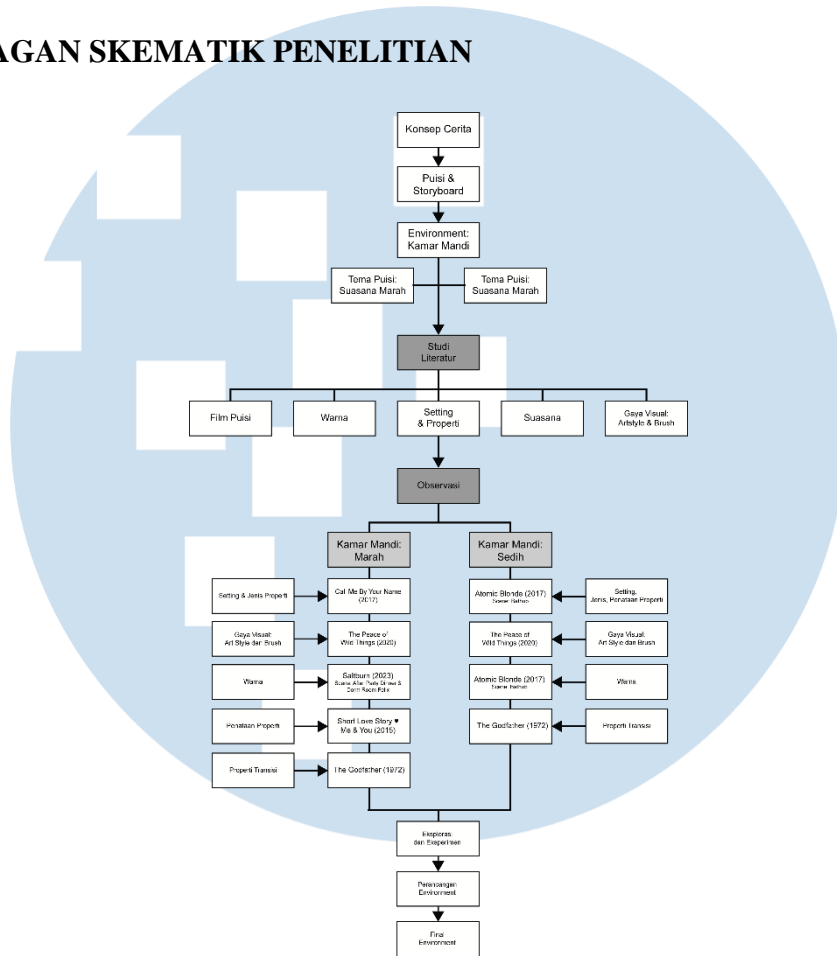


3. METODE PENCIPTAAN

3.1. BAGAN SKEMATIK PENELITIAN



Gambar 2. Bagan Skematik Penelitian
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

3.2. DESKRIPSI KARYA

Pagi Ini Terucap Syukur merupakan sebuah karya film puisi animasi berbasis gabungan animasi 2D dan animasi terbatas. Secara teknis dibuat dengan cara *frame by frame*. Menceritakan tentang Inka, seorang pekerja agency metropolitan yang

akan membuat puisi mengenai kisah dirinya. Konflik cerita berfokus pada bagaimana Inka merasa tidak mengenal dirinya, sehingga berujung pada kesulitan dalam menceritakan dirinya, Ia hanya bisa menceritakan apa yang terjadi kepada dirinya. Film puisi ini dibuat dalam bentuk naratif dengan menggunakan konsep monolog.

3.3. KONSEP KARYA

Pagi Ini Terucap Syukur memiliki ide dan gagasan yang berangkat dari puisi yang dibuat khusus untuk karya film ini. Memposisikan penulis sebagai Karakter Inka, penulis menggunakan area rumah seperti kamar mandi karena dianggap personal. Terinspirasi oleh banyak kepercayaan modern seperti kamar mandi tempat mencari ide, sehingga Karakter Inka masuk ke dalam imajinasinya ketika melakukan rutinitas di kamar mandi sebelum pergi kerja.

