

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

garden yang terbakar. Hal ini akan divisualisasikan sesuai dengan kondisi emosional Airin melalui penggambaran *garden* sesaat sebelum terbakar (saat Airin membakar barang Wilbur untuk melupakannya) dan beberapa bulan setelah terbakar (saat Airin mulai menerima kepergian Wilbur).

3.2. KONSEP KARYA

Perasaan campur aduk antara sesal, sedih, marah, dan putus asa yang dialami Airin diwujudkan dalam *environment garden* dengan menerapkan metafora visual. Selain itu, *mise-en-scène* juga diterapkan terutama pada properti dan set yang akan disesuaikan dengan konteks emosional Airin, yaitu pada saat Wilbur masih hidup dan pada saat Airin mulai menerima kepergian suaminya. Pada dua konteks waktu tersebut, warna dan *lighting* pada set juga akan disesuaikan dengan Airin.

Dalam kisahnya, Airin merawat *garden* bersama dengan Wilbur. Namun sepeninggalannya, Airin yang dilanda oleh perasaan duka terdorong untuk bertindak impulsif dengan membakar barang meniang suaminya. Secara tidak sengaja, api juga menyulut pada *garden* yang ia rawat bersama Wilbur, melahap bukti cinta mereka, dan hal tersebut kemudian segera disesalinya. Dalam upaya Airin untuk menerima kematian Wilbur, ia membangun dan menanam kembali *garden* mereka beberapa bulan kemudian.

Warna yang digunakan dalam desain *environment* bergantung pada konteks emosional Airin. Sesaat sebelum *garden* terbakar (pada masa berduka), warna dari *environment* digambarkan dengan warna gelap, *saturated*, dan dingin seperti biru, hijau, dan lain-lain. Lalu, warna tersebut dibuat sedikit *desaturated* setelah Airin memasuki masa *acceptance* sebagai salah satu bentuk metafora yang diterapkan, yaitu bahwa warna dari kehidupan Airin memudar, tetapi tidak seluruhnya. Area rerumputan dan hutan yang mengitari bagian luar dari rumah Airin dan Wilbur menjadi penggambaran rasa kesepian yang dialami Airin sepeninggalan suaminya.

Tekstur dari properti dan set pada *environment* akan menggunakan efek *painterly* agar *environment* dapat menyatu dengan animasi tokoh 2D. Tekstur ini juga bertujuan untuk menunjukkan ketidaksempurnaan dalam bentuk maupun

shading, layaknya lukisan di dunia nyata yang tidak terlihat mulus dan memiliki beberapa tekstur yang terkesan manusia, seperti sapuan kuas pada kanvas. *Lighting* atau pencahayaan yang digunakan menggunakan sinar matahari di siang hari dan sinar bulan di malam hari sebagai sinar utama dalam *environment* eksterior.

3.3. TAHAPAN KERJA

1. Pra-Produksi

a. Ide atau Gagasan

Brainstorming ide atau gagasan dilakukan di awal untuk mengetahui tema dasar dari animasi. Setelah tema dasar ditentukan, penulis mulai mencari ide tempat dan referensi utama yang akan digunakan dalam perancangan desain *environment*. Ide dan referensi yang terkumpul kemudian akan dilanjut ke dalam tahap sketsa konsep.

b. Observasi

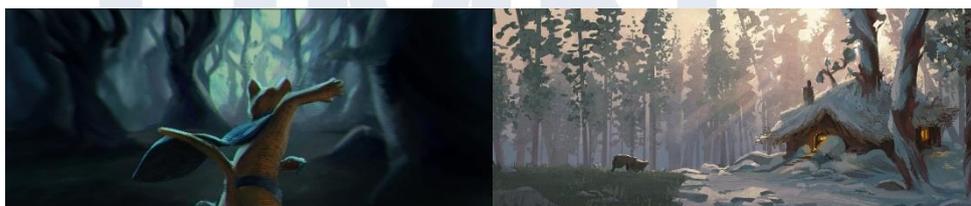
Observasi pertama yang dilakukan adalah dengan menganalisis serial animasi dari *League of Legends*, “Arcane” (2021), yang dibuat oleh *Riot Games* dan film animasi “Puss in Boots: The Last Wish” (2022) dari *DreamWorks Animation*. Pada observasi ini, penulis hanya akan berfokus pada *concept art* dari *environment* dalam kedua film animasi tersebut, terutama mengenai warna dan pencahayaan yang digunakan.

Environment “Arcane” dirancang dengan menggabungkan bentuk fisik 3D dengan tekstur 2D untuk membentuk gaya *stylized* atau *painterly*. Hal ini diperoleh dengan teknik *handpainting* (melukis dengan tangan), yang diterapkan dalam tiap aspek dalam *environment*, seperti properti, warna yang menempel pada properti, set, dan *lighting*. Warna yang digunakan dalam *concept art* untuk *Ekko’s Hideout* terlihat hangat sehingga memberikan konotasi bahwa tempat tersebut adalah tempat aman. Hal ini dicatat oleh penulis sebagai salah satu contoh penggunaan warna dalam penyampaian sebuah pesan secara visual.



Gambar 3.1 Concept art untuk Ekko's Hideout dari "Arcane" (2021)
(Sumber: artstation.com – DEB)

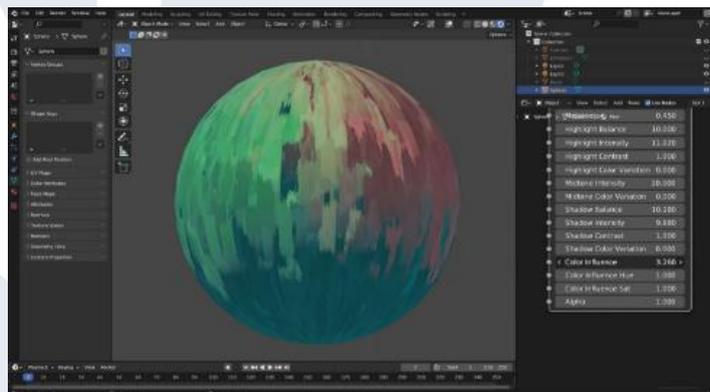
Selain itu, contoh berikutnya ada pada *lighting keys* pada film animasi "Puss in Boots: The Last Wish" yang juga menggunakan warna untuk menggambarkan suasana adegan atau sebagai representasi dari kondisi emosional tokoh. Pada gambar pertama, warna yang didominasi oleh hijau dan biru, yang merupakan warna dingin, bersamaan dengan komposisi adegan yang sempit memberikan kesan klaustrofobia (perasaan sempit dan sesak). Hal tersebut sesuai dengan kondisi Puss yang sedang mengalami *panic attack*. Pada gambar kedua, warna dingin yang diselimuti oleh warna hangat dari pencahayaan memberikan kesan suasana yang damai, berbanding terbalik dengan gambar pertama.



Gambar 3.2 *Lighting keys* "Puss in Boots: The Last Wish" (2023)
(Sumber: artstation.com – Chelsea Blecha)

Penggunaan teknik *handpainting* membutuhkan waktu yang lama karena mengharuskan penulis untuk melukis tekstur pada setiap objek. Oleh karena itu, hal tersebut membawa penulis ke observasi kedua yaitu melakukan riset dan bereksperimen dengan menggunakan *shader painterly*. Penulis melakukan observasi dengan mempelajari

sebuah *tutorial* yang diunggah pada situs *YouTube* perihal *shader painterly*. *Shader* ini dapat diraih secara teknis dengan menggunakan aplikasi *Blender*. Pendekatan ini dipilih oleh penulis karena praktis dan lebih menghemat waktu dengan hasil akhir yang tidak berbeda jauh dari teknik *handpainting* yang dilakukan pada serial animasi “*Arcane*” (2021) dan film animasi “*Puss in Boots: The Last Wish*” (2022). *Shader* ini memiliki beberapa *slider* yang memudahkan penulis untuk mengatur tekstur dan warna pada objek. Dari *slider* ini, jumlah cahaya yang masuk ke dalam tekstur dari objek juga dapat diatur sehingga dapat memudahkan penulis untuk mengaplikasikan *shader* ini pada objek yang memantulkan cahaya, maupun yang tidak sama sekali guna mendapatkan kesan *believability* dari *environment design*.



Gambar 3.3 Observasi *shader painterly* pada aplikasi *Blender*
(Sumber: [youtube.com – @barely_art](https://www.youtube.com/@barely_art))

Observasi terakhir yang penulis lakukan adalah mengenai jenis-jenis bunga yang dilakukan dengan menelusuri situs *Wikipedia*. Hal ini dilakukan untuk memberikan variasi bunga pada kebun bunga atau *garden* milik Airin dan Wilbur dan juga menjadi properti yang berperan untuk menyampaikan pesan visual untuk kepentingan narasi. Hal tersebut dapat diraih dengan memerhatikan warna yang ada pada bunga. Jenis-jenis bunga yang digunakan adalah bunga aster ungu, asoka kuning, kembang sepatu merah, melati putih, dan kacapiring putih.



Gambar 3.4 Observasi bunga untuk *garden* Airin dan Wilbur
Baris atas dari kiri ke kanan: aster, asoka kuning, dan kembang sepatu
Baris bawah dari kiri ke kanan: melati dan kacapiring
 (Sumber: *wikipedia.com*)

Penulis juga mencari arti dari tiap bunga yang kemudian penulis jadikan metafora dari hubungan tokoh utama Airin dengan suaminya, Wilbur. Bunga aster memiliki arti cinta dan kasih sayang, bunga asoka memiliki arti penghilang kesedihan, bunga sepatu atau kembang sepatu dapat menjadi simbol dari kekuatan atau ketetapan. Kemudian, bunga melati juga memiliki arti yang sama dengan bunga aster, namun juga dapat menjadi sebuah ungkapan perpisahan. Bunga terakhir, yaitu bunga kacapiring, memiliki arti ketulusan dan kesetiaan.

Lalu, penulis melakukan riset pada arti warna dari setiap bunga menggunakan teori warna yang digunakan. Warna ungu dapat diartikan sebagai warna kedamaian, begitu juga dengan warna putih. Namun, putih juga dapat diartikan sebagai awal dari sesuatu yang baru. Warna merah diartikan sebagai cinta dan kenyamanan. Terakhir, warna kuning dikaitkan dengan rasa gembira, tetapi juga dapat diartikan sebagai peringatan atau bahaya. Penulis kemudian menggabungkan arti dari warna dan bunga tersebut untuk membentuk sebuah simbol atau metafora pada *garden* berdasarkan kondisi emosional Airin.

c. Studi Pustaka

Mempermudah perancangan *environment* dan memastikan makna yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik adalah alasan penulis untuk menggunakan teori metafora visual sebagai unsur *visual storytelling* dan warna serta pencahayaan dalam *mise-en-scène*. Untuk mempermudah penjelasan sumber dan teori yang digunakan, penulis akan menjabarkannya dengan menggunakan tabel berikut:

Tabel 3.1 Studi Pustaka

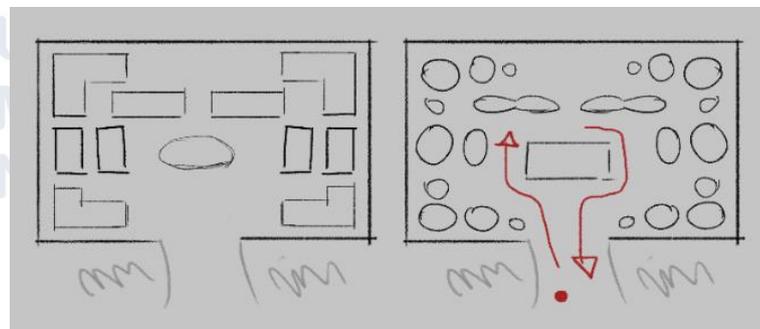
No	Nama, Tahun, Judul	Teori	Teori yang digunakan
1	Sabri & Vani Dias Adiprabowo, 2022, <i>Nonverbal Communication through Visual Storytelling of Leaving Home Animated Films</i>	Penjabaran <i>visual storytelling</i> dalam film animasi “Leaving Home” sebagai sebuah bentuk komunikasi nonverbal yang memberikan edukasi pada audiens.	Penerapan elemen visual sebagai <i>visual storytelling</i> dapat diimplementasi pada semua yang dapat dilihat oleh mata, seperti warna, tekstur, komposisi, dan <i>environment</i> .
2	P. Jasmine Katatikarn & Michael Tanzillo, 2017, <i>Lighting for Animation</i>	Perincian peran cahaya dalam <i>visual storytelling</i> untuk melatih mata dalam menganalisis narasi dalam sebuah adegan.	Penerapan pencahayaan dalam <i>environment</i> dan bagaimana cahaya dapat membantu menyampaikan sebuah makna.
3	Gerard J. Steen, 2017, <i>Visual Metaphor:</i>	Rekonseptualisasi metafor sebagai sistem kognitif manusia utama yang	Metafora memiliki fungsi sebagai jembatan antara dua objek berbeda dan

	<i>Structure and Process</i>	dapat diungkapkan melalui bentuk komunikasi seperti bahasa tubuh, musik, dan film.	menciptakan sebuah koneksi dan juga meningkatkan pemahaman pada sebuah gambar.
--	------------------------------	--	--

d. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Tahap *brainstorming* ide dilakukan terlebih dahulu untuk memastikan agar desain final dari eksterior dapat menyampaikan makna yang ingin disampaikan dengan baik. Ide yang telah disepakati kemudian akan divisualisasikan dengan membuat tata letak dan dilanjutkan dengan sketsa kasar dari *environment* eksterior.

Garden akan diisi dengan semak-semak bunga yang memiliki maknanya masing-masing sebagai metafora hubungan tokoh Airin dan Wilbur. *Floorplan* dari *garden* juga dibuat dengan memerhatikan ruang gerak tokoh. Bunga akan disusun sepanjang pagar kayu dan diletakkan dalam sebuah kotak bunga. Namun, penggunaan kotak bunga kemudian dihapus karena terlihat tidak natural untuk jenis bunga yang dipilih. Penggunaan kotak bunga hanya digunakan pada bagian tengah *garden*, yaitu pada tanaman bunga kacapiring karena tanaman tersebut seringkali ditemui dekat dengan pagar.



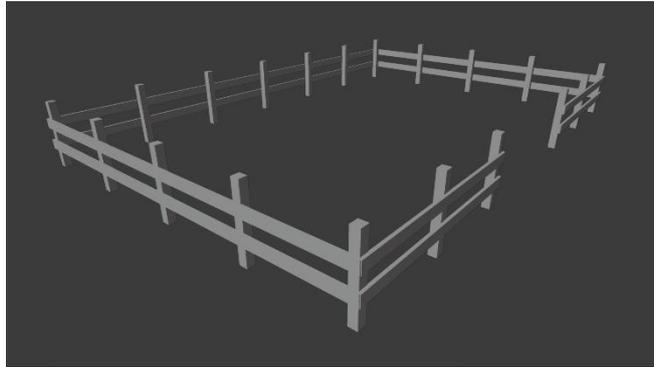
Gambar 3.5 Eksplorasi pengaturan *floorplan* pada *garden* Airin dan Wilbur
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Setelah tahapan sketsa kasar, penulis membuat *blocking* 3D *garden* secara keseluruhan pada aplikasi Blender sebagai bentuk kasar dengan berdasarkan pengaturan *floorplan* yang telah dibuat. Fungsi *blocking* 3D pada tahap ini adalah untuk memastikan bahwa pengaturan tata letak properti yang direncanakan dapat dieksekusi dengan baik dengan bantuan peletakkan *dummy* (model tiruan) tokoh Airin dan Wilbur sebagai acuan, juga untuk memastikan terdapat ruang gerak dalam kebun bunga untuk meningkatkan *believability* dari *environment*.

