

PERANCANGAN *ENVIROMENT* DALAM FILM ANIMASI PENDEK 3D

“SON OF PANDAWA”

ENVIROMENT DESIGN FOR 3D ANIMATION

“SONS OF PANDAWA”

Mochamad Wafiq Octavian¹, Zaini Ramdhan, S.Sn., M.Sn²

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

²Dosen Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹wafiq1000@gmail.com, ²zainir@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Mochamad Wafiq Octavian. 2019. Pembuatan *Enviroment* dalam Animasi 3D “ Sof Of Pandawa”. Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom.

Belakangan tahun ini masyarakat Indonesia selalu dihebohkan dengan tayangan hiburan bertemakan pahlawan super. Kebanyakan tayangan tersebut berasal dari *Hollywood* Amerika. Hampir setiap tahun selalu ada film superhero yang masuk ke layar lebar Indonesia. Dari hal tersebut menimbulkan suatu efek dimana karakter superhero buatan anak negeri pun menjadi kurang terpendang dan kurang dilirik oleh masyarakat. Jika dilihat lebih dalam sebenarnya Indonesia memiliki banyak karakter yang mengisahkan tentang kepahlawanan, salah satunya adalah pewayangan yang dikenal dengan cerita besarnya yang berjudul “Mahabarata”.

Dengan dibuatnya Animasi 3D yang mengangkat tentang kisah pewayangan tersebut diharapkan masyarakat dapat kembali memiliki minat terhadap karakter wayang atau karakter tentang kepahlawanan dari Indonesia. Karena jika dilihat dari sepekan terakhir dunia Animasi baik 2D dan 3D dapat dikatakan sudah berkembang baik dari industrinya dan minat masyarakatnya. Dengan dibuatnya Animasi 3D ini semoga juga dapat menjadi inspirasi bagi masyarakat untuk memanfaatkan karakter kepahlawanan asli Indonesia dan melestarikan kembali kebudayaan asli Indonesia yang beragam ini.

Kata kunci : Wayang, Karakter, Pahlawan, Kota, *Enviroment*, Animasi, Animasi 3D

Abstract

Mochamad Wafiq Octavian. 2019. 3D 3D Animation *Enviroment* Design of “ Sof Of Pandawa”. Final Project. Visual Communication Design. Faculty of Creative Industries. Telkom University.

Later this year the Indonesian people have always been shocked by superhero-themed entertainment shows. Most of these shows are from Hollywood America. Almost every year there are always superhero films that enter the big screen of Indonesia. From this, it creates an effect where even the superhero characters made by domestic children become less orderly and less glimpsed by the public. If seen more deeply, Indonesia actually has many characters that tell stories about heroism, one of which is puppet which is known as its big story "Mahabarata"

With the creation of 3D animations that promote the puppet story, it is hoped that the community can return to have an interest in puppet characters or characters about heroism from Indonesia. Because when viewed from the world football, both 2D and 3D animation can be said to have developed both from the industry and the interests of the community. With the creation of this 3D animation, hopefully it can also be an inspiration for the community to take advantage of the original heroic character of Indonesia and to preserve this diverse indigenous Indonesian culture.

Keyword : Puppet (wayang), Character, Hero, City, Enviroment, Animation, 3D Animation.

1. Pendahuluan

Selama ini kita mengetahui bahwa belakangan tahun ini masyarakat Indonesia sangat antusias terhadap penayangan film berbau superhero. Sebagian besar film superhero tersebut berasal dari *Hollywood* Amerika, padahal di Indonesia sendiri mempunyai banyak cerita dan kisah tentang kepahlawanan. Salah satu kisah kepahlawanan di Indonesia yang cukup populer adalah kisah tentang pewayangan "Mahabarata" berperang melawan "Kurawa". Namun kisah pewayangan di masa kini mulai berkurang peminatnya.

Berdasarkan pemaparan dari seorang dalang dari rumpun pedalangan Giri Harja 3, Pak Batara mengatakan bahwa sebenarnya jaman dan kesenian wayang ini tidak pernah berubah, kesenian wayang beserta pelakunya masih tetap ada hingga sekarang, namun hanya saja peminat dari wayang tersebut yang mulai berkurang.

Kami melakukan survei kepada masyarakat tentang seberapa mengenalnya mereka terhadap karakter karakter wayang yang ada. Dari hasil survei yang kami lakukan sembilan 98% dari 197 responden mengatakan bahwa mereka mengetahui wayang, namun masyarakat kurang mengenal karakter wayang yang ada. Dari beberapa karakter wayang yang kami ajukan, nama Gatotkaca paling dikenal oleh masyarakat, sedangkan respon paling rendah terletak pada karakter Antasena, Antareja dan Wisanggeni.

Berangkat dari hal tentang minat masyarakat Indonesia akan film animasi 3D kami bertujuan untuk menarik kisah pewayangan tersebut dan mengangkat karakter Antasena, Antareja, dan Wisanggeni ke dalam film animasi 3D agar bisa diminati oleh warga Indonesia.

Dalam pembuatan Animasi 3D ada banyak komponen yang dibutuhkan diantaranya, pembangunan cerita, desain karakter, desain latar, desain gerak (*animating*), dan desain suara dan efek visual. Disini penulis akan membuat desain latar (*background/enviroment*) untuk keperluan film animasi 3D yang akan dibuat, karena desain latar merupakan komponen penting dalam film animasi 3D. Desain latar dapat membantu alur dalam cerita karena adanya penempatan situasi dalam cerita. Desain latar juga dapat membangun suasana yang diinginkan dalam cerita.

2.1 Kota

2.1.1 Pengertian Kota

Kota merupakan pusat bagi kehidupan manusia. Dari hal tersebut dapat memberikan suatu gambaran bahwa kota menjadi tempat manusia untuk berperilaku melakukan kegiatan aktifitasnya sehari-hari. Menurut Sirjamaki (1964), Kota merupakan sebuah pemukiman yang bersifat permanen dan relatif luas, penduduknya padat bersifat heterogen, dan memiliki organisasi politik, ekonomi, agama, dan budaya.

2.1.2 Kota Bandung

Secara geografis kota Bandung menjadi jantung dari provinsi Jawa Barat. Lokasi dari kota Bandung berada pada sebuah cekungan disebuah dataran tinggi yang menajang dan horisontal yang juga dikenal dengan sebutan kota “Parahyangan”. Parahyangan sendiri berasal dari gabungan bahasa Jawa Kuno dan bahasa Sunda, “para” yang berarti rumah dan “hyang” yang berarti dewa.

2.2 Rumah Sunda

Bentuk arsitektur dari rumah adat Sunda dipengaruhi oleh tradisi dan adat istiadat yang mereka percayai dari leluhur. Rumah adat sunda tergolong dalam jenis rumah panggung. Model rumah panggung ini diterapkan karena masyarakat adat Sunda mempercayai bahwa rumah yang mereka tinggali tidak boleh bersentuhan dengan tanah dengan tujuan untuk menghormati orang yang telah meninggal dunia.

Rumah adat Sunda juga memiliki pola penataan rumah tersendiri yang dibedakan menjadi tiga bagian nyaitu area depan (teras) yaitu area untuk laki-laki, area tengah (netral) yaitu untuk berkumpul semua keluarga, dan area belakang (pawon/dapur) yaitu area untuk anggota keluarga perempuan.

2.3 Air Terjun

Air dalam kehidupan telah menyediakan bermacam bentuk pada bentang alam diantaranya sungai, danau, dan pantai. Segala bentuk objek alam tersebut menawarkan keindahan pemandangan, namun tidak bisa dipungkiri bahwa air terjun adalah bentuk dari hidrologi yang paling indah dan mengesankan. Air terjun seringkali menjadi tempat relaksasi dan mencari inspirasi.

Menurut KBBI Daring air terjun merupakan sebuah aliran air yang melewati jeram hingga jatuh bebas ke dasar sungai, lereng, atau lembah.

2.3.1 Curug Cimahi

Ditulis dalam wikipedia.org Curug Cimahi adalah air terjun yang berlokasi di Jalan Kolonel Masturi, Desa Kertawangi, Kecamatan Cisarua, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat. Curug Cimahi memiliki ketinggian sekitar 87 meter. Hal tersebut menjadikan air terjun ini sebagai salah satu air terjun tertinggi di wilayah Bandung dan sekitarnya. Nama Curug Cimahi diambil dari nama sungai yang mengalir di atasnya yaitu Sungai Cimahi dengan pusat hulu berada di Danau Lembang yang kemudian mengalir ke Kota Cimahi. Curug Cimahi berada pada ketinggian 1050m dpl dan memiliki rata-rata suhu antara 18 hingga 22 derajat Celcius.

2.4 Goa

Dari situs wikipedia.org goa merupakan sebuah lubang yang terbentuk secara alami ditanah yang cukup besar dan relatif dalam. Menurut ilmuwan juga menjelaskan bahwa goa harus cukup besar sehingga bagian dalamnya tidak terkena paparan sinar matahari. Dari wordpress.com pengertian dari goa adalah suatu lorong dengan bentuk yang alamiah dibawah tanah yang bisa dilalui oleh manusia. Ada juga yang disebut dengan goa mikro dimana hanya hewan saja yang dapat memasukinya. Goa juga dibedakan menjadi dua jenis yaitu goa alami dan goa buatan manusia. Goa alami adalah goa yang terbentuk dari peristiwa alamiah dan terbentuk secara alami sedangkan goa buatan adalah goa yang dibentuk atau dibuat oleh manusia dengan kebutuhan tertentu seperti tempat berlindung perang.

2.5 Animasi

Menurut Reiber (1994) animasi menjadi salah satu bagian terpenting dari multimedia. Dari namanya Animasi berasal dari kata "anima" yang memiliki arti "jiwa", "hidup", dan "bersemangat". Selain itu kata animasi juga berasal dari kata "animation" dalam bahasa Inggris yang memiliki kata dasar "anime" dalam kamus bahasa Indonesia yang berarti "menghidupkan" atau "menggerakkan" benda mati. Benda mati apabila diberi dorongan, kekuatan, semangat, dan emosi maka akan terlihat hidup atau hanya berkesan hidup.

2.5.1 Manfaat Animasi

Pada masa sekarang animasi banyak digunakan untuk keperluan dalam berbagai kegiatan. Animasi dimanfaatkan sebagai, diantaranya media hiburan, media presentasi, media periklanan, media presentasi bidang keilmuan, dan sebagai media bantu atau media pelengkap.

Animasi sebagai media hiburan telah banyak kita jumpai. Animasi sebagai media hiburan juga dapat diartikan sebagai sebuah produk (telah dibuat) yang memiliki nilai jual. Contoh dari animasi sebagai media hiburan antara lain Film (dengan animasi efek visual), film animasi, video klip, dan video games.

2.5.2 Jenis Animasi

Animasi 2 dimensi sering juga disebut sebagai *flat animation*. Pada awalnya animasi muncul memang dalam bentuk 2 dimensi. Puncak berkembangnya animasi 2 dimensi dapat dilihat dari saat

munculnya film animasi 2 dimensi yang cukup revolusioner seperti *cartoon* Mickey Mouse, Scooby-Doo, Tom and Jerry, Doraemon. Berkembangnya industri animasi diikuti dengan berkembangnya industri pertelevisian. Pada mulanya diciptakannya animasi 2 dimensi yang berbasis pada dua sumbu yaitu sumbu X (panjang) dan sumbu Y (lebar). Seiring dengan berkembangnya teknologi, animasi pun juga mengalami perkembangan. Berkat perkembangan teknologi membuat muncul teknik pembuatan animasi yang baru, yaitu animasi 3 dimensi. Animasi 3 dimensi dapat dikatakan sebagai pengembangan dari animasi 2 dimensi. Dengan animasi 3 dimensi karakter atau bentuk yang akan dibuat menjadi semakin nyata dan bahkan dapat mirip dengan benda asli didunia nyata.

Selama ini juga banyak sekali film animasi 3 dimensi buatan Pixar Studio dan Disney yang beredar seperti, Toy Story, Finding Nemo, Big Hero, The Incredibles, Frozen, dll. Satu hal yang membedakan antara animasi 2 dimensi dan animasi 3 dimensi adalah, animasi 3 dimensi mempunyai 3 sumbu yaitu sumbu X (panjang), sumbu Y (lebar), dan sumbu Z (tinggi). Tiga susunan dimensi tersebut yang membuat bentuk dari animasi 3 dimensi terlihat seperti nyata karena dapat dilihat dari berbagai arah. Sedangkan perangkat lunak pendukung untuk membuat animasi 3 dimensi adalah Autodesk Maya, Autodesk 3DsMax, Blender 3D, dan Cinema 4D.

