerjakan untuk menciptakan suasana dan atmosfer yang terlihat pada animasi tersebut.

Rendering adalah membuat scene dalam 3D menjadi bentuk 2D, Pada tahap rendering akan dihasilkan render passes, yang akan diolah kembali pada tahap pasca produksi

- Pasca Produksi

Compositing : Compositing pada perancangan environment untuk animasi Astana Arthakara ini dimulai dengan mengumpulkan hasil dari render passes yang telah dihasilkan dari tahap rendering, dalam tahap compositing semua bagian dari render passes akan disatukan menjadi sebuah gambar yang utuh.

Color Grade : Tahap mengatur warna gambar yang telah jadi dari hasil compositing untuk memastikan bahwa warna yang akan ditampilkan pada perancangan ini sesuai dengan konsep yang ada

2.1.4 Teori Fantasi

“Fantasy is the faculty by which simulacra of sensible objects can be reproduced in the mind” [5] Dari teori yang dikemukakan matthews dapat dipahami bahwa fantasi adalah mempercayai sesuatu yang melampaui pengalaman sehari-hari kita, dan memasuki dunia yang tak terbatas.

“The Historical fantasy is a hybrid of two seemingly opposed modes, fantasy, with its explicit rejection of consensus reality, and historical fiction, a genre grounded in realism and historically accurate events” [6]. Dari teori yang dikemukakan diatas dapat dipahami bahwa sub-genre historical fantasi adalah menggabungkan dua model yang berbeda yaitu fantasi dengan sebuah peristiwa atau keadaan yang nyata. Historical Fantasy mempunyai dasar dari sesuatu yang nyata dan sejarah yang telah dibuktikan.

“Historical fantasy make a unique or unreal situation out of a historical event” [6] namun anne juga mengemukakan bahwa historical fantasy membuat unik atau membuat sesuatu yang tidak nyata pada suatu sejarah tersebut. Jadi pada intinya Historical fantasi hanya mengadaptasi dari sebuah sejarah yang ada dan tidak membuatnya sama dengan sejarah yang ada.

2.2 Teori Pendukung

2.2.1 Adaptasi

Adaptation is repetition, but repetition without replication. And there are manifestly many different possible intentions behind the act of adaptation: the urge to consume and erase the memory of the adapted text or to call it into question is as likely as the desire to pay tribute by copying.[7]

1. Transformasi

Transformasi merupakan prosedur kreativitas, kreativitas adalah kemampuan untuk mendatangkan ide-ide yang baru dan berharga [7]. Transformasi merupakan ide baru yang mungkin susah dipahami artinya, dalam transformasi terdapat transformasi Parcial dan Total. Parcial merupakan transformasi dari bentuk, fungsi, sifat. Sedangkan transformasi total yaitu konten dan isi.

2. Proses Kreatif

Stendeborg menyatakan bahwa proses kreatif tergantung pada satu atau lebih dari tiga proses terkait, proses tersebut yaitu:

- Selective Encoding

Selective encoding mengacu pada enkodeing informasi yang tersedia dengan selektivitas yang sesuai dengan konteks dan tujuan

- Selective Combination

Selective comparison berarti mensintesis bagian informasi yang tepat menjadi satu kesatuan yang relevan

- Selective Comparison

Selective comparison menunjukkan hal berkaitan untuk informasi yang diperoleh sebelumnya.

Dalam perancangan *environment* animasi 3D Astana Arthakara, proses kreatif dalam adaptasi kebudayaan mataram sangat penting dilakukan, karena akan menjadi acuan dalam pembuatan concept art dari *environment* yang akan dibuat. Dari budaya mataram yang ada akan di seleksi bagian mana saja yang akan diambil untuk diadaptasi, kemudian setelah itu akan dikombinasikan dengan ide baru yang diambil dari imajinasi penulis namun tetap berlandaskan teori yang ada, setelah itu akan di komparasi dengan karya yang ada baik dari data maupun referensi dari luar sehingga bentuk adaptasi fantasi yang ada akan dijadikan bahan membuat concept art, maka dari itu proses ini adalah sesuatu yang perlu diperhatikan dengan benar.