Konsep gaya visual berfokus pada gaya animasi yang kasar dan ekspresif. Penggunaan tersebut berkaitan dengan menggambarkan emosi dan konflik karakter. Secara visual tidak menggunakan line art untuk mendapatkan kesan yang natural dan mentah, dengan menggunakan warna yang pastel. Gaya visual pada karakter dan *environment* dibuat selaras, namun warna yang kontras menjadi kunci pembeda dua aspek tersebut.

3.4. TAHAPAN KERJA

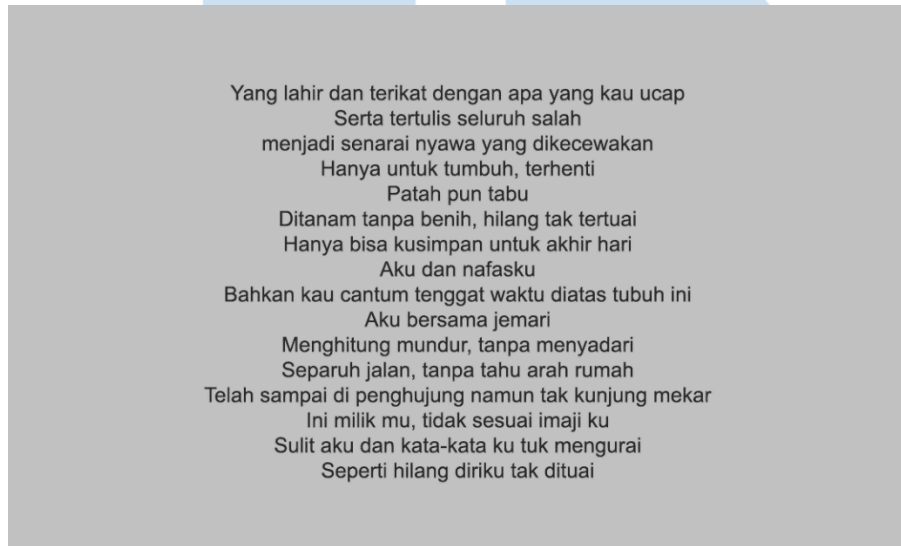
3.4.1. OBESERVASI DAN ANALISA PUISI

Latar belakang puisi dalam film “Pagi ini Terucap Syukur” adalah ungkapan Inka yang menceritakan keluhan kehidupan dirinya yang merasa terkekang dan tidak dapat mengenali dirinya sendiri lebih dalam. Puisi ini masuk kedalam puisi modern atau sering disebut puisi bebas, yang tidak terikat oleh aturan (Nillas, 2014).

Puisi dibagi menjadi 3 *Act* atau babak dari 3 bait yang ada, untuk *Act 1* menceritakan bagaimana latar belakang Inka yang terkekang selama bertumbuh dengan menggunakan latar suasana marah. *Act 2* berisikan kebingungan Inka selama menjalani kehidupannya yang monoton. *Act 3* menjadi tempat suasana

kesedihan dimana Inka melepaskan dirinya dan mulai menerima rasa kehilangan atas jati diri atau identitas dirinya.

Berikut Puisi “Pagi ini Terucap Syukur”,



Gambar 3. Puisi “Pagi ini Terucap Syukur” (2024)

(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Puisi tersebut kemudian dianalisa tiap barisnya dan dijabarkan pemaknaan serta bagaimana asosiasi yang akan dilakukan pada puisi dan elemen-elemen visual dalam film. Berikut tabel Analisa puisi,

Tabel 1. Tabel *Breakdown* Puisi “Pagi ini Terucap Syukur” (2024)

ACT 1		
No	PUISI	<i>BREAKDOWN</i> MAKNA
1	Yang lahir dan terikat dengan apa yang kau ucap	<ul style="list-style-type: none"> • Yang lahir memiliki arti sebagai diri Inka. • Terikat adalah bagaimana sejak kecil ia dibentuk atas apa yang orang lain atau lingkungannya inginkan.
2	Serta tertulis seluruh salah, Menjadi senarai nyawa yang dikecewakan	<ul style="list-style-type: none"> • Kehidupan Inka yang diisi oleh tuntutan orang lain, menjadikan beban, dan membuat Inka

		seringkali merasa sebagai sebuah kesalahan.
3	Hanya untuk tumbuh terhenti, Patah pun tabu	<ul style="list-style-type: none"> • Pertumbuhan diri Inka atau evolusi pada dirinya terhambat oleh lingkungan sekitar Inka. • Untuk bisa bertumbuh perlu kegagalan sebagai nilai belajar namun Inka pun tidak bisa gagal karena dianggap tabu. • Kegagalan tersebut masuk kedalam kata patah, selayaknya tumbuhan yang patah lalu tumbuh kembali.
4	Ditanam tanpa benih, hilang tak tertuai	<ul style="list-style-type: none"> • Masih dengan penggunaan analogi pertumbuhan tumbuhan dengan pertumbuhan diri Inka • Penggunaan menggunakan proses 3T atau Tanam, Tinggal, dan Tuai (Azureen, 2020). • Diri Inka seakan ditutup dalam-dalam atau ditanam tanpa ada benih untuk bertumbuh. Ditanam tanpa benih, artinya tidak memiliki apa-apa untuk bertumbuh dan untuk dituai.
ACT 2		
5	Hanya bisa kusimpan untuk akhir hari, Aku dan nafasku	<ul style="list-style-type: none"> • Dalam kehidupan monoton yang dijalani, Inka menjalaninya hanya hidup untuk akhir pekan dan akhir bulan. Tanpa memiliki tujuan besar yang jelas.
6	Bahkan kau cantum tenggat waktu diatas tubuh ini	<ul style="list-style-type: none"> • Hidup Inka yang mengekang ini serasa seperti segala aspeknya memiliki <i>deadline</i> atau tenggat waktu.

7	Aku bersama jemari, Menghitung mundur, tanpa menyadari, Separuh jalan, tanpa tahu arah rumah	<ul style="list-style-type: none"> Jemari menjadi elemen visual yang mewakili identitas diri Inka, Ia sudah setengah jalan berkehidupan namun masih tidak tahu tentang dirinya sendiri.
ACT 3		
8	Telah sampai di penghujung namun tak kunjung mekar	<ul style="list-style-type: none"> Perjalanan Inka sudah mencapai di akhir cerita dalam puisi ini dan juga ketika narasi film Inka membuat puisi ini. Namun tujuan awal tersebut tidak kunjung tercapai. Mekar dikaitkan dengan berkembang dan mencapai tujuan akhir.
9	Ini milik mu, tidak sesuai imaji ku	<ul style="list-style-type: none"> Konklusi yang dicapai oleh Inka dalam perjalanan ini, bahwa selama ia hidup yang melekat pada dirinya adalah buah dari pikiran orang lain. Ia tumbuh menjadi Inka sebagai ide milik orang lain.
10	Sulit aku dan kata-kata ku tuk mengurai Seperti hilang diriku tak dituai	<ul style="list-style-type: none"> Kembali menggunakan analogi pertumbuhan tanaman. Inka hilang dan tidak dituai atau dipetik seperti tumbuhan yang menjadi proses akhir pertumbuhan.

Kemudian dari Analisa tersebut dapat disimpulkan beberapa asosiasi makna atau kata dengan elemen visual yang akan digunakan dalam film “Pagi ini Terucap Syukur”. Berikut asosiasi elemen visual yang muncul dalam *environment* kamar mandi dalam film “Pagi ini Terucap Syukur”,

1. Diri Inka selain bentuk karakternya, dalam *environment* lewat properti akan terasosiasikan lewat buah jeruk. Identitas diri Inka dari sini divisualkan dalam bentuk buah jeruk yang juga menjadi objek transisi perubahan suasana pada *environment*. Penggunaan buah jeruk digunakan secara konsisten serta selalu berada bersama wujud visual tubuh karakter Inka.

2. Pertumbuhan diri Inka, diasosiasikan lewat bentuk umum tumbuhan yang juga selaras dengan penggunaan pertumbuhan tanaman dalam isi puisi.
3. Dari puisi tersebut terlihat bahwa Inka merasa terkekang oleh orang lain. Sehingga penulis dalam merancang properti pada *environment* sebagai elemen visual yang mewakili statement tersebut adalah dokumen dan kertas-kertas pekerjaan sebagai asosiasi lingkungan luar, alat-alat kecantikan sebagai asosiasi usaha Inka memenuhi ekspektasi lingkungan, dan buku-buku sebagai objek personal Inka.

