

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjabarkan proses berpikir dari awal hingga hasil akhir dari perancangan *environment* pada animasi pendek “Lament” dengan menerapkan metafora visual sebagai unsur *visual storytelling*.

2. STUDI LITERATUR

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori Utama

Teori dasar yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penerapan metafora visual sebagai unsur dari *visual storytelling* dalam perancangan *environment design* untuk menyampaikan pesan.

2. Teori Pendukung

Penelitian ini akan didukung oleh studi literatur mengenai *mise-en-scène*, terutama mengenai pemilihan warna dan pencahayaan pada sebuah *set*.

2.2. VISUAL STORYTELLING

Visual adalah apa saja yang dapat dilihat dengan mata. Unsur visual tersebut dapat dapat menuntun seseorang untuk memaknai hal-hal yang digambarkan (Sabri & Adiprabowo, 2022). *Storytelling* itu sendiri merupakan bentuk komunikasi yang berfungsi untuk memperdalam sebuah cerita. *Storytelling* juga dapat menjadi cara untuk mengomunikasikan suatu peristiwa tertentu yang di dalamnya menggunakan unsur-unsur visual seperti citra atau gambar, foto, dan video. Hal tersebut dijelaskan oleh Widianingsih & Cahyani dalam Sabri & Adiprabowo (2022) dan kemudian disimpulkan bahwa *visual storytelling* dapat dikomunikasikan dalam berbagai bentuk seperti film, komik, foto, dan iklan.

Dalam film, tahapan perancangan *visual storytelling* dimulai dari ide cerita yang sudah terkonsep dengan baik yang kemudian dijadikan sinopsis. Patricia dalam Sabri & Adiprabowo (2022) menjelaskan bahwa sinopsis merupakan alat yang menceritakan kejadian dari awal hingga akhir secara singkat. Sinopsis

kemudian akan dijabarkan lagi dalam bentuk skenario, dimana uraian cerita singkat dibuat menjadi lebih rinci dengan memperhatikan aspek-aspek visual seperti *shot type*, *composition*, dan *rule of third* serta fungsinya. Hal ini penting untuk dilakukan agar pesan yang ingin disampaikan dapat tersalurkan dengan baik melalui *visual storytelling*. Aspek-aspek visual yang disebutkan juga merupakan alat penting bagi *filmmaker* untuk “bercerita”, sehingga harus bisa dimanfaatkan dengan baik untuk menciptakan film yang baik (Riyanto, et al., 2018).

Teknik *storytelling* terus berkembang bersamaan dengan perkembangan industri film dan animasi. Munculnya karya animasi yang lebih mengutamakan bahasa visual daripada bahasa verbal membuat teknik bercerita dalam animasi menjadi kaya dan beragam. Teknik *visual storytelling* dalam animasi merupakan proses penyampaian bagian-bagian penting dari sebuah narasi melalui elemen visual untuk menghidupkan narasi atau adegan (Sabri & Adiprabowo, 2022). Elemen visual dapat berupa warna, tekstur, dan komposisi pada sebuah adegan, baik dalam pergerakan atau lingkungan sekitar (*environment*). Salah satu contohnya adalah penggunaan tekstur *painterly* pada *environment* dari animasi 3D. *Painterly* diciptakan dengan menempatkan sapuan kuas secara strategis dengan tujuan untuk memfokuskan perhatian *audience* pada wilayah tertentu dan menciptakan persepsi kedalaman melalui penggunaan warna (Hedge, et al., 2012).

Salah satu hal penting pada sebuah narasi yang berkaitan dengan proses pembangunan *visual storytelling* adalah metafora visual (Prasetyo, et.al., 2018). Metafora visual dibutuhkan untuk memperdalam narasi dalam penceritaan animasi. Metafora bekerja melalui beberapa hal seperti asosiasi, kemiripan, dan juga perbandingan yang didefinisikan sebagai kiasan mengenai objek tertentu yang dibandingkan dengan hal atau objek lain yang lebih mudah dipahami (Adeline, 2019). Sifat utama dari metafora visual sebagai pendekatan naratif dalam animasi adalah untuk membangun makna yang sejalan dengan cerita. Dijelaskan oleh Wells dalam Adeline (2019), hal tersebut memungkinkan metafora untuk diterjemahkan menjadi satu makna melalui simbol, tetapi dapat juga diartikan menjadi beberapa makna berbeda dalam sebuah cerita.

2.2.1. METAFORA VISUAL

Berdasarkan riset George Lakoff dan Mark Johnson mengenai *Conceptual Metaphor Theory*, Gerard J. Steen menjelaskan kembali dalam bukunya yang berjudul *Visual Metaphor: Structure and Process* (2018) bahwa prinsip dasar dari metafora adalah sebuah proses kognitif yang dilakukan oleh manusia dalam memahami dan mengalami satu hal berdasarkan hal lain. Sederhananya, Lakoff dan Johnson mengemukakan bahwa manusia tidak hanya menggunakan metafora dalam bahasa, tetapi juga dalam berpikir ketika fenomena abstrak (ranah sasaran) ditransfer ke sesuatu yang konkret (ranah sumber) berdasarkan pengalaman kita yang diwujudkan dengan dunia sekitar dan dalam cara yang sistematis dan terstruktur (Hannibal, 2017).

Lakoff dan Johnson berpendapat bahwa metafora dapat mempengaruhi pemahaman seseorang tentang dunia. Metafora menjadi sebuah struktur utama tentang cara seseorang berpikir dan selalu mengacu pada konsep metaforis (Engelkamp, et al., 2018). Jika metafora digabungkan dengan sebuah visual atau hal yang berkenaan dengan gambar, maka hal tersebut disebut juga sebagai metafora visual (Steen, 2018). Studi mengenai metafora visual tidak jarang ditemukan dalam media film, periklanan, kartun, dan penerapannya harus disengaja serta mudah dipahami oleh audiens. Peneliti metafora visual, Charles Forceville, mengatakan bahwa untuk sesuatu dikategorikan sebagai metafora visual maka ada tiga pertanyaan yang harus dijawab: (1) Apa saja kedua ranahnya? (2) Apa ranah targetnya, dan apa ranah sumbernya? (3) Dan, fitur apa yang dapat dipetakan dari sumber ke target? (Engelkamp, et al., 2018).

Dalam konteks media periklanan, metafora visual dibagi menjadi tiga jenis, yaitu *juxtaposition*, *fusion*, dan *replacement*. Menurut Phillips & McQuarrie dalam Cao, et al. (2018), *juxtaposition* adalah dua objek metaforis yang ditunjukkan secara berdampingan, *fusion* adalah dua objek metaforis yang digabung, dan *replacement* adalah satu elemen yang ditunjukkan dari dua objek metaforis. Ketiga jenis dari metafora visual tersebut memiliki kompleksitasnya masing-masing. *Juxtaposition* lebih mudah dicerna karena kedua elemen telah dipisah secara jelas, sehingga

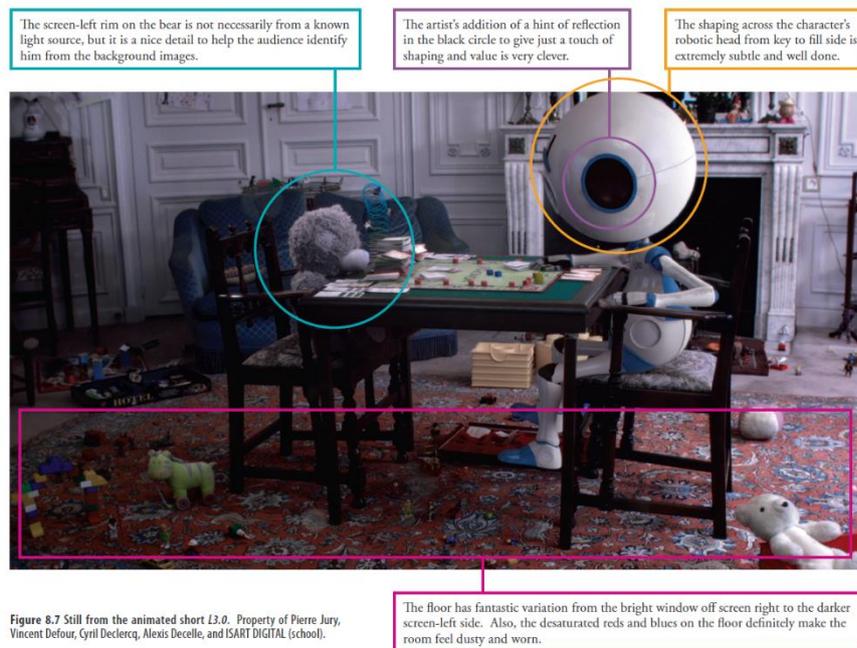
audiens hanya perlu membedakan bagaimana kedua elemen tersebut saling berkaitan. Kompleksitas dalam jenis *fusion* meningkat karena mengharuskan audiens untuk membelah kedua elemen yang digabung sebelum dibedakan. Lalu pada *replacement*, audiens diharuskan untuk mencari elemen hilang terkait dengan elemen yang ditunjukkan sebelum memproses bagaimana kedua elemen tersebut berkaitan antar satu sama lain. Mengidentifikasi elemen hilang dan kemudian menghubungkannya dengan elemen yang ada memerlukan upaya pemrosesan yang jauh lebih kompleks dibandingkan jenis *juxtaposition* dan *fusion* (Cao, et al., 2018).

Kemudian dalam konteks film, metafora visual adalah representasi suatu tempat, orang, alam, dan objek yang dapat menjadi alat untuk membangun narasi sekaligus menggambarkan sifat tokoh dalam sebuah film (Hakim, 2021). Metafora dapat digunakan untuk mengembangkan alur, tema, dan tokoh dengan cara yang lebih mendalam secara visual (Sherridan, 2004). Seorang *filmmaker* perlu menciptakan bahasa metaforis yang unik dalam cerita. Jika ingin menunjukkan sejarah tokoh, tokoh tersebut dapat dibuat sedang melakukan aktivitas adegan metaforis dari masa lalu, seperti meditasi dalam seni bela diri. Hal-hal lain yang juga dapat dilakukan adalah dengan menempatkan objek simbolis tertentu dalam adegan-adegan utama, seperti gambar dari perjalanan yang dilalui tokoh melalui negara tropis. Simbol tersebut dapat diletakkan pada *environment* dalam sebuah narasi, seperti properti, warna, set, *staging*, dan pencahayaan.

2.3. MISE-EN-SCÈNE

Mise-en-scène adalah terminologi dari bahasa Prancis yang berarti ‘*to be on stage*’ yang digunakan untuk menggambarkan semua elemen yang terlihat dalam adegan (Wikayanto, et al., 2022). Dalam konteks media animasi, *mise-en-scène* merupakan elemen yang penting untuk membentuk *storytelling experience*, terutama dalam *environment design*. Dalam perancangannya, atmosfer dapat dibentuk sebagai pengekspresian atau penghalang emosi dan alur cerita tokoh yang dapat membantu penonton memahami urutan dan isi alur cerita (Yang, 2021). Perancangan *environment* dapat menyampaikan tema dan emosi yang meningkatkan narasi tanpa hanya mengandalkan dialog dengan riset yang baik. Setiap elemen sengaja dibuat

untuk membenamkan penonton, memungkinkan mereka untuk terhubung dengan cerita pada tingkat yang lebih dalam.



Gambar 2.1 *Breakdown mise-en-scène* pada *still* dari film animasi pendek "L3.0." (Sumber: Katatikarn & Tanzillo, 2017)

Wikayanto (2022) menekankan bahwa komposisi dalam *environment* memiliki peran penting dalam membangun hubungan spasial antara tokoh dan lingkungan sekitarnya. Hubungan antara *staging*, sinematografi, dan *mise-en-scène* sangat erat. *Staging* dalam animasi berkaitan dengan pengaturan spasial tokoh dan benda dalam set, tetapi juga melibatkan urutan dari tindakan tokoh sehingga hanya satu hal yang terjadi pada satu waktu. Hal ini mengharuskan animator untuk mempertimbangkan komposisi keseluruhan *shot* kamera dan mengarahkan fokus audiens dengan sesuai. Penggunaan *background*, *middle ground*, serta *foreground* yang efektif dapat menciptakan dinamisme adegan yang dapat menggambarkan keadaan emosional tokoh dan memperkaya naratif.

Pilihan pencahayaan dan warna dalam *environment design* secara signifikan memengaruhi atmosfer dalam animasi naratif. Pencahayaan bukanlah sesuatu yang menonjol sebagai elemen dalam adegan, namun dapat dirasakan oleh penonton.

Cara cahaya berinteraksi dengan berbagai elemen dalam adegan dapat memberikan konteks waktu, menyorot fitur tertentu, dan juga membangkitkan perasaan tertentu (Katatikarn & Tanzillo, 2017). Selain itu, warna juga dapat menjadi representasi dari emosi atau perasaan. Dengan memanipulasi aspek-aspek *mise-en-scène* ini, *environment* dapat dirancang dengan menarik secara visual sehingga meningkatkan keterlibatan emosional dan pemahaman audiens terhadap narasi.

2.3.1. WARNA DAN CAHAYA

Pencahayaan dalam animasi adalah seni tersendiri yang ditonjolkan dalam sebuah adegan secara hampir tidak kentara (Katatikarn & Tanzillo, 2017). Cahaya dalam animasi memiliki tiga peran utama. Pertama, cahaya berguna untuk mengarahkan mata penonton dengan menggunakan kontras dan warna. Kedua, cahaya digunakan untuk menciptakan ketertarikan visual dalam pemandangan dengan mendefinisikan pembentukan yang baik pada semua objek dengan menggunakan variasi cahaya, warna, dan nilai terang. Ketiga, dan yang terpenting, adalah penggunaan cahaya untuk membantu penceritaan dalam membangun suasana dan atmosfer.

Dalam arti tertentu, warna yang dilihat oleh mata adalah gelombang cahaya yang datang dari matahari (Haller, 2019). Warna adalah elemen yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan sehari-hari. Warna juga memiliki falsafah, simbol, dan emosi yang berkaitan dengan penafsiran makna dengan warna tertentu sebagai bentuk dari psikologi warna (Paksi, 2021). Dalam seni visual, warna adalah unsur dasar dari seni rupa yang terdiri dari garis, bentuk, tona, pola, dan struktur. Dalam konteks film, warna adalah elemen pendukung visual pada *mise-en-scène*, sama halnya dengan pencahayaan pada sebuah set.

Warna bukan hanya tentang persepsi visual, memori pribadi, dan makna simbolis, tetapi juga memiliki dampak psikologis yang kuat dan kemampuan untuk memengaruhi perasaan, pikiran, dan perilaku (Haller, 2019). Pilihan warna harus didasari oleh motivasi naratif sebagaimana peran warna dalam menafsirkan rasa. Hal ini didasari oleh bagaimana warna diasosiasikan oleh penonton dengan kehidupan sehari-hari dengan memberikan makna yang dilandasi oleh latar

belakang dan wawasan masing-masing penonton. Sebagai representasi rasa, warna memiliki daya tarik yang bukan hanya sekedar kemasan (*look*) tetapi juga daya tarik suasana (*mood*). Lalu, sebagai visualisasi dari rasa, warna dapat menguatkan tokoh agar emosi yang hadir muncul sesuai dengan suasana yang terbangun.

Untuk melengkapi visual, maka sebuah bentuk fisik diperlukan. Bentuk fisik menjadi bagian yang memberikan dasar permukaan warna. Bentuk yang mendasari bagian dari dimensi ruang memiliki struktur untuk menampilkan guratan garis dari setiap unsur dari dimensi datar (2D) dan dimensi isi (3D). Sehingga, bentuk yang memiliki warna dapat memberikan pemaknaan yang berbeda berdasarkan faktor yang membangkitkan emosi. Hal ini ditandai dengan asosiasi, analogi, dan perbandingan dalam pemakaian bentuk bahasa. Pemikiran tentang ketiga hal tersebut menjadi bagian dari interpretasi terhadap bentuk metaforis atau peralihan bentuk, baik secara metafora antropomorfis (benda mati dengan fisik atau tokoh manusia), metafora binatang (bagian tubuh binatang ke sesuatu yang lain), dan metafora sine-etris (majas pengalihan indra satu ke indra lain) (Paksi, 2021).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. DESKRIPSI KARYA

“Lament” adalah animasi fiksi pendek dengan campuran animasi 2D *frame-by-frame*, *motion graphic*, dan *environment* 3D yang berdurasi 9 menit dengan frame rate sebanyak 24 FPS. Film ini mengambil tema tentang duka, *suicide*, dan pernikahan dengan genre drama psikologis. Target penonton yang dituju adalah penonton dengan umur 16 tahun ke atas. Format animasi pendek ini berupa video MP4/H.264 dengan aspek rasio 16:9 dan resolusi 4K UHD (3840 x 2160 pixel).

Animasi pendek ini berlatar di Indonesia pada awal tahun 1960-an. Sebagian besar animasi “Lament” akan berlangsung pada *garden*, tempat dimana Airin akan menghadapi perasaan-perasaannya yang ia pendam, kemudian meluap, dan menjadi sesuatu yang merusak dirinya dan juga lingkungan di sekitarnya, yaitu