3. Pembahasan

3.1 Analisis Data

3.1.1 Deskripsi

Dari data studi literatur, data wawancara, data observasi langsung ke beberapa tempat dan data audio visual maka penulis dapat memahami bahwa untuk menciptakan 3D *environment* fantasi yang diangkat dari budaya dapat dilihat dari berbagai macam konteks, diantaranya:

- *Environment* dalam konteks Adaptasi Budaya

Pada jaman post-modernisme seperti sekarang adaptasi pembuatan *environment* dari budaya sangat banyak diseluruh dunia, di Indonesia sendiri juga sudah ada yang mengadaptasi dari budaya lokal seperti pada film The Hobbit, Avatar dan Keong Emas. Mengadaptasi dari sebuah budaya bukanlah hal yang mudah, perlu dilakukan beberapa riset sehingga bentuk, makna dan fungsi dari sebuah budaya tidak hilang. Biasanya seorang artist mencari referensi bentuk tempat yang mengandung unsur budaya dan mentransformasinya sesuai dengan imajinasi mereka

- *Environment* dalam konteks Fantasi

Fantasi berhubungan dengan imajinasi, dalam film-film bergenre fantasi dilihat dari *environment*-nya banyak menggunakan teknik adaptasi yang diambil dari berbagai hal, misalnya saja budaya. *Environment* bergenre fantasi memang sulit dipercaya, karena biasanya seorang artist membuat sebuah hal yang diluar nalar manusia, namun itu kembali karena jika sebuah film bergenre fantasi maka apapun bisa dihadirkan didalamnya. Kunci utama dari pembuatan *environment* bergenre fantasi ada pada konsep bentuk dan suasana yang dihadirkan dalam *environment* tersebut, karena jika bentuk *environment* menarik maka audience pun akan merasa seolah berada didalam lingkungan yang seorang artist ciptakan.

- *Environment* dalam konteks Mataram

Dalam konteks mataram, lingkungan yang ada di kerajaan Mataram pada jaman dahulu diindikasikan pusat kerajaan tersebut berada di wilayah yogyakarta, dengan dikelilingi gunung-gunung seperti gunung merapi, merbabu, lawu, slamet, dieng. Pusat kerajaan juga berada dikaki gunung, sehingga bisa dipastikan bahwa keadaan kerajaan tersebut pasti subur dengan tanah pegunungan yang memang cocok untuk berbagai tanaman, selain itu suasana alami Indonesia yang saat ini masih ada diwilayah kaki gunung tentunya bisa dijadikan pedoman dalam pembuatan *environment*, karena masyarakat biasanya masih menjaga tradisi dari nenek moyang mereka.

- *Environment* dalam konteks film 3D animasi Astana Arthakara

Proses pembuatan *environment* sangatlah rumit, banyak tahapan yang harus dilalui untuk membuatnya. Dalam hal ini pipeline sangat penting untuk seorang *environment* artist, karena bisa membantu mereka menyelesaikan sebuah bentuk *environment* dengan tepat waktu dan sesuai dengan apa yang mereka inginkan. Dari ide awal yang ada dalam film animasi 3D Astana arthakara yaitu berawal dari sebuah cerita fiksi dimana ada sebuah kerajaan yang makmur. Dan dari cerita fiksi yang ada maka pada film animasi Astana Arthakara dibagi kedalam 3 *environment* yang digunakan untuk berinteraksi, setiap *environment* yang ada merupakan sebuah set dari elemen-elemen yang ada seperti landscape, bangunan dan tumbuhan. Berikut adalah keterangan dari tiap set yang ada :

3.1.2 Klasifikasi

Dari deskripsi melalui berbagai konteks, penulis mengklasifikasikan *environment* bergenre fantasi dalam film animasi 3D Astana Arthakara yang diadaptasi dari budaya mataram kedalam :

1. Bentuk : haruslah memperhatikan diorama yang ada dan berpedoman dari teori yang telah ada juga.

2. Suasana : Dari konteks adaptasi budaya, suasana *environment* yang diadaptasi dari sebuah kebudayaan haruslah mencerminkan kebudayaan tersebut, suasana yang akan dihadirkan tergantung dari set yang ada, namun juga tetap berpedoman teori dan data yang ada.

3.1.3 Hasil Penafsiran

Dari analisis data yang dilakukan dengan menginterpretasikan bentuk, fungsi dan makna yang ada maka didapatkan tema besar yaitu "Sebuah Dunia yang Baru". Berkaitan dengan tema besar tersebut maka didapatkan juga keyword dari *environment* yang akan dibuat, yaitu : Alami, Mistik dan Mewah. Selain mendapatkan keyword dari analisis

data yang ada juga didapatkan 3 set utama dari *environment* film animasi 3D Astana Arthakara dan setiap set akan berhubungan dengan data, analisis data dan keyword yang ada sehingga akan menghasilkan bentuk fantasi yang dapat diterima oleh audience.

3.2 Segmentasi

- a. Geografis : Masyarakat Perkotaan, Indonesia
- b. Demografis
 - Usia : Remaja lanjut (16-18 tahun), dewasa awal (19-24 tahun), dewasa lanjut (25-35 tahun)
 - Jenis Kelamin : Laki – laki dan perempuan
 - Pekerjaan : Pelajar, Mahasiswa dan Pekerja kantor.
- c. Psikografis : Usia 16-35 tahun merupakan fase-fase dimana kreativitas mencapai puncaknya
- d. Prilaku Konsumen : Karena distribusi hasil proyek ini melalui internet, seperti yang sudah dijelaskan diatas kebanyakan orang yang mengakses internet adalah orang yang selalu berhadapan dengan gadget, notebook, maupun PC kebanyakan adalah pelajar, mahasiswa dan pekerja kantor. Dan kebanyakan diwaktu senggang mereka akan mengakses internet.

3.3 Konsep Pesan

Ide dari perancangan *environment* ini adalah menghadirkan *environment* bertema fantasi sebagai pendukung film animasi 3D “Astana Arthakara” yang diadaptasi dari konsep kebudayaan mataram. Astana adalah sebuah kata dalam bahasa sansekerta yang artinya istana, sedangkan Arthakara yaitu nama dari kerajaan yang ada dalam cerita.

Pesan yang coba dikomunikasikan dari perancangan ini sesuai dari analisis data yang ada merujuk pada bentuk, makna dan fungsi dari konsep kebudayaan yang diambil, yaitu konsep kebudayaan mataram khususnya arsitektur dan landscape alam. Dari konsep kebudayaan tersebut penulis menggabungkannya dengan konsep fantasi sehingga menghasilkan suasana yang baru, namun juga tetap memperhatikan bentuk, makna dan fungsi dari konsep budaya mataram tersebut.

3.4 Konsep Kreatif

Dalam perancangan *environment* ini penulis merujuk pada sebuah konsep budaya di Indonesia, yaitu budaya pada masa mataram. Disini konsep budaya yang diambil adalah budaya sebagai sistem adaptif. Mengadaptasi dari budaya yang telah ada memang cukup rumit, diperlukan pemahaman dari budaya yang akan diambil. Dari analisis data melalui pendekatan studi kasus yang telah dilakukan sebelumnya diperoleh bentuk, fungsi dan makna dari data-data yang ada. Oleh karena itu penulis mengambil pendekatan Psikoanalisis sebagai pendekatan yang dilakukan untuk proses perancangan karya ini, karena dari hasil analisis tersebut sangat erat hubungannya dengan psikologi seseorang.

Setiap orang mempunyai kualitas dan kuantitas yang berbeda terhadap pengetahuan yang dimiliki (kognisi), demikian juga tentang konsep fantasi yang diadaptasi dari budaya di ambil yaitu konsep budaya mataram, belum tentu semua target audience yang telah ditentukan akan berfikir sama tentang hasil dari perancangan ini, maka dari itu pendekatan psikoanalisis dalam proses perancangan ini sangat dibutuhkan. Dalam psikologi ada sistem komunikasi intrapersonal orang akan menerima informasi, mengolahnya, menyimpannya dan menghasilkan kembali

3.5 Konsep Media

Dalam perancangan ini penulis mencoba menghadirkan sebuah teaser pendek yang menampilkan *environment* film animasi 3D berdurasi 30 detik yang akan menggunakan media video dan ditempatkan pada situs-situs social media seperti vimeo, youtube, facebook, instagram, vine dan lain sebagainya. Hal ini didasarkan pada target audience yang ada yaitu remaja awal sampai dengan dewasa awal yang sering menggunakan social media yang telah disebutkan.

3.6 Konsep Visual

Gaya visual yang akan dipakai dalam perancangan 3D *environment* ini adalah realis, dari data target audience yang ada style realis kebanyakan disukai oleh remaja-dewasa, orang lebih mengapresiasi style realis dari pada style kartun karena menurut mereka membuat film animasi dengan style realis akan lebih susah dari pada style kartun. Pada perancangan *environment* animasi 3D “Astana Arthakara”, tahap pertama yang dilakukan adalah membuat peta dari kerajaan.

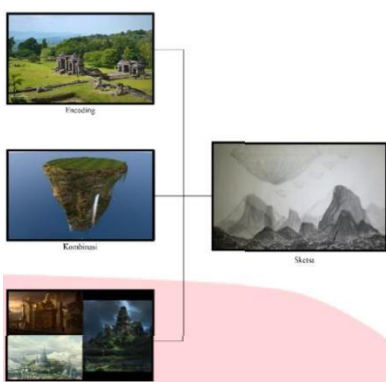


Gambar 3.1 Peta Kerajaan Arthakara

Setelah peta telah selesai dibuat maka selanjutnya adalah proses pembuatan bagaimana set-set yang ada dalam animasi, proses ini termasuk kedalam proses kreatif, sehingga pada set yang ada akan ditemukan bentuk baru.




Tabel 1 Referensi Perancangan




NO	REFERENSI	DESKRIPSI
1	<p>Skema 3.1 Adaptasi Visual Set 1</p>	<p>Dalam Set 1, Bhumiharja dalam cerita Astana Arthakara adalah sebuah desa yang terletak dikaki gunung, desa ini adalah sebuah desa yang hijau dimana keadaan rakyatnya ada yang hidup dengan makmur. Mayoritas penduduknya adalah pedagang dan petani. Didesa ini banyak terdapat sawah dan kebun. Dalam pembuatan concept art dari set 1, diambil encoding dari wilayah desa di kaki gunung dieng, dengan mengkombinasikan dengan keadaan alam sebuah tebing yang berada di daerah kalimantan, sehingga didapatkan sebuah bentuk yang baru.</p>
2	<p>Skema 3.2 Adaptasi Visual Set 2</p>	<p>Dalam set 2, Bhutala Sentanahima digambarkan setting bukit yang terdapat dikaki gunung, bukit ini dibelah dan dibentuk menjadi sebuah perkampungan oleh orang dikaki gunung, dalam cerita Astana Arthakara tempat ini bernama Bhutala Sentanahima. Rumah-rumah yang berada disana terbuat dari batuan bukit yang dibelah, rumah tersebut dipahat di belahan bukit tersebut sehingga menyatu dengan bukit tersebut, dan bagian dalam mirip seperti gua</p>

3	 <p>Skema 3.3 Adaptasi Visual Set 3</p>	<p>Dalam set 3 digambarkan setting tempat dimana raja Arthakara tinggal, astana ini berada dilangit, yaitu disebuah daratan yang mengambang. Astana ini sangat luas, setelah melewati gerbang di puncak bukit dan melewati 5 daratan kecil yang mengambang barulah sampai ke gerbang dalam keraton. Terdapat 3 gerbang didalam astana tersebut. Gerbang 1 terdapat di luar, setelah melewati jembatan batu yang sampingnya terdapat jurang, maka akan masuk melalui gerbang 1. Gerbang 1 adalah pintu masuk ke dalam kompleks astana yang terdapat banyak bangunan, setelah melewati gerbang 1 maka akan ada gerbang 2 dan kemudian akan ada gerbang 3, dibalik gerbang 3 terdapat tempat utama yaitu tempat tinggal raja Arthakara dan keluarganya.</p>
---	--	--

3.6 Hasil Perancangan

Tabel 2 Hasil perancangan

NO	Teaser	KETERANGAN
1	 <p>Gambar 3.2 Screenshot 01</p>	<p>Hasil dari perancangan environment pada set 1, Bhumiharja. Suasana hijau yang alami mendominasi dari set ini.</p>
2	 <p>Gambar 3.3 Screenshot 02</p>	<p>Hasil dari perancangan environment pada set 1, Bhumiharja. Suasana hijau yang alami mendominasi dari set ini.</p>
3	 <p>Gambar 3.4 Screenshot 03</p>	<p>Hasil dari perancangan environment pada set 2, Bhutala Sentanahima. Suasana hijau yang alami ditambah dengan suasana fantasi digambarkan pada set ini</p>

<p>4</p>	 <p>Gambar 3.5 Screenshot 04</p>	<p>Hasil dari perancangan environment pada set 2, Bhutala Sentanahima. Suasana hijau yang alami ditambah dengan suasana fantasi digambarkan pada set ini</p>
<p>5</p>	 <p>Gambar 3.6 Screenshot 05</p>	<p>Hasil dari perancangan environment pada set 3, Astana. Suasana megah dan suasana fantasi namun tetap alami digambarkan dalam set ini.</p>
<p>6</p>	 <p>Gambar 3.7 Screenshot 06</p>	<p>Hasil dari perancangan environment pada set 3, Astana. Suasana megah dan suasana fantasi namun tetap alami digambarkan dalam set ini.</p>

4. Kesimpulan

Astana Arthakara merupakan sebuah cerita fiksi yang mengambil adaptasi dari kerajaan mataram. Pada perancangan ini difokuskan kepada *environment* dari Astana Arthakara, karena *genre* dari film animasi 3D adalah fantasi, maka *environment* yang dihadirkan dalam film animasi Astana Arthakara juga bergenre fantasi.

Berdasarkan hasil analisis yang didapatkan dari data, dan dengan berlandaskan dari teori yang ada maka dalam perancangangan *environment* bertema fantasi yang diangkat dari budaya lokal dibutuhkan sebuah analisis yang tepat, sehingga bentuk dan suasana dari kebudayaan yang diambil tidak hilang seluruhnya. Pada perancangan *environment* Astana Arthakara, terdapat 3 set utama yaitu Bhumuharja, Bhutala Sentanahima dan Astana. Dengan melakukan analisis dari data yang diambil untuk mendapatkan gambaran bagaimana visual yang digunakan dalam perancangan ini, maka style realis dipilih dalam perancangan ini, style realis yang digunakan disini merupakan tipe *style functional realism*, yaitu realis dari segi kegunaan.

Perancangan *environment* animasi 3D Astana Arthakara di maksudkan untuk membuat film animasi 3D Astana Arthakara menjadi lebih hidup, karena *environment* sendiri merupakan unsur penting dari sebuah film animasi selain dari segi karakter. Diharapkan perancangan *environment* ini menjadi salah satu karya yang mampu dilihat dunia luas, karena di Indonesia sendiri masih jarang ditemui film animasi 3D yang menggabungkan unsur fantasi dan tradisional.

Daftar Pustaka:

- [1] Masters, Mark. 2014. Setting the Stage for a 3D World with Prop and Environment Modeling. [Online] Available at: <http://blog.digitaltutors.com/setting-the-stage-for-a-3d-world-with-prop-and-environment-modeling/> [Accessed Januari, 2015].
- [2] Harris, Laurence R. & Jenkin, Michael R.M. 2011. Vision in 3D Environment. New York: Cambridge University Press
- [3] Cantrell, Bradley, Yates, Natalie. 2012. Modeling the Environment. Canada: Simultaneously
- [4] Beane, Andy. 2012. 3D Animation Essensial. Canada: Simultaneously
- [5] Attebery, Brian. 2014. Stories About Stories : Fantasy and Remaking the Myth. Oxford: Oxford University Press
- [5] Hunt, Peter. Lenz, Millicent. 2001. Alternative Worlds in Fantasy Fiction. London: Continuum
- [6] Fowkes, Katherine A. 2010. The Fantasy Film. Singapore: Thomson Digital
- [7] Hutcheon, Linda. 2006. A Theory of Adaptation. New York: Routledge