

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Film animasi 2D “Later” yang berdurasi sekitar 3 menit menceritakan mengenai seorang mahasiswa animasi bernama Dharma yang ingin mengerjakan tugasnya dari jauh-jauh hari, tetapi karna sikap suka menunda-nundanya, Dharma . Penulis menggunakan metode pengumpulan data melalui observasi melalui form yang disebarakan melalui *Google Form*. Selain itu, untuk menambah referensi data, penulis juga melakukan survei singkat melalui *story* Instagram dan Facebook mengenai *environment* yang cocok untuk penggambaran imajinasi dari tokoh Dharma agar lebih akurat.

3.1.1. Sinopsis

Dharma, seorang mahasiswa berumur 19 tahun, mendapatkan tugas kuliah dari jauh-jauh hari melalui *e-Learning*. Dharma pun bertekad untuk mengerjakan tugas tersebut dengan mencicil dari jauh-jauh hari. Tekadnya dapat ditunjuk dari dirinya yang berminggu-minggu sebelum waktu pengumpulan dengan tanda yang baru dibuatnya pada kalender di sebelah meja belajarnya. Sekitar dua jam Dharma mengerjakan tugas di depan komputernya, fokusnya tiba-tiba bubar setelah munculnya notifikasi pesan baru dari teman-temannya untuk mengajak bermain *game online*. Ragu untuk istirahat, Dharma melihat progres tugasnya yang sedang

dikerjakan, dan merasa sudah saatnya untuk istirahat sebentar. Dharma pun bermain *game* bersama teman-temannya hingga larut.

Sejak meninggalkan tugasnya, Dharma menjadi mudah terdistraksi dalam berbagai bentuk seperti bermain *game*, menonton, bermain *handphone*, rebahan terlalu lama, mengerjakan kegiatan lainnya, dan seakan menghindar dari tanggung jawabnya karena merasa waktu masih lama dan cukup untuknya mengerjakan tugas.

Hari demi hari berlalu tanpa menyentuh tugasnya, Dharma menyadari bahwa hanya memiliki empat hari sebelum waktu pengumpulan. Dharma pun panik hingga terlamun dalam imajinasinya yang terbayang dirinya berada di luar angkasa. Di imajinasinya, Dharma menghadapi dua pilihan yaitu bermain *game* atau kembali fokus mengerjakan tugasnya. Sosok dirinya yang seperti iblis menyodorkan konsol *game*, sedangkan di sebelahnya ialah sosok dirinya yang seperti malaikat menyodorkan *stylus pen*.

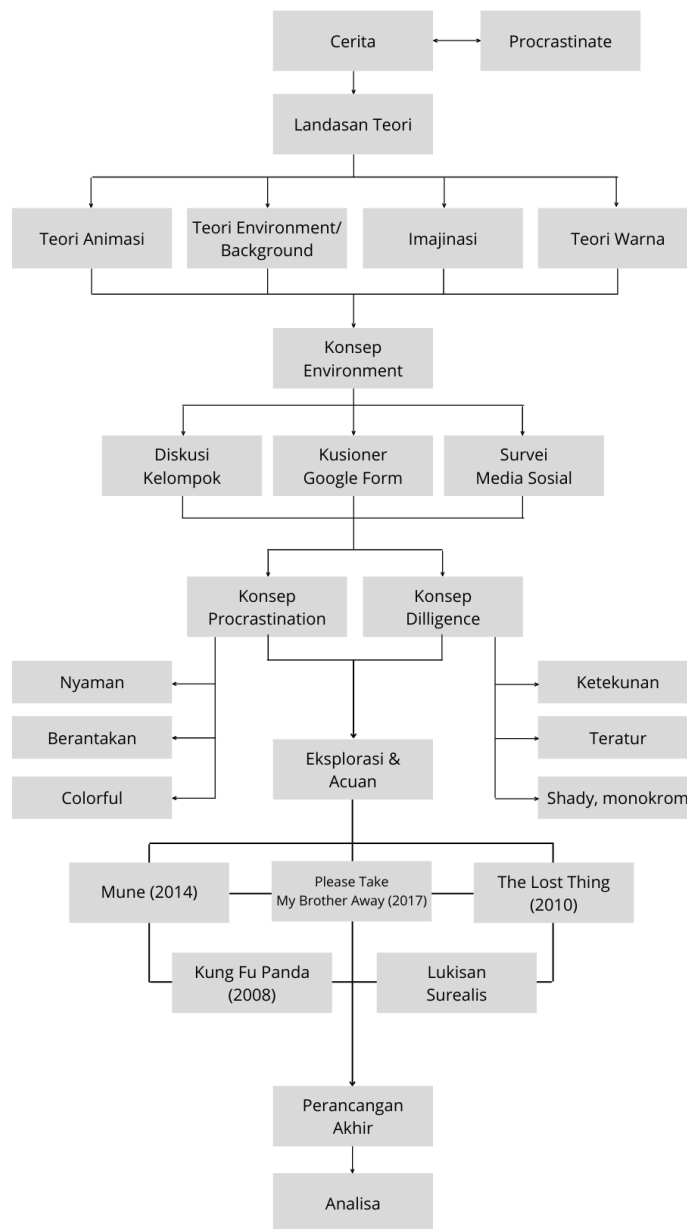
Gelisah tenggelam dalam imajinasinya, Dharma segera menampar dirinya sendiri untuk sadar bahwa harus bergegas menyelesaikan tugasnya dan tidak terdistraksi. Dharma pun segera memfokuskan diri untuk mengerjakan tugasnya selama *deadline* yang tersisa hingga begadang dan membuat dirinya sangat tidak teratur. Akhirnya di detik-detik terakhir pengumpulan Dharma pun berhasil mengirim tugasnya melalui *e-Learning*.

3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis dalam pembuatan film animasi pendek ini adalah sebagai peneliti dan perancang *environment* imajinasi Dharma selaku tokoh utama sebagai salah satu *setting* dalam film animasi 2D “Later”.

3.2. Tahapan Kerja

Perancangan *environment* pada film animasi 2D “Later” diawali dengan mencari beberapa landasan teori menggunakan studi pustaka *e-book* dan buku-buku yang penulis temukan di internet maupun perpustakaan di Universitas. Setelah mengumpulkan teori-teori dari berbagai sumber, masuk ke dalam eksekusi perancangan *environment* berdasarkan teori yang sudah didapat ke masa produksi film. Berikut terlampir skematika perancangan *environment* dalam film 2D “Later” yang sudah diteliti berlangsung:



Gambar 3.1. Skematika Prancangan

(sumber: dokumentasi pribadi)

3.3. Konsep *Environment*

Pembuatan konsep diawali dengan observasi melalui kuesioner mengenai kebiasaan *procrastinating* terutama di kalangan mahasiswa ke atas. Karena karakter utama dalam film “Later” merupakan seorang mahasiswa, sehingga penulis membutuhkan responden berumur sekitar 18 tahun ke atas, atau lebih tepatnya seseorang yang sudah mengalami rasa ingin menunda-nunda kewajiban tugas perkuliahan.

Penulis memberikan salah satu pertanyaan mengenai apakah ada rasa tidak tenang atau menyesal ketika menunda-nunda suatu pekerjaan, dari 105 data yang dikumpulkan, sebanyak 94 responden menjawab “ada”, sedangkan 11 responden lainnya menjawab “tidak”. Berdasarkan data tersebut, penulis mencoba untuk membuat rasa tidak tenang tersebut di-visualisasi-kan dengan sebuah imajinasi tokoh. Imajinasi yang dirancang berupa ruang luar angkasa dengan berbagai objek fantasi mengenai bayang-bayang sang tokoh utama. Konsep *environment* yang dirancang merupakan perbandingan kewajiban dan kesenangan sementara.

3.4. Acuan dan Referensi

Dalam tahap ini, penulis menggunakan beberapa referensi dari animasi pendek dan series untuk diterapkan dalam perancangan *environment* “Later”.

3.4.1. Please Take My Brother Away (2017)

“Please Take My Brother Away” merupakan manhwa web yang diciptakan oleh You Ling. Manhwa “Please Take My Brother Away” rilis pada tahun 2014, lalu pada tahun 2017 Fanworks dan Imagineer mengangkat adaptasi manhwa tersebut menjadi serial anime pendek televisi Jepang. Serial ber-*genre slice of life* dan *comedy* ini menceritakan tentang keseharian kakak beradik dengan teman-temannya di sekolah. Salah satu episode menceritakan mengenai tokoh Shi Fen selaku tokoh kakak yang tertidur di tengah jam pelajaran bahasa.



Gambar 3.2 Konsep luar angkasa
(Please Take My Brother Away, 2017)

Dalam mimpinya, Shi Fen membayangkan dirinya baru saja terbangun dan sedang berada di dalam pesawat luar angkasa yang hendak meledak karena serangan alien. Mimpi anehnya lah yang penulis jadikan referensi dari pemakaian konsep luar angkasa pada dunia imajinatif tokoh.

Kolerasi mengenai luar angkasa dan dunia imajinatif yaitu keduanya tidak mempunyai batas. Luar angkasa memiliki luas tanpa batas, tidak diketahui titik ujung dan masih banyak yang belum terungkap. Begitu pula dengan imajinasi seseorang yang bisa meluas tanpa batas, karna dalam dunia imajinatif.

3.4.2. Mune: Guardian of the Moon (2014)

Mune: Guardian of the Moon (Bahasa Perancis: *Mune, le gardien de la lune*) merupakan film animasi 3 dimensi asal Perancis pada tahun 2014, disutradarai oleh Benoit Philippon dan Alexandre Heboyan. Menceritakan tentang Mune, makhluk dari keturunan yang dapat memberikan ‘mimpi’ melalui serbuk-serbuk dari tubuhnya. Mune secara tidak terduga terpilih menjadi penjaga bulan. karena dalam menjalankan tugasnya sebagai penjaga bulan sangatlah baru baginya, Mune melakukan kesalahan memutuskan tali-tali yang mengikat bulan. Dalam perjalanannya untuk menyelamatkan kondisi bulan dan matahari yang menjadi kacau, terdapat scene dimana Mune masuk ke dalam dunia mimpi penjaga matahari terdahulu (selaku tokoh antagonis di film), dan ketika Mune hendak mengukir kembali bulan yang baru.z



Gambar 3.3. Perbandingan *Scene* dan *Style Art* pada Film Mune
(Mune: Guardian of the Moon, 2014)

Uniknya film animasi 3 dimensi ini berubah menjadi 2 dimensi bila Mune masuk ke alam mimpi, Sehingga dapat menjadi pembeda ketika berada di dunia nyata dan dunia mimpi dengan mudah. Penulis menjadikan teknik ini sebagai referensi ketika tokoh Dharma ber-imajinasi, *style* penggambarannya akan berubah menjadi lebih *flat* dan menyerupai gambar yang diwarnai dengan media cat minyak.

3.4.3. The Lost Thing (2010)

The Lost Thing merupakan film animasi singkat berdurasi 15 menit karya Shaun Tan, seorang penulis pada tahun 2010 dan rilis tahun 2011 di Amerika dengan mendapatkan *Academy Award* untuk film animasi pendek terbaik. Penulis menggunakan referensi perbedaan dua lokasi yang sangat bertolakbelakang, yaitu lokasi pertama dunia manusia normal yang sangat kaku dan penuh dengan

keteraturan, contohnya adalah penataan *environment* rumah penduduk dibuat sama persis (tinggi, bentuk, maupun warna) . Sedangkan lokasi kedua yaitu dunia makhluk-makhluk berwujud barang dengan kondisi yang kurang baik untuk dipakai manusia kembali, layaknya barang-barang bekas atau terlupakan.



Gambar 3.4. Perbandingan 2 Dunia yang Kontras
(The Lost Thing, 2010)

Walaupun lokasi kedua penuh dengan makhluk unik, *vibe* yang diciptakan sangatlah berwarna-warni dan penuh keceriaan bila dibandingkan dengan *vibe* dunia manusia yang monokrom. Penulis mengambil referensi film pendek ini karena terdapat dua dunia yang berbeda, masing-masing memiliki keunikan tersendiri bahkan hampir bertolakbelakang.

Dari batasan masalah yang sudah ditentukan, penulis memilih film The Lost Thing sebagai salah satu acuan dari sisi perbandingan dua tempat yang berbeda tetapi hanya dipisahkan oleh elemen sederhana, yaitu pintu batu.

3.4.4. Kung Fu Panda (2008)

Kung Fu Panda merupakan film animasi 3 dimensi oleh Studio Dreamworks yang rilis pada tahun 2008. Terdapat scene ketika tokoh Tai Lung (Harimau putih selaku tokoh antagonis di film Kung Fu Panda) hendak kembali ke desa setelah kabur dari penjara Chorh-Gom yang menahannya selama 20 tahun untuk balas dendam. Penjara Chorh-Gom terletak sangat jauh dari desa demi keselamatan penduduk dan keamanan lebih ketat, sehingga Tai Lung memakan waktu sehari-hari dan mencapai daerah tebing-tebing yang dihubungkan oleh jembatan kayu.



Gambar 3.5. *Fight scene* di Kung Fu Panda
(Kung Fu Panda, 2008)

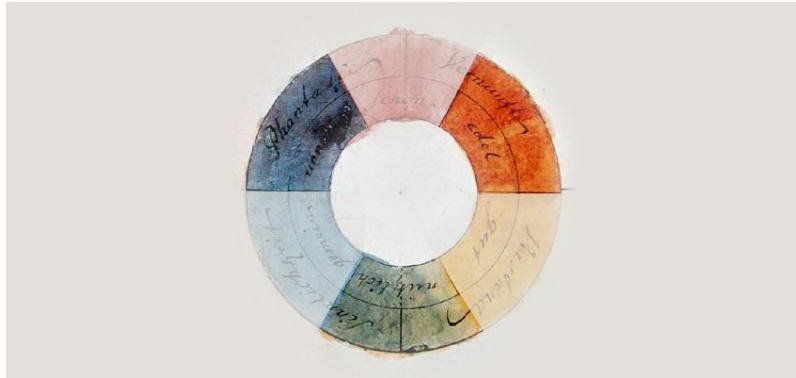
Menurut kamus Merriam, jembatan merupakan struktur padat yang menciptakan jalur di atas depresi atau hambatan. Penulis mengambil elemen jembatan dari film Kung Fu Panda sebagai referensi penghubung kedua area *Diligence* dan *Procrastination* karena hambatan yang dimaksud merupakan keresahan dari tiap tokoh untuk menggapai tujuannya, begitu pula dengan tokoh Dharma yang resah untuk memilih dua area di dunia imajinatifnya.

3.4.5. Lukisan Surrealis



Gambar 3.6. *The Persistence of Memory*
(Salvador Dali, 1931)

Tokoh-tokoh aliran surealis yang terkenal yaitu Salvador Dali dengan lukisan *The Persistence of Memory* (1931), Rene Magritte dengan lukisan *Golconda* (1953), dan Frida Kahlo dengan ciptaannya *The Wounded Deer* (1946). Dari berbagai lukisan surealis, penulis menyederhanakan bahwa lukisan surealis memiliki ciri khas pada penggambaran objek yang kurang lazim, tetapi objek-objek tersebut dapat ditemukan pada kehidupan sehari-hari (bukan fantasi), lalu penggunaan palet warna cenderung menggunakan warna-warna berbeda satu sama lain sehingga tercipta suasana yang dramatis.



Gambar 3.7. *Color Palette Surrealis*
(webdesign.tutsplus.com, 2016)

Sebelum merancang *environment* dalam dunia imajinatif tokoh Dharma, penulis meneliti karakteristik dari lukisan aliran surealis maupun beberapa film series yang ditentukan sebagai referensi dari film pendek animasi 2D “Later”.

Tabel 3.1. Interpretasi Karakteristik *Universe* Imajinatif

	No.	Karakteristik visual <i>universe imajinatif</i>	Aplikasi yang dilakukan penulis
Surreal	1	Tekstur lukisan aliran surealis terlihat rapih walaupun menggunakan cat minyak	Penulis menggambar menggunakan <i>brush</i> yang menyerupai kuas <i>oil painting</i> di Adobe Photoshop
	2	Objek-objek yang berada dalam lukisan diambil dari kehidupan sehari-hari, kemudian digambarkan secara kurang	Penulis mengambil beberapa objek di kehidupan sehari-hari untuk digabungkan menjadi area yang mengartikan sifat

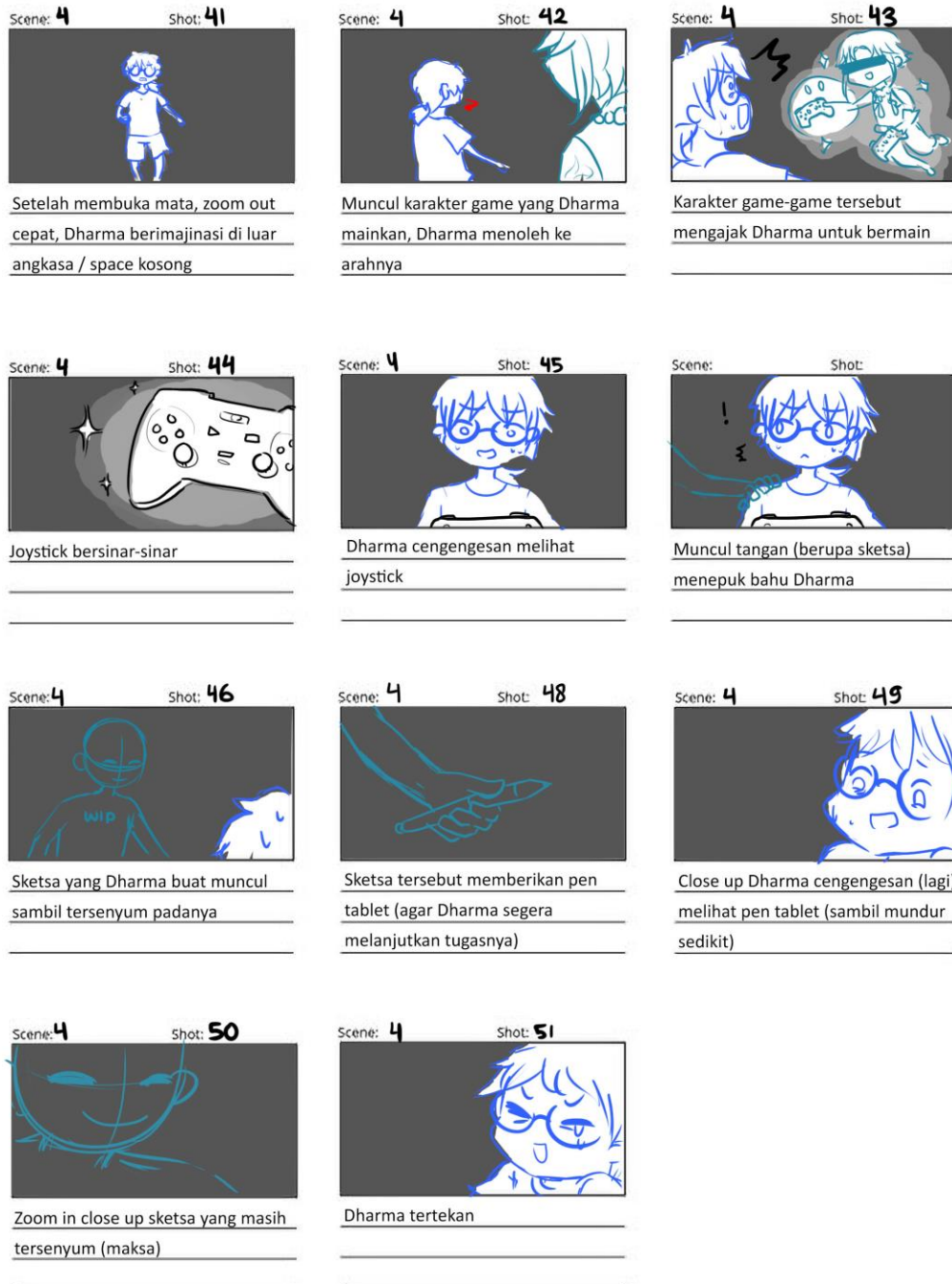
		lazim bila terjadi di dunia nyata, tetapi bukan fantasi	menunda-nunda dan ketekunan
	3	Dalam lukisan surealis, ada makna atau arti tersembunyi yang kurang lazim	Dari setiap objek yang penulis pilih dan gabungkan menjadi satu area, objek-objek tersebut memiliki makna dibalikinya
	4	Warna yang diciptakan biasanya kontras satu sama lain, artinya adanya objek dominan (besar) yang dibandingkan dengan objek kecil	Penggunaan warna <i>environment</i> yang berbeda antara kedua area berseberangan, area <i>diligence</i> menggunakan warna dengan satuarsi rendah dan cenderung mengarah pada <i>grayscale</i> . Sedangkan area <i>procrastination</i> menggunakan satuarsi tinggi.
Film Series	5	Dalam film <i>Mune: Guardian of the Moon</i> , pembeda dunia nyata dan dunia mimpi yang paling jelas adalah style animasi yang digunakan (animasi 3D dan 2D)	Walaupun masih menggunakan <i>style 2D</i> , penulis tetap membedakan <i>environment reality</i> dengan dunia imajinatif tokoh Dharma dari <i>style animasi biasa</i> menjadi <i>style tanpa lineart</i> seperti gambar anak-anak
	6	Dari series film <i>Please Take my Brother Away</i> , terdapat <i>scene</i>	Dunia imajinatif tokoh Dharma berlatar di luar angkasa dan

		dimana tokoh berpindah ke alam mimpi	dalam keadaan berimajinasi (di dunia nyata masih dalam keadaan sadar)
	7	Pada film <i>The Lost Thing</i> , terdapat dua dunia yang bertolakbelakang: dunia makhluk berbentuk barang-barang yang sudah tidak terpakai justru lebih berwarna dibandingkan dunia manusia	Pada dunia imajinatif tokoh Dharma, juga terdapat dua area yang sangat berbeda

3.5. Proses Perancangan *Environment*

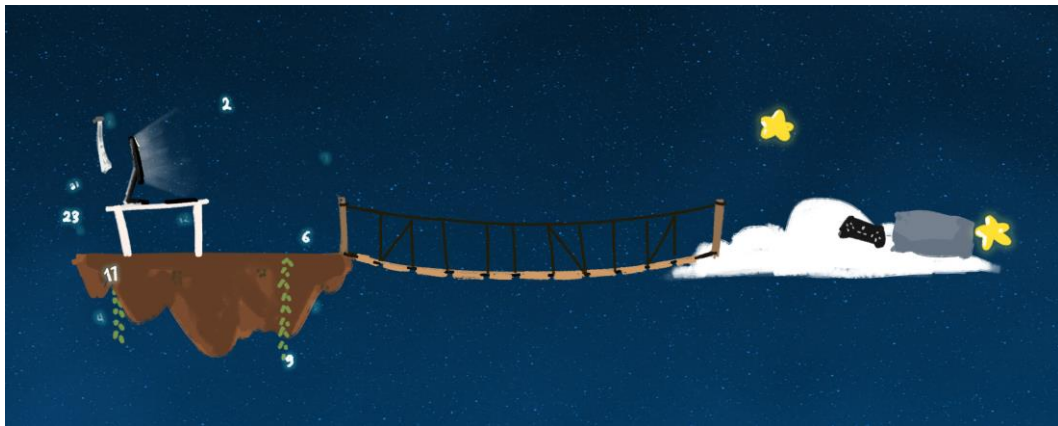
Dalam perancangan dunia imajinatif tokoh Dharma, penulis membuat *setting* imajinasi berupa luar angkasa karena imajinasi merupakan visualisasi pikiran manusia yang tidak terbatas, begitu juga dengan luar angkasa yang begitu luas tidak berujung. Dalam dunia imajinatif yang menunjukkan rasa resahnya, tokoh Dharma dihadapkan oleh dua pilihan, kembali mengerjakan tugas kuliahnya atau akan tetap bermalas-malasan menunda kewajiban tersebut.

Dharma's Imagination (before revisi)



Gambar 3.8. *Storyboard* Dunia Imajinatif Dharma sebelum revisi
(sumber: dokumentasi pribadi)

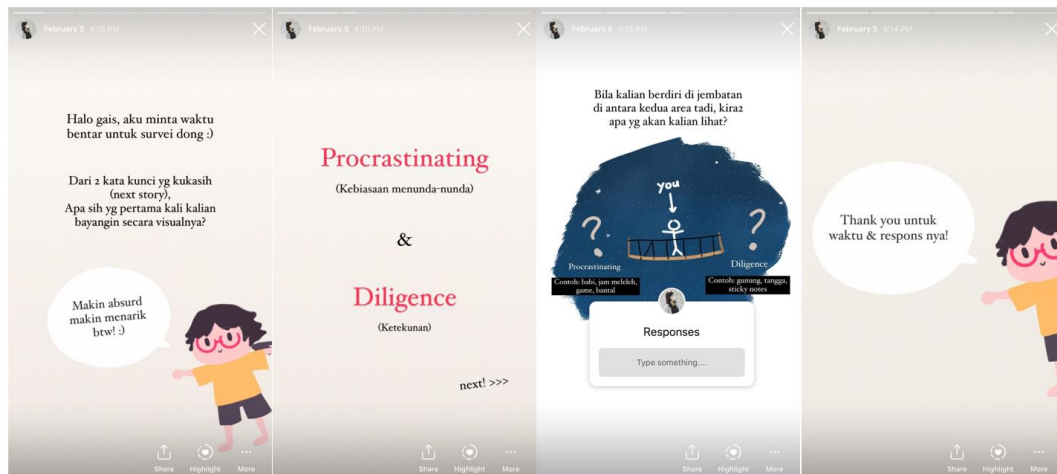
Pada gambar 3.7, konsep pertama kali yang dibuat oleh penulis pada sketsa *storyboard* adalah dunia imajinatif Dharma memiliki *environment* ruang kosong atau luar angkasa (masih belum dipastikan saat itu), godaan menunda-nunda berupa karakter dari *game* yang tokoh Dharma mainkan, lalu muncul sebuah sketsa yang masih berupa WIP (*Work in Progress*) menyodorkan sebuah pen tablet kepada tokoh Dharma sebagai pengingat bahwa tugas-tugasnya masih belum selesai dan harus segera dikerjakan.



Gambar 3.9. *Concept Art* Imajinasi Dharma (revisi pertama)

(sumber: dokumentasi pribadi)

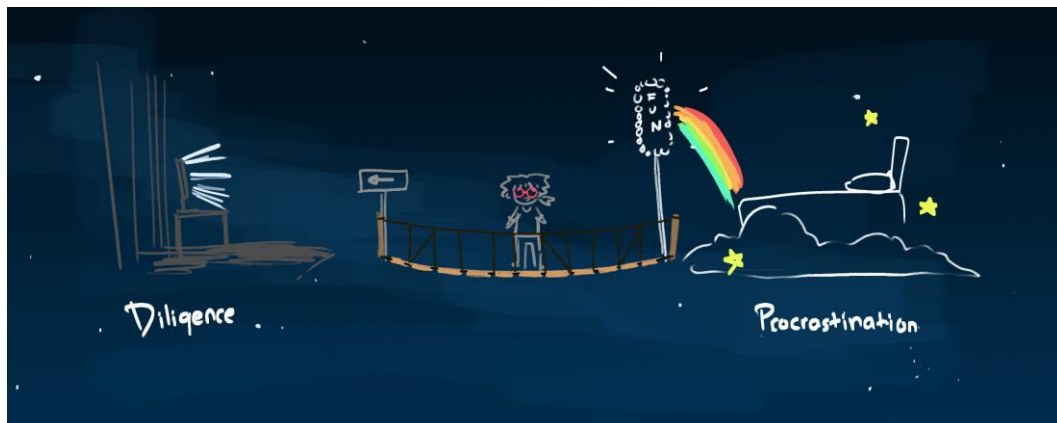
Setelah melakukan bimbingan dan eksplorasi lebih lanjut, pilihan yang akan diambil dari tokoh Dharma lebih diperjelas menjadi dua area, yaitu area “*Procrastination*” atau sikap menunda-nunda, dan area “*Diligence*” atau ketekunan. Kedua area tersebut dihubungkan oleh sebuah jembatan kayu.



Gambar 3.10. Survei Melalui Story Instagram

(sumber: dokumentasi pribadi)

Penulis melakukan survei singkat melalui *story* Instagram dan status di aplikasi Facebook mengenai elemen-elemen seperti apakah yang menggambarkan kata *diligence* dan *procrastination*. Dari respon yang didapat, jawaban yang dikumpulkan cukup ber-variasi karena penulis melakukan survei secara terbuka pada orang-orang sekitar penulis juga kebanyakan sesama mahasiswa dan berpengalaman di industri animasi. Setelah respon dari *story* Instagram dan komentar-komentar di Facebook dikumpulkan, penulis mencoba menyimpulkan objek-objek yang sudah disebut oleh responden.



Gambar 3.11. *Final Concept* Imajinasi Dharma

(sumber: dokumentasi pribadi)

Pada gambar 3.11 merupakan *final concept* dari imajinasi tokoh Dharma, objek yang sudah digabungkan semakin *relate* dengan kehidupan sehari-hari. Bila dibandingkan dengan konsep sebelumnya (gambar 3.9), yang paling banyak mendapat perubahan adalah area *Diligence*. Sebelumnya penulis menggambarkan area *Diligence* menjadi area yang *friendly* dan damai, lalu penulis merombak konsep tersebut menjadi area yang sangat abu-abu dan memiliki aura menekan.

Berdasarkan survei singkat yang sudah dilakukan, penulis mendapat sedikit inspirasi mengenai cerita anak berjudul si kelinci dan kura-kura yang berlomba lari. Dua hewan tersebut sangat bertolakbelakang dari kemampuan kecepatan, tetapi menurut dongeng tersebut, kura-kura lah yang menang karena terus melanjutkan perjalanan menuju garis *finish*, sedangkan kelinci justru bermalas-malasan di tengah perjalanan karena merasa sangat yakin akan memenangkan lomba lari itu. Dari dongeng tersebut, penulis memasukan sedikit simbol di dunia imajinatif tokoh Dharma, yaitu dengan adanya cangkang kura-kura dan makhluk berbentuk TV tetapi memiliki telinga kelinci.

3.5.1. *Procrastination Area*

Area *Procrastination* penulis gambarkan menjadi area yang sangat menyenangkan dan memiliki daya tarik untuk lebih ingin dikunjungi. Warna-warna di area *procrastination* menggunakan palet warna cerah seperti kuning dan jingga, serta tingkat saturasi warna tinggi.



Gambar 3.12. Konsep pertama area *Procrastination*
(sumber: dokumentasi pribadi)

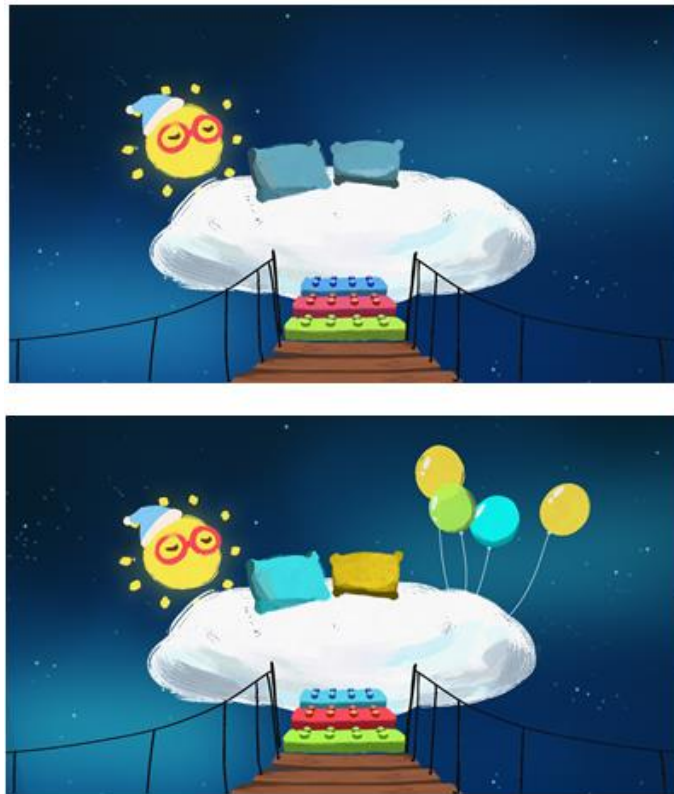
Menurut survei mengenai objek yang menggambarkan *procrastination*, hampir semua responden menjawab bahwa objek yang paling tepat adalah tempat tidur. Karena dengan merebahkan diri di tempat tidur, secara tidak sadar maupun sadar akan memakan waktu yang bisa mencapai berjam-jam hingga seharian penuh. Sehingga penulis mengembangkan objek awan menjadi berbentuk balok agar menyerupai tempat tidur pada gambar 3.13.



Gambar 3.13. *Final Concept Procrastination*

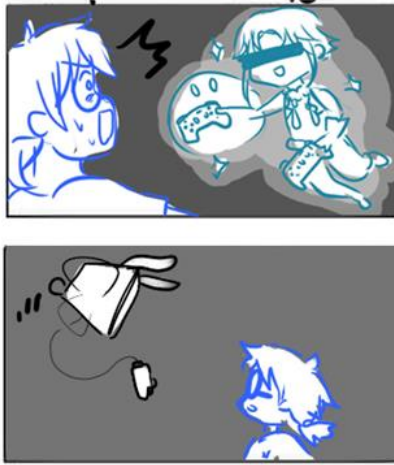
(sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah membuat *concept art* dari area *procrastination*, penulis mencoba memadukan elemen - elemen yang sudah dirancang menjadi *final shot* 43 ketika tokoh Dharma melihat area tersebut untuk pertama kali. *Shading* yang penulis gunakan bertekstur kasar seperti cat minyak dan warna yang kontras, seperti pada ciri khas lukisan surealis ; yaitu elemen yang dipakai cat minyak dan menggunakan warna-warna kontras.



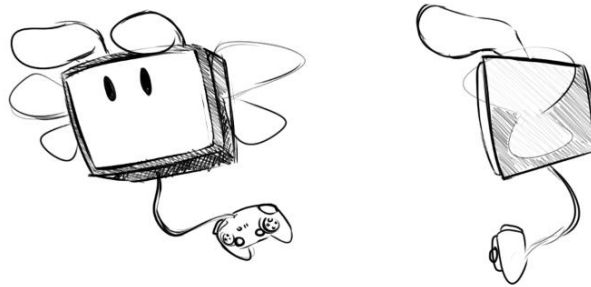
Gambar 3.14. Perbandingan *Scene 04 Shot 43*
(sumber: dokumentasi pribadi)

Pada gambar 3.14, merupakan hasil shot 43 sebelum dan sesudah revisi, karna elemen-elemen yang digunakan masih belum mencolok dari visual warnanya, dan terlalu berbobot di bagian kiri saja. Sehingga penulis menambahkan elemen lain, serta menaikkan sedikit saturasi warna bantal dan tangga lego.



Gambar 3.15. Pergantian elemen pada area *Procrastination*
(sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah area *Procrastination* diperlihatkan, tokoh Dharma akan dihadapkan dengan cobaan lain, yaitu kemunculan elemen yang sangat lekat dengan cobaan terberat bagi tokoh Dharma, yaitu game. Pada awal perancangan, penulis menggunakan karakter dari game yang sedang membawa *joystick*. Untuk menghindari hak cipta, penulis mengubah karakter game tersebut menjadi sebuah makhluk berbentuk televisi dan tetap menawarkan *joystick* pada tokoh Dharma. Penggabungan beberapa elemen menjadi satu objek merupakan salah satu metode *Exquisite Corpse*, sebuah metode yang bisa ditemukan pada lukisan-lukisan surealis. Penggabungan yang dilakukan yaitu televisi, telinga kelinci, sepasang sayap, dan ekor yang diujungnya terdapat *joystick*.



Gambar 3.16. Makhluk di area *Procrastination*
(sumber: dokumentasi pribadi)

Penulis menciptakan dan menambah makhluk berbentuk kotak ini pada dunia imajinatif sebagai media penambah yang mempersuasi tokoh Dharma yang sedang dihadapkan oleh kebiasaan prokrastinasi atau menunda-nunda tugas kuliahnya.

3.5.2. *Diligence Area*

Area *Diligence* atau ketekunan penulis gambarkan menjadi daerah yang merupakan kewajiban sang tokoh. Awal penciptaan area *diligence*, penulis memasukkan objek layar PC diatas bebatuan, memberikan kesan tenang. Lalu nomor-nomor berterbangan yang merupakan tanggalan.



Gambar 3.17. Konsep awal area *Diligence*

(sumber: dokumentasi pribadi)

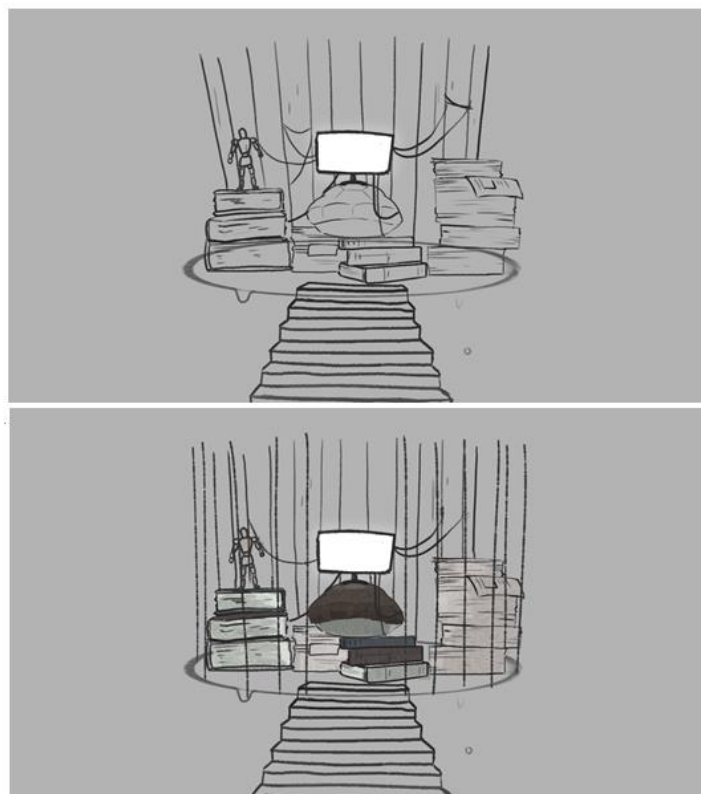
Setelah melakukan bimbingan, konsep pertama pada gambar 3.17 kurang sesuai dan menarik untuk menggambarkan ketekunan, penulis mengubah *environment* menjadi area dengan tumpukan kertas dan menambah sedikit unsur fantasi seperti lampu ruang tamu, tetapi dengan satu mata yang berarti fokus.



Gambar 3.18. Sketsa area *Diligence*

(sumber: dokumentasi pribadi)

Warna yang digunakan merupakan palet warna dengan saturasi rendah, cenderung lebih abu-abu, sangat bertolak belakang dengan area *Procrastination* yang cerah dan berwarna-warni. Menurut survei singkat yang sudah dilakukan penulis mengenai objek-objek seperti apa yang menggambarkan kata "*Diligence*", kebanyakan responden menjawab objek seperti tumpukan kertas dan buku. Walaupun tumpukan kertas juga bisa dianggap sebagai pekerjaan yang menumpuk, tetapi juga dapat diartikan sebagai ketekunan dalam mengerjakan sesuatu. Objek-objek yang berada di area *Diligence* yaitu tumpukan buku dan kertas, kabel-kabel di belakang monitor yang melilit tiang, miniatur kayu, dan cangkang kura-kura.



Gambar 3.19. *Final Concept* area *Diligence*

(sumber: dokumentasi pribadi)

Penulis menambahkan kandang burung (*bird cage*) sebagai wadah area *Diligence* untuk menambahkan kesan bahwa ketekunan memerlukan kerja keras dalam kurun waktu tertentu dan harus merelakan segala kesenangan di luar sana demi mencapai hasil maksimal.



Gambar 3.20. *Scene 04 Shot 48* sebelum dan setelah revisi
(sumber: dokumentasi pribadi)

Pada gambar 3.20 merupakan hasil *shot 48* yang belum diperbaiki ketika tokoh Dharma tersadar akan suara alarm pelan dari area tersebut. Sebelum revisi, pewarnaan area *Diligence* dan *Procrastination* kurang terlihat perbedaannya, penulis menumpuk layer *multiply* agar lebih gelap dan diberikan efek vignette di sekitar frame pada area *Diligence*.

3.6. Eksplorasi Brush

Agar *environment* pada dunia imajinatif memberikan suasana yang berbeda dari *style environment* dan karakter di dunia nyata, penulis memutuskan untuk mengubah jenis kuas yang dipakai untuk membuat garis maupun dalam pemberian warna.

Mengacu pada tabel interpretasi lukisan surealisme (tabel 3.1) pada poin nomor 1, yaitu penggunaan cat minyak pada lukisan surealis merupakan salah satu poin penting untuk menciptakan garis yang tegas, maka dari itu penulis mengeksplorasi jenis kuas di internet karena *brush* bawaan dari aplikasi Adobe Photoshop (penulis menggunakan Adobe Photoshop CC 2019) kurang sesuai goresannya untuk menghasilkan cat minyak.



Gambar 3.21. Kuas Oil Painting Brushes

(sumber: dokumentasi pribadi)

Penulis menggunakan kuas dari seorang seniman digital dari situs web Deviantart, yaitu Martina Palezzese. Dalam set kuasnya, terdapat 6 jenis variasi kuas cat minyak, variasi dijabarkan pada gambar 3.20: kuas nomor 1 sampai 6 merupakan set *oil brush* dari seniman Martina, sedangkan kuas nomor 7 adalah salah satu contoh brush bawaan dari *software* Adobe Photoshop CC 2019.



Gambar 3.22. Pengaplikasian Kuas Nomor 1
(sumber: dokumentasi pribadi)