3.4.2. OBSERVASI REFERENSI

Perancangan *environment* untuk memvisualisasikan puisi dengan tema kemarahan dan kesedihan dilakukan dengan observasi pada karya seni lainnya. Berikut observasi yang dilakukan pada referensi yang menjadi acuan:

1. Kamar Mandi: Suasana Marah

a. Gaya Visual Fauvism, *Brush*, dan *Brushstroke*

Perancangan *environment* akan menggunakan gaya visual yang mampu menyampaikan ekspresi lewat warna dan *brush*. Salah satu yang menjadi acuan dalam gaya visual adalah film puisi karya Charlotte Ager dan Katy Wang yang berjudul *The Peace of Wild Things* (2020). Charlotte memiliki gaya visual yang terlihat *rough* dan *sketchy* namun menjadi memiliki bentuk yang unik dan khas.



Gambar 4. *The Peace of Wild Things* (2021)

(charlotteager.co.uk, 2024)

Dalam interview Fulleylove bersama Charlotte Ager (2017), ia menyebutkan bahwa ada beberapa pengaruh seniman lain dalam gaya visualnya. Salah satunya pengaruh Henri Matisse, yang merupakan seniman *Fauvism*. Dalam

karya-karya Charlotte, ia berfokus pada intensi emosional dan rasa spontanitas dalam menuangkan hal yang ia rasa. Hal ini ia tuang salah satunya lewat warna dan juga gaya brushstroke yang berantakan. Seperti beberapa ciri *Fauvism* menurut Spivey (2015), dimana menggunakan warna yang ekspresif dan brush yang berkarakter kasar, *raw*, dan *bold*.



Gambar 5. *Henri Matisse: Tea* (1919)

(Britannica.com, 2024)

Penggunaan brush digital memungkinkan dalam eksplorasi gaya visual yang lebih luas. Salah satu medium yang sering digunakan oleh seniman untuk mencapai gaya visual yang ekspresif adalah *gouache*.



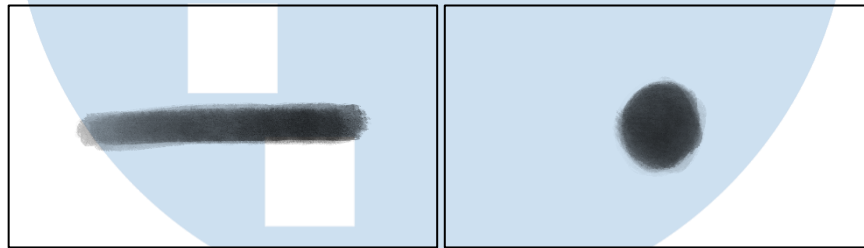
Gambar 6. *The Peace of Wild Things* (2021)

(charlotteager.co.uk, 2024)

Gouache juga digunakan oleh Henri Matisse dan Charlotte Ager dalam karya-karya mereka. Memadukan warna yang sesuai dengan atmosfer dan alur *brushstroke* yang unik menjadi cara untuk memvisualkan sebuah emosi. Charlotte (2017) menyebutkan bahwa fokus gaya visual dirinya menyampaikan emosi lewat subjek dan *environment*-nya. Sehingga penggunaan brush digital *gouache* dalam

mencapai karakteristik *fauvism* akan digunakan untuk memvisualkan puisi yang memiliki tema kemarahan dan kesedihan.

Brushstroke yang terlihat dalam *The Peace of Wild Things* (2021) juga memiliki perbedaan tergantung warna, dalam warna cerah atau hangat cenderung lebih halus dan menyatu. Jika melihat jenis-jenis *brushstroke* menurut Kamalia (2022), hasil observasi menunjukkan penggunaan teknik *hatching* atau arsir searah. Sehingga dari observasi penulis mendapatkan pola dibawah ini, bagaimana penggunaan *brushstroke* secara halus dalam merancang *environment* kamar mandi bersuasana marah. Menimbang penggunaan warna yang lebih cerah dan penggunaan aspek lain seperti properti yang lebih dominan.



Gambar 7. Hasil observasi *brushstroke* halus

(Dokumentasi Pribadi, 2024)

b. *Setting* dan Properti

Perancangan *environment* kamar mandi dilakukan dengan observasi referensi pada set kamar mandi dalam film. Set film yang diobservasi adalah set kamar mandi dalam film *Call Me by Your Name* (2017). Perancangan memerlukan set yang tidak terlalu luas dan memiliki properti bak mandi. Selain itu properti dalam set kamar mandi memerlukan objek-objek yang sifatnya personal. Set kamar mandi *Call Me by Your Name* (2017), memiliki banyak objek tersebut yaitu perlengkapan mandi yang bervariasi seperti handuk, botol sabun, dan pakaian seperti dibawah ini. Pemilihan set dalam film ini digunakan karena dalam cerita film, kedua karakter Elio dan Oliver keduanya memiliki ketegangan emosional secara personal. Hal tersebut juga terkait dengan situasi dimana mereka berbagi ruang personal seperti kamar tidur dan kamar mandi, sehingga emosi yang Elio dan Oliver miliki bisa terwakilkan melalui properti-properti personal tersebut.



Gambar 8. Set Kamar Mandi film *Call Me by Your Name* (2017)

(vogue.co.uk, 2024)

Suasana marah yang ada dalam *environment* kamar mandi akan ditunjukkan lewat penataan properti yang tidak teratur dan berantakan. Selain warna, properti personal yang berada dalam set juga akan memvisualkan emosi kemarahan yang dialami oleh karakter Inka. Penataan properti dalam film pendek berjudul *Short Love Story ♥ Me & You* (2015) menjadi acuan dalam mencapai target visual tersebut. Sepanjang perubahan emosional karakter, keadaan kamar menjadi gambaran yang signifikan. Penempatan barang yang bersebaran di lantai dengan posisi yang acak dan asimetris disusun menjadi terlihat berantakan.



Gambar 9. Properti Kamar film *Short Love Story ♥ Me & You* (2015)

(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Film *Godfather* (1972) juga menjadi acuan dalam menggunakan suatu properti sebagai visualisasi hal yang akan terjadi. Penggunaan buah jeruk sebagai lambang kematian menjadi hal yang sering digunakan dalam film lainnya seperti *The Sopranos* (1999) dan *series Breaking Bad* (2008). Perencanaan *environment* dalam *Pagi ini Terucap Syukur* melibatkan perubahan suasana dari kemarahan dan

kesedihan. Sehingga penggunaan properti juga dilakukan untuk transisi dua suasana.



Gambar 10. Jeruk dalam film *The Godfather* (1972)

(screenrant.com, 2024)

c. Warna



Gambar 11. Scene Kamar Felix pada film *Saltburn* (2023)

(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Referensi yang digunakan dalam penggunaan warna sesuai tema suasana diambil dari dua scene dalam film *Saltburn* (2023). Scene pertama adalah scene dimana karakter Felix berkonflik dengan karakter Oliver. Konflik yang dialami pun diikuti dengan perasaan marah terhadap dua karakter. Hal ini merujuk pada psikologi warna menurut Goldstein (1942), yang menyebutkan bahwa warna dapat memberikan efek emosional terhadap manusia. Warna merah sendiri dikaitkan

dengan emosi yang kuat salah satunya kemarahan. Penggunaan warna merah dan aksen warna kekuningan, serta merah halus yang didapat dari pencahayaan menjadi alasan scene diatas menjadi acuan observasi rancangan.

Jika kita melihat scene dibawah ini, warna merah yang dominan akan menjadi penekanan dalam menyampaikan suasana konflik. Emosi kemarahan yang juga terjadi pada scene kedua yaitu dimana keluarga Felix melakukan makan bersama dengan Oliver pasca kematiannya Felix. Namun hanya warna skema warna merah yang akan diambil ke rancangan. Tingkat kontras pada scene dibawah ini terlalu tinggi untuk mencapai target visual yang ini dicapai dengan gaya visual yang akan digunakan.



Gambar 12. Scene dan palet warna pada film *Satlburn* (2023)

(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Selain itu penggunaan scene tersebut dengan skema warna monokrom juga menjadi acuan rancangan *environment*. Color palette tersebut menjadi acuan warna yang akan digunakan dalam merancang kamar mandi bersuasana marah, dengan modifikasi pada tingkat saturasi, *tone*, dan *value* warna. Berikut rincian menggunakan sistem HSB atau Hue, Saturation, dan Brightness. Dapat terlihat area hue yang digunakan berada di 0° hingga 20° dalam roda warna.

Tabel 2. Tabel *HSB Saltbrun* (2023)

Kode Warna	H	S	B
#b4371c	11°	84%	71%
#6e0605	1°	95%	43%
#470404	0°	94%	28%
#8c4c4c	0°	46%	55%
#8a5438	20°	59%	54%

2. Kamar Mandi: Suasana Sedih

a. Gaya Visual Fauvism, *Brush*, dan *Brushstroke*

Perancangan *environment* dengan suasana sedih juga masih menggunakan pendekatan *fauvism*, namun dalam hal ini lebih mengutamakan karakteristik yang lebih kasar. Jika sebelumnya sudah dijelaskan oleh Spivey (2015), bagaimana *Fauvism* mampu menyampaikan emosi, untuk hal ini yang ingin dicapai dapat memanfaatkan *versatility* milik *brush digital gouache*.

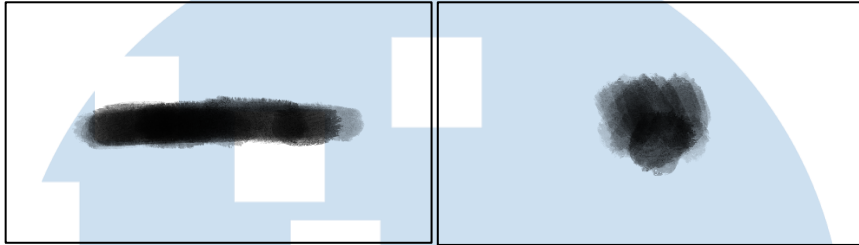


Gambar 13. *The Peace of Wild Things* (2021)

(charlotteeager.co.uk, 2024)

Karya *The Peace of Wild Things* (2021), banyak menggunakan *brushstroke* yang kasar dan sangat terlihat ketika dalam penggunaan warna yang dingin dan gelap seperti biru. *Brushstroke* yang digunakan setelah observasi dapat terlihat seperti dibawah ini. Jika melihat jenis-jenis *brushstroke* menurut Kamalia (2022), hasil observasi menunjukkan penggunaan teknik *crosshatchin* atau arsir berlawanan. Memadukan arah garis yang berlawanan dari *brush gouache*. Dari observasi

tersebut terlihat garis-garis yang lebih berkarakter serta *sketchy* dalam menyampaikan suasana sedih.



Gambar 14. Hasil observasi *Brushstroke* kasar

(Dokumentasi Pribadi, 2024)

b. *Setting* dan Properti

Suasana sedih dalam puisi akan diimplementasikan seperti referensi scene kamar mandi dalam film *Atomic Blonde* (2017). Hasil observasi dalam scene tersebut terlihat bahwa selain warna, jumlah properti dalam set yang minim dapat membantu memvisualkan suasana sedih seperti hampa. Selain itu jumlah yang sedikit tersebut membantu dalam memfokuskan scene kepada karakter dan emosinya.



Gambar 15. *Scene Bathub Atomic Blonde* (2017)

(imdb.com, 2024)

c. Warna

Penggunaan warna biru seperti penjelasan Goldstein (1942) terhadap psikologi warna diasosiasikan dengan kesedihan. Perubahan dari suasana marah dan sedih juga menggunakan warna yang berlawanan. Referensi suasana sedih sama seperti *setting* dan properti, yaitu mengacu pada scene film *Atomic Blonde* (2017) yang menggunakan warna biru dengan skema warna monokrom.



