



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Tugas akhir ini membahas tentang *environment* animasi yang terinspirasi dari film animasi menggunakan gaya lukisan *impressionism*. Tema yang di eksplorasi dalam film pendek animasi ini adalah gambaran perjalanan cerita kehidupan seseorang laki-laki yang mencari arti akan hidup yang di ceritakan melewati puisi yang berjudul “Ramai Yang Dirindukan”. Penulis berperan untuk mendesain *setting* tempat dan suasana.

Gaya lukisan *impressionism* dalam karya tugas akhir ini terinspirasi dari karya-karya pelukis *impressionism* yaitu, Claude Monet dan Armand Guilaumin. Dari lukisan Monet yang memperlihatkan bahwa pewarnaan dan bentuk di lukis sesuai dengan objek asli sehingga terlihat menyatu satu dengan lainnya tetapi dipertegas dengan 1 warna dominan sehingga dapat memunculkan emosi dalam lukisan yang ini merupakan ciri khas dari lukisan Armand Guilaumin.

3.1.1. Sinopsis

Seorang laki – laki muda yang mencari arti kehidupan dengan menunggu kedamaian yang dirindukan nya. Di ceritakan melalui narasi puisi yang dibuat oleh penulis.

Ramai Yang Dirindukan

Mentari pagi menyapa salam nya

Ku pikir ku lepaskan saja

Lembar demi lembaran

Supaya aku tetap waras

Sinar nya mengajak untuk beranjak

Mentari menunjukan keras nya dunia

Secangkir embun pagi

Ia tertawa lantang namun berkelahi

Membangun gerbang untuk memulai

Kesibukan mereka tak ku perduli

Ruang ini menunggu

Raga ini pun tak henti menuliskan

Waktu terus mengalir

Kegigihan

Mengatakan bahwa kini siap

Setiap lembaran

untuk sesuatu yang gigih

Kian menjadi yang di tanggung dan
berarti

Seketika dunia tersaji

Berarti, tapi hampa

Terlihat luas namun mencekam

Derap langkah tiada henti

Rayap melintas tak kenal sepi

Raga ini kian mencari arah

Sampai ku diam dan merenung

Seolah ini bukan ramai yang mereka

Di tepian dunia

Dan aku rindukan

Dunia menatap kearah ku

Berbagai rasa tak serasi

Bercampur dalam ruang kian sempit

Sejenak mengajak untuk berbicara Indah.. Namun..
Secangkir embun telah membilas jiwa Hanyalah bayangan ku
Tapi tunggu, aku merasa ada yang
memanggil Bayangan yang mengantarkan ku
Kurasakan kedamaian dalam hati Lembar yang baru
Gemercik sayu megalun lembut Tapi semua penuh mengisi ruang
Ku pandang alam bersimfoni Dalam hati
Serentak mereka mulai menyapa Berjalan bersama dalam ramai yang
Mereka berkicau bersahutan indah kurindukan
Kian hijau rindang Yang ramai mesra..
terasa dekat dalam ketenangan
Ku terus melangkah
Kemana mereka akan mengantarku

3.1.2. Posisi Penulis

Penulis sebagai pembuat keseluruhan karya dalam pembuatan konsep ide visual hingga merancang *environment* animasi pendek ini.

3.2. Tahapan Kerja Perancangan

Dalam pembuatan 2D animasi film pendek animasi karya tugas akhir, alur perancangan terdiri atas tiga aspek penting yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Ketiga hal ini menjadi bagian penting dalam proses penggarapan sebuah film. Berikut gambaran alur perancangan karya yang dibuat penulis.

Tahapan pertama adalah pra produksi yang dimana menentukan ide dan konsep juga observasi terhadap gaya lukisan impressionism dari beberapa pelukis ternama, seperti Claude Monet dan Armand Guilaumin mengenai ciri dan teknik pada gaya lukisan nya untuk dijadikan bentuk visual dalam karya tugas akhir. Langkah selanjutnya studi pustaka mengenai *environment* dan lukisan *impressionism* lalu membuat sketsa konsep bentuk *environment* lalu ide cerita yang di tuangkan pada *storyboard*. Tahap ke dua yaitu produksi ke pembuatan aset *environment*, pewarnaan, karna *impressionism* tidak membuat *outline* terlebih dulu, setelah aset selesai tahap selanjutnya adalah menganimasikan aset, pemberian *sound effect*, merekam narasi dan *compositing*. Tahap terakhir yaitu post produksi yaitu *editing* dan *rendering final*.

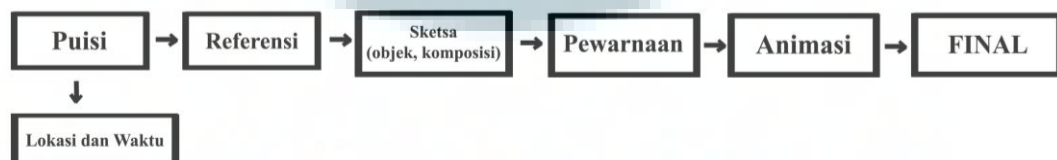
3.3. Metodologi Perancangan Environment

Seperti yang sudah dibahas di latar belakang penelitian ini, penulis memilih gaya lukisan yang terinspirasi dari karya Claude Monet dan Armand Guilaumin sebagai landasan utama konsep karya ini. Oleh karena itu, konsep dari Ramai yang Dirindukan penulis memilih tekstur dan warna seperti lukisan sebagai unsur visual

yang dapat mempresentasikan sebuah narasi puisi Ramai yang Dirindukan ke dalam *environment* animasi ini.

Konsep visual dari animasi Ramai yang Dirindukan cukup banyak ditentukan oleh sebuah narasi puisi yang menceritakan objek, waktu dan latar tempat dari ceritanya. Di dalam ceritanya, pembaca dapat menemukan adanya perpindahan tempat yang karakter lalui dari awal hingga akhir cerita. Apabila memperhatikan perpindahan tempat karakter sambil mengikuti *timeline* cerita, latar tempat yang terdapat di dalam cerita Ramai yang Dirindukan dapat dibagi menjadi tiga bentuk gambaran lokasi, yaitu:

1. Rumah Karakter (*Physical Environment*)
2. Kota Besar (Social Environment)
3. Pegunungan dan Desa (Biotic Environment)



Gambar 3.3. Alur kerja dalam proses perancangan *Environment* Ramai yang Dirindukan.
(Dokumentasi pribadi/2016)

3.4. Proses Perancangan *Environment*

Dalam perancangan *environment* untuk animasi Ramai yang Dirindukan merupakan sebuah proses bertahap. Setiap tahap di dalam proses tersebut menunjang perancangan *environment* untuk lanjut ke tahap berikutnya. Tahap-tahap tersebut adalah pembuatan narasi cerita, riset referensi, sketsa penggambaran objek sesuai narasi, pewarnaan dan terakhir adalah menganimasikan objek agar dapat menceritakan isi pada puisi.

Tahap pertama adalah pembuatan narasi puisi. Ini dibutuhkan untuk menentukan objek, latar tempat dan waktu. Dengan mengetahui latar-latar tersebut, perancang *Environment* bisa mendapat gambaran tentang objek apa saja yang diperlukannya, untuk memvisualisasikan narasi puisi kedalam setiap scene dalam animasi ini.

Tahap berikutnya adalah menentukan lokasi dan waktu dalam narasi puisi untuk dapat lebih mudah mencari tahap selanjutnya yaitu, referensi yang dapat menunjang pembuatan visual dari *environment*nya. Referensi mengenai lukisan *impressionism*, agar peneliti dapat menentukan ciri khas pada lukisan tersebut dan di terapkan ke dalam *environment* animasi Ramai yang Dirindukan. Dalam karya ini, peneliti terinspirasi dari lukisan *impressionism* dari Claude Monet dan Armand Guilaumin dan menjadi sebagai sebuah acuan utama gaya visual dalam perancangan *environment*. Dari referensi yang didapatkan mengenai ciri pada lukisan *impressionism*, peneliti menemukan teori juga yang mendukung bahwa lukisan *impressionism* tersebut memiliki kekuatan pada pencahayaan, warna dan

juga teksturnya. Seperti, Monet menggunakan warna-warna asli alam pada karyanya agar lukisan terlihat lebih nyata, teksturnya hanya kesan dan tidak mendetail. Referensi lain yang mendukung tujuan peneliti tersebut adalah karya-karya animasi yang mempunyai pengayaan objek-objek dan warna *environment* yang terinspirasi dari gaya lukisan dan *environment physical, social* dan *biotic*. Referensi yang seperti itu dapat membantu peneliti untuk mempelajari bagaimana para pembuatnya menggambarkan objek ke dalam *environment*-nya, mulai dari bentuk objek, warna, atau tekstur yang sesuai karya tugas akhir Ramai yang Dirindukan.

