

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### 3.1. Deskripsi Karya



Gambar 3.1 Early Concept Pahit Legit  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

*Pahit Legit* adalah film animasi pendek 2D yang bertema duka dan harapan. Dengan mengangkat genre *Supernatural* dan *Tragic Comedy*, karya ini mengambil latar belakang pra dan pasca tragedi 98. *Pahit Legit* membicarakan tentang bagaimana roda kehidupan keluarga korban kerusuhan harus terus berputar setelah kehilangan orang yang mereka cintai. Narasi film ini diceritakan melalui perspektif Nanda; yang merupakan anak dari seorang pemilik toko kue tradisional beretnis tionghoa bernama Rania. Saat merantau di luar negeri demi menimba ilmu, Tragedi 98 merenggut nyawa ibunya dan meluluh-lantahkan toko kue keluarganya. Nanda akhirnya harus berlomba dengan waktu untuk menyelamatkan memori ibunya, sekarang dengan ancaman dijualnya ruko toko kue tersebut oleh ayahnya sendiri.

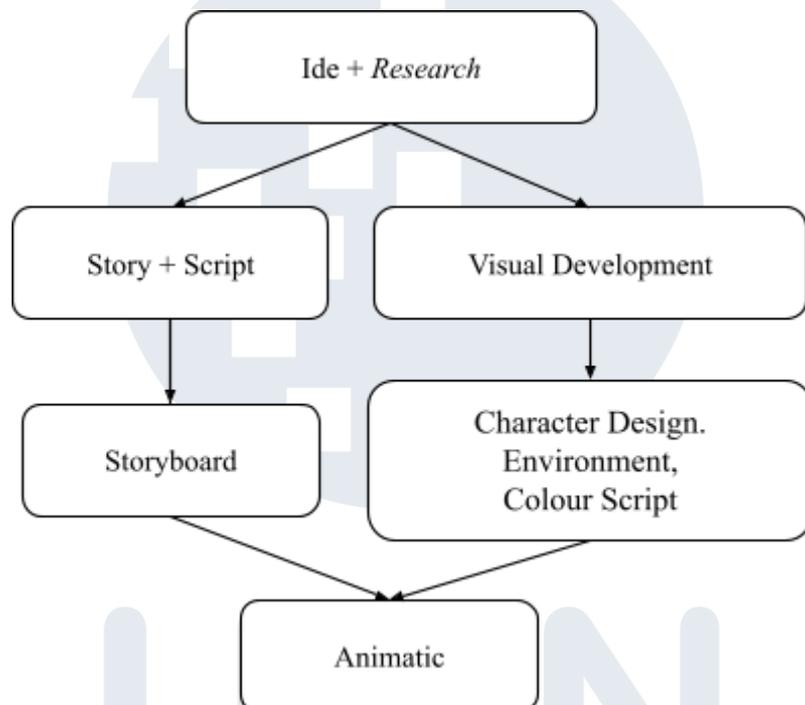
#### 3.2. Konsep Karya

Karya yang diciptakan merupakan animasi pendek 2D yang menggunakan tema duka untuk menceritakan kehidupan pasca kerusuhan 98 dan makanan sebagai simbol harapan dan budaya. Karya memiliki *aspect ratio* 16:9 dimensi 1920x1080 px, dan menggunakan teknik animasi *on twos*. Montase digunakan untuk menunjukkan proses pergerakan waktu yang natural selagi melakukan hal sehari-hari, seperti memasak dan bersih-bersih dapur. Warna yang digunakan

dalam karya disesuaikan kepada *stages of grief* yang sedang ditunjukkan dalam narasi cerita. Musik yang digunakan adalah musik berbasis instrumen akustik untuk memberikan kesan rumah yang hangat.

### 3.3. Tahapan Kerja

Proses tahapan kerja pra-produksi *Pahit Legit* telah terlampir pada bagan berikut:



Gambar 3.2 Bagan Tahapan Pra-Produksi Pahit Legit  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

#### a. Ide atau gagasan

Gagasan karya awal bermula di sesi *brainstorming* dalam website *Jamboard* pada tahun 2022, dimana salah satu ide yang bertema hantu dan *bakery* akhirnya diangkat lagi pada tahun 2024. Aspek keluarga dan kerusuhan 1998 dicetuskan bersama ide tersebut, dikarenakan latar belakang budaya anggota kelompok yang mayoritas berketurunan Tionghoa-Indonesia. Pencetusan ide tersebut dibarengi dengan kekhawatiran kelompok atas stigma yang diberikan atas

diskusi perihal tragedi tersebut, terutama pada masa pemilu yang mengecap hal ini sebagai ‘isu tiap 5 tahun sekali.’

Penggunaan narasi yang meliputi keluarga dan makanan digunakan untuk mengeksplor tematis cerita korban kerusuhan sebagai sesuatu yang manusiawi dan *grounded*, sehingga penonton dapat bersimpati terhadap korban yang terdampak. Konflik antara generasi muda dan tua juga divisualisasikan secara naratif melalui Yunus dan Nanda untuk menunjukkan kedua cara orang-orang Tionghoa-Indonesia pada umumnya membicarakan tentang kerusuhan 98; baik dengan memutuskan untuk berpaling dari masa lalu yang pahit atau menghadapi dengan lantang.

b. Observasi

Observasi yang dilakukan adalah melalui pengamatan desain shot dalam film animasi yang menggunakan teori komposisi, serta *camera shot* dan *angle*. Perancangan animasi didasarkan oleh teori yang telah dijabarkan dalam batasan masalah.



Gambar 3.3 *Look Back*

(Tatsuki Fujimoto, 2024)

Komposisi, *camera view*, dan peletakan karakter dalam shot SC9\_SH04 menggunakan referensi dari film *Look Back* (2024) dimana kedua karakter utama Fujino dan Kyomoto, mengalami pertengkaran soal rencana Kyomoto untuk pergi kuliah jurusan seni dan meninggalkan posisinya sebagai asisten *manga* Fujino. Walau memiliki tujuan yang sama, yaitu menajamkan keterampilan seni masing-masing, keduanya memiliki pendekatan yang berbeda sehingga mengakibatkan pertengkaran mereka. Audiens hanya bisa melihat satu sisi dari

kedua subjek, karena mereka hanya bisa mengangkat satu sisi dari argumen masing-masing. Dengan Kyomoto yang masih menghadap Fujino untuk mencoba mengerti perspektifnya, sedangkan Fujino menolak untuk melihat sisi Kyomoto baik secara harfiah maupun secara simbolis.



Gambar 3.4 *Howl's Moving Castle*  
(Studio Ghibli, 2004)

Referensi komposisi dalam shot SC9\_SH04 juga di modifikasi dari film *Howl's Moving Castle* (2004), untuk menggambarkan subjek yang sedang mengalami konflik antara satu sama lain. Penggunaan *profile shot* digunakan untuk menunjukkan oposisi antara Madame Sullivan dan Sophie yang menyamar menjadi “Ibu” Howl. Kedua karakter hanya dapat menunjukkan satu sisi dari argumen mereka, dan harus menyembunyikan sisi lain mereka dari yang lain.



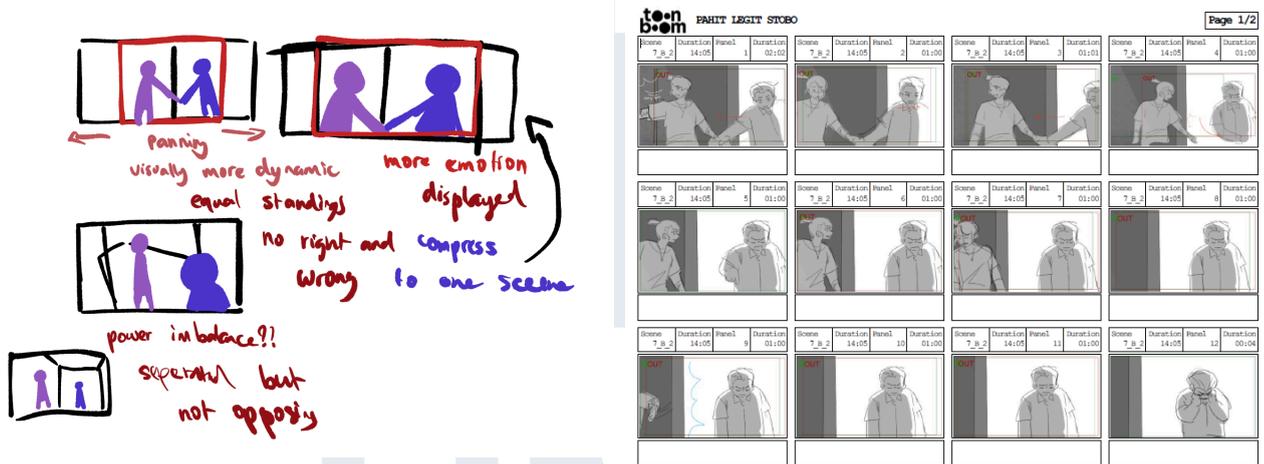
Gambar 3.5 Ang  
(Robot Kertas Studios, 2020)

Konsep, komposisi, *camera view*, dan juga peletakan karakter pada SC9\_SH04 menggunakan referensi film animasi pendek Ang (2020), yang menunjukkan adegan dimana Ang bertemu kembali oleh mendiang ayahnya di kuburan tempat beliau disemayamkan. Komposisi shot dan penempatan subjek menunjukkan kedekatan antara dua karakter, serta memberi konteks secara

*environmental* yang menunjukkan kuburan Ayah Ang di belakangnya. Subjek Ayah Ang yang akhirnya memudar juga divisualisasikan sebagai bentuk *Acceptance*, dimana Ang dan Ayahnya bisa melepas satu sama lain dengan tenang.

c. Eksperimen/Eksplorasi Bentuk dan Teknis

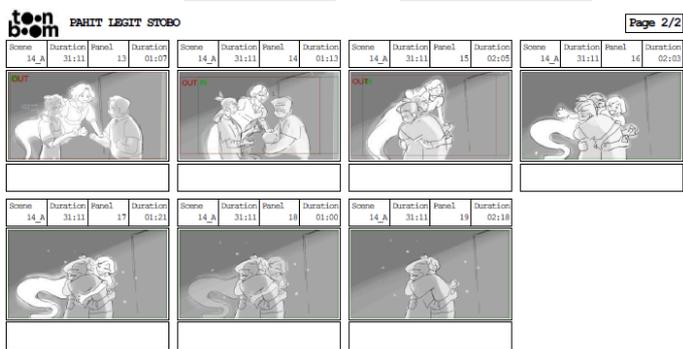
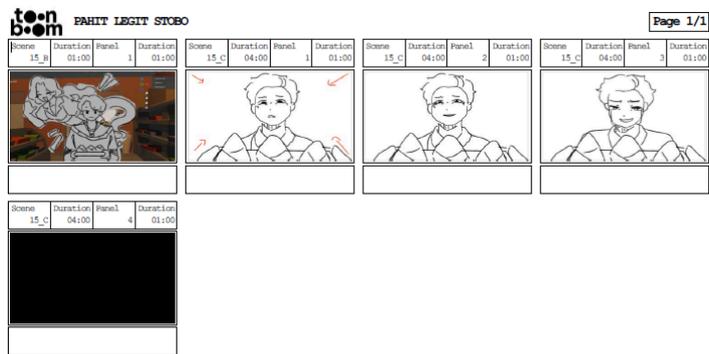
Eksperimentasi perancangan adegan *Pahit Legit* dilakukan langsung dalam software *Storyboard*, dimana penyesuaian adegan dengan kebutuhan dan eksplorasi lebih lanjut dilakukan secara langsung *per-draft*. Hal ini untuk menunjukkan progress yang linear seiring berjalannya development dan penambahan *visual library*.



Gambar 3.6 Draft dan board final SC5\_SH12

(Dokumentasi Pribadi, 2025)

Draft SC5\_SH12 ditambahkan setelah mendapat masukan dari dosen pembimbing pra-produksi untuk menambahkan poin konflik yang lebih jelas diantara Nanda dan Yunus. Setelah mengalami beberapa perubahan kronologis, konflik tersebut akhirnya ditempatkan setelah kepulangan Nanda dan keputusannya untuk tetap memperjuangkan toko kue.

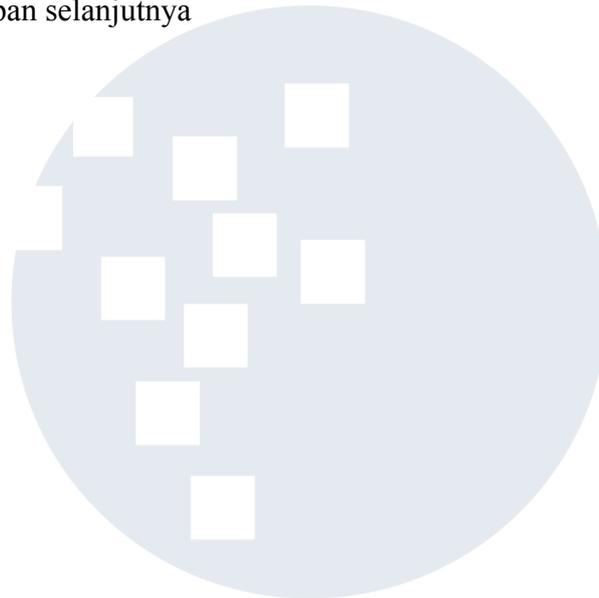


Gambar 3.7 Draft 3 dan 5 SC9\_SH04  
(Dokumentasi Pribadi, 2025)



Gambar 3.8 Eksplorasi SC9\_SH04  
(Dokumentasi Pribadi, 2025)

Eksplorasi draft SC9\_SH04 berkembang seiring bertambahnya poin referensi dan pustaka visual tim, dengan SC9\_SH04 akhirnya difinalisasikan setelah mendapat input dari narasumber dan member tim untuk menambahkan akhir yang lebih konkrit untuk Rania. SC9\_Sh04 akhirnya digunakan untuk menekankan penerimaan yang juga diiringi oleh melepaskan orang yang kita cintai ke kehidupan selanjutnya



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA