

2. STUDI LITERATUR

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori Utama yang berhubungan dengan *worldbuilding* yang digunakan sebagai acuan dalam penciptaan karya.
2. Teori Pendukung gagasan karya (multi dan inter disiplin), yang terkait dengan fenomena-fenomena atau topik spesifik yang menjadi acuan dan landasan penciptaan karya.

2.2. TEORI WORLDBUILDING

Dalam proses merancang sebuah dunia fiktif, agar dapat dipercaya oleh penonton atau *audience* akan diperlukan penerapan sebuah unsur logika pada elemen di dalam cerita dunia itu sendiri. Hal ini dicapai dengan upaya untuk membuat sebuah baseline logika dibalik sebuah dunia fiktif, yang akan dapat menjembatani para penonton ke dalam cerita tersebut. Tujuan dari sebuah *worldbuilding* yang baik seperti pada buku (Baur et al., 2012, 21) yang berjudul *The Kobold Guide to Worldbuilding* “sebuah dunia fiksi yang realis dan terpercaya dapat membangun koneksi.” arti dari kalimat ini adalah kemampuan sebuah dunia cerita untuk berinteraksi dengan para peminatnya atau *audience*. Hal ini akan sangat penting karena dibutuhkan sebuah relasi antara hal-hal yang telah cukup dikenali dengan keseharian orang, dengan elemen yang akan hadir di cerita. Tujuan dari teori ini adalah untuk menjaga seseorang perancang cerita agar dapat membangun sebuah dunia cerita yang memiliki dasar logika cerita tersendiri, yang kemudian dapat memberikan sebuah gambaran jelas yang dapat dimengerti penontonnya.

Seseorang perancang cerita harus dapat membatasi elemen-elemen cerita kearah hal yang dapat dimengerti oleh penonton, seperti keberadaan sebuah struktur sosial yang hadir pada sebuah persekutuan makhluk asing, hingga hukum fisika yang hadir di dunia itu sendiri. Dengan ini sebuah penonton dapat mempercayai akan aturan-aturan yang dipasang oleh penulis karena adanya unsur konsistensi terhadap dunianya untuk menghilangkan kesan sembarangan atau random pada ceritanya. Sebuah konsistensi dari aturan dunia tersebut lah yang kemudian akan

menarik penonton, karena kemampuannya untuk menghasilkan persona akan sebuah dunia yang meski fiktif terkesan seperti tempat baru dan nyata.

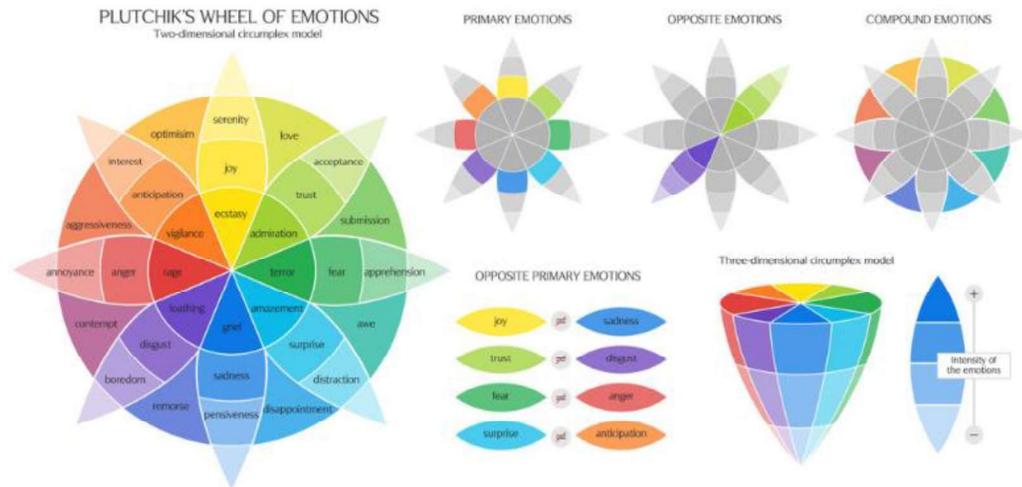
2.3. TEORI DESAIN ENVIRONMENT

Dalam sebuah artikel dari sebuah sekolah online (cg spectrum, n.d.) *environment* desain merupakan “membuat sebuah dunia pada dunia animasi, film, hingga *game*. Yang dapat mengambil bentuk pekerjaan mulai penulis *script*, *concept art*, hingga *design brief* yang digunakan untuk menghidupkan *background*, *layout* dan *environment* dari sebuah konsep abstrak.” Dalam sebuah buku yang berjudul *Other Worlds: How to Imagine, Paint and Create Epic Scenes of Fantasy* karya (Kidd, 2010, 271) ia menjelaskan bahwa “ketika sedang menciptakan sebuah kota aneh yang baru dengan arsitekturnya, diperlukan untuk pertama memikirkan lingkungan atau *environment* dari kota itu tersebut.” Yang dimaksud dari ini adalah kepentingan sebuah lingkungan dalam merealisasikan atau menghidupkan sebuah lingkungan dalam sebuah cerita dimana dunianya merupakan hal fiktif. (Kidd, 2010, 290-301) juga menjelaskan metode penting untuk membangun sebuah *environment* yang baik, mulai dari tahap ide, warna, pembentukan, perubahan, *rendering*, hingga *experimental* gambar secara digital.

2.4. TEORI EMOSI

Emosi merupakan suatu hal yang sering digunakan seseorang untuk mendeskripsikan perasaan yang ia rasakan secara internal. Namun menurut (Plutchik, 2001, 348) “emosi merupakan sebuah metode komunikasi antara sebuah kelompok untuk meningkatkan persentase *survival* seseorang.” Plutchik menemukan bahwa seseorang dapat memiliki 8 emosi primer, yang kemudian bisa digambarkan dengan teori yang sama dengan *color wheel* seperti pada gambar 1. Ia mengimplementasikan teori yang sama dengan teori warna untuk menemukan hasil dari pencampuran emosi, seperti merah dengan biru menghasilkan warna ungu, sedangkan kebahagiaan/*joy* dicampur dengan kepercayaan/*trust* dapat menghasilkan emosi cinta/*love*. Ia menggambarkan *wheel of emotion* dalam bentuk

3D, dimana semakin kebawah emosi tersebut semakin pudar serta spesifik karena merupakan percampuran antara perasaan yang lainnya.



Gambar 2.1. Plutchik's Wheel of Emotion

(6seconds.org)

2.5. TEORI REALISM

Dengan hadirnya sebuah garis dasar dari sebuah dunia cerita film maka hadirilah sebuah unsur realisme dari dunia cerita itu sendiri. Realisme merupakan sebuah kata yang telah digunakan untuk merepresentasikan sebuah fase pergerakan seni pada abad ke-17, yang menurut sebuah *article* milik (The Editors of Encyclopædia Britannica, 2023) memiliki tujuan untuk “penggambaran yang jujur dan akurat tentang model-model yang bersifat alami dan kontemporer.” Dalam kata lain tujuan dari pergerakan realisme adalah untuk memperlihatkan sebuah hal secara nyata untuk memberikan sebuah penggambaran jelas yang sebenar-benarnya. Tidak jarang bagi karya seni realisme untuk digunakan untuk memperlihatkan akan kepahitan realita yang ada di dunia, seperti karya seni oleh Gustave Courbet yang bernama *A Burial at Ornans*.

A Burial at Ornans merupakan sebuah karya seni yang menggambarkan sebuah kesedihan untuk melalui proses duka seseorang. Dari karya seni ini dapat dilihat

bahwa genre realisme merupakan sebuah penggambaran yang berbentuk literal dan terus terang dan semirip mungkin dengan kenyataan di dunia.

2.6. TEORI EXPRESSIONISM

Expressionism merupakan sebuah pergerakan seni yang (The Editors of Encyclopædia Britannica, 2023) hadir pada abad ke-20, dengan tujuan untuk “menggambarkan sebuah peristiwa dengan adanya distorsi, berlebihan, primitivisme dan fantasi.” Dalam kata lain *expressionism* merupakan sebuah metode penggambaran yang telah sangat di eksagerasi untuk menyampaikan sebuah perasaan dan ekspresi dari seseorang.

Expressionism sendiri merupakan sebuah pergerakan yang meski awalnya kurang disetujui oleh komunitas seni, kini telah memberikan hasil karya yang telah di abadikan. Sebuah contoh dari karya yang mengambil gaya *expressionism* adalah karya seni Vincent van Gogh yang bernama The Starry Night. Menurut (Museum of Modern Art, n.d.) karya seni The Starry Night oleh Vincent van Gogh menggambar hasil observasinya akan pemandangan dari jendelanya kamarnya beserta dengan emosi dan perasaan yang ia miliki akan pemandangan tersebut menjadi satu.

Dengan berjalannya waktu gaya *expressionism* juga berkembang dan mulai diangkat dan diadaptasikan pada film animasi, seperti film pendek karya Warner Brothers What’s Opera, Doc? Yang menurut (Johnson, 2014) “menggunakan campuran akan *cubism*, *expressionism* dan *surrealism* dengan gaya 1950 untuk mempesona visual penonton.” Berbeda dengan gaya *expressionism* yang dahulu film ini memiliki tampilan yang lebih *modern* dengan visual yang lebih *minimalistic* serta penggunaan warna untuk memberikan emphasis akan perasaan tokoh.

2.7. TEORI SURREALISM

Selain *expressionism* sebuah pergerakan gaya gambar lainnya yang juga cukup mengguncang dunia seni adalah *surrealism*, sebuah pergerakan yang mengguncang berbagai materi baik dari seni tulis hingga filsafat. Menurut sebuah artikel museum (Tate, n.d.) “*surrealism* bertujuan untuk merevolusikan pengalaman seseorang,

dengan menyeimbangkan antara pikiran rasional dengan pikiran di alam bawah sadar.” Suralisme sendiri hadir dari eksplorasi seseorang psikolog bernama Sigmund Freud dalam materi alam bawah sadar atau dalam kata lain mimpi.

Menurut (Ali, 2017, 211) dikatakan bahwa “Sigmund Freud menjelaskan bahwa mimpi merealisasikan atau mengaktualisasikan keinginan-keinginan yang ditekan,” dan dari sini para seniman pun mulai mengeksplorasi seni dari keinginan manusia yang tersembunyi.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Film “A Light in The Dark” menceritakan kisah seorang anak bernama Mei, yang harus menghadapi sebuah pendatang yang asing bagi dirinya. Mei sendiri merupakan seorang anak yang sangat pemalu dan tidak biasa menghadapi orang asing, karena ini Mei pun menolak sang pendatang. Hingga pada akhirnya sang pendatang menjadi sebuah cahaya yang menemaninya melalui kegelapan. Film ini merupakan sebuah film silent yang mengangkat *genre slice of life dan triller*, yang akan mengambil bentuk animasi *2D frame by frame*.

