

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Film “Line of Memories” menceritakan Candra, yang sedang melakukan perjalanan pulang menaiki kereta. Di Tengah perjalanannya Candra bertemu dengan sosok ruh sahabatnya bernama Gilang. Pertemuan ini merupakan langkah awal bagi mereka dalam melihat kenangan suka duka masa lalu mereka dengan kereta gaib menelusuri lorong memori masa lalu mereka berdua. Film ini merupakan film yang mengambil *genre* drama yang akan menggunakan teknik animasi 2D *frame by frame*.

Konsep Karya

Film ini mengambil beberapa latar tempat seperti pada stasiun kereta, pegunungan, sekolah, pantai, dan perkotaan. Sesuai dengan tempat masing-masing kejadian yang akan dialami oleh Candra dan Gilang, tempat mereka awal bertemu akan berlatar di sebuah gang kecil di tengah perkotaan, perancangan dari tempat perkotaan akan berlatar waktu malam hari serta memiliki suasana *cold* untuk menciptakan suasana yang tenang karena saat Candra sudah memasuki gang kecil, ia sudah memasuki dunia ruh dan pada saat itu tidak ada orang-orang sekitar yang berjalan selain Candra.

Tempat yang akan mereka kendarai bersama pada tempat stasiun kereta, perancangan tempat pada stasiun kereta juga akan diambil dari malam hari untuk menghasilkan suasana keheningan dan kekosongan. Lalu tempat pertama pertama yang akan mereka lalui adalah tempat pegunungan yang dimana sewaktu Gilang masih hidup, Candra bermain bersama dengan Gilang di pegunungan tersebut. Penggunaan warna dalam suasana bahagia akan cenderung menggunakan warna cerah seperti warna biru dan hijau.

Tempat berikutnya yang akan mereka lalui adalah tempat sekolah, perancangan *environment* pada sekolah akan dibangun seperti hancur dengan alasan ingatan Candra dan Gilang tidak sepenuhnya diingat karena sekolah merupakan

tempat Gilang di *bully* oleh para siswa. *Setting* waktu pada sekolah adalah sore hari serta memiliki suasana *warm* untuk menciptakan suasana nostalgia. Lalu tempat terakhir ada di Pantai, dimana perancangan tempat pada Pantai ini juga akan diambil sore hari menjelang malam untuk menghasilkan suasana romantic, dalam adegan di Pantai Candra dan Gilang mengabdikan momennya bersama saat mereka lulus dari universitasnya. Film ini memiliki *gendre* drama dan akan menggunakan teknik animasi 2D *frame by frame*.

Konsep penciptaan dalam film "Line of Memories" adalah menceritakan sebuah perjalanan dari kedua tokoh untuk melihat pengalaman sedih dan menyenangkan sewaktu mereka masih bersama yang dikemas dalam bentuk film animasi 2D. konsep yang digunakan dalam film "Line of Memories" adalah konsep *style* seperti film *Adventure Time* yang dimana *style* yang digunakan lebih mendominasi warna sebagai mewakili perasaan emosi. Dari penulisan ini tujuan yang akan dicapai dari pembuatan *environment* pada film "Line of Memories" untuk memberikan kesan menyenangkan dan menyedihkan terhadap kedua tokoh, oleh karena itu penulis akan membahas mengenai tahapan dalam perancangan *environment* dalam film "Line of Memories".

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

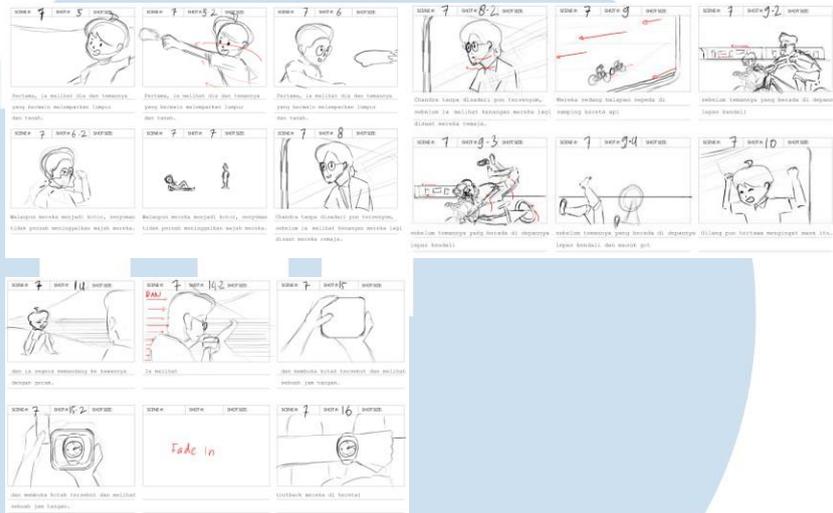
a. Ide atau gagasan

Pada proses tahapan awal penulis, yaitu mengumpulkan ide-ide bagaimana *environment* yang dibangun untuk menciptakan kesan memorial yang menyenangkan sekaligus menyedihkan bisa dihubungkan satu dengan yang lain, yang dimana konsep yang bangun juga era modern.

b. Observasi

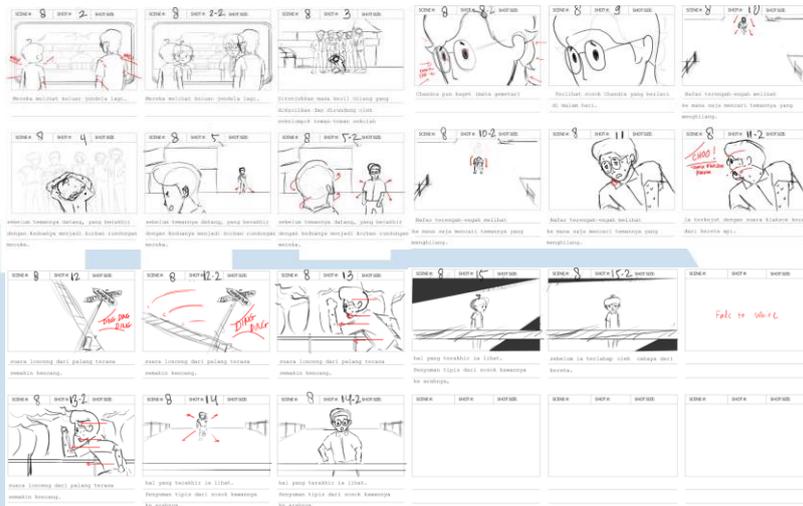
Setelah membangun sebuah ide, penulis melakukan perincian terlebih dahulu mengenai *script* pada adegan padang rumput dan sekolah. Dalam adegan di padang rumput Chandra melihat kenangannya, dinama Chandra dan Gilang bermain balapan sepeda dan lempar lumpur, setelahnya mereka berdua duduk bersama lalu Gilang memberikan sebuah

hadiah jam tangan untuk Chandra, kondisi tempat yang terjadi dalam adegan padang rumput diambil pada siang hari.



Gambar 3.1 Detail gambar storyboard adegan di padang rumput.

Lalu perincian berikutnya penulis mengambil adegan dari sekolah, dimana adegan Gilang dirundung oleh sekelompok murid-murid sekolah dilakukan pada sore menjelang malam, keadaan tersebut membuat kondisi sekolah sangat sepi dan tidak banyak murid-murid disana. Kenangan tersebut membuat Chandra dan Gilang merasa sedih hingga pada saat itu, Gilang berlari melarikan diri dari sekolah hingga rel kereta api karena kejahatan murid-murid di sekolah yang sudah merundung Gilang, Chandra yang sedang mengejar Gilang mendengar suara klakson dari kereta api, disitu terlihat bahwa Gilang mengakhiri hidupnya tertabrak kereta.



Gambar 3.2 Detail storyboard dari adegan sekolah.

Setelah mengetahui perincian dari storyboard dilakukan perincian terhadap *three dimensional character* bertujuan untuk mengetahui seberapa dalam dari setiap karakter-karakter yang berperan, berikut adalah *three dimensional character* dari masing-masing karakter.

Physical Appearance	Psychology	Sociology
Jenis kelamin: Laki Laki	Kehidupan seks: Heteroseksual	Kelas sosial: Menengah
Umur: 25	Ambisi: Naik jabatan	Suku: Jawa
Tinggi dan berat badan: 172cm 67kg	Frustrasi/kekecewaan: Perjalanan menuju kantor	Pekerjaan: Karyawan Swasta
Warna rambut, mata, dan kulit: Hitam,Hitam,sawo matang	Sikap/perilaku: Sifat rasa tahu yang tinggi	Pendidikan: S1
Postur tubuh: sedang, membungkuk	Kemampuan: Menelusuri pemukiman padat	Agama: Islam
Penampilan sehari-hari: kemeja kantor, celana bahan	IQ: 100	Kebangsaan: Indonesia
Keturunan/Ras: Mongoloid		

Table 3.1. Detail terhadap penampilan Chandra dewasa.

Dapat terlihat bahwa Chandra dewasa yang berperan pada sebagai karakter utama dari film “*Line of Memories*”, ia menjadi sebagai orang yang melihat kenangan-kenangan yang terjadi selama cerita film berlangsung.

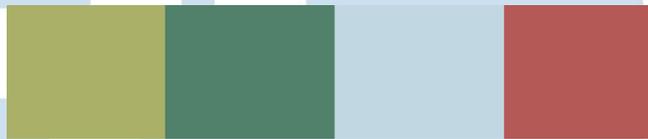
Physical Appearance	Psychology	Sociology
Jenis kelamin: Laki Laki	Kehidupan seks: bisu: Bersosialisasi/Nostalgia	Kelas sosial: Menengah
Umur: 17	Frustrasi/kekecewaan: Perundungan	Suku: Sunda
Tinggi dan berat badan: 160cm 50kg	Sikap/perilaku: Riang	Pekerjaan: Pelajar/Ruh
Warna rambut, mata, dan kulit: Hitam, Hitam, Putih/Kuning Langsung	Yang disukai/tidak disukai: Sifat perundungan	Pendidikan: SMA
Postur tubuh: Kurus, gemulai, elok	Kemampuan: Persuasif	Agama: Kristen
Penampilan sehari-hari: Kemeja/Pakaian hitam	IQ: 105	Kebangsaan: Indonesia
Keturunan/Ras: Mongoloid		

Table 3.2. Detail penampilan karakter Gilang.

Dari tabel diatas bahwa karakter Gilang merupakan teman dekatnya Chandra selama disekolah dan mereka bertemu kembali setelah Gilang menjadi hantu, selama diperjalanan menaiki kereta mereka berdua akan melihat masa-masa kenangan mereka waktu Gilang masih hidup. Setelah melakukan perincian terhadap adegan yang sudah dirancang penulis melanjutkan untuk mengumpulkan berbagai referensi mengenai sekolah dan juga pegunungan padang rumput melalui internet.



Gambar 3.3. Referensi gambar sekolah Gilang dan Chandra.
(Sumber: SMAN 75 Jakarta)



Gambar 3.4. Referensi warna sekolah.
(Sumber: Penulis)

Referensi yang digunakan pada sekolah Chandra dan Gilang menggunakan sekolah SMA 75 dengan alasan sekolah tersebut merupakan sekolah yang mengoptimalkan sumberdaya dan tenaga yang ada, dengan begitu lingkungan dapat terlihat alami sesuai dengan *color palette* yang digunakan cenderung berwarna hijau.



Gambar 3.5. Referensi environment padang rumput.
(Sumber: Pinterest)



Gambar 3.6. Referensi warna pada padang rumput.
(Sumber: Penulis)

Pada *environment* padang rumput diambil dari referensi yang terlihat pada gambar 3.5 dengan alasan referensi yang digunakan memperlihatkan bukit-bukit dan tidak banyak pepohonan agar terlihat luas serta adanya sungai untuk memberikan suasana alami dari padang rumput tersebut.

Dalam beberapa scene dalam film “Line of Memories”, dapat terlihat karakter Gilang dan Candra melihat memori dimana Gilang di *bully* di sekolah, yang dimana scene tersebut dapat terlihat Candra dan Gilang secara emosinya sedang tidak stabil dan hal tersebut bisa terlihat dari ekspresi dan gerakan tubuhnya. Pada beberapa scene pada film ini memperlihatkan memori Gilang dan Candra saat mereka sedang bermain bersama di padang rumput yang luas, yang dimana scene tersebut terlihat Gilang dan Candra merasa bahagia secara emosi.

Untuk merepresentasikan kondisi emosi yang menyedihkan serta menyenangkan, *environment* yang dibuat harus terlihat mendukung untuk menyesuaikan dengan kondisi emosi Gilang dan Candra dalam film “Line of Memories”.

c. Studi Pustaka

Untuk memastikan perancangan *environment* pada film “Line of Memories” bisa memenuhi ide-ide yang dapat ditunjukkan kepada penonton, kedua teori *World Building* dan *Metaphor Visual* bisa membantu dalam proses perancangan film ini. Teori utama *World Building* dapat digunakan dalam menentukan bentuk dunia yang dirancang, seperti padang rumput yang luas dirancang dengan adanya padang rumput yang lebih dominan daripada pepohonan, sungai, serta penambahan bukit dengan begitu penyampaian emosi yang menyenangkan bisa terbantu dengan adanya *environment* yang sesuai.

Teori pendukung *Metaphor Visual* untuk membantu dalam perancangan film “Line of Memories”. Teori pendukung *Metaphor Visual* dapat digunakan untuk memberikan kesan emosi dari beberapa unsur

dalam *environment* yang dibentuk, dimana seperti temperatur pewarnaan dan pencahayaan yang dapat membantu menggambarkan keadaan emosi menyenangkan dan menyedihkan dari karakter Gilang dan Candra.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Salah satu eksperimen yang dilakukan selama proses pembuatan *environment* untuk bisa memberikan kesan hidup dan sesuai dalam penyampaian emosi dari tokoh Candra dan Gilang. Penggunaan temperatur warna dan pencahayaan sangat penting untuk merepresentasikan emosi pada tokoh, serta dibantu dengan menggunakan metode *multiply* warna pada *environment* agar warna tidak berubah secara tiba-tiba.



Gambar 3.7. Detail warna *environment* sekolah film *Line of Memories*
(Sumber: Penulis)



Gambar 3.8. Final render *environment* sekolah film *Line of Memories*
(Sumber: Penulis)

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Pada eksplorasi film “*Line of Memories*” penulis mencoba menerapkan penggunaan suasana sejuk untuk menunjukkan kesan menyenangkan. Hal itu penulis lakukan dengan memberikan keadaan siang hari dengan temperatur warna biru karena momen pada adegan padang rumput merupakan adegan yang menunjukkan memori menyenangkan yang dialami oleh Chandra dan Gilang sewaktu mereka masih sekolah.



Gambar 3.9. Eksplorasi temperatur warna padang rumput film Line of Memories
(Sumber: Penulis)

2. Produksi:

Segala proses pembuatan environment dalam film “Line of Memories” menggunakan *software Clip Studio Paint*, alasanya dibandingkan dengan *software* menggambar lainnya karena kemudahan dan kemahiran penulis dalam membuat desain environment dengan efektif. Untuk merepresentasikan emosi tokoh dalam film ini juga membutuhkan color pallete serta pencahayaan yang sesuai berdasarkan cerita yang ada.

3. Pascaproduksi:

Pada tahapan *rendering* proses ini begitu cepat karena tidak memerlukan proses yang begitu kompleks seperti 3D, proses *rendering* pada *environment* yang dibuat akan dipisah pada beberapa bagian seperti *background*, *middle ground*, dan *foreground* untuk memudahkan dalam menganimasikan *environment* yang sudah dibuat serta penyesuaian visual bisa dengan mudah direvisi maupun terdapat penambahan jika memang diperlukan.

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