

suasana yang dapat mengundang kedekatan, kehangatan, dan juga dapat membuat suatu momen terasa istimewa.

2.7.2 Suasana Sepi

Suasana sepi merupakan suasana/atmosphere yang memberikan kesan sepi atau mendorong rasa kesepian. Kesepian adalah kegelisahan yang dirasakan seseorang ketika merasa ditinggalkan, kehilangan, dan kesedihan dari hubungan sosialnya. Menurut Baron dan Bryne (2005) kesepian merupakan sebuah perasaan yang dialami seseorang. Perasaan tersebut cenderung dekat dengan rasa ditinggalkan/terisolasi, tidak bahagia, *hopeless*, dan hampa. Tentunya, suasana pada lingkungan sekitar sangat berpengaruh dalam membuat dan menyampaikan rasa kesepian. Lingkungan dengan suasana sepi biasanya identik dengan ketenangan, sunyi, tidak ada orang di sekitar, dan dingin.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1 Deskripsi Karya

Animated music video “As Long As You Feel Glad” merupakan karya adaptasi *music video* yang menggunakan animasi 2D dan merupakan hasil dari kerja sama ONNI Pictures dengan penyanyi bernama Fadly Zulfikar Ali. *Music video* ini memiliki genre drama romantis. Menceritakan mengenai kisah cinta antara Fadly dengan sosok perempuan bernama Laura. Namun seiring berjalannya waktu, perasaan cinta dari Laura kepada Fadly memudar.

3.2 Konsep Karya

Konsep penciptaan dari *animated music video* “As Long As You Feel Glad” mengangkat cerita cinta antara Fadly (M,20) dan Laura (F, 20) yang terinspirasi dengan kisah nyata dari Fadly Zulfikar Ali. Maka dari itu, pesan-pesan yang ada pada lagu ini bersifat personal. Makna yang ingin disampaikan kepada penonton dari *music video* animasi ini adalah. Cinta tidak selalu sempurna, terkadang kita harus merelakannya agar dia bahagia.

Konsep Bentuk yang digunakan pada *animated music video* “As Long As You Feel Glad” menggunakan bentuk animasi 2D. *Style* animasi yang difokuskan adalah semi realis dengan *clean modern animation* dan juga *movement* yang minimalis. Pewarnaan utama pada *music video* animasi ini fokus kepada warna pastel dengan *lineart* yang memiliki warna yang sedikit lebih gelap dari warna dalamnya agar. Selain itu, animasi ini juga menggunakan *lighting*, *shading*, dan *ambience*. Teknik yang digunakan pada *music video* ini adalah animasi *frame by frame*.

Plot berawal dari Fadly dan Laura yang merupakan teman dekat yang saling jatuh cinta dan menjadi pasangan. Mereka sering melakukan kegiatan yang romantis sehari-harinya. Namun, kisah cinta yang mereka miliki tidak sempurna. Rasa cinta Laura terhadap Fadly semakin hari semakin pudar. Laura menjadi cuek kepada Fadly dan Fadly menjadi gelisah karenanya. Tetapi Fadly tidak putus asa dan tetap melakukan yang terbaik untuk Laura asalkan Laura tetap bahagia walaupun tidak bersama Fadly.



Gambar 4. Gaya visual *music video* animasi “White Snow” by Eve (“White Snow” Eve, 2022)

“White Snow” Eve merupakan salah satu contoh dari *animated music video* yang sangat menarik. White Snow menggunakan animasi yang *clean modern animation* dan *movement* yang minimalis dengan *style* yang semi realis.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



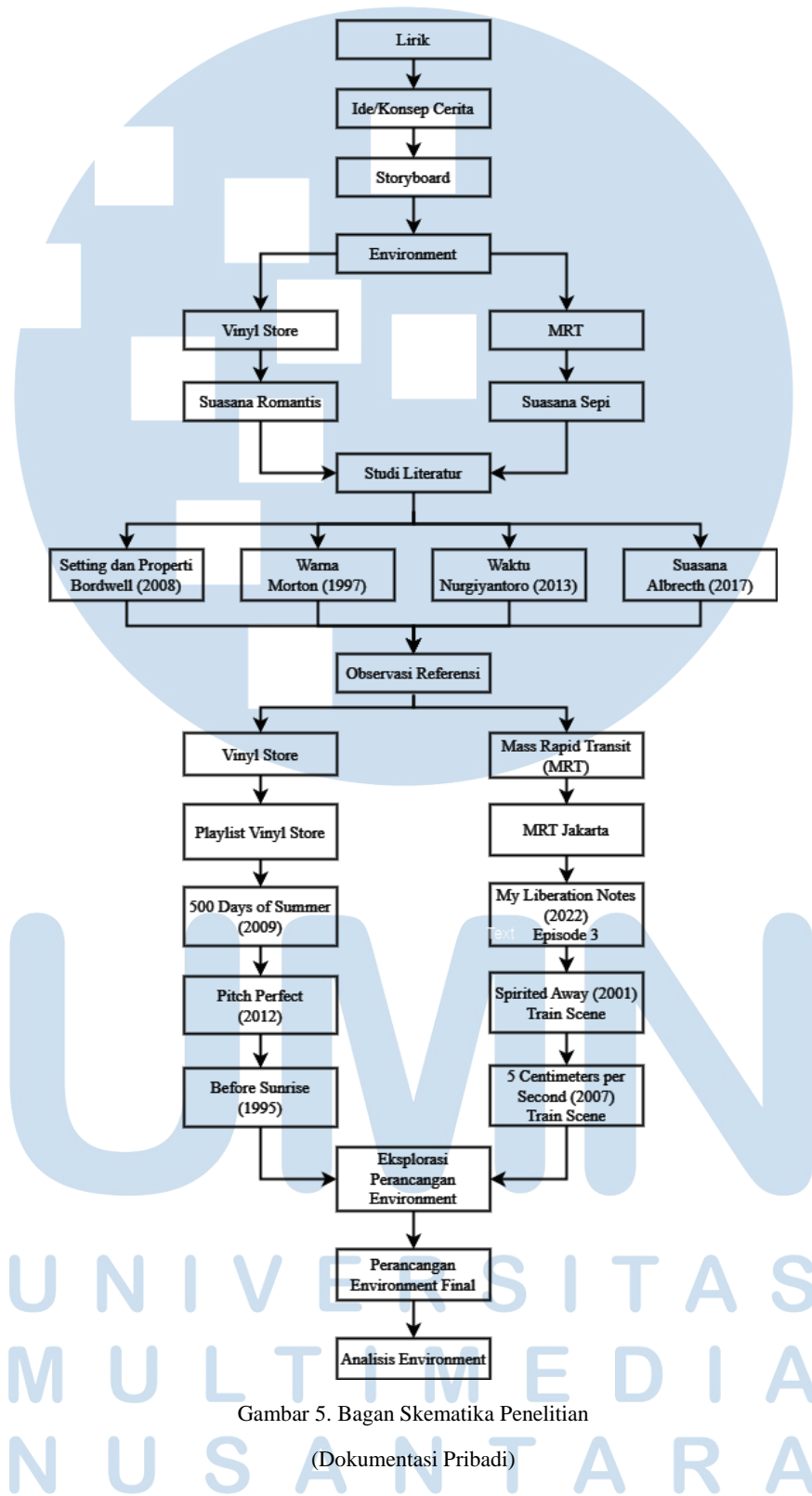
Gambar 5. Gaya visual music video animasi “That's Why I Gave Up on Music” by Yorushika
 (“White Snow” Eve, 2022)

“That’s Why I Gave Up on Music” dari Yorushika juga merupakan salah satu referensi *animated music video* yang digunakan untuk karya ini. Gaya visual animasi pada *music video* ini juga menggunakan *clean modern animation* dan *movement* yang minimalis dengan *environment* yang minimalis.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3 Tahapan Kerja



Gambar 5. Bagan Skematika Penelitian

(Dokumentasi Pribadi)

a. Konsep Cerita

Pada saat mencari ide dan gagasan, penulis dan kelompok berdiskusi dan sepakat untuk bekerja sama dengan Fadly pada lagu barunya “As Long As You Feel Glad”. Dengan diskusi tersebut, penulis dan kelompok akhirnya sepakat untuk membuat cerita yang terinspirasi dari pengalaman pribadi Fadly. Hal ini dikarenakan lagu “As Long As You Feel Glad” merupakan lagu yang sangat personal baginya. Walaupun terinspirasi dari kisah nyata yang terjadi oleh Fadly, Penulis dan kelompok memutuskan untuk menggunakan tema fantasi untuk memvisualisasikan cerita. Setelah melakukan diskusi yang lebih mendalam, penulis dan kelompok memutuskan untuk menggunakan beberapa tempat dari pengalaman pribadi Fadly.

Dari kesepakatan tersebut, terbuatlah *storyboard* dan *color script* dari cerita ini yang juga menggunakan beberapa sumber dari beberapa film dan kota Jakarta sebagai referensi. Dengan adanya *storyboard* dan *color script*, maka langkah selanjutnya adalah untuk membuat *environment* yang sesuai.

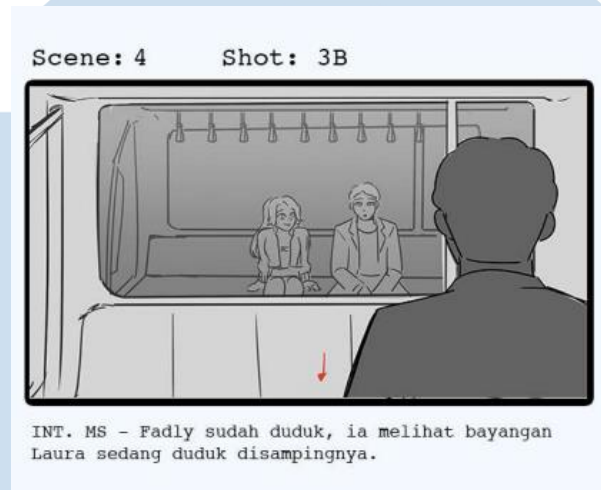
b. Analisis Kebutuhan *Environment* pada *Storyboard*



Gambar 6. *Storyboard scene 2 shot 1*
(Dokumentasi Pribadi)

Dari *storyboard* yang telah diberikan, penulis dapat menyimpulkan bahwa *shot* yang akan digunakan adalah *long shot* sehingga interior *vinyl* terlihat lebih luas. Posisi karakter berada pada tengah *shot*. Terdapat foreground *vinyl shelf* yang

menutupi bagian sebelah kiri *shot*. *Vinyl shelf* juga terdapat pada middle dan background *shot*. *Shot* ini menggunakan satu titik perspektif yang terdapat pada bagian tengah *shot*.



Gambar 7. *Storyboard scene 4 shot 3*
(Dokumentasi Pribadi)

Dari *storyboard* yang telah diberikan, penulis dapat mengetahui bahwa *shot* ini merupakan medium *shot* yang diambil dari bagian belakang tokoh yang sedang duduk di bangku MRT. Tokoh terletak pada bagian kanan dari *shot*. Terlihat kursi di depan tokoh dan juga jendela yang memiliki pantulan kaca yang kuat.

c. Studi Literatur

Tabel 1. Keterkaitan Teori

Teori	Penulis	Penggunaan Teori
<i>Setting</i> dan Properti	Bordwell (2008)	Untuk memvisualisasikan <i>setting</i> dan properti yang tepat pada <i>environment</i> demi mendapatkan suasana romantis dan sepi.
Warna	Morton (1997)	Untuk menjadi acuan penggunaan warna yang sesuai dengan <i>environment</i> agar dapat mendukung suasana.
Waktu	Nurgiyantoro (2013)	Untuk menjadi acuan dalam memvisualisasikan waktu yang tepat demi mendapatkan suasana yang romantis dan sepi.
Suasana	Albrecth (2017)	Untuk menjadi acuan dalam menggambarkan suasana pada sebuah <i>environment</i> .

d. Observasi Referensi

1. Vinyl store

a) Setting dan Properti





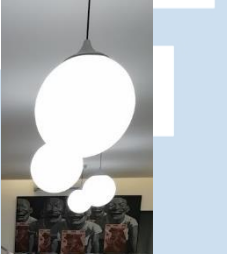
Gambar 8. Playlist Vinyl store

(Dokumentasi Pribadi)

Dalam perancangan *environment vinyl store* pada karya animasi “As Long As You Feel Glad”, Penulis melakukan observasi pada salah satu *vinyl store* bernama Playlist Vinyl Store yang berada di Rukan Grand Aries Niaga, Jakarta Barat. Observasi dilakukan untuk menjadi acuan yang akan digunakan di dalam proyek *music video* animasi “As Long As You Feel Glad”. Salah satu acuan yang diambil oleh penulis adalah desain dari interior pada *vinyl store* tersebut. Playlist Vinyl Store memiliki bentuk desain yang simpel dan terlihat antik. Lingkungan pada *vinyl store* sangat bersih dan terawat. Pada Playlist Vinyl Store terdapat tiga baris *vinyl shelf* yang diisi dengan berbagai macam *vinyl* album. Pada dinding juga beberapa album *vinyl* dan poster yang dipajang. Pada bagian ujung dari toko ini, terdapat beberapa bangku untuk duduk dan mendengarkan *vinyl*.

Tabel 2. List Properti Playlist Vinyl store

Properti	Gambar	Penjelasan
<i>Vinyl shelf 1</i>		<i>Vinyl shelf</i> bentuk pertama berada pada bagian kiri, kanan, belakang, dan tengah dari ruangan. <i>Vinyl shelf</i> terbuat kayu papan berwarna coklat. Pada <i>vinyl shelf</i> terdapat dua tipe penyimpanan album yaitu pada bagian atas dan bawah <i>vinyl shelf</i> .

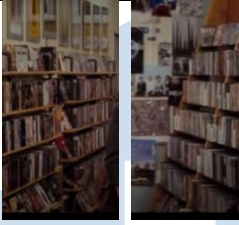


Vinyl shelf 2		Vinyl shelf kedua terdapat pada dinding bagian kiri dan kanan ruangan. Vinyl shelf ini digantung pada dinding dari ruangan. Terdapat tiga baris vinyl shelf dan album dipajang berdiri.
Vinyl album		Vinyl album pada toko ini sangat beragam dan disusun sesuai dengan genrenya. Warna pada album juga sangat bervariasi.
Lampu		Lampu pada toko ini berbentuk bulat dan terletak pada tengah ruangan. Lampu bulat memberikan kesan elegan.



Gambar 9. Scene vinyl store pada film “500 Days of Summer” (2009)
 (“500 Days of Summer”, 2009)

Penulis juga menggunakan scene dari film 500 Days of Summer (2009) sebagai acuan. Pada scene ini, Tom dan Summer sedang dalam kencan dan mereka mengunjungi sebuah vinyl store. Environment vinyl store pada scene ini lebih ramai dibandingkan dengan Playlist Vinyl store. Album vinyl yang dipajang lebih beragam. Terdapat dua tipe vinyl shelf, yang pertama adalah vinyl shelf yang berada di bagian kiri dan kanan shot yang berbentuk tinggi ke atas. dan yang kedua adalah vinyl shelf berbentuk seperti meja yang terdapat pada bagian tengah shot.

Tabel 3. List Properti Vinyl Store “500 Days of Summer”

Properti	Gambar	Penjelasan
Vinyl shelf 1		Vinyl shelf berdiri yang berada pada bagian kiri dan kanan dari <i>shot</i> . Vinyl shelf terbuat kayu. Pada vinyl shelf terdapat enam baris vinyl album. Album pada vinyl shelf tersusun dengan posisi berdiri dan menyamping sehingga gambar pada album vinyl tidak terlihat.
Vinyl shelf 2		Vinyl shelf yang terletak pada bagian tengah <i>shot</i> memiliki bentuk yang berbeda dengan vinyl shelf lainnya. Vinyl shelf ini memiliki tinggi yang lebih pendek dan album disusun dengan posisi gambar yang bisa langsung dilihat pelanggan. Vinyl shelf memiliki dibagi menjadi dua sisi dan terbuat dari bahan besi.
Poster		pada bagian dinding dari vinyl store terdapat berbagai poster album yang dipajang dengan bentuk dan warna yang berbeda-beda.

b) Warna



Gambar 10. Scene vinyl store pada film “Pitch Perfect” (2012)

(“Pitch Perfect”, 2012)

Penulis menggunakan *scene* dari film “Pitch Perfect” (2012) sebagai referensi untuk warna. *Scene* yang digunakan adalah pada saat tokoh Beca and Jesse pergi ke sebuah *vinyl store* berdua. Pada *scene* ini, penulis menemukan bahwa lingkungan *vinyl store* memiliki warna yang cenderung *warm*. Warna dari album *vinyl* dan *vinyl shelf* pada *environment* tersebut memiliki warna yang cenderung cokelat. Warna yang digunakan bukan hanya membuat *vinyl store* ini terlihat lebih antik. Tetapi

warna pada *scene* tersebut juga dapat menambah kesan yang hangat, nyaman, dan tenang. Sehingga sangat ideal untuk mendukung adegan romantis pada *scene* tersebut.

c) Waktu



Gambar 11. *Scene vinyl store* pada film “500 Days of Summer” (2009)
 (“500 Days of Summer”, 2009)

Dalam memilih waktu yang tepat untuk *environment vinyl store* pada *music video* “As Long As You Feel Glad”, penulis menggunakan *scene* dari film drama indie “500 Days of Summer” (2009). Pada *scene* ini, terdapat adegan yang romantis antara Summer dan Tom yang sedang berkencan di sebuah *vinyl store* pada siang hari. Pada umumnya *vinyl store* buka dari pagi hari sekitar jam 10 dan tutup malam hari sekitar jam 8 malam. Siang hari juga bisa menjadi waktu yang cocok dengan suasana yang romantis. Terutama pada tempat seperti *vinyl store*. Salah satu faktor yang membuat siang hari menjadi waktu yang cocok untuk momen romantis pada *vinyl store* adalah aktivitas sehari-hari yang padat, sehingga dapat menciptakan ketenangan. Dengan lingkungan yang tenang, suasana pada adegan berdua dapat lebih romantis.

d) Suasana romantis



Gambar 12. *Scene* romantis pada film “Before Sunrise” (1995)

(“Before Sunrise”, 1995)

Dalam merancang suasana romantis yang tepat untuk *environment vinyl store*, penulis menggunakan salah satu *scene* romantis dari film seri “Before Sunrise” (1995). *Scene* yang diambil adalah pada saat Jesse yang menghabiskan hari terakhirnya dengan Celine sebelum berpulang ke Amerika. Salah satu lokasi kencan mereka adalah *vinyl store* untuk mendengarkan album *vinyl*. Pada *environment scene* ini, suasana romantis dapat didorong melalui pemilihan warna lighting yang soft dan set dengan warna yang dominan coklat membuat suasana yang memberikan sedikit kesan hangat. Selain itu *vinyl store* juga ideal dengan adegan yang romantis. Karena tempat seperti *vinyl store* biasanya dapat menyatukan tokoh atas selera mereka terhadap musik. *vinyl store* pada *scene* tersebut tidak memiliki banyak orang di dalamnya sehingga suasana menjadi tenang dan cocok untuk membuat momen yang romantis.

2. MRT

a) *Setting dan Properti*

Dalam merancang *environment interior* gerbong MRT, penulis terinspirasi dengan MRT yang terdapat di kota Jakarta. Penulis melakukan observasi pada tanggal 28 September 2023.






Gambar 13. MRT Jakarta

(Dokumentasi Pribadi)

MRT Jakarta yang telah beroperasi sejak tahun 2019 dan kondisinya saat ini masih sangat terawat dan bersih. MRT di Jakarta memiliki tata ruangan yang tersusun rapih, terlihat luas dan nyaman. Dalam gerbong terdapat total 26 tempat duduk penumpang yang terbagi menjadi 6 bagian dengan bagian tengah yang memiliki tempat duduk yang lebih luas. Terdapat 4 pintu otomatis dalam satu gerbong, 2 pada setiap sisi. Di atas setiap pintu terdapat sebuah petunjuk arah untuk penumpang. Terdapat pegangan atau tangan pegangan yang nyaman di sepanjang MRT. Design pada gerbong MRT sangat modern dan terlihat seperti minimalis.

Tabel 4. List Properti MRT Jakarta

Properti	Gambar	Penjelasan
Pintu MRT		Pada satu gerbong terdapat 2 pintu otomatis pada sisi kiri dan kanan. Pintu terbuat dari aluminium sehingga sedikit reflektif. Pada pintu terdapat sebuah kaca untuk melihat bagian luar gerbong. Di atas pintu terdapat peta perjalanan MRT.
Jendela		Jendela terletak pada atas kursi. Jendela pada MRT Jakarta berbentuk persegi panjang tanpa sudut dengan garis yang membelahnya. Jendela dilapiskan dengan lapisan film agar cahaya dari luar tidak mengganggu bagian dalam gerbong. Hal ini juga membuat jendela menjadi lebih reflektif.
kursi		Terdapat enam kursi pada satu gerbong mrt. Tiga pada bagian kiri dan tiga pada bagian kanan. Pada foto yang diambil, kursi terlihat mampu menampung tujuh penumpang. Pada bagian kiri dan kanan kursi terdapat pegangan tangan. Kursi pada gerbong berwarna biru muda.

Pegangan tangan gantung (<i>Hand strap</i>)		<i>Hand strap</i> terletak pada atap dari gerbong. <i>Hand strap</i> pada MRT Jakarta berwarna putih.
---	---	---

b) Waktu



Gambar 14. Kereta pada film animasi “5 Centimeter per Second” (2007)
 (“5 Centimeter per Second”, 2007)

Untuk menggambarkan waktu dengan tepat, penulis menggunakan *scene* kereta dari film “5 Centimeter per Second” (2007) sebagai referensi. Waktu yang digunakan pada *scene* adalah malam hari. Waktu malam hari sering dikaitkan dengan suasana yang tenang dan hening. Pencahayaan pada malam hari juga lebih redup dan terbatas. Sehingga dapat terlihat dengan jelas pantulan bayangan karakter pada jendela kereta. Hal ini terjadi karena jendela yang gelap kontras dengan cahaya dan datang dari dalam kereta.

c) Warna



Gambar 15. Kereta pada film animasi “Spirited Away” (2001)
 (“Spirited Away”, 2001)

Dalam pemilihan warna yang akan digunakan pada pembuatan *environment* MRT, Penulis terinspirasi dengan warna yang digunakan pada *environment* kereta pada film “Spirited Away” (2001). *Scene* ini adalah pilihan yang sangat relevan dan dapat membantu untuk menyampaikan suasana sepi. Warna memiliki peranan yang penting pada *scene*, yaitu untuk menciptakan atmosfer dan emosi. Warna kecoklatan dan *warm* yang digunakan pada *scene* ini memberikan kesan yang muram, hangat dan tenang. Keseimbangan warna *warm* pada kereta dan *cold* pada bagian luar kereta pada *scene* ini juga membantu dalam penggambaran suasana tenang dan hening pada *scene*. Kombinasi dari semua ini membuat *environment* menjadi lebih sepi.

d) Suasana

Dalam pemilihan referensi film animasi untuk menggambarkan suasana, Penulis menggunakan *scene* film “Spirited Away” (2001) dan “My Liberation Notes” (2022) sebagai acuan dalam pembuatan *environment* MRT yang memperkuat suasana sepi. *Scene* yang digunakan pada referensi Spirited Away adalah pada saat Chihiro Ogino duduk bersama dengan Kaonashi di dalam sebuah kereta. Sedangkan *scene* yang dari My Liberation Notes adalah pada saat Yeom Gi-jeong pulang menggunakan MRT pada malam hari.



Gambar 16. Kereta pada film animasi “Spirited Away” (2001)

(“Spirited Away”, 2001)

Pada *scene* kereta dari film “Spirited Away”, suasana sepi digambarkan dengan kereta yang tidak ada penumpang selain Chihiro Ogino dan Kaonashi. Kereta yang terlihat sangat bersih, mencerminkan kekosongan pada kereta. Dan

warna yang monokrom coklat yang tidak terlalu mencolok membuat kereta terlihat luas, tenang, dan sepi. Posisi karakter yang berdekatan yang duduk di tengah tempat duduk yang luas juga membuat *scene* terasa sepi.



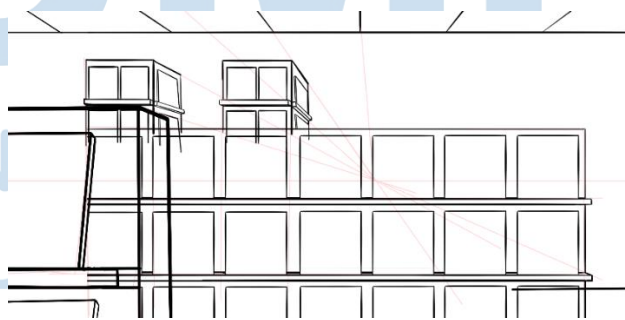
Gambar 17. MRT pada film seri “My Liberation Notes” (2022) Episode 3
 (“My Liberation Notes”, 2022)

Pada *scene* Kereta dari film “My Liberation Notes”, suasana sepi terdapat pada transportasi umum seperti MRT yang tidak memiliki banyak penumpang pada malam hari. Posisi duduk penumpang yang terpencar juga membuat tempat duduk terlihat sangat luas. Warna yang gelap dan pucat juga membantu dalam menggambarkan suasana yang sepi dan melengkapi suasana malam yang tenang. Suasana sepi juga didukung melalui pencahayaan yang terbatas pada malam hari.

e. Eksplorasi Perancangan *Environment*

1. *Vinyl store*

Dalam merancang *environment vinyl store*, penulis melakukan observasi dari berbagai referensi. Setelah mendapatkan hasil dari observasi, penulis membuat sebuah denah dan sketsa awal untuk eksplorasi *setting* dan properti yang dapat digunakan pada karya.



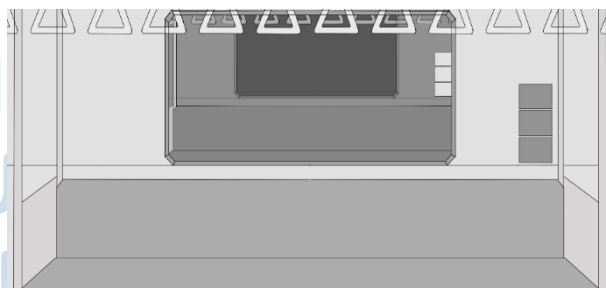
Gambar 18. Sketsa Awal *Vinyl store*
(Dokumentasi Pribadi)

Pada sketsa awal ini, penulis berusaha untuk menggapai *environment* yang sesuai dengan deskripsi pada *storyboard*. Pada deskripsi *storyboard vinyl store* menggunakan *longshot* dengan menggunakan satu titik perspektif. Pada sisi kiri *shot* terdapat *foreground* berupa *vinyl shelf*, dan rak juga ada pada bagian middle dan background dari *shot*. Pada *scene* ini, tokoh Fadly dan Laura sedang berkencan pada sebuah *vinyl store*. mencari album *vinyl* dari penyanyi berjudul “Fine Line” kesukaan Laura.

Penulis menggunakan warna yang sesuai dengan *colorscript* yang diberikan untuk mendukung suasana romantis pada *scene* tersebut. warna yang digunakan adalah warna yang warm sehingga dapat menciptakan kesan yang hangat, tenang, dan romantis. waktu yang tepat pada *scene* ini adalah siang hari sekitar jam 2 menuju 3, karena pada waktu tersebut aktivitas sehari-hari yang berkurang membuat tempat seperti *vinyl store* menjadi kurang ramai. Selain itu, pencahayaan pada waktu tersebut dapat memberikan pencahayaan yang warm, hal ini sangat cocok untuk membangun dan mendorong suasana yang romantis.

2. MRT

Bedasarkan *storyboard* yang telah diberikan, *environment* MRT yang digunakan menjadi tempat di mana Fadly bersedih dan merasa kehilangan sosok Laura di hidupnya. Fadly yang duduk menghadap sebuah jendela dan melihat masa lalunya. Pada saat merancang *environment* MRT, Penulis melakukan observasi pada MRT yang terdapat di Jakarta. Pada sketsa awal dari *environment* MRT difokuskan pada *setting* dan properti dari MRT sehingga sesuai dengan *storyboard*. Terutama pada posisi jendela yang tepat menunjukkan pantulan tempat duduk dan tokoh.



Gambar 19. Sketsa awal interior MRT untuk *scene 4 shot 3*
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah itu penulis melakukan eksplorasi untuk warna dan waktu yang tepat untuk digunakan pada *environment* MRT. Untuk mendukung *scene* MRT yang tenang dan sepi, penulis menggunakan malam hari sebagai waktu yang tepat pada *scene* ini. Pada malam hari, transportasi umum seperti MRT akan menjadi sepi dan suasana menjadi sangat tenang. Malam hari juga ideal dengan waktu yang tepat untuk merenung, berimajinasi, dan juga berpikir dalam ketenangan seperti yang terjadi pada Fadly. Warna yang dominan biru dapat lebih mendorong suasana yang sepi dan tenang. Sehingga warna biru menjadi warna yang sangat cocok untuk digunakan pada *environment* ini.

4. ANALISIS

4.1 Hasil Karya

Dalam memproduksi *animated music video* “As Long As You Feel Glad”, *environment* menjadi salah satu aspek yang penting terutama untuk mendukung penceritaan narasi. Dalam karya *music video* “As Long As You Feel Glad” terdapat beberapa aset *environment* berupa halte bus, *vinyl store*, di dalam mobil, *photo box*, MRT, aula, padang rumput, dan jembatan. Penulis akan melakukan analisa hanya pada *environment vinyl store* yang digunakan pada *scene 2 shot 1* dan *environment MRT* yang digunakan pada *scene 4 shot 3*. Hasil analisa akan dibatasi dengan warna, waktu, suasana, *setting*, dan properti.

4.2 Analisis Karya

a. Vinyl store

Vinyl store merupakan salah satu dari setting environment romantis yang digunakan pada animasi music video “As Long As You Feel Glad”. Pada vinyl store ini, tokoh Fadly dan Laura sedang berpacaran dan sedang mencari album vinyl kesukaan Laura.