

3. METODE PENCIPTAAN

3.1 Deskripsi Karya

Pahit Legit merupakan film pendek fiksi yang diproduksi Polaria Studio pada tahun 2025. Film ini berdurasi 7 menit yang bertema keluarga yang menghadapi duka. *Pahit Legit* menceritakan seorang anak yang ingin melanjutkan toko kue almarhum ibunya yang tutup setelah tragedi '98. Film ini berupa animasi dua dimensi yang berlatar Jakarta setelah tragedi 1998. Genre dari film ini merupakan *Tragedy*, *Comedy*, *Supernatural*. Film ini dibuat untuk usia 14 keatas. Rasio dari film merupakan 16:9 dengan resolusi 1920 x 1080. Film ini menggunakan teknik animasi *frame-by-frame*. *Style* dari film pendek ini merupakan desain *background* dan *Anime* tahun 1990-2000an.

3.2 Konsep Karya

Konsep penciptaan dari *Pahit Legit* merupakan film pendek fiksi mengenai budaya kue tradisional dan hubungannya dengan suasana kekeluargaan. Kue lampet merupakan lambang dari kekeluargaan antar dua etnis yang berbeda. Hal ini dikarenakan daerah Medan merupakan percampuran dari berbagai budaya, salah satunya merupakan budaya Etnis Batak dan Etnis Tionghoa. Penggunaan simbol lampet menjadi pilihan untuk menunjukkan bagaimana keluarga yang memiliki identitas beragam dapat bersatu menghadapi duka.

Style environment design pada film ini terinspirasi dari karya *Art Director* Hidetoshi Kaneko pada anime *Black Lagoon* (2006) yang menggunakan tekstur brush dan teknik tata letak objek untuk memberikan kesan kota yang hancur.



Gambar 3.1 Karya *Background art* Hidetoshi Kaneko

(Sumber: *Hidetoshi Kaneko Animation Background Art Book* (Born Digital, 2024),

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Proses pengembangan ide cerita dimulai dengan mengumpulkan kata kunci melalui Jamboard Google. Dari kumpulan kata tersebut, muncul satu kalimat menarik yang menjadi titik awal eksplorasi ide: "Seorang koki membuat kue untuk kekasihnya yang sudah menjadi hantu." Setelah melalui diskusi dan pengolahan ide lebih lanjut, cerita tersebut berkembang menjadi lebih masuk akal dan menyentuh. Lahirlah cerita tentang seorang anak yang ingin melanjutkan toko kue peninggalan ibunya yang telah meninggal. Dalam usahanya, ia justru dibantu oleh sosok sang ibu yang hadir sebagai hantu. Setelah kami berdiskusi kembali, film ini dibagi menjadi tiga tahap. tahap pertama kondisi toko sebelum kerusuhan, toko setelah kerusuhan dan toko pasca kerusuhan yang sudah tertata kembali. Ketiga fase ini dikaitkan dengan masakan kue lampet sebagai simbol kekeluargaan Situmorang yang dibangun kembali. Oleh karena hubungan Pahit Legit dengan identitas tionghoa, desain toko terinspirasi dari daerah Kota Tua dan Petak Enam di Jakarta. Penggambaran kota yang usang terinspirasi *style* gambar Hidetoshi Kaneko dari *series Black Lagoon* (2006). Penulis memilih *style* tersebut oleh karena lokasi *series* menggunakan arsitektur tua khas Asia Tenggara dengan tekstur dan tata letak bekas kerusuhan.

b. Observasi

1. Observasi *environment* dan setting Kota Tua

Penulis melakukan observasi terhadap film May (2008) oleh Viva Westi, dan lokasi Petak Sembilan, Glodok. Estetika Kota Tua memiliki ciri khas dengan bangunan dan properti lawas.



Gambar 3.2 *Shot* menunjukkan toko Ibu May (Tuti Kirana)
(Sumber: May, 2008)

Film May (2008) menampilkan rupa interior toko yang penuh dengan berbagai properti dan furnitur kayu. Penataan properti toko memenuhi setiap ujung interior. Tembok-tebok juga ikut dihiasi kalender dan ornamen khas keluarga Tionghoa.



Gambar 3.3 Foto Etalase toko di Glodok, Jakarta.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Penataan ini terlihat pada toko-toko di Glodok. etalase dan furnitur toko mayoritas menggunakan bahan kayu dan besi alumunium. Furnitur dari toko fokus pada utilitas dan fungsi daripada estetika. kebanyakan toko-toko menggunakan barang seadanya untuk etalase produk seperti toples kaca, nampan warna-warni, meja kayu lama atau meja tulis untuk menaruh benda. Penempatan produk memenuhi etalase sehingga memberi kesan melimpah.



Gambar 3.4 *Shot* menunjukkan toko yang dijarah
(Sumber: May, 2008)

Film *May* (2008) juga menunjukkan kerusakan yang melanda daerah petak sembilan. Terjadi penjarahan yang merampas toko dari barang-barang yang memenuhinya. Tampak banyak meja kursi berserakan. Toko yang tadinya teratur menjadi berantakan dan penuh dengan debu, kotoran, dan rongsok.



Gambar 3.5. Foto toko-toko di daerah Petak Enam dan Pintu Kecil, Glodok, Jakarta.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Penampakan usang ini terlihat pada toko-toko yang tutup di Glodok, Jakarta. Penulis mengambil referensi terhadap rupa toko-toko yang sudah

lawas. Mayoritas toko berbentuk kotak sederhana dengan kondisi besi dan seng bangunan berkarat.



Gambar 3.6. Foto usang dan kerusakan toko yang terbengkalai di Glodok, Jakarta.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Terdapat noda-noda kotor, debu, lumut dan kerak oleh karena waktu yang lama telah ditinggal. Toko yang sudah tua ini dijadikan tempat tampungan barang-barang rongsok. Hasilnya, toko-toko yang tertinggal berkesan terbengkalai dan tidak terawat.

2. Observasi *Artstyle*

Seri Anime *Black Lagoon* (2006) dan *Cowboy Bebop: The Movie* (2001) penulis gunakan sebagai dasar arahan mendesain kota tua yang terbengkalai melalui tekstur dan tata letak. *Style* Hidetoshi Kaneko menggunakan kontras yang muncul pada tekstur sebagai indikasi suasana scene. Untuk ini *scene* yang berisi komedi atau fokus pada dialog memiliki kontras yang halus. Sebaliknya *scene* yang seram atau penuh *action* memiliki kontras yang kasar.



Gambar 3.7 Latar background karya Hidetoshi Kaneko

(Sumber: Black Lagoon, 2006)

Dalam anime *Black Lagoon*, *scene* berdialog panjang menggunakan kontras *brush* yang halus. Tekstur yang muncul masih lebih sedikit variasinya. Tata letak objek masih rapih. Komposisi dari tekstur memberi kesan tempat masih terawat oleh pemiliknya.



Gambar 3.8 Screenshot penggunaan tekstur dalam film Cowboy Bebop
(Sumber: *Cowboy Bebop*, 2001)

Dalam Film *Cowboy Bebop: The Movie*, penggunaan tekstur memberikan kontras terhadap bagian luar kota tua yang lebih terawat daripada pedalaman Moroccan Streets. Brushwork bangunan luar konservatif dan penggunaan value juga tidak gelap. Hal ini mendorong kesan aktif dari lokasi tersebut yang masih banyak pengunjugnya.



Gambar 3.9 Screenshot penggunaan tekstur dalam show *Black Lagoon*
(Sumber: Madhouse, 2006)

Scene action dalam *Black Lagoon* menggambarkan kontras yang berbanding terbalik dengan *environment scene* komedi. menggunakan tekstur *brush* yang lebih kasar dan tajam. Detail lebih nampak oleh karena

penggunaan *value* gelap. Tata letak dengan properti yang berserakan digunakan untuk menambahkan kesan bekas kerusakan.