Setelah melakukan riset referensi, peneliti melanjutkan proses perancangan *environment* dengan membuat sketsa visual. Tahap ini merupakan tahap awal realisasi konsep ke atas kertas. Berdasarkan konsep yang dibuat, yaitu sebuah cerita yang dirangkai menjadi sebuah narasi puisi, peneliti mulai membagi *environment* dari animasi Ramai yang Dirindukan menjadi tiga bentuk *environment* utama. Hal ini sesuai dengan alur cerita yang menceritakan perjalanan seorang karakter yang melakukan aktifitasnya satu hari penuh.

Langkah pertama pembuatan visual yaitu, pembuatan sketsa di buat pada scene 3, scene 4 dan scene 13 yang menjadi fokus utama pembahasan perancangan *environment*. Sketsa dimulai dengan membuat objek-objek apa saja yang akan ada dalam satu bait puisi yang akan di gambarkan pada suatu scene. Pada proses sketsa hanya terfokus pada pewarnaan dasar hingga menimbulkan arah cahaya, lalu penempatan komposisi yang baik untuk objek pada setiap scene nya, perancang belum menggayakan *environment* berdasarkan referensi yang didapat,

namun sudah mempertimbangkan objek apa yang harus ditonjolkan sesuai dengan narasi puisi. Sketsa menggunakan warna dasar untuk membentuk objek-objek pada scene, lalu mulai diberikan tekstur dan perubahan desain bentuk objek *environment* hingga kesan lukisan *impressionism* lebih terlihat dan emosi lukisan setiap scene nya terlihat lebih di dapat setelah diberikan tekstur di setiap objek dan dominan warna nya.

Menurut metode perancangan *environment* yang telah dipaparkan di atas, di dalam *physical environment*, objek yang di masukan adalah objek-objek yang ada dalam rumah sederhana, memiliki ruangan kecil yang menjadi tempat keseharian karakter, seperti meja, kursi, dan beberapa barang yang hanya di gunakan seperlunya.



Gambar 3.4.1. Scene 3 *physical environment*. Objek masih diatur posisi, bentuk dan menentukan arah cahaya nya. Tekstur juga belum diterapkan.

(Dokumentasi pribadi/2016)

Setelah pembuatan sketsa awal, tahap selanjutnya adalah menentukan komposisi yang baik, terinspirasi dari beberapa film animasi, shot yang digunakan adalah

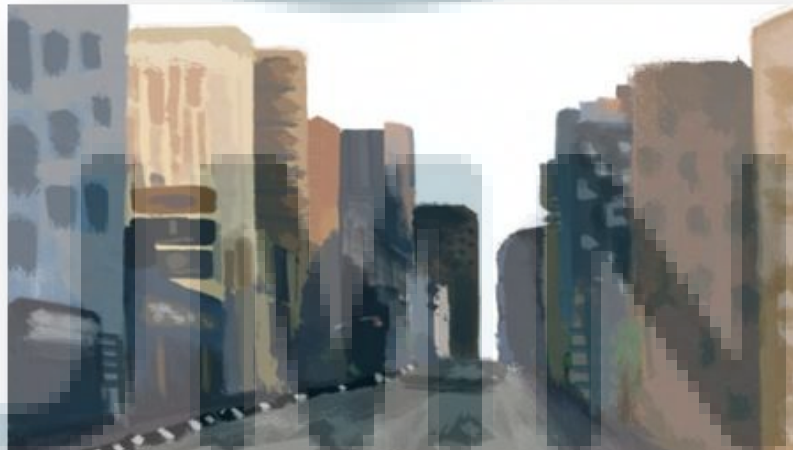
medium shot untuk menampilkan kondisi fokus pada satu sisi ruangan. Penempatan objek diatur agar lebih mudah diterjemahkan oleh penonton,



Gambar 3.4.2. Scene 3 *physical environment*. Setelah dilakukan perubahan posisi dan detail objek.

(Dokumentasi pribadi/2016)

Selanjutnya pada scene 4 yaitu, *social environment* yang ingin menampilkan kota besar yang sibuk, gedung-gedung tinggi menjadi proses pertama dalam pembuatan objek,



Gambar 3.4.3. Scene 4 *social environment*. Objek utama yang ingin di tonjolkan adalah gedung-gedung tinggi dan jalan raya

(Dokumentasi pribadi/2016)

Setelah melakukan riset melalui referensi film animasi yang menjadi acuan, kebanyakan shot di gambarkan medium-long shot untuk mendapatkan kesan keseluruhan aktifitas dalam kota yang besar. Sketsa selanjutnya peneliti ingin menegaskan satu objek yang menyebabkan keramaian kota yaitu, lampu lalu lintas, sehingga menempatkan objek utama tersebut dalam scene,



Gambar 3.4.3. Scene 4 *social environment*. Scene didominasi oleh lampu lalu lintas dan gedung-gedung tinggi.

(Dokumentasi pribadi/2016)

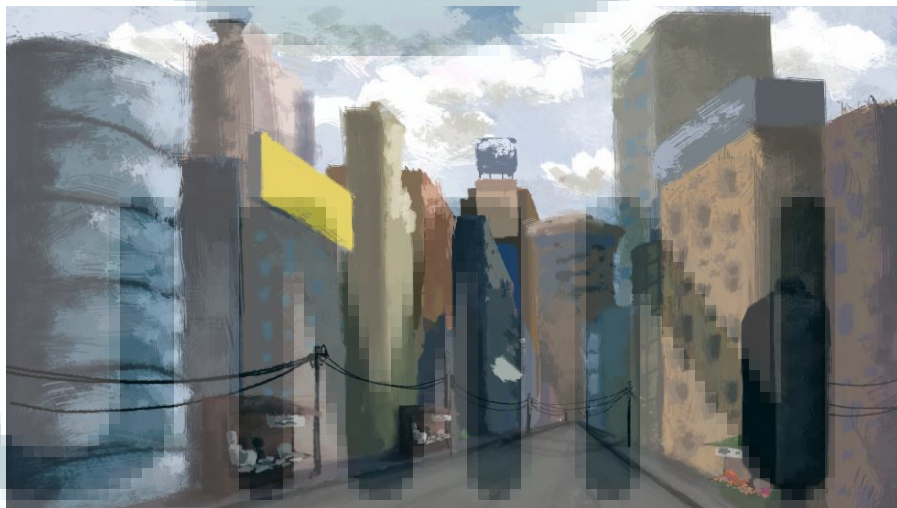
UMMN



Gambar 3.4.4. Scene 4 *social environment*. Objek ditambahkan dan digambarkan dengan medium shot

(Dokumentasi pribadi/2016)

Perubahan komposisi medium shot dilakukan agar mendapatkan kesan kota yang ramai dan sibuk, namun setelah peneliti melakukan riset kembali dan menerapkannya, peneliti merasa kurang mendapatkan kesan yang diinginkan, sehingga mencoba untuk merubah komposisi menjadi long shot,

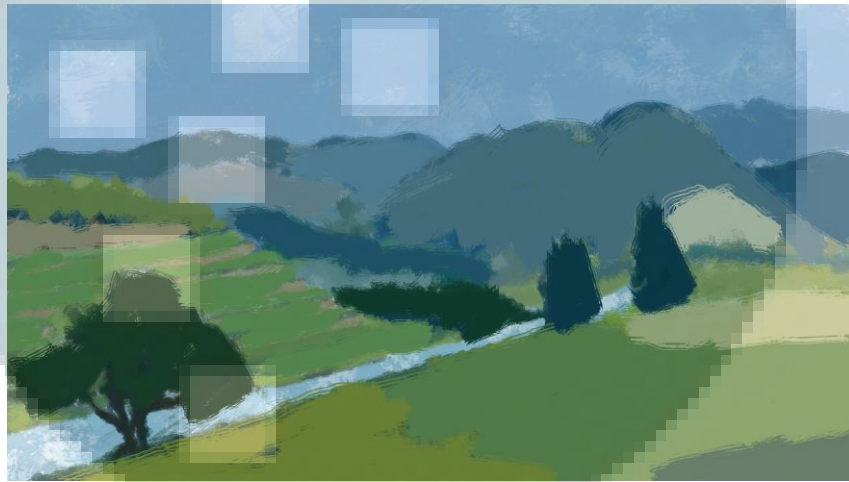


Gambar 3.4.5. Scene 4 *social environment*. Setelah dirubah menjadi long shot.

(Dokumentasi pribadi/2016)

Perubahan komposisi menjadi lebih memperlihatkan kota besar yang menjadi pusat perhatian dalam scene ini.

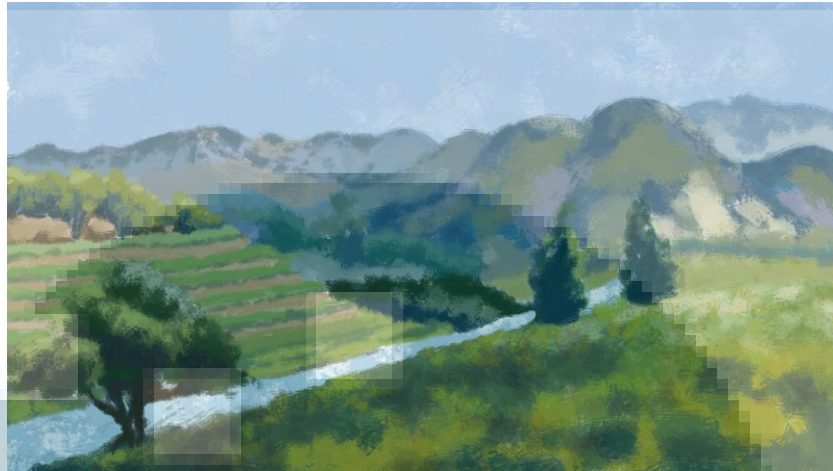
Proses perancangan scene terakhir adalah scene 14, yaitu *biotic environment*. Pegunungan, padang rumput yang luas, pepohonan dan sungai menjadi objek yang akan menjadi fokus utama dalam scene ini,



Gambar 3.4.6. Scene 13 *biotic environment*. Sketsa warna awal penggambaran objek dalam scene.

(Dokumentasi pribadi/2016)

U M N



Gambar 3.4.7. Scene 13 *biotic environment*. Setelah diberikan tekstur juga cahaya dan bayangan, objek masih di atur penempatannya.

(Dokumentasi pribadi/2016)

3.5. Pengumpulan Data

Dalam proses perancangan animasi *environment*, penulis melakukan studi literature dan studi eksisting lukisan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam perancangan.

3.5.1. Studi Eksisting

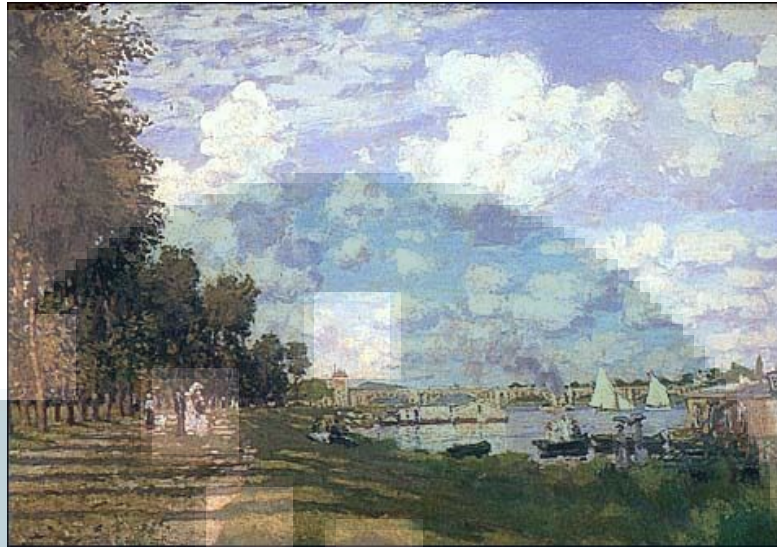
Dalam proses pembuatan film animasi ini, dilakukan studi eksisting dengan memahami dan mempelajari gaya lukisan-lukisan dan film-film yang pernah ada sebelumnya. Lukisan yang dijadikan patokan adalah lukisan yang memiliki kesamaan pada *genre*, *setting* waktu dan juga lokasi dan suasana nya. Lukisan yang mengadaptasi gaya *impressionism* dengan jenis *environment physical, biotic* dan *social* memang tidak sedikit jumlahnya, beberapa lukisan *impressionism*

yang menunjukkan jenis *environment* yang disebutkan tersebut memiliki perbedaan pada emosi yang di perlihatkan pada warna dan tekstur pembentuk objek itu sendiri. Untuk melihat bagaimana komposisi dan gaya visual dapat diaplikasikan pada perancangan *environment* sebuah animasi, penulis mengacu pada film-film animasi 2D seperti *Secret World of Arietty*, *My Neighbor Totoro* dan *Kiki Delivery* yang merupakan film animasi Ghibli. Film-film animasi ini dipilih sebagai acuan karena adanya perancangan desain yang berlandaskan gaya lukisan dan jenis *physical, biotic dan social environment* tertentu di dalam karya masing-masing film.

3.6. Acuan

Karya tugas akhir mengacu pada gaya visual lukisan *impressionism* karya Claude Monet, yang dimana karya ini menurut Weildstein 2011 dalam bukunya, Monet menganggap semua lukisan nya selalu terinspirasi dari alam, yang membuatnya mudah untuk berekspresi dan menceritakan apa yang sebenarnya sedang terjadi.

U
M
M
N



Gambar 3.6. Lukisan *The Basin of Argenteuil* by Claude Monet

(<http://poulwebb.blogspot.co.id/2013/10/claude-monet-part-6-1872-1873.html>)

The Basin of Argenteuil adalah sebuah lukisan karya Monet yang menggambarkan suasana perumahan yang di tempati oleh Monet saat itu yang pemandanannya menuju sungai, yaitu sungai Sianne. Menurut Monet, Kota Argenteuil terlihat kehilangan sisi pedesaannya. Akan tetapi hal yang disukai dan menurut Monet tidak boleh hilang adalah sungai yang membentang luas dan perahu-perahu yang bergoyang pelan, itu menjadi denyut nadi kota tersebut.

Acuan lainnya terinspirasi dari karya Armand Guillaumin yang menegaskan suatu emosi lukisannya pada tekstur dan warna yang dominan



Gambar 3.6.1. Lukisan *La Pointe Du Lou Gou* by Armand Guillaumin
(<https://www.wikiart.org/en/armand-guillaumin/la-pointe-du-lou-gaou-1911>)

Selanjutnya *biotic environment* pada animasi karya Ghibli yang berjudul *The Secret World of Arietty*, fokus kepada penggambaran suasana *environment* dalam film tersebut juga menggunakan gaya lukisan.



Gambar 3.6.2. Film *The Secret World of Arietty*

(Dokumentasi Pribadi/2016)

Dalam salah satu scene, menceritakan bahwa karakter sedang menikmati kesunyian hutan sambil merenung, yang tergambar dalam warna-warna dominan

untuk memunculkan emosi ketenangan seperti hijau muda, putih, biru muda dan sedikit ungu muda untuk emosi kerinduan.



Gambar 3.6.3. Film *My Neighbor Totoro* aka *Tanari No Totoro*
(Dokumentasi Pribadi/2016)

Film lain nya yaitu karya Ghibli yang dimana animasi ini banyak bercerita suasana pada *environment* biotik karna kesesuaian dengan cerita, tentang perjalanan sebuah keluarga yang sedang mencari tempat tinggal baru di suatu desa terpencil.



Gambar 3.6.4. Film *My Neighbor Totoro* aka *Tanari No Totoro*
(Dokumentasi Pribadi/2016)



Gambar 3.6.5. Film *Ponyo On The Cliff By The Sea*
(Dokumentasi Pribadi/2016)

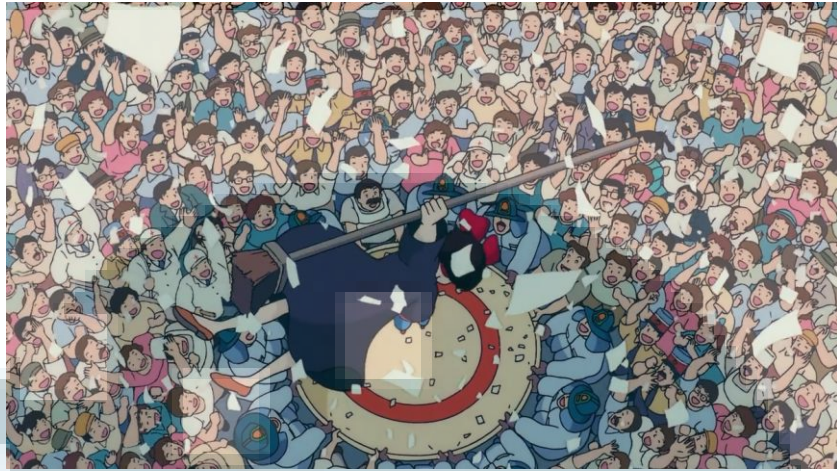
Film animasi lain yang berlatar belakang seperti dalam film animasi *Ponyo*, *physical environment* terlihat jelas bahwa ibu dari Souske yang merupakan sahabat Ponyo, adalah seorang ibu rumah tangga yang sehari-harinya bekerja di dapur dan penuh suka cita memasak untuk keluarganya, terlihat pada objek yang digambarkan dan warna dalam film ini juga lebih memakai warna primer medium untuk mendapatkan kesan aktif dan bahagia. Penempatan pada objek tertentu memiliki bentuk komposisi yang dapat menggambarkan suasana kegiatan dan kepribadian dari ibu Souke tersebut. *Social Environment* juga terinspirasi dari karya lukisan dan film dari Claude Monet dan Ghibli.



Gambar 3.6.6. Lukisan *La Rue Montorgueil* by Claude Monet (1878)

(<https://thesquirrelreview.com/2015/01/13/la-rue-montorgueil-by-claude-monet-1878/>)

Terinspirasi dari karya salah satu karya Monet, ia menggunakan warna triwarna seperti, biru dan merah untuk menegaskan pesan yang ingin disampaikan nya melalui bendera Prancis tersebut juga dibuat tekstur bendera tidak kaku, lebih berkesan abstrak karena ingin memperlihatkan bahwa bendera itu berkibar dengan bangga. Bendera tidak menggantung pada bangunan, lebih terkesan bendera tersebut hanya menghiasi dan mengipas satu sama lain, kerumunan orang yang berjalan-jalan ini tidak berdiri diam dan serius, melainkan lebih terlihat kabur dan tidak mendetail untuk melihat aktivitas nya menggunakan warna tertentu. Warna merah muda, putih dan biru langit yang memberikan suasana musim panas. Warna untuk kerumunan banyak orang di gunakan warna gelap hitam, abu abu dan putih agar tidak begitu jadi fokus utama.



Gambar 3.6.7. Film *Kiki Delivery Service*

(Dokumentasi Pribadi/2016)

Terinspirasi pada film karya Ghibli yaitu *Kiki Delivery Service* film animasi ini memperlihatkan salah satu scene dimana Kiki berada di tengah-tengah publik setempat yang merayakan keberhasilan Kiki setelah menyelamatkan teman nya dari bahaya di atas langit, penggambaran objek untuk mengesankan padat keramaian tekstur lebih tidak mendetail, menggunakan warna primer juga beberapa warna dominan seperti merah muda, untuk menggambarkan emosi senang haru bahagia di beberapa baju yang di pakai oleh masyarakat. Biru dan putih untuk kesan damai.

3.7. Temuan

Dari kedua lukisan Monet dan Armand, penulis akan membuat karya tugas akhir film pendek animasi 2D *limited* animasi dengan gaya visual yang terinspirasi dari lukisan *impressionism* Claude Monet yang memakai warna-warna dasar asli alam seperti warna pohon hijau, langit biru, rumput hijau. Sehingga bagi yang melihat dapat merasakan betul-betul suasana sebenarnya. Dengan warna asli yang dapat memberikan kesan. Objek-objek di dalam lukisan tidak mendetail tetapi memberikan kesan, sehingga objek pada *environment* yang ada jadi lebih terlihat menyatu (awan, sungai, pepohonan). Untuk pewarnaan dipertegas dengan satu warna yang dominan, seperti pada lukisan Armand Guilaumin yang memiliki tekstur sehingga dapat memunculkan emosi dalam lukisan.

Perancangan *environment* Ramai yang dirindukan, mengambil inspirasi komposisi untuk peempatan objek juga dari beberapa film animasi Ghibli.

U M N