

2. STUDI LITERATUR

Berikut pemaparan teori dan referensi literatur yang terkait dan digunakan sebagai landasan penciptaan karya.

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Rumusan penciptaan berhubungan dengan *environment* sebagai pendukung dalam memvisualisasikan puisi. Sehingga, teori utama akan berisikan bahasan mengenai bentuk film puisi dan *environment*.
2. Dalam merancang penggunaan *environment* sebagai pendukung visualisasi puisi, maka teori pendukung akan membahas aspek-aspek yang berkaitan dengan *environment* yaitu suasana, warna, *setting*, properti, gaya visual *Fauvism*, dan tipe *brush gouache*, dan *brushstroke*.

2.2. ANIMASI

Animasi adalah sebuah gambar bergerak yang tersusun dari banyak gambar. Istilah animasi sering digunakan sebagai deskripsi suatu ilusi gerak (Furniss, 2016). Animasi memiliki berbagai cabang kategori salah satunya animasi 2 dimensi. Animasi telah berkembang pesat dalam Sejarah manusia, penggunaannya beragam mulai dari tujuan sosial, politik, dan juga komersial.

Perkembangan animasi di dunia modern melibatkan banyak aspek salah satunya relasi animasi terhadap musik, suara, gerakan, dan spiritualitas. Menurut Furniss (2016), Wassily Kandinsky adalah seniman yang membuat revolusi tersebut lewat bukunya yang berjudul *Concerning the Spiritual in Art* (1911). Hingga saat ini, karya animasi tidak lepas dengan kontribusi aspek audio sebagai pendukung ide dan gagasan. Menunjukkan perkembangan animasi sebagai medium yang adaptif dan efektif dalam mendorong batas kreativitas.

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

2.3. BENTUK FILM: FILM PUISI

Film puisi sudah muncul sejak 1920, dibawa oleh para seniman *avant-garde* asal Paris. Persilangan media ini membawa banyak perkembangan terhadap variasi penyampaian seni visual. Dalam sejarah manusia gambar bergerak berkembang menjadi suatu yang melekat dengan banyak orang. Mega Iranti (2020) mengutip Bancroft mengenai bagaimana manusia menggunakan medium gambar bergerak sebagai representasi identitas diri mereka. Sehingga hal ini menunjukkan perilaku manusia dalam menggunakan medium audio dan visual sebagai jembatan atas emosinya. Elena Chiesa, seorang seniman video asal Italia, mengatakan bahwa ketika kita mendengarkan puisi, mantra, dan kata-kata secara berulang kali, dapat membawa kita ke sebuah *flow of images*.

Kedua bentuk dan medium tersebut sejatinya saling melengkapi dan mempengaruhi. Keduanya bersatu ke dalam suatu wadah membentuk sebuah sekuens. Relasi tersebut dijelaskan seperti yang Lola Loper Cozar katakan, puisi tidak hanya terikat dengan kata-kata namun lebih kepada cara kita mengungkap dan merasakan perasaan, ekspresi, dan kehidupan (Sarah Tremlett, 2020).

Hubungan film puisi terhadap waktu dan ruang tersebut yang dapat mendorong batasan kreatif dalam menyampaikan naratif personal sebagai sebuah representasi dan sebagai simbol ikonik yang menciptakan persepsi terhadap kontennya. Film puisi lebih condong berisikan potongan-potongan waktu dibandingkan dengan perkembangan waktu secara linear, sehingga walaupun film puisi berputar di sekitar konflik, bisa saja tidak berujung kepada sebuah resolusi. Hal tersebut membantu dalam membentuk suasana atau *environment* yang bersifat tidak linear, tidak progresif, momen yang *timeless*, dan metafora pembuat. *Environment* tersebut dapat tertuangkan secara dinamis lewat beberapa cara seperti *multiple screen/layers, still and moving images, dan lens eye*.

2.4. ENVIRONMENT

Environment sendiri menjadi hal yang melekat dengan karakter beserta konfliknya. Pemanfaatan ruang sebagai sarana penyampaian konflik dapat ditemui hampir

dibanyak karya seni. Menurut Lukmanto Christine (2020) dalam jurnal yang membahas *environment* sebagai visualisasi emosi karakter, tidak hanya merefleksikan sifat namun juga menjadi cerminan apa yang sedang dialami karakter.

Aspek-aspek tersebut dapat dilihat dari properti, warna, bahkan penempatan properti dalam ruang milik karakter. Aspek-aspek tersebut juga menjadi cara atau sistem bagi pencipta dalam berkomunikasi dengan karya dan audiensnya.