Gambar 3.10 Screenshot penggunaan tekstur dalam film *Cowboy Bebop*
(Sumber: *Cowboy Bebop*, 2001)

Dalam film *Cowboy Bebop*, tekstur goresan kasar menggambarkan bagaimana karat sudah merajalela pada daerah toko-toko tua Moroccan Street. Toko-toko lawas tersebut berisi menggunakan furnitur kayu, meja-meja besi dan rak-rak tua. Usang yang muncul menunjukkan toko terlihat kuno dibanding *environment* lainnya.

3. Observasi *Story Arc*

Film *Pahit Legit* mengambil inspirasi film *Cek Toko Sebelah* (2016) dalam membahas isu tema keluarga dan penggunaan *story arc Man-in-hole*. Film ini menampilkan perubahan tiga periode yang tampak pada Toko Kelontong Koh Afuk.



Gambar 3.11 Kondisi toko Koh Afuk yang baik dipegang oleh Erwin.

(Sumber: *Cek Toko Sebelah*, 2016)

Cerita berawal pada kondisi keluarga yang stabil namun tiba-tiba Koh Afuk jatuh sakit dan disarankan dokter jangan bekerja terlalu berat. Kondisi awal menampilkan toko yang tertata dan rapih setelah diambil alih oleh Erwin. Toko terawat dan memiliki kesan hidup.



Gambar 3.12 Kondisi toko Koh Afuk yang terpuruk dan terbengkalai

(Sumber: *Cek Toko Sebelah*, 2016)

Konflik berlanjut dengan sosok ayah menolak Yohan sebagai penerus toko dan Erwin yang ingin bekerja di luar negeri dibanding menjaga toko ayahnya. Konflik ini dan kesulitan keuangan untuk pengobatan Koh Afuk menyebabkan toko terpaksa harus dijual. Tampak toko mengalami pengosongan dan kerusakan pada masa peralihan pemilik. Properti rak dan meja berantakan dan lantai kotor.



Gambar 3.13 Toko Koh Afuk yang dirubah menjadi toko kue dan studio foto
(Sumber: *Cek Toko Sebelah*, 2016)

Akhir dari cerita, Koh Afuk menerima ide Yohan dan Erwin yang merubah tokonya menjadi usaha toko kue dan studio fotografi. Penataan toko jauh lebih rapih. Usang sudah tiada sebagaimana konflik sudah mencapai resolusi.

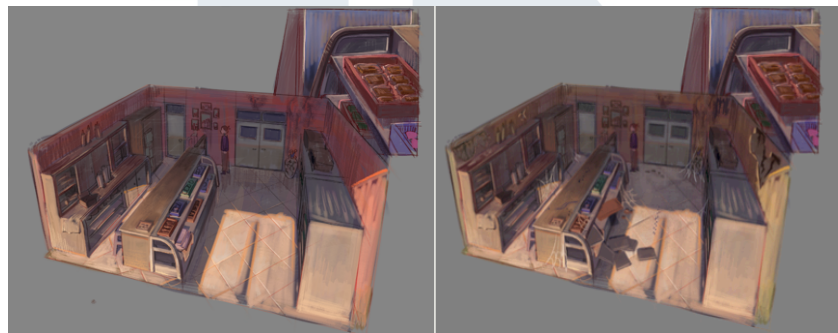
c. Eksperimen dan Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Penulis melakukan sejumlah eksplorasi design setelah melakukan observasi. Penulis menentukan penggunaan properti, furnitur, dan *layout* toko bersama dengan *storyboarder*. Fokus penulis mengacu pada bagaimana perubahan terhadap properti ditunjukkan melalui perubahan pada tekstur dan tata letak.



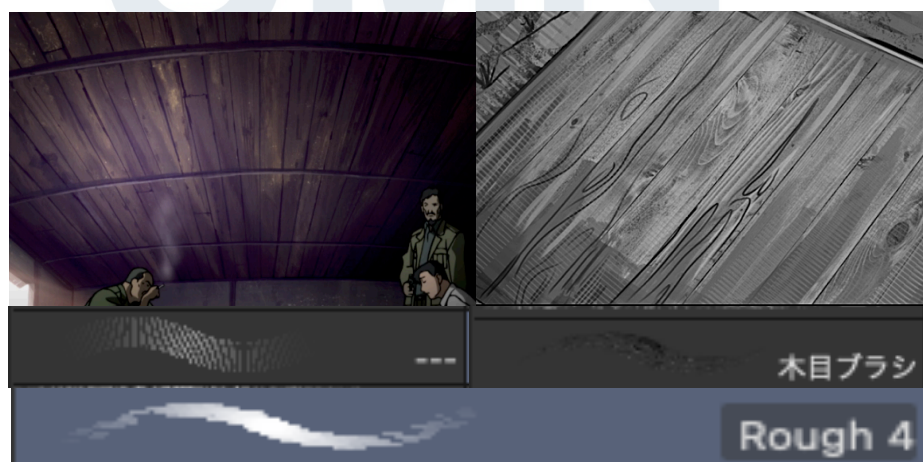
Gambar 3.14 Sketsa floorplan toko
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis membuat sejumlah eksplorasi tekstur yang didasarkan pada kontras *brushwork style* Hidetoshi Kaneko. Kontras tersebut dibedakan untuk merepresentasikan *scene* sebelum dan sesudah kerusakan. Tata letak dari *scene* setelah kerusakan menunjukkan kondisi yang terbengkalai dengan *value* yg lebih gelap, tekstur yang kasar dan tata letak yang berantakan.



Gambar 3.15 *Concept art* awal toko
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis menekankan kondisi terbengkalai ini melalui studi *artstyle* Hidetoshi Kaneko. penulis melakukan eksperimentasi dengan berbagai jenis *brush* untuk mereplikasikan tekstur usang yang muncul pada style *black lagoon*. Unsur usang ini muncul pada tekstur kayu, tembok dan lantai sebagai visualisasi kondisi terpuruk tokoh.



Gambar 3.16 Tekstur usang kayu
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Tekstur kayu penulis replikasi dengan menggunakan campuran *brush rough airbrush* dan *line brush* untuk melakukan *blocking* utama. Detail serat kayu ditambahkan menggunakan *rough airbrush* yang dikecilkan. Penulis juga menambahkan detail *scratch brush* untuk menambahkan kesan rusak pada kayu.



Gambar 3.17 Tekstur Rembes bocor dan rusak pada tembok
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Tekstur rembes bocor dan jamur merupakan kombinasi dari *brush grunge* dan *rake oil paint* untuk *blocking*. Detail kasar halusnya tembok, penulis menggunakan *line brush*. Tekstur ini juga penulis gunakan untuk kerusakan karatan dengan menggunakan warna coklat pada warna abu besi.



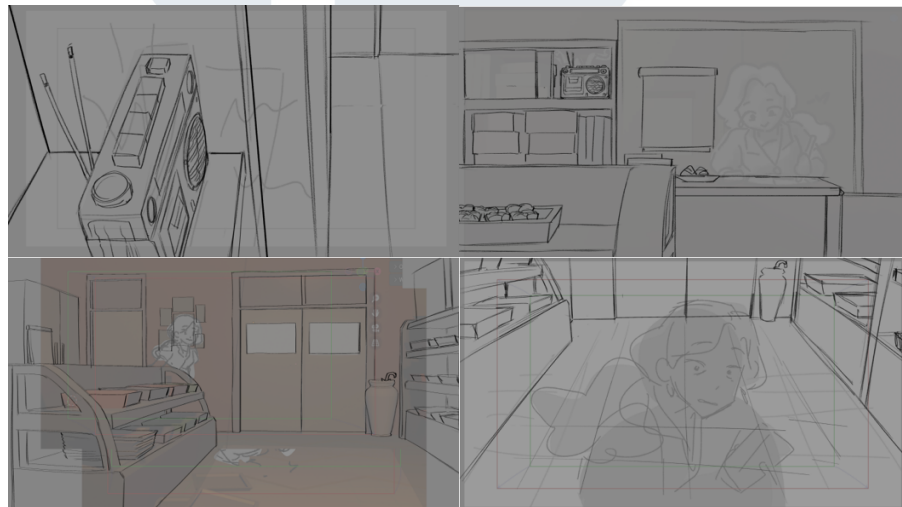
Gambar 3.18 Tekstur bekas bakaran
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Tekstur bekas bakar dan retak tembok penulis replikasi menggunakan *brush rake oil paint* untuk *blocking*. *brush grunge* penulis tambahkan untuk menggambarkan bekas api yang menjalar. *Pointilism brush* digunakan untuk memberikan kesan tekstur tembok yang kasar. Penggelapan penulis gunakan sebagai indikator intensitas kerusakan.

2. Produksi:

a. Sebelum kerusakan

Perancangan *environment design service area* sebelum kerusakan berawal dengan sketsa *floorplan* yang dijadikan konsep utama. Konsep ini menunjukkan bagian *service area* yang dipisah menjadi *counter* dan *display* kue. Bagian *counter* berisi dengan rak-rak dan lemari kayu berisikan kardus, plastik dan kontener makanan.



Gambar 3.19 *Scene* film yang menggunakan lokasi *service area* sebelum kerusakan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Setelah sketsa awal, penulis melakukan *blocking* dan *painting* dengan menerapkan pewarnaan dan *texturing*. Penambahan *strokes* dan noda pada tembok mendukung kesan toko yang sudah lawas namun operasional. *Lighting* yang digunakan berasal dari *natural light* luar toko.

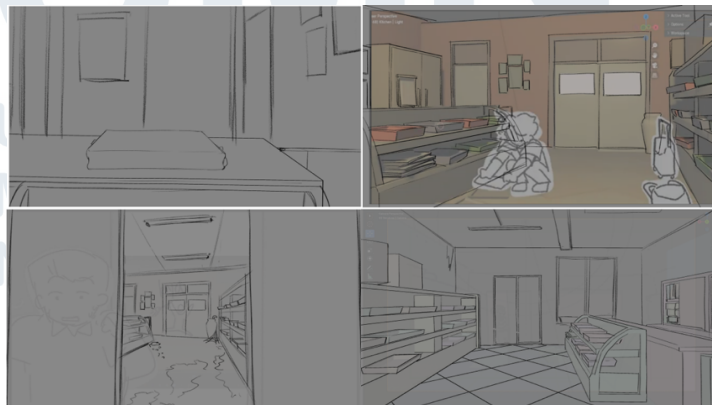
penulis menggunakan hasil *storyboard* sebagai acuan membuat *background design*.



Gambar 3.20 Hasil render *design background service area scene 2 dan 3*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Penggunaan tekstur dan *brushstroke* yang kasar masih jauh lebih sedikit pada *scene-scene* sebelum kerusakan. Lantai dari toko masih bersih dan tidak ada karatan pada aluminium. Kondisi toko masih mulus layaknya toko kue keluarga.

b. Pasca kerusakan



Gambar 3.21 Sketsa *service area* setelah kerusakan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

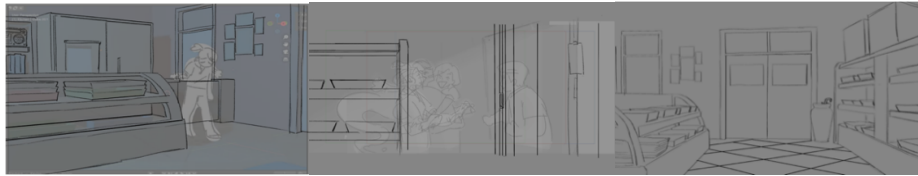
Untuk *environment design* service area setelah kerusakan, penulis menggunakan desain sebelum kerusakan dan melakukan *paintover* untuk menata ulang properti toko. Konsep utama lebih fokus pada nampan yang berantakan bekas kerusakan. penulis mengerjakan sketsa dari lokasi *service area* setelah kerusakan setelah *storyboard* dan penataan kamera sudah ditentukan oleh *director*. Pada *scene* 6 ini, sketsa awal digunakan untuk menata tata letak dan noda yang muncul pada *shot*.



Gambar 3.22 Hasil *painting service area* setelah kerusakan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Desain dari latar setelah kerusakan berisikan tekstur kasar dan noda-noda kotor. Warna dari tembok juga sudah lusuh dan hilang kecerahannya. Detail ini sesuai dengan kondisi toko yang dirampok dan ditinggal lama. Kondisi toko yang terbengkalai juga ditambah dengan detail lantai-lantai yang retak, tembok yang lapuk dan kotoran bekas bakaran yang terjadi selama kerusakan. Penulis juga mengerjakan revisi yang mengubah penempatan nampan menjadi sama namun memperbanyak kotoran, debu dan noda.

c. Restorasi setelah kerusakan



Gambar 3.23 Sketsa *service area* setelah kerusakan yang sudah tertata rapi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Perancangan *environment service area* restorasi setelah kerusakan dimulai dengan menggunakan desain *background* pasca kerusakan. Tata letak dari tiap nampan sudah ditata dan di deretkan rapi di atas rak aluminium dan kayu.



Gambar 3.24 Hasil *painting* setelah kerusakan yang sudah tertata rapi.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pelaksanaan *painting* untuk *environment* yang sudah tertata rapi memiliki unsur yang mirip dengan *environment* setelah kerusakan. Perbedaan utama ada pada kotoran sudah dibersihkan dari lantai dan

tembok, namun masih terdapat sisa sebagaimana hanya Nanda yang membersihkan lokasi tersebut. Lantai terlihat sudah kembali mengkilap walaupun warnanya masih tetap keruh.

3. Pascaproduksi:

Proses pascaproduksi *environment design* dilakukan dalam Clip Studio Paint. Hasil gambar *background* yang telah disetujui oleh *director* dan *producer* penulis *export* dalam bentuk .PNG dan .PSD sebagai *backup file* dan di upload pada *google drive*. Selain itu terdapat versi *background* dimana beberapa bagian dipecah sesuai kebutuhan *shot* (terjadi perubahan atau tokoh berada di belakang objek). Penulis memisahkan objek menjadi beberapa *layer* dalam Clip Studio Paint. Hasil *export* memisahkan tiap objek dan latar sesuai dengan kebutuhan *layout shot* tersebut. Selesaiannya tahap pascaproduksi ditandai dengan keseluruhan 65 *shot background* selesai dan di-upload pada Google Drive.

4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

Animasi *Pahit Legit* berlatar tiga lokasi yang menjadi *environment* utama film. *Environment* ini meliputi *exterior* toko kue, dapur, dan *service area*. Dalam perancangan *environment* latar *service area* digunakan sebagai visualisasi perubahan *story arc* yang dialami oleh tokoh. Untuk ini perancangan cerita mengikuti perubahan-perubahan yang muncul pada lokasi berdasarkan penggambarannya. Pembahasan ini didasarkan pada teori *man-in-hole* yang diterapkan pada *three-act-structure* cerita. Untuk ini pembahasan dibagi menjadi tiga fase yaitu, fase sebelum kerusuhan, sesudah kerusuhan dan penataan kembali pasca kerusuhan.

Tabel berikut menjelaskan hasil penggambaran dan penggunaan tekstur, warna dan tata letak untuk fase sebelum kerusuhan.