2.5.4 Background Pada Animasi

Pada film animasi selalu memiliki latar tempat dan latar waktu guna mengetahui dimana dan kapan cerita yang sedang diceritakan itu berlangsung. Background atau disebut lingkungan (*environment*) dalam rana animasi 3 dimensi akan memberikan suasana seolah animasi akan jadi lebih hidup dan makna dari cerita dapat lebih tersampaikan. Pembuatan background pada animasi harus disesuaikan dengan jalan cerita yang sudah ada pada *storyboard*. Salah satu teknik agar background animasi terlihat menarik dapat dipraktikkan untuk menggunakan berbagai sudut pengambilan.

3. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis perancang dapat membuat suatu kota fantasi dalam bentuk tiga dimensi dengan referensi kota Bandung. Dimana kota yang akan dibuat akan terlihat seperti kota Bandung dengan memunculkan beberapa sudut area yang menjadi ciri khas dari kota Bandung namun tidak sepenuhnya mirip dengan kota Bandung karena perancang telah melakukan proses penyederhaan dari setiap objek yang ada. Perancang juga memodifikasi dan menambahkan objek lain agar kota tersebut tidak benar-benar seperti kota Bandung.

Dari hasil analisis karya sejenis juga dapat membuktikan bahwa teori tentang suasana, perspektif, dan material menjadi suatu unsur yang sangat penting dalam pembuatan *environment* untuk animasi 3D. Dari analisis karya sejenis pertama sangat terlihat bahwa dengan penataan warna dan cahaya yang sesuai akan menimbulkan suasana tertentu seperti contohnya suasana pagi hari, sore hari (senja), dan malam hari. Selain suasana pada pembuatan *environment* 3D material juga menjadi hal yang penting, dikarenakan dengan material yang tepat dapat menunjuknya bagaimana sifat permukaan suatu objek sehingga dapat

teridentifikasi objek apakah tersebut. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis karya ketiga diantaranya terdapat material kayu pada pintu, material semen pada dinding rangan, material besi atau metal pada pancang ditepi terotoar jalan.

4. Perancangan

Konsep perancangan dalam pembuatan karya ini dibuat dalam bentuk film pendek animasi 3 dimensi dengan genre action fanstasi yang berjudul “ Son Of Pandawa” Topik yang diangkat pada pembuatan karya ini yaitu tentang pengenalan karakter wayang asli Indonesia, dimana pembuatan karya ini memiliki tujuan untuk mengenalkan karakter wayang Indonesia diantaranya Antareja, Jakatawang, dan Wisanggeni kepada masyarakat remaja khususnya di Jawa Barat.

Pembuatan karya ini akan menampilkan tiga karakter wayang diantaranya, Antareja yaitu anak dari Bima yang memiliki kekuatan elemen tanah dengan ciri fisik memiliki kulit sisik ular, Jakatawang juga anak dari Bima dengan kekuatan elemen air dengan ciri fisik memiliki kulit bersisik udang, dan juga Wisanggeni yang merupakan anak dari Arjuna dengan kekuatan elemen api. Diceritakan mereka tinggal di sebuah desa pinggir kota, yang kemudian mereka menuju ke kota untuk melawan musuhnya Rahwana.

Dari hasil wawancara mendapatkan hasil bahwa desa tempat tiga karakter itu tinggal adalah sebuah pedesaan dengan ciri khas suasana seperti pedesaan di tanah Sunda pada latar waktu masa kini, sedangkan kotanya akan memiliki ciri khas tatanan dan bagian kota seperti kota Bandung untuk membuat kesan familiar pada penonton. Penulis yang merupakan perancang *enviroment* bertugas untuk membuat lingkungan yang nantinya menjadi background pada film pendek animasi 3 dimensi.

Tabel Konsep Kreatif

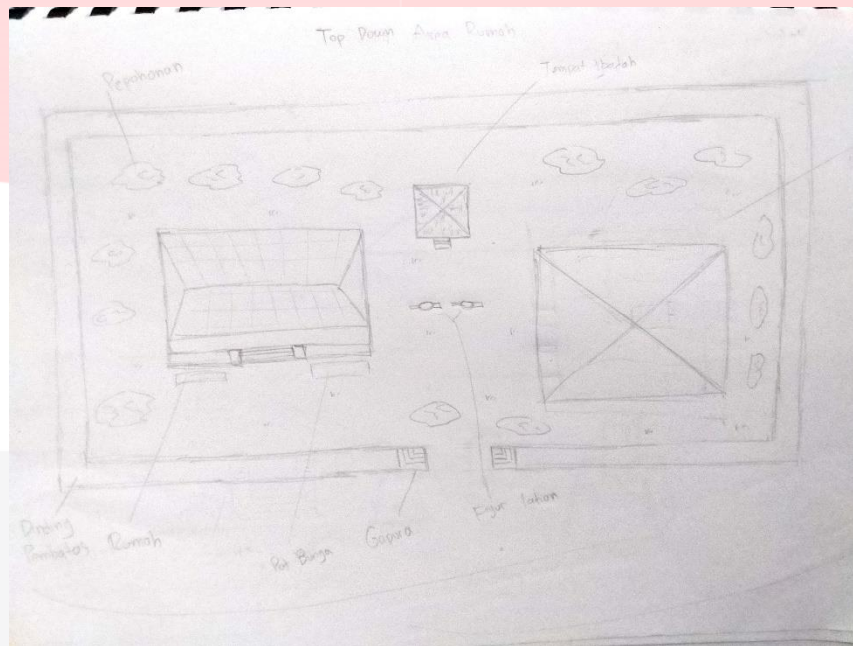
Tempat/ <i>Enviroment</i>	Keterangan
1. Rumah	<p>Area rumah tempat tinggal Antareja, Jakatawang, dan Wisanggeni adalah disebuah desa dengan ciri khas desa yang ada di tanah Sunda. Dengan kondisi seperti masa kini, bangunannya terdiri dari bata dan semen. Pada area rumah tersebut dikelilingi oleh tembok dengan dua gapura yang diadaptasi dari lingkungan desa di Bali untuk memberi kesan tentang kerajaan dan pewayangan.</p> <p>Terdapat :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rumah panggung khas Sunda - Pohon pisang

	<ul style="list-style-type: none"> - Pohon mangga - Tembok - Gapura - Orang-orangan
2. Air Terjun	<p>Terdapat air terjun yang tidak jauh dari area desa tempat Antareja, Jakatawang, dan Wisanggeni tinggal. Area air terjun tersebut digunakan untuk Antareja dan Jakatawang berlatih.</p> <p>Terdapat :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Air terjun - Aliran air - Tebing batuan - Bebatuan - Rumput - Semak - Pohon Besar - Goa
3. Kota	<p>Pada cerita yang telah dibuat Antareja, Jakatawang, dan Wisanggeni pergi dari desa ke kota untuk melawan musuhnya, Rahwana. Kota tersebut memiliki ciri khas seperti kota Bandung dengan jenis bangunan ruko-ruko (tidak gedung tinggi) dan gedung perkantoran. Pemandangan kotanya dikelilingi oleh perbukitan dan pegunungan seperti Kota Bandung</p> <p>Terdapat :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bangunan ruko - Bangunan perkantoran - Terotoar - Lampu penerang jalan - Lampu lalu lintas - Menara jam - Mobil - Jalan layang

4.1 Sketsa

Tahap sketsa dilakukan setelah melakukan pengolahan data dari hasil wawancara, dan analisis karya sejenis sehingga menghasilkan gambaran berupa ide dalam membuat animasi. Dari ide yang muncul tersebut kemudian digambarkan secara manual diatas kertas berupa sketsa.

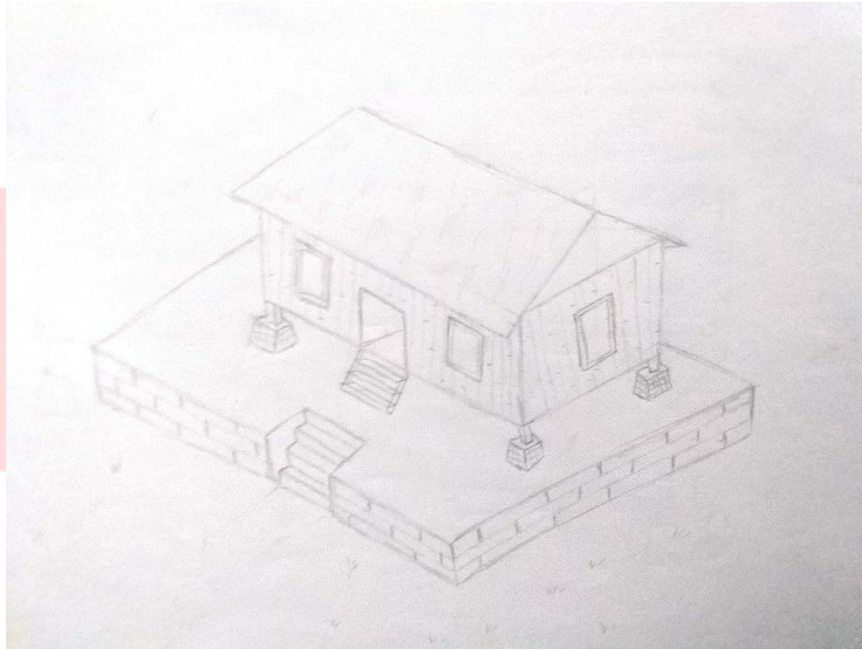
Berikut sketsa yang telah dibuat oleh penulis:



Gambar 1 : sketsa kasar denah rumah

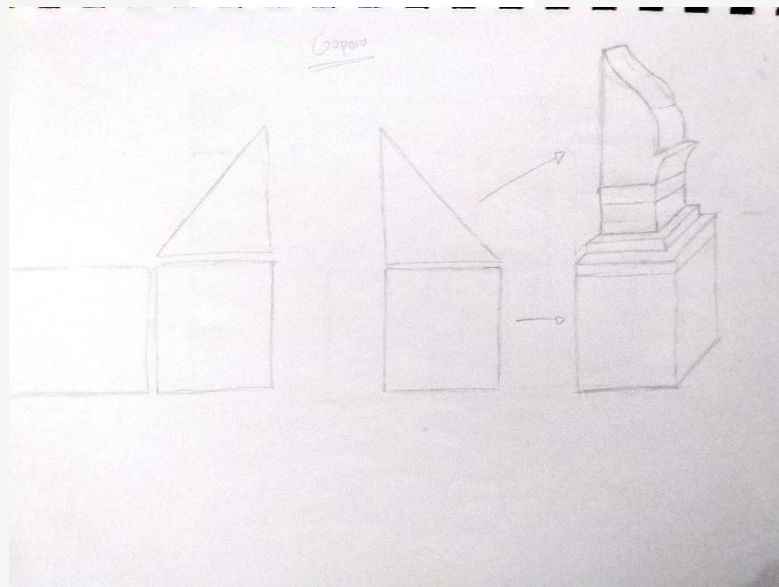
Sumber : dokumen penulis

Sketsa diatas adalah denah dari area rumah yang ditinggali oleh Antareja, Jakatawang, dan Wisangeni. Di area rumah tersebut terdapat satu rumah panggung tempat Antareja, Jakatawang, dan Wisangeni tinggal. Terdapat satu bangunan kecil khusus untuk beribadah. Kemudian terdapat satu bangunan berupa pendopo untuk acara keluarga. Area rumah tersebut dikelilingi oleh tembok pembatas dengan gerbang utama dua buah gapura. Konsep penataan area rumah tersebut diadaptasi dari area rumah pedesaan khas Bali untuk memberi kesan bahwa area rumah tersebut ditinggali oleh para kesatria.



Gambar 2 : sketsa kasar rumah

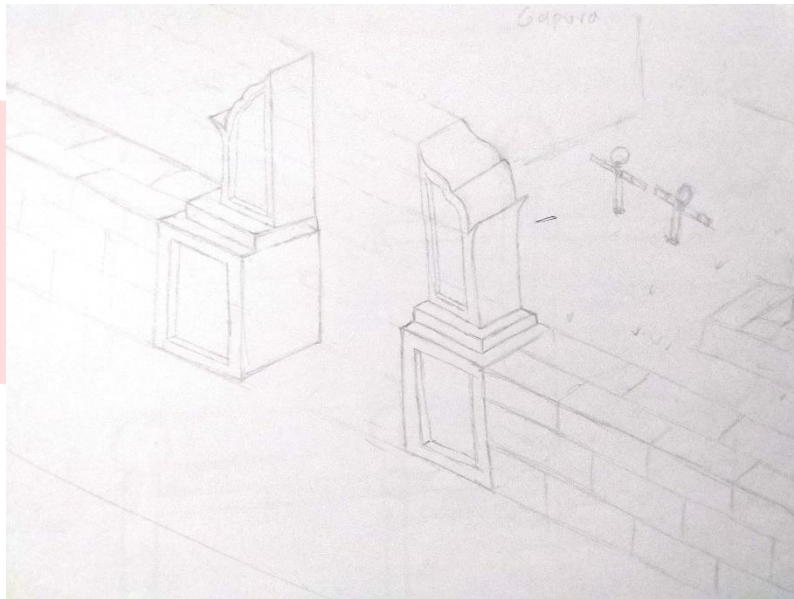
Sumber : dokumen penulis



Gambar 3 Sketsa kasar gapura

Sumber : dokumen penulis

Sketsa diatas adalah bentuk rumah panggung khas sunda. Rumah panggung khas sunda dipilih agar kesan dari lokasi desa sundanya masih terasa. Bangunan rumah tersebut didirikan diatas sebuah panggungan terbuat dari susunan balok beton, hal tersebut diadaptasi dari bangunan candi kerajaan yang selalu bangunannya berdiri diatas sebuah panggungan dan tidak langsung menempel dengan tanah untuk menunjukkan bahwa memiliki derajat yang lebih tinggi.





Gambar 4 Sketsa gapura

Sumber : dokumen penulis

Dua sketsa diatas adalah bentuk dari gapura yang menjadi gerbang utama area rumah yang ditinggali Antareja, Jakatawang, dan Wisangeni. Gapura tersebut diadaptasi dari penggayaan area rumah di pedesaan Bali yang selalu memiliki gapura pada gerbang masuk utamanya. Sedangkan bentuk dari gapuranya diadaptasi dari bentuk siluet senjata tradisional sunda yaitu Kujang.

4.2 Visual Akhir

Sketsa	Visual akhir
 <p data-bbox="252 1780 625 1841">Gambar diatas adalah sketsa kasar dari enviroment kota (area kota 1).</p>	 <p data-bbox="667 1915 1353 2000">gambar diatas adalah bentuk satu set model 3D dari <i>enviroment</i> kota untuk area kota 1 yang digunakan sebagai establish pada scene 2.Set kota tersebut berada pada waktu sore hari. Dalam</p>



Gambar diatas adalah sketsa kasar dari environment kota (area kota 2)



Gambar diatas adalah bentuk dari satu set model 3D dari *environment* area kota 2. Set kota tersebut berada pada waktu sore hari. Dalam kota tersebut terdapat bangunan berupa gedung perkantoran dan gedung pertokoan. Area tersebut adalah area persimpangan dengan jumlah 5 simpang jalan. Di tengah persimpangan tersebut satu tugu berwarna oranye. Di sepanjang tepi jalan terdapat pepohonan dengan ukuran kecil.

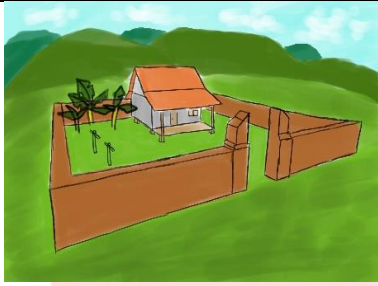
Pada view terjauh terdapat sejajaran pegunungan yang menandakan bahwa kota tersebut dikelilingi oleh pegunungan



Gambar diatas adalah sketsa kasar dari environment kota (area kota 3)



Pada gambar diatas adalah satu set model 3D *environment* kota pada area kota 3. Pada set tersebut terdiri dari sebuah jalan raya memanjang yang disekelilingnya terdapat bangunan pertokoan dengan ukuran besar dan tinggi. Pada view paling jauh pegunungan hanya terlihat sedikit bagian saja dikarenakan view pegunungan tersebut akan tertutup oleh bangunan bangunan yang tinggi.



Gambar diatas adalah sketsa kasar dari area rumah yang ditinggali Antareja, Jakatawang, dan Wisangeni bersama pamannya.



Dua gambar diatas adalah hasil akhir bentuk model 3D dari area rumah etnis Sunda yang ditinggali Antareja, Jakatawang, dan Wisangeni dengan pamannya. Rumah tersebut adalah rumah etnis Sunda dengan jenis atap julang ngapak. Atap julang ngapak dipilih karena dapat memberi kesan megah pada rumah tersebut sehingga pantas untuk ditinggali ksatria. Rumah tersebut memiliki teras yang digunakan untuk beristirahat setelah para ksatria berlatih. Pada area tersebut terdapat pohon pisang, orang orang kayu untuk berlatih, dan gubuk untuk menyimpan persediaan makanan. Area rumah tersebut dikelilingi oleh pagar tersusun dari batu bata dan di depannya terdapat sebuah gapura yang menandakan bahwa area rumah tersebut ditinggali oleh para ksatria dari sebuah kerajaan.





Gambar diatas adalah sketsa kasar dari area air terjun tempat Antareja dan Jakatawang berlatih.



Dua gambar diatas adalah hasil akhir model 3D dari area air terjun. Air terjun tersebut mengalir dari sungai yang kemudian jatuh pada satu titik kubangan air berbentuk lingkaran yang ditengahnya terdpat sebuah batu yang dijadikan oleh Jakatawang sebagai tempat bermeditasi. Air dari kubangan tersebut kemudian mengalir kembali ke sungai. Pada tebing air terjun tersebut terdapat batuan yang ditumbuhi beberapa belukar. Tanah dasar dari area air terjun ditumbuhi rerumputan. Juga terdapat beberapa batuan kecil dan besar disekitar tepian air terjun. Pada gambar kedua, dibalik air terjun tersebut terdapat goa yang menjadi tempat Antareja berlatih kemampuan pengendalian tanahnya.



Dua gambar diatas adalah hasil akhir model 3D dari goa tempat Antareja berlatih. Goa tersebut berada dibalik air terjun tempat Jakatawang bermeditasi. Dalam goa tersebut terdapat batuan kecil yang juga biasa digunakan Antareja untuk berlatih. Di dalam goa tersebut terdapat beberapa obor bambu yang



5. Kesimpulan

Dari perancangan *enviroment* untuk animasi 3D “Son Of Pandawa” ini menampilkan sebuah kota yang menjadi tempat Antareja, Jakatawang, dan Wisangeni pergi dari dimensi wayang untuk menangkap Rahwana. Pembuatan kota ini juga didasar dari teori tentang percampuran latar dari dunia wayang ke dunia fiksi bukan wayang dimana karakter wayang hidup bersama dengan karakter bukan wayang pada satu tempat. Bentuk visual dari kota ini mengacu pada bentuk kota Bandung secara garis besar hanya saja mengalami beberapa perubahan dan penyederhanaan pada beberapa bentuk objek karena alasan teknis sebagai contoh bentuk gedung yang divisualkan tidak benar detil seperti bentuk gedung aslinya, hanya dibuat secara struktur dan bentuk utuhnya saja.

Perancang juga telah menggambarkan bagaimana bentuk kota tersebut terlihat menggunakan material dan tekstur yang sesuai dengan objek yang dibuat. Selain pemilihan material dan tekstur yang tepat, perancang juga dapat membuat gambaran suasana yang terjadi pada setiap adegan pada kota tersebut dengan menambahkan pencahayaan primer dan sekunder. Dalam visual akhir perancang dapat membuat sebuah tatanan kota yang terdiri dari gedung ruko-ruko dan perkantoran dan dilengkapi dengan beberapa objek khusus yang menjadi ciri khas dari referensi kota yang digunakan yaitu kota Bandung.

Daftar Pustaka

- Amor Patria, Teguh. 2014. Telusur Bandung. Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- Beane, Andy. 2012. 3D Animation Essentials. Indianapolis : John Wiley & Sons, Inc
- Bradley Cantrell, Natalie Yates. 2012. Modeling The Enviroment. New Jersey : John Wiley & Sons, Inc
- Hendi Anwar, Hafizh A. Nugraha. 2013. Rumah Etnik Sunda. Jakarta : Griya Kreasi
- Kutha Ratna, Nyoman. 2016. Metode Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora pada Umumnya. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Lynch, Kevin 1990. The Image Of The City. United State. The Massachusetts of Technology and the President and Fellows of Harvard College
- Munir. 2015. Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung : Alfabeta

Nurgiyanto, Burhan. 1998. Transformasi Unsur Pewayangan dalam Fiksi Indonesia. Yogyakarta : Gadjah Mada University

S. Fowler, Mike. 2002. Animation Background Layout. Canada : Fowler Cartoon Ink