2.5. PROPERTI DAN *SETTING*

Properti yang dimiliki oleh karakter dalam sebuah *environment* memiliki maknanya tersendiri. Mewakili dan merepresentasikan apa yang terjadi dalam kehidupan karakter, bahkan yang tidak terceritakan secara visual. John David Rhodes (2017) menyebutkan bahwa salah satunya rumah menjadi bentuk properti yang personal. Rumah, gaya rumah, beserta properti di dalamnya, menjadi representasi kehidupan dari karakter. Sehingga dalam mendukung makna puisi yang digambarkan salah satunya lewat barang personal karakter Inka, pemahaman mengenai properti diperlukan.

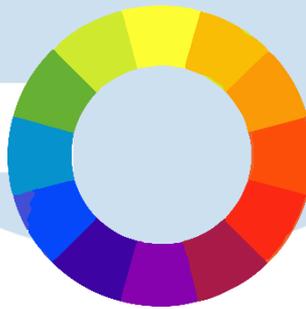
Penataan ruang dalam kesatuan *environment* juga memberikan penekanan dalam representasi karakter. Menurut Bordwell (2008), keseluruhan desain dari sebuah *setting* atau latar mampu membentuk cara kita memahami cerita. Menurut Nurgiyantoro (2005), latar atau *setting* dalam suatu cerita adalah sebuah landasan dasar. *Setting* sendiri dalam dunia film memiliki peran yang lebih besar dibandingkan panggung teater. Pengaturan properti dalam ruang yang asimetris, memberikan makna yang lebih dalam tentang emosi karakter (Lukmanto Christine, 2020). Sehingga, properti dan ruang karakter berada menjadi sarana untuk menyampaikan pesan cerita.

2.6. WARNA

Warna adalah salah satu aspek yang membangun suasana dan emosi yang dialami oleh karakter. Palet warna yang digunakan dalam karya menjadi faktor dalam menginterpretasikan suatu hal. Implementasi dengan film puisi yang memiliki ruang

dan waktu yang non linear, warna mampu memberikan pengaruh dalam interpretasi tersebut. Menurut Bordwell (2008), ketika seorang pembuat film menggunakan warna kedalam berbagai aspek *environment* dan *setting*, akan membentuk keterikatan motif warna terhadap beberapa properti dalam film.

Warna sendiri dikelompokkan dalam beberapa tingkat. Pembagian tersebut bisa dikategorikan dengan istilah primer, sekunder, tersier, dan netral. Pertama kali dipopulerkan oleh Brewster di tahun 1813. Kategori primer terdiri atas merah, kuning, dan biru. Sekunder terbentuk dari gabungan beberapa warna primer, antara lain oranye, ungu, dan hijau. Tersier berupa gabungan warna primer dan sekunder, contohnya warna magenta. Warna-warna tersebut memiliki arti atau efek psikologis terhadap manusia.



Gambar 1. Roda Warna

(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Menurut Christine Brinckmann (2014), warna mampu memberikan makna simbolis dan metafora, sebagai contoh darah dan tekad menggunakan merah. Selain itu, warna dapat menciptakan suasana, menunjukkan keharmonisan dan disharmonis dalam cerita. Penggunaan warna penting dalam membentuk sistem identitas terhadap karakter dan konfliknya.

Sistem *HSB* digunakan dalam melihat warna dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh manusia menurut Kennedy (2020). *HSB* terdiri dari *Hue*, *Saturation*, *Brightness*.

- a. *Hue* dideskripsikan dengan pengukuran derajat 0 – 360 membentuk roda warna. Pembagian secara mudah bisa dilakukan dengan membagi menjadi warna utama yaitu merah, hijau, dan biru. Merah berada di 0°, hijau 120°, dan biru 240°.
- b. *Saturation*, bisa diartikan dengan kekayaan warna. Dideskripsikan dengan angka 0 hingga 100, semakin rendah angka (%) akan menghasilkan warna yang pudar atau mengarah ke warna abu.
- c. *Brightness*, juga dideskripsikan dengan kisaran angka 0 hingga 100 yang artinya 0 adalah hitam dan 100 adalah putih.

2.7. SUASANA: SEDIH DAN MARAH

Suasana merupakan bagian intrinsik dari sebuah cerita, yang membangun sebuah identitas dari karya tersebut (Nurgiyantoro, 2005). Suasana masuk kedalam sub-kategori latar atau *setting* selain waktu dan tempat. Suasana bisa diartikan sebagai keadaan fisik, tempat, ataupun hati. Namun, dalam penulisan ini yang menjadi tema suasana adalah kemarahan dan kesedihan. Emosi yang berkaitan dengan suasana sedih dapat disalurkan lewat warna, gaya visual, ataupun properti.

Sedih dan marah merupakan bentuk emosi atau perasaan yang dialami manusia dalam tingkat keseharian. Keduanya menjadi dasar emosi manusia seperti yang penjelasan Goleman. Emosi marah sendiri dapat terlihat dengan rasa frustrasi dengan situasi sekitar, sedangkan kesedihan dapat terlihat dengan rasa putus asa, kebingungan, dan kecewa.

2.8. GAYA VISUAL

Menurut Schapiro (1994), *style* atau gaya adalah sebuah bentuk sistem yang berisikan kualitas dan ekspresi dari seniman atau pembuatnya. Gaya tersebut terbentuk dari pengembangan yang dilakukan baik secara individu ataupun kelompok, serta menjadi cerminan kultur permbuat. Dalam pendekatan sejarah seni, Schapiro menjelaskan bahwa yang menjadi hal penting adalah kesamaan atau keterikatan kualitas dari beberapa karya seni tidak hanya gaya satu individu atau karya.

Gaya visual sendiri terdiri dari banyak gerakan seni yang membentuk suatu gaya kolektif. Perbedaan dapat terlihat dari karakteristik karyanya, Kesamaan tersebut terjadi karena adanya persamaan pengalaman secara emosi atau batin. Seperti penjelasan Soedarso Sp, karya seni tersebut menjadi alat komunikasi pengalaman batin secara indah hingga merangsang pengalaman yang sama dengan orang lain (Mikkes Susanto, 2002).

2.8.1. FAUVISM

Gerakan seni *Fauvism* berkembang dari Prancis pada abad 20. *Fauvism* membuat karya yang identik dengan lukisan pemandangan dan figur, yang dikarakterisasikan dengan warna yang cerah serta penggunaan brush yang *bold* (Spivey, 2015). Pemimpin grup gerakan *Fauvism*, Henri Matisse bereksperimen dalam menciptakan gaya visual *Fauvism* dengan penggunaan warna dan figurisasi subjek yang ekspresif. Sehingga gaya visual ini juga sering dianggap sebagai proses transisi atau pembelajaran.

Karakteristik yang bisa terlihat dari karya-karya seni Fauvism antara lain:

a) Warna yang Ekspresif

fauvism menggunakan warna yang sesuai ekspresi pembuat dan tidak mengikuti tampak visual yang nyata. Menurut Spivey (2015), dalam perkembangannya cenderung pemilihan warna dilakukan secara acak sebagai penolakan pada gerakan simbolis dan juga impresionis.

b) Brush Kasar dan Bold

Penerapan ekspresif tidak hanya dituangkan lewat warna namun juga penggunaan kuas atau brush yang berbeda. Bersifat *rough* atau kasar, tebal dalam goresannya, dan terkesan mentah secara natural.

c) Optikal yang Tidak Realis

Dalam banyak karya gaya *Fauves*, seringkali tidak menggunakan aspek realistik seperti karya impresionis. Penggunaan komposisi,

persepektif yang lebih bebas tidak mengikat dengan contoh nyata dan bersifat spontan terhadap ekspresi pembuat.

2.8.2. TIPE BRUSH: GOUACHE

Gouache merupakan jenis cat atau paint yang memiliki hasil visual mirip dengan *watercolor*. Dalam perkembangan penggunaan gouache, seniman *Fauvism* Henri Matisse juga menciptakan teknik pewarnaan khusus menggunakan gouache. Menurut Calhoun (2023), penggunaan gouache masih populer dalam seni kontemporer. Kepopuleran ini disebabkan oleh sifatnya yang *versatile*, dan ekspresif.

Perkembangan secara modern dan dunia digital, teknik penggunaan gouache juga dapat diaplikasikan secara digital. Membuat karya seni digital yang memiliki kesamaan karakteristik dengan gouache tradisional. Penerapan gouache menurut Calhoun jauh lebih mudah di era digital dimana penggunaannya dapat dengan mudah di manipulasi secara tekstur, warna, dan pencampurannya.

2.8.3. BRUSHSTROKE

Brushstroke merupakan hasil goresan dari alat yang digunakan dalam menggambar atau melukis, biasanya terimplementasi pada medium dua dimensi. Setiap karakter goresan memiliki karakteristik sendiri yang mampu menyampaikan emosi dan suasana (Kamalia, 2022). *Brushstroke* memiliki beberapa jenis antara lain:

- a) Hatching (Arsir searah)
- b) Crosshatching (Arsir silang)
- c) Scumbling (Acak atau coretan bebas)
- d) Stipling (Teknik titik)
- e) Wet on Wet (Basah diatas basah)

Tiap jenisnya akan berpengaruh dalam penyampaian pesan lewat perpaduan brushstroke, warna, dan komposisi. Sehingga dari jenis tersebut akan ada yang digunakan untuk mewakili suasana emosi marah dan sedih.