Gambar 16. Scene dan palet warna *Atomic Blonde* (2017)

(imdb.com, 2024)

Penggunaan warna biru akan mengacu pada palet warna scene *Atomic Blonde* (2017). Scene tersebut memiliki rasa yang dingin dan juga terlihat suram, sehingga akan diimplementasikan pada suasana sedih rancangan *environment*. Sama seperti suasana marah, dalam implementasinya akan disesuaikan saturasi, *tone*, dan *value* agar sesuai dengan target visual mendapatkan tampilan yang lebih dreamy. Dominasi warna biru yang berlawanan dengan warna merah dirancang untuk membentuk perubahan yang signifikan dalam suasana *environment*. Berikut tabel rincian warna dalam sistem *Hue*, *Saturation*, dan *Brightness* atau *HSB*. Dapat dilihat skema warna dari *hue* yang berada di tabel, berada di kisaran 225° hingga 195° dari roda warna.

Tabel 3. Tabel *HSB Atomic Blonde* (2017)

Kode Warna	H	S	B
#041e3c	212°	93%	24%
#094c77	203°	92%	47%
#4c8fae	199°	56%	68%
#3a7d94	195°	61%	58%
#3c445c	225°	35%	36%

3.4.3. EKSPLORASI PERANCANGAN ENVIRONMENT

Setelah observasi pada beberapa referensi untuk merancang *environment* kamar mandi dilakukan eksplorasi dan sketsa terhadap setting kamar mandi dan juga properti dalam *environment*. Penulis membuat floorplan sebagai gambaran awal tempat Inka tinggal dan bagaimana penataan yang cocok untuk *environment*nya.



Gambar 17. Denah *Environment* Rumah Inka

(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Kemudian dari denah dua dimensi tersebut, penulis membuat isometris dari ruang-ruang yang digunakan dalam film animasi sebagai *environment*. Tujuannya untuk menemukan gambaran jelas dan perspektif dalam implementasi *environment* pada shot.



Gambar 18. Isometris ruangan-ruangan Inka

(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Kemudian eksplorasi yang dilakukan dalam sketch dan implementasi pada storyboard dari acuan puisi dan script. Mencoba memasukan beberapa properti seperti dalam observasi referensi buah jeruk dalam film *The Godfather* (1972)

sebagai properti transisi antara dua suasana. Begitupun dengan properti sentimental dan personal milik Inka.



Gambar 19. Sketsa *Environment* Kamar Mandi

(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Mengikuti *setting* dalam set kamar mandi film *Call Me By Your Name* (2017), bak mandi dibuat sebagai sentral dalam komposisi. Sama seperti karakteristik gaya *Fauvism*, tidak menggunakan komposisi optikal yang realistis. Namun dalam mengeksplorasi penataan properti masih cenderung terlalu rapih dan tertata.



Gambar 20. Sketsa *Environment* Kamar Mandi 2

(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Eksplorasi lainnya berupa warna dan juga penataan properti, yang tersusun seperti gambar dibawah ini. Namun penataannya masih mengalami kegagalan dalam menyampaikan pesan emosi yang sesuai dengan hasil observasi. Begitu juga dengan warna yang masih tidak terarah pada acuan suasana seperti observasi.

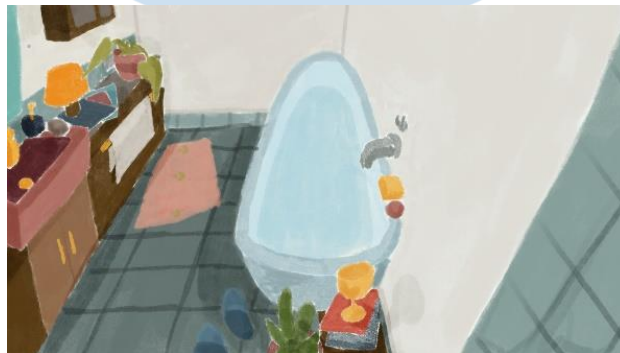
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 21. Eksplorasi warna dasar *environment*

(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Kemudian eksplorasi warna dalam mencapai suasana yang diinginkan, dilakukan dengan menggunakan warna dasar *environment* tidak berubah ketika akan melakukan perubahan warna mengikuti suasana kesedihan. Agar mendapatkan konsistensi tersebut dalam perancangan akan digunakan filter sebagai pengubah warna.



Gambar 22. Eksplorasi warna dasar *environment 2*

(Dokumentasi Pribadi, 202)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA