

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **3.1. KONSEP FILM ‘SAYANGKU, LASMAYA’**

Film ‘Sayangku, Lasmaya’ adalah sebuah film yang bercerita tentang kisah seorang ibu (Mia) yang kehilangan anaknya (Lasmaya), dan anjing mereka yang bernama Cepuk yang sudah tidak terurus karena kesedihan Mia. Film ini ingin menceritakan sebuah kisah kehilangan terhadap sesuatu yang berharga, serta ingin menceritakan rasa-rasa yang muncul dari kehilangan tersebut. Mulai dari rasa kesedihan yang muncul, sampai ke rasa harapan setelah melewati fase kesedihan tersebut.

Film ini ingin menekankan rasa kehilangan tersebut, secara khususnya perasaan manusia yang seringkali sulit dan enggan untuk melepaskan masa lalunya, dan seakan-akan tidak mau bergerak maju, alhasil manusia lupa akan keadaan hidupnya sekarang karena terlalu fokus untuk menggenggam masa lalunya itu. Hal ini bisa terlihat jelas dalam film ‘Sayangku, Lasmaya’, karena sang ibu, Mia, setelah kehilangan anaknya Lasmaya, membuat anjing mereka Cepuk menjadi tidak terurus.

Untuk warna yang mendukung Tata Musik dari film ‘Sayangku, Lasmaya’ ini, digunakan penggunaan warna yang mendukung adegan dalam hal emosi yang ingin dimunculkan. Seperti penggunaan tone hangat untuk adegan Mia sedang mengenang memorinya bersama Lasmaya ketika dia masih hidup. Sebaliknya di adegan dimana Mia terlihat depresi dan hanya mau mengenang masa lalunya digunakan tone warna yang terkesan lebih dingin dan gelap untuk menunjukkan rasa kesedihan itu. (Timby, 2020) Hal tersebut dilakukan dengan harapan untuk menciptakan kontras terhadap adegan yang benar-benar bahagia dan yang benar-benar sedih, karena kebalikan dari emosi bahagia adalah emosi sedih. (Mohsin, 2019)

Lalu untuk scoring itu sendiri diciptakan untuk memunculkan beberapa emosi saat dalam proses kehilangan, dari rasa nostalgia mengenang apa yang sudah hilang, sampai ke rasa kesedihan intens yang muncul. Sebagai contoh dalam adegan dimana Mia menangis karena teringat hari kematian anaknya melewati mimpi, digunakan alat-alat musik yang terkesan menghasilkan suara sedih seperti piano dan viola. (Huron, 2014)

### 3.2. TAHAPAN KERJA



Tahapan kerja dari karya ini berawal dari pra-produksi, di fase ini, kami bermulai dari *brainstorming* ide untuk konsep dari karya yang mau kami buat. Secara Tata Musik, konsep yang ingin dipakai adalah pemakaian Tata Musik yang sedikit namun digunakan dalam beberapa adegan yang mengedepankan emosi untuk menciptakan kontras perubahan emosi antar adegan. Sementara secara warna pemikiran yang sama dilakukan, yaitu pembuatan kontras antar adegan untuk menekankan perbedaan emosi karakter.

Untuk tahap observasi, secara Tata Musik lagu ‘Amateur’ karya Mikha Angelo menjadi acuan, secara konsep dan secara alur lagu. Sementara secara warna, film ‘Let’s Eat’ menjadi acuan utama. Dalam proses observasi ini, ada beberapa karya yang sebenarnya dipertimbangkan untuk dijadikan acuan, sebagai contoh adalah film ‘Spider-Man: Into the Spider-Verse’, yang awalnya ingin dijadikan sebagai acuan gaya dari film kami, dan lagu-lagu musik klasik seperti ‘Clair de

Lune' karya Debussy dijadikan sebagai referensi Tata Musik. Namun karya-karya tersebut alhasil tidak dipakai secara kuat dalam dijadikan bahan observasi untuk film kami.

Di saat yang bersamaan, proses studi pustaka untuk pembuatan skripsi ini dimulai. Secara umum, ada dua teori yang ingin dipakai dalam pembuatan skripsi ini, yaitu teori warna, dan teori musik, berhubung skripsi ini membicarakan tentang warna serta Tata Musik dari film yang akan dibuat. Sementara teori-teori lainnya dipakai sebagai pendukung dua konsep utama ini, sebagai contoh model warna HSV yang akhirnya dipakai sebagai alat utama dalam menentukan elemen warna yang terdapat di dalam sebuah adegan.