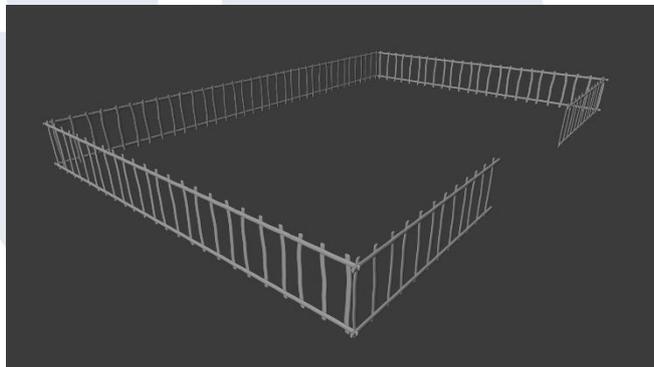


Gambar 3.6 *Blocking* 3D untuk *environment garden*
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Pada pengerjaan *blocking* 3D, penulis juga melakukan eksplorasi pada bentuk pagar untuk menentukan bentuk dari pagar *garden* sebelum dan sesudah terbakar. Pagar *garden* pada saat sebelum terbakar terbuat dari batangan kayu yang terlihat lebih kokoh dan rapih sebab *garden* dirawat oleh tokoh Airin bersamaan dengan Wilbur saat ia masih hidup. Hal tersebut juga menjadi pertanda dari hubungan Airin dan Wilbur yang masih terlihat baik-baik saja sebelum Wilbur meninggal. Lalu, pagar *garden* pada saat sesudah terbakar dan melewati *time skip* terbuat dari potongan bambu yang terlihat lebih kecil, ramping, dan melengkung untuk menunjukkan kondisi emosional Airin yang masih sedikit tergoyahkan sepeninggalan Wilbur dan setelah peristiwa terbakarnya *garden*.



Gambar 3.8 Pagar *garden* sebelum terbakar
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



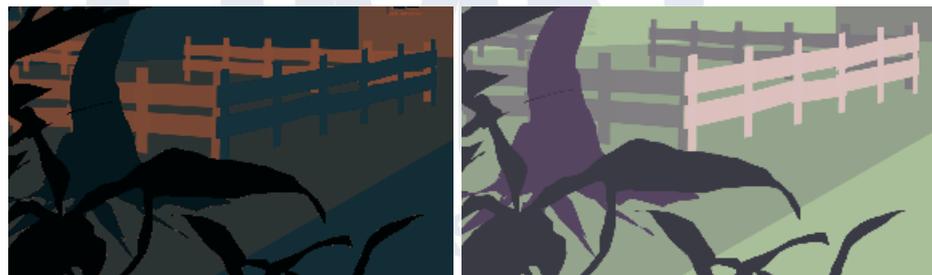
Gambar 3.7 Pagar *garden* sesudah terbakar
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Setelah melakukan *blocking* 3D dari *garden* secara keseluruhan, penulis mulai membuat sketsa untuk tiap bunga yang akan digunakan dalam *environment garden*. Sketsa dibuat untuk mengasah pemahaman penulis pada anatomi dari tiap bunga, namun aster ungu, asoka kuning, kembang sepatu merah, dan kacapiring. Warna yang digunakan untuk sketsa tersebut diambil dari hasil observasi jenis-jenis bunga dengan menggunakan *eyedropper tool* untuk mengambil warna dari gambar observasi bunga-bunga tersebut. Warna-warna yang diambil kemudian penulis jadikan palet warna untuk memudahkan penulis dalam memilih warna pada perancangan *environment* dalam bentuk 3D.



Gambar 3.9 Sketsa jenis-jenis bunga pada *garden* dan palet warna
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Berdasarkan *blocking* 3D, penulis melakukan eksplorasi pada pencahayaan yang dilakukan bersamaan dengan eksplorasi warna. Hal ini dilakukan dengan hasil dari eksplorasi pencahayaan dan *floorplan* sebelumnya. Penulis juga mengeksplorasi beberapa kombinasi palet warna untuk mencari warna yang cocok untuk mendapatkan suasana yang ingin dicapai pada adegan berdasarkan kondisi emosional tokoh Airin pada masa berduka dan pada masa penerimaan. Hal ini juga dilakukan untuk menentukan warna *lighting* yang akan digunakan dalam perancangan *environment* di dalam aplikasi Blender.



Gambar 3.10 Eksplorasi pencahayaan dan warna berdasarkan kondisi emosional Airin

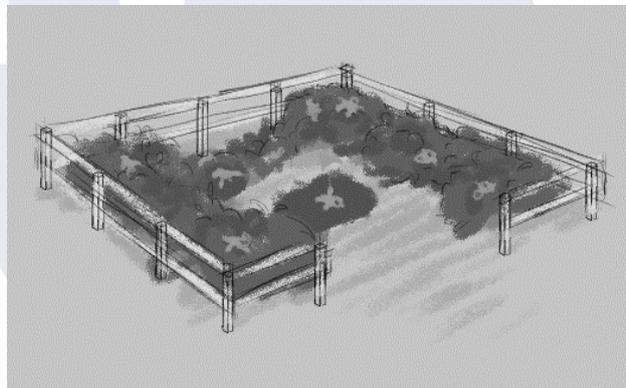
Gambar kiri: Eksplorasi palet warna pada masa berduka Airin

Gambar kanan: Eksplorasi palet warna pada masa penerimaan Airin
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

2. Produksi

Pada tahap ini, penulis akan lebih sering menggunakan aplikasi Blender untuk melakukan *modelling* hingga ke tahap render akhir dengan mengacu pada sketsa konsep yang telah dibuat pada tahap pre-produksi. Namun,

sebelum memasuki tahap tersebut, penulis membuat sketsa *final look* dari *garden* terlebih dahulu untuk memudahkan penulis dalam melacak semua detail dengan memerhatikan penerapan metafora visual. Sketsa *garden* dibuat berdasarkan rancangan *floorplan* dengan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop. Proses ini dilanjut dengan mengaplikasikan bunga-bunga yang telah di sketsa sebelumnya dan juga memerhatikan warna primer dari tiap bunga. Setelah itu, sketsa akan melalui tahap *rendering* agar dapat menjadi acuan *final look* (hasil akhir) dari *environment garden*.



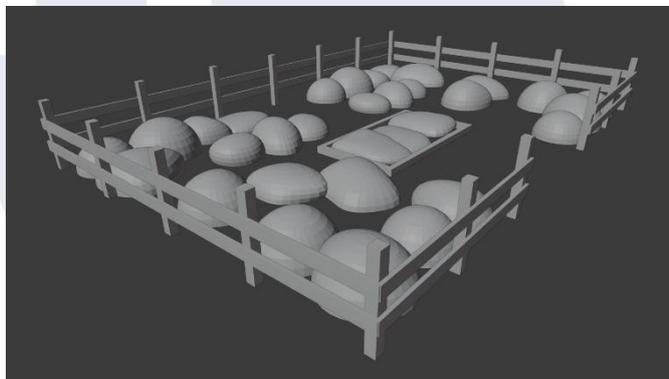
Gambar 3.11 Sketsa awal dari *garden*
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.12 *Final look* dari *garden*
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Setelah sketsa, penulis mulai membuat *blocking* untuk *garden* sebelum dan sesudah terbakar dalam aplikasi Blender yang dilakukan dengan menggunakan beberapa objek bentuk sederhana seperti kubus, silinder, dan bola. Pada proses ini, penulis hanya fokus pada bentuk utama

dari tiap objek. Setelah itu, penulis mulai masuk ke dalam tahap *modelling* dimana penulis akan melakukan *clean-up* dengan merapihkan tiap bentuk utama objek dengan menambahkan detail-detail yang seharusnya, seperti daun, tanah, *flower box*, dan bentuk 3D dari tiap bunga sehingga menjadi hasil final dari *environment 3D garden*. Pada proses ini, penulis juga tidak lupa untuk menerapkan teori metafora visual dan *mise-en-scène*, sehingga tiap penempatan objek memiliki maknanya tersendiri yang menjadi simbol atau metafora dari hubungan Airin dan Wilbur.



Gambar 3.14 Hasil dari *blocking* 3D pada tahap awal
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.13 Hasil dari *modelling* dari *blocking* 3D
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Detail dari *modelling environment* 3D pada Blender juga dilakukan pada bunga yang ada pada *garden*. Penulis meniru bentuk utama dari bunga pada hasil observasi dan juga dari sketsa yang telah dilakukan.

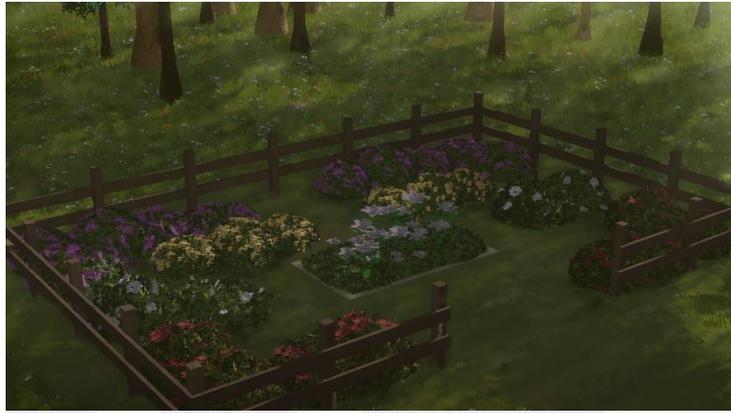
Modelling yang telah dilakukan kemudian akan dilanjutkan dengan pemilihan warna dan pengaplikasian *shader painterly*.



Gambar 3.15 Perbandingan sketsa dengan hasil akhir 3D bunga
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Pada tahap selanjutnya, pengaturan *lighting* juga dilakukan sesuai dengan perancangan *shot* pada *storyboard* sebelum memasuki ke tahap *rendering* akhir yang dilakukan di aplikasi Adobe Photoshop untuk menambahkan detail-detail kecil seperti sapuan kuas, *bloom*, dan *shading*

tambahan. Tambahan detail kecil tersebut dilakukan guna menambahkan kesan gaya *stylized* atau *painterly* pada hasil akhir *environment 3D garden*.



Gambar 3.16 Bentuk hasil akhir *rendering* dari Adobe Photoshop
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

3. Pasca-Produksi

Setelah pengerjaan *environment* selesai, maka selanjutnya *environment* akan diserahkan ke bagian jobdesk *compositor* untuk proses *compositing* sebagai tahap akhir dalam menyempurnakan *looks* pada animasi dengan menyatukan tokoh dan *environment* agar terlihat harmonis.

4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

Hasil rancangan *environment* eksterior *garden* dalam animasi “Lament” akan ditunjukkan melalui tabel berikut yang telah dirancang menggunakan pengetahuan teori metafora visual yang digabung dengan teori *mise-en-scène* sebagai bagian dari *visual storytelling*. Struktur metafora visual yang digunakan adalah *juxtaposition* antara *garden* sebelum terbakar dan sesudah terbakar. Tabel di bawah juga menunjukkan perbedaan perancangan *environment* dari *garden* pada dua konteks waktu yang berbeda yang juga menjadi representasi kondisi emosional Airin pada masa berduka dan pada masa penerimaan.