Setelah itu, barulah dibuat storyboard dan animatic. Dalam animatic ini, eksplorasi penggunaan suara untuk sebuah adegan dilakukan. Akan dicatat adegan apa perlu menggunakan suara apa saja, dan dalam sebuah adegan, suara apa saja yang akan bisa muncul. Selain itu, dalam tahap ini juga dipilih adegan-adegan yang akan menggunakan Tata Musik. Selain itu dalam dalam fase ini juga ditentukan warna apa yang akhirnya ingin digunakan dalam adegan-adegan, dan bagaimana kontras tersebut bisa diraih.

Lalu dalam tahap produksi, proses eksplorasi, mau itu dari segi Tata Musik maupun warna dilakukan. Secara Tata Musik penulis melakukan eksperimen dalam menggunakan melodi seperti apa, akor apa yang akan digunakan, serta instrumen yang dipakai, semua berdasarkan dari tahap observasi yang sebelumnya sudah dilakukan. Secara warna, proses eksplorasi lebih banyak dari lighting apa yang akan dipakai yang bisa sesuai beracu kepada konsep warna yang telah ada. Proses eksplorasi warna ini juga dilakukan dalam tahap grading warna yang bisa memunculkan emosi yang ingin ditekankan.

Saat editing, tahap terakhir dalam sebuah produksi film bisa dilakukan, yaitu post-produksi. Proses penambahan sound yang telah dirancang saat masa produksi bisa dimasukkan sesuai animatic yang telah dibuat, dan juga Tata Musik yang telah dibuat setelah eksplorasi bisa dimasukkan. Setelah semua itu selesai barulah bisa dilakukan grading warna yang sesuai konsep warna yang ada.

### **3.3. OBSERVASI**

Secara keseluruhan, film ‘Sayangku, Lasmaya’ ini terinspirasi besar dari film animasi 3D pendek yang berjudul ‘Let’s Eat’ karya Anamon Studios, film ini menceritakan tentang kisah hubungan seorang ibu dan anaknya, dimana dengan seiring berjalannya waktu, hubungan mereka semakin jauh, namun mereka bisa menemukan titik tengah dan terhubung kembali melewati masakan mereka.

Film ‘Sayangku, Lasmaya’ ini khususnya mengambil inspirasi besar dari style serta kisah yang mau disampaikan, dengan keselarasan dalam hubungan ibu dan anak tersebut. Namun untuk style sendiri, warna adalah salah satu faktor terbesar dimana kami mengambil inspirasi dari film tersebut. Untuk menemukan sebuah mood dari adegan beserta emosi yang dirasakan oleh sebuah karakter dalam sebuah adegan, lebih baik melihat persentase dari HSV adegan tersebut. (Lukmanto, 2020)

Bisa dilihat dari foto di bawah, dimana tone keseluruhan adegan memiliki kesan dingin, harmoni warna monokrom, dan dengan saturasi yang rendah, ditambah dengan luminance / value yang rendah pula yang menghasilkan gambar yang gelap. Hal ini digunakan untuk menunjukkan hubungan antara ibu dan anak yang mulai menjauh alhasil menimbulkan perasaan sedih. Secara detil, HSV dari adegan dibawah yang menjadi bahan observasi kami adalah berikut, Hue 230~ (Biru), saturasi yang cukup rendah yang tidak melebihi persentase 52%, serta value

yang cukup rendah dengan titik tercerah yang bisa penulis temukan memiliki persentase 27%.



Gambar 6. Film 'Let's Eat' & Color Palette

(YouTube, 2023)

Hal ini selaras dengan konsep warna dari film 'Sayangku, Lasmaya', dimana konsep penggunaan warna yang digunakan mirip dengan film 'Let's Eat', dimana di adegan Mia sedang bersedih di kamarnya setelah teringat hari kematian Lasmaya melewati mimpinya, digunakan hue yang cenderung memunculkan perasaan sedih seperti biru, (Itten, 1970) beserta saturasi dan value yang lebih rendah untuk kembali menekankan perasaan sedih tersebut.

Sementara untuk Tata Musik itu sendiri, bentuk serta alur dari melodi adegan ini terinspirasi dari lagu 'Amateur' karya Mikha Angelo. Lagu ini hanya memiliki piano dan backing vocal serta efek suara tambahan seperti suara ombak untuk mendukung melodi utamanya. Salah satu Tata Musik di akhir film 'Sayangku, Lasmaya' memiliki penggunaan instrumen yang mirip, namun perbedaannya berada di penggunaan strings yang memiliki tujuan pemakaian yang sama dengan backing vokal, serta melodi utama yang menggunakan piano. Hal ini

menghasilkan efek melodi yang lebih jelas dan terkesan lebih personal karena sedikitnya suara lain diluar melodi utama.

Mikha Angelo

♩ = 68

Voice Lead

I see the light that you have cre-a-ted, and

4

Vc. Ld.

feel the wind, all a-round me as i breath a gain. I

7

Vc. Ld.

close my eyes and i be-lieve. Hm - mm. With

10

Vc. Ld.

all the stars that shines a-bove me in a lone - ly night, it's

Gambar 7. Rangkaian melodi lagu 'Amateur' Mikha Angelo

(Koleksi pribadi, 2023)

Lagu ini dimainkan dengan alat musik piano yang merupakan salah satu alat musik yang bisa menghasilkan suara tersedih. (Huron, 2014) Bisa dilihat di gambar di atas tidak ada penggunaan nada minor di rangkaian melodinya, dan hanya menggunakan nada-nada yang tersedia di skala kunci tersebut yaitu di G, alhasil harmoni yang dihasilkan menjadi cenderung mayor. Hal ini dilakukan karena sebuah nada mayor membawakan nuansa positif (Bakker, 2015), dan karena itu lagu ini membawakan rasa harapan dan tidak terlalu sedih meskipun dengan penggunaan alat musik piano, namun tetap membawakan perasaan melankolis.

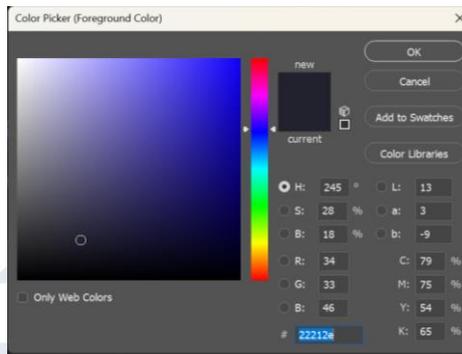
Selain itu, lagu ini menjadi inspirasi dalam penerapan alur untuk Tata Musiking film 'Sayangku, Lasmaya'. Lagu ini memiliki struktur linear dan tidak berulang seperti lagu pop pada umumnya, alhasil bisa menggerakkan sebuah emosi

cerita layaknya sebuah *Three Act Story Structure*. Alur dari lagu ini berjalan terus, dari verse lanjut ke chorus dan langsung berada di coda, atau di akhir lagu, dengan klimaks dari lagu yang terletak di pertengahan chorus, untuk Tata Musik ‘Sayangku, Lasmaya’ yaitu terletak di momen dimana strings ambitus bawah seperti cello mulai ikut bermain.

### **3.4. TEKNIS PENERAPAN & EKSEKUSI**

Film ‘Sayangku, Lasmaya’ adalah sebuah animasi 3D. Proses character design dan concepting banyak menggunakan aplikasi Adobe Photoshop serta aplikasi web Canva. Keseluruhan proses animasi sebagian besar menggunakan aplikasi Maya, sama untuk proses lighting & rendering, yang akan menggunakan Arnold. Sementara untuk proses scoring khusus menggunakan aplikasi DAW Logic Pro.

Perancangan warna dimulai dari tahap observasi, dimana dilihat nilai HSV dari hasil observasi kami, yaitu film ‘Let’s Eat’ untuk adegan-adegan penting dalam membawakan mood. Teknik yang digunakan akan melihat 3 dimensi warna dari HSV, yaitu Hue, Saturation, dan Value (Lukmanto, 2020). Tahap ini menggunakan aplikasi Adobe Photoshop untuk melihat HSV dari sebuah adegan, dengan cara mengambil warna dari elemen yang kurang lebih mirip akan ada di adegan film ‘Sayangku, Lasmaya’, seperti tembok atau kulit karakter. Lalu data yang diambil bisa diterapkan dalam mendesain warna akhir untuk film ini, menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro untuk proses color grading.



Gambar 8. Contoh hasil data dari observasi.

(Koleksi pribadi, 2023)

Sementara untuk sound design dimana aplikasi Excel digunakan untuk menyatat efek sound apa saja yang diperlukan untuk setiap adegan, keseluruhan aset tersebut diambil dari situs resmi Envanto Elements, dan untuk pembuatan Tata Musik itu sendiri berdasarkan timing dari animatic yang telah dibuat, serta proses mengulik lagu dilakukan melewati laptop pribadi, dan setelah menemukan konsep yang bisa dikembangkan, dilanjutkan di studio sound design Universitas Multimedia Nusantara, lebih tepatnya di ruang B609 untuk proses penulisan lagu serta mastering dari Tata Musik tersebut.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA