

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Maya Can't Have Nice Things adalah sebuah film pendek *hybrid live-action* yang menggabungkan *footage live-action* dan animasi 3D yang menggunakan aplikasi *Blender* untuk pembuatan animasi 3D. Film ini bergenre drama dan dilengkapi 2 tokoh utama yaitu: Maya dan Entitas. Film ini menggunakan animasi 3D sebagai medium untuk menggambarkan psikologi karakter melalui gambar-gambar yang surealis. Dengan aspek rasio 16:9 dan resolusi 1080P, film ini berdurasi 14 menit 58 detik.

3.2. Konsep Karya

3.2.1. Konsep Penciptaan

Film pendek fiksi yang mereplikasi ulang memori kejadian 1 hari dilanjutkan dengan *timeline* maju yang dimiliki seorang psikolog yang kesepian. Konsep *environment* dalam film ini memiliki peran penting dalam mencerminkan perasaan dan kondisi Maya. Konsep surealis dalam *Maya Can't Have Nice Things* memiliki kesamaan dengan film *Eraserhead* (1977) karya David Lynch, khususnya dalam cara lingkungan digunakan untuk mencerminkan perasaan dan kondisi psikologis karakter utama.

Seperti dalam *Eraserhead* (1977), di mana dunia yang suram dan penuh ketegangan visual mencerminkan kegelisahan dan ketakutan karakter Henry, dalam *Maya Can't Have Nice Things*, lingkungan juga dirancang untuk mencerminkan kebingungan, kesepian, dan konflik batin Maya. Pembuatan konsep Surealisme pada *environment* dalam film *Maya Can't Have Nice Things* meliputi satu scene yaitu scene restoran cina. Menggunakan kualitas surealisme sebagai penggambaran konflik dan perasaan karakter.

3.2.2. Konsep Bentuk

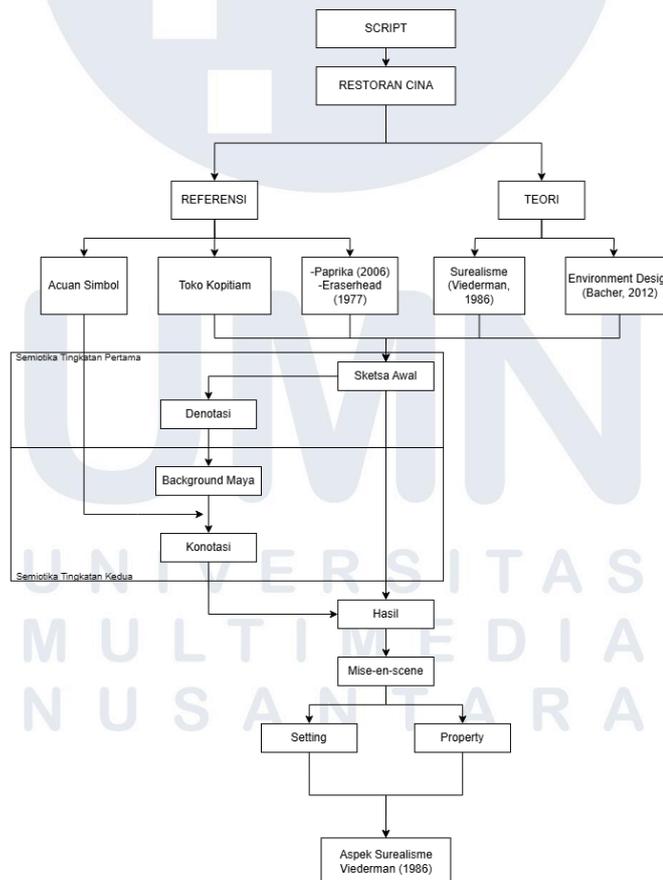
hybrid live action (3D, VFX dengan Live Action film)

3.2.3. Konsep Penyajian Karya

Penulis, sebagai *VFX Supervisor* dan *Environment Designer*, akan mengikuti arahan sutradara untuk memahami kondisi psikologis karakter, sehingga penulis dapat menerapkan konsep surealisme pada lingkungan 3D melalui penggunaan *mise-en-scène* yakni *setting* dan *props*.

3.3. Tahapan Kerja

Untuk memastikan proses pembuatan karya berjalan efektif, diperlukan tahapan yang sistematis dan terstruktur. Pendekatan ini memungkinkan penulis untuk menyusun strategi yang tepat sekaligus memperdalam pemahaman terhadap konsep karya. Sebagai panduan pelaksanaan, penulis telah menyusun skema perancangan yang dirancang khusus untuk mendukung setiap tahap pengerjaan.



Gambar 3.1. Tahapan Proses Perancangan

(Dokumentasi Pribadi)

Perancangan dimulai dari naskah cerita yang menjadi fondasi keseluruhan konsep film. Adegan di restoran cina menjadi titik penting dalam eksplorasi latar belakang dan emosi karakter Maya. Dalam proses pengembangannya, penulis mengacu pada beberapa referensi utama. Acuan simbol yang digunakan terinspirasi dari beberapa temuan yang mencerminkan perasaan yang ingin dirancang. Selain itu, film seperti *Paprika* (2006) dan *Eraserhead* (1977) menjadi rujukan dalam menciptakan elemen surealisme, yang berfungsi mencerminkan alam bawah sadar Maya. Referensi ini memberikan dasar yang kuat untuk mengintegrasikan simbolisme dalam visualisasi cerita.

Penerapan elemen visual ini didukung oleh teori yang relevan. Surealisme (Viederman, 1986) memberikan kerangka untuk memahami bagaimana elemen visual dapat menjadi representasi kondisi psikologis karakter. Sementara itu, teori *environment design* (Bacher, 2012) memberikan panduan dalam merancang komposisi ruang yang mendukung narasi.

Tahapan awal proses kreatif dimulai dengan pembuatan sketsa awal. Sketsa ini menjadi langkah penting untuk menuangkan ide-ide visual berdasarkan makna simbolis yang telah diacu. Selanjutnya, analisis mendalam terhadap makna simbolis dilakukan pada tiga aspek utama. Analisis denotasi mengidentifikasi elemen-elemen visual secara literal. Kemudian, simbolisme ini dikaitkan dengan latar belakang Maya untuk memahami trauma dan konflik internalnya. Terakhir, analisis konotasi memberikan interpretasi lebih mendalam terhadap elemen-elemen tersebut.

Hasil dari analisis ini diterapkan dalam *mise-en-scène* adegan restoran cina. Melalui elemen *setting* untuk menggambarkan perjalanan psikologisnya dengan cara yang subtil tetapi bermakna. Keseluruhan rancangan visual dalam adegan ini didasarkan pada aspek surealisme, seperti yang diuraikan oleh Viederman (1986). Elemen visual tidak hanya berfungsi sebagai latar, tetapi juga menjadi representasi dari keadaan psikologis karakter.

1. Pra produksi

Ide atau gagasan

Penulis, yang berperan sebagai VFX Supervisor, bekerja sama dengan Sutradara Animasi dan Sutradara Film untuk merancang ruang yang mencerminkan kondisi psikologis Maya. Proses ini dimulai dengan tahap brainstorming, di mana ide-ide yang disepakati kemudian diteruskan kepada concept artist untuk diwujudkan dalam bentuk visual. Dalam perancangannya, tim berupaya menciptakan film yang menggabungkan kualitas realitas dan ilusi layaknya mimpi.

Observasi

1. Restoran Cina

Restoran cina menjadi ruang refleksi bagi Maya untuk berbagai pengalaman yang ia alami. Restoran cina dalam adegan ini memiliki peran penting sebagai titik utama untuk menggambarkan akar budaya dan latar Maya sekaligus menghadirkan elemen nostalgia. Meskipun tema nostalgia diangkat, dunia dalam *Maya Can't Have Nice Things* tetap mencerminkan dunia modern yang kita hidupi saat ini, di mana setiap aspek, termasuk elemen budaya, telah terpengaruh oleh modernisasi. Secara alur cerita, Maya tiba di restoran tersebut karena merasa mabuk perjalanan dan terpaksa berhenti dan beristirahat di restoran cina.



Gambar 3.2. Mie Pangsit Siantar Asen

(<https://www.brosispku.com/ada-apa-di-pekanbaru/2/kuliner/38/mie-pangsit-siantar-asen>)

Dalam proses perancangannya, penulis mencari referensi dari restoran cina yang sudah ada, seperti kopi tiam sebagai acuan utama. Penggunaan referensi ini bertujuan untuk menciptakan rancangan lingkungan yang lebih konkret dan terarah dalam film *Maya Can't Have Nice Things*.

Penulis dan sutradara memilih kedai Mie Pangsit Siantar sebagai salah satu acuan untuk perancangan restoran cina. Secara umum, kedai Mie Pangsit Siantar memiliki pengaturan tempat masak di luar ruangan. Namun, penulis memilih Mie Pangsit Aon sebagai referensi utama karena penempatan area makannya berada di dalam ruangan. Pada videonya Mrs. Sisi menjelaskan bahwa ia tidak ingin berjualan di luar karena alasan kebersihan. Ia berupaya memastikan pengunjung tidak terganggu oleh asap rokok atau debu saat menikmati makanan.



Gambar 3.3. Interior Mie Pangsit Siantar Aon

(<https://www.youtube.com/watch?v=Dx1vVmzmQ2Y&t=430s>)

Dalam hal pengaturan ruangan, penataan kursi dan meja secara seimbang di kedua sisi ruangan. Dindingnya menghadirkan nuansa klasik khas kedai kopi dengan perpaduan antara ubin dinding dan tembok biasa. Pada dinding tersebut, terdapat berbagai dekorasi, seperti kalender,

lampion, foto keluarga, serta penghargaan dan pencapaian yang diraih oleh restoran tersebut.



Gambar 3.4. Tampak Depan Mie Pangsit Siantar Aon

(<https://goo.gl/maps/xQJnqKsvd2KFGcjo7>)

2. Referensi Surrealis

Environment dalam adegan restoran cina dirancang untuk mencerminkan kondisi psikologis Maya. Dalam penerapan konsep surealisme, penerapannya tidak dibuat terlalu unik secara visual, melainkan lebih fokus pada makna yang tersirat. Keunikan tersebut terletak pada bagaimana penerapan ini terhubung dengan pengalaman pribadi Maya, sehingga tetap mendukung cerita tanpa kehilangan relevansi dengan tema surealisme.



Gambar 3.5. *Reality and Illusion* pada film *Paprika* (2006)

(Madhouse, 2006)

kedalaman psikis manusia, memberikan wawasan tentang identitas dan permasalahan sosial, serta menantang persepsi akan realitas.



Gambar 3.7. Perempuan di dalam Radiator di *Eraserhead* (1977)

(American Film Institute, 1977)

Dalam *Paprika* (2006), terdapat momen-momen yang secara jelas membedakan antara apa yang terjadi di dunia nyata dan dalam mimpi. Namun, dalam *Eraserhead* (1977), kita hanya diperlihatkan satu realitas, tanpa ada batas yang jelas antara mimpi dan kenyataan. Pada salah satu adegan, Henry, memandang ke celah radiator dan melihat sebuah panggung kecil dengan seorang perempuan ber-makeup aneh yang sedang menari di dalamnya.

Kehadirannya terasa surealis, karena ia muncul dalam kondisi yang seperti mimpi, dikelilingi oleh latar belakang yang keras dan industrial. Pengaturan ini memperkuat kesan dunianya yang tidak nyata serta menegaskan eksplorasi film terhadap alam bawah sadar (Vieira & Nunes, 2023). Unsur surealis pada karakternya sejalan dengan tema utama film yang berpusat pada kecemasan dan ketakutan eksistensial. Ia menyanyikan lagu yang menghantui tentang bagaimana "*everything in heaven is perfect*," yang sangat kontras dengan realitas kacau dan penuh tekanan yang dihadapi

Henry. Hal ini mengisyaratkan bahwa ia mewakili pelarian yang terideal dari perjuangan dan beban tanggung jawabnya sebagai seorang ayah.



Gambar 3.8. Bayi di *Eraserhead* (1977)

(American Film Institute, 1977)

Kemunculan bayi yang cacat merupakan contoh mencolok dari surealisme seperti yang didefinisikan oleh Breton tentang pertentangan antara realita dan mimpi. Bayi tersebut, dengan wujudnya yang mengganggu, mencerminkan ketakutan dan kecemasan terkait peran sebagai orang tua. Gambaran yang mengejutkan ini mengguncang ekspektasi penonton dan menciptakan pengalaman surreal yang menantang batasan antara realitas dan imajinasi.

Menurut Vieira & Nunes (2023) Bayi tersebut dapat dipandang sebagai representasi simbolis dari kecemasan, perwujudan dari ketakutan Henry terhadap tanggung jawabnya. Hal ini sejalan dengan gagasan Breton bahwa surealisme bertujuan untuk mengungkapkan pikiran bawah sadar dan aspek irasional dari pengalaman manusia. Keberadaan bayi yang bersifat surreal memperkuat gejala emosional yang dialami Henry, menjadikannya simbol yang kuat dari kondisi psikologisnya.

Film *Paprika* (2006) berupaya menggambarkan mimpi dan alam bawah sadar sebagai bentuk yang kacau dan tidak memiliki batasan rasional. Sebaliknya, *Eraserhead* (1977) lebih menekankan pada penggambaran kondisi dan manifestasi psikologis karakter melalui penggunaan simbol.

Dengan mempertimbangkan hal tersebut, penulis memilih pendekatan surealis seperti yang diterapkan dalam film *Eraserhead* (1977).

3. Observasi tokoh Maya

Maya merupakan seorang anak yang sering ditinggal oleh orang tuanya karena ketertarikan mendalam mereka terhadap kesuksesan. Hal ini membuat Maya merasa kesepian (*emotionally neglected*). Maya menjadi sangat tertarik tentang psikologi karena keingintahuannya terhadap pemikiran manusia, Kehidupan Maya diwarnai oleh rasa diabaikan, di mana uang menjadi pengganti kasih sayang dan perhatian. Maya adalah seorang murid yang pintar. Dengan belajar, Maya bisa menggantikan & mengisi hari-harinya. Maya menjadi tidak terlalu tertarik dengan bersosialisasi dengan manusia lain, namun selalu memperhatikan cara mereka berbicara, berpakaian dan cara manusia berinteraksi.

Maya tidak ingin menjadi sama dengan manusia lain, karena rasa sakit yang ia miliki dari pengalaman yang ia sempat dapatkan. Maya menjadikan manusia sebagai studinya untuk kepentingan dirinya. Dengan berbicara kepada klien-kliennya, Maya menjadi semakin ingin tahu tentang pemikiran-pemikiran manusia, seberapa jauh manusia bisa beradaptasi terhadap ego mereka sendiri. Pengalaman masa lalu yang menyakitkan membuat Maya menjaga jarak dari orang lain dan menciptakan batasan ketat dengan pasien-pasiennya, memberinya ilusi kontrol. Namun, seiring waktu, Maya menyadari bahwa kontrol tersebut mulai memudar, menantang rasa aman yang ia bangun.

Tabel 3.1. *Three-Dimensional Character Maya.*

Tokoh	<i>Three-Dimensional Character</i>
	Maya adalah seorang perempuan berusia 25 tahun dengan tinggi badan 165 cm, berat 52 kg dan ras cina. Ia memiliki rambut hitam kecokelatan dan mata



Gambar 3.9. Maya
(Dokumentasi Pribadi)

berwarna hitam. Postur tubuhnya tegap, mencerminkan karakter yang percaya diri, meskipun sering terlihat lelah. Penampilannya selalu rapi dan modis, menunjukkan perhatian terhadap detail dalam cara berpakaian.

Maya berasal dari kelas sosial menengah ke atas. Sebagai seorang terapis atau psikolog, ia sangat tertarik pada analisis pemikiran dan perilaku manusia, terutama pasien-pasiennya, yang menjadi fokus utama dalam hidupnya sekaligus pelarian dari isolasi emosional yang ia rasakan. Kehidupan pribadinya bertolak belakang dengan profesionalismenya rumahnya berantakan, mencerminkan kekacauan emosional yang ia sembunyikan dari dunia luar. Maya memilih hidup sendiri, menghindari hubungan mendalam karena takut terluka, sementara rasa penasarannya terhadap pikiran manusia menjadi bentuk koneksi pribadinya.

Maya adalah sosok introvert yang disiplin dan lebih memilih untuk menyendiri. Dengan kemampuan analisis yang tajam, ia berambisi memahami karakteristik manusia, namun sering merasa frustrasi ketika tidak dapat mencapai pemahaman yang diinginkan. Kehidupan seksualnya

	tidak menjadi fokus utama, lebih memprioritaskan pemahaman diri dan orang lain.
--	---

4. Acuan Simbolis

Penulis dan sutradara berupaya melambangkan sebuah tempat yang damai, di mana Maya dapat sejenak melepaskan diri dari masalahnya, fokus utama di scene ini adalah tembok yang bergerak seperti gelombang dan lampion yang mempunyai bentuk ikan lepu serta penggunaan dekorasi untuk menyampaikan perasaan nostalgia. Untuk mewujudkan hal tersebut, penulis mengumpulkan berbagai referensi yang dapat digunakan sebagai acuan referensi untuk konteks semiotika.

Ketiga referensi yang akan disebutkan penulis berkontribusi secara signifikan dalam membangun konteks semiotika untuk desain environment. Meskipun Nereid (Gambar 3.9) secara tradisional digambarkan sebagai personifikasi gelombang laut, tujuan saya bukan untuk memvisualisasikan mereka secara harfiah. Sebaliknya, Nereid dipahami sebagai alat interpretasi simbolik yang merepresentasikan dinamika pola dan gerakan gelombang, yang selanjutnya diterapkan dalam desain. Pendekatan ini memungkinkan eksplorasi simbolisme gelombang tanpa keterikatan pada representasi mitologi tertentu, sehingga memperluas makna menjadi lebih universal. Esensi dari ketiga acuan ini akan menjadi panduan dalam menciptakan lingkungan yang kaya dengan simbolisme, menciptakan pengalaman yang lebih mendalam bagi audiens.

Menurut Chevalier (1996) dalam bukunya yang berjudul *Penguin Dictionary of Symbols* gelombang sering digambarkan dalam berbagai budaya sebagai lambang kehidupan dan kesinambungan. Mereka mencerminkan sifat siklus kehidupan, menggambarkan bahwa hidup adalah rangkaian pasang surut, seperti gelombang laut. Dalam banyak mitologi, air dipandang sebagai sumber kehidupan dan perubahan, yang menjadikan gelombang simbol universal akan perjalanan dan transformasi manusia.

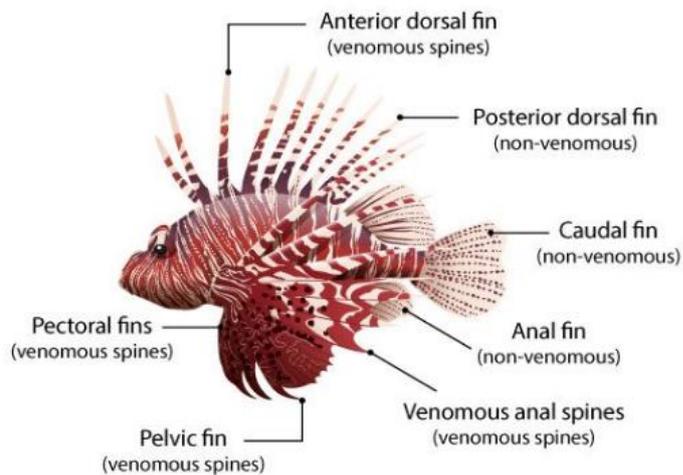


Gambar 3.10. Nereid dari mitologi Yunani (Abad ke-4 SM)

(<https://www.theoi.com/Pontios/Nereides.html>)

Dalam mitologi Yunani, *Nereid* adalah cucu *Oceanos* yang melambangkan gelombang di lautan. Mereka digambarkan sebagai makhluk cantik dengan rambut panjang yang tergerai, sering bernyanyi sambil menenun dan menyulam, serta berenang bersama lumba-lumba. Gambaran ini muncul dari cara gelombang membentuk dan menghapus pola

air, menciptakan musik laut yang tenang dan menenangkan. (Chevalier, 1996).



Gambar 3.11. Ikan Lepu

(<https://world.dan.org/id/lionfish-awareness-2/>)

Ikan lepu merupakan spesies yang berkembang pesat. Mereka pertama kali terdeteksi di sepanjang pantai Florida pada pertengahan 1980-an, dan populasinya meningkat secara dramatis dalam dua dekade terakhir. Pertumbuhan ini sebagian besar disebabkan oleh tidak adanya predator alami di habitat asing mereka, yang memungkinkan jumlahnya bertambah tanpa kendali (Huth et al., 2016).

Ikan lepu, atau *lionfish*, merupakan spesies invasif, yang berarti mereka tidak berasal dari wilayah tempat mereka ditemukan saat ini. Kemungkinan besar, ikan ini diperkenalkan ke perairan Florida melalui akuarium, baik secara sengaja maupun tidak sengaja. Kehadiran mereka di habitat baru ini menyebabkan pertumbuhan populasi yang tidak terkendali, karena mereka hampir tidak memiliki predator alami di lingkungan tersebut.

Menurut Sedikides & Wildschut (2022) Kerinduan sentimental terhadap masa lalu, yang dikenal sebagai nostalgia, sering kali muncul dari kenangan indah masa kecil atau hubungan bermakna dalam hidup

seseorang. Emosi ini digambarkan sebagai perpaduan antara kebahagiaan dan kesedihan, karena di satu sisi seseorang menikmati refleksi atas momen-momen tersebut, namun di sisi lain merasakan kehilangan atau kerinduan akan waktu-waktu yang telah berlalu. Kenangan masa kecil sering kali menjadi salah satu pemicu nostalgia yang paling kuat. Orang-orang mengenang pengalaman menyenangkan seperti bermain dengan teman, berkumpul bersama keluarga, atau menghadiri acara khusus seperti ulang tahun. Kenangan ini sering diidealkan, memunculkan perasaan hangat dan bahagia yang memberikan kenyamanan, terutama di tengah tekanan hidup (Sedikides & Wildschut, 2022). Kerinduan untuk kembali ke masa-masa yang lebih sederhana muncul saat seseorang merenungkan masa kecil mereka, menjadikan kenangan tersebut sangat berharga dan emosional.

Contoh lain pemicu nostalgia adalah rangsangan sensorik, seperti bau atau lagu tertentu. Misalnya, aroma kue yang baru dipanggang bisa mengingatkan seseorang pada dapur nenek, atau lagu masa muda bisa membangkitkan kenangan tentang hubungan atau peristiwa penting. Pengalaman sensorik ini membawa seseorang kembali ke momen tersebut, menjadikan nostalgia sebuah pengalaman emosional yang mendalam (Sedikides & Wildschut, 2022).

3.4. Studi Pustaka

Berikut merupakan penjelasan mengenai cara penulis mengaplikasikan setiap teori yang telah dipilih ke dalam segmen-segmen yang relevan dalam karya ini, guna memastikan bahwa setiap elemen dalam analisis terhubung dengan konsep teoritis secara sistematis dan mendalam.

1. Teori *Environment*: Teori mengenai *environment* dalam paper ini akan dijadikan sebagai dasar untuk merancang komposisi dan penempatan.

2. Teori *Mise-en-scène*: *mise-en-scène* akan digunakan sebagai bentuk analisis perancangan melalui *setting* dan *props* untuk membahas objek yang ada pada frame.
3. Surealisme: Surealisme akan digunakan sebagai pendekatan bagi penulis untuk memahami dan mempertimbangkan esensi surealisme, termasuk karakteristik unik yang diperlukan untuk mendukung penerapan konsep tersebut.
4. Teori Semiotika: Semiotika Roland Barthes akan digunakan sebagai pemberi makna yang konkrit pada rancangan, menggunakan dua tahap untuk mendapatkan makna denotatif dan konotatif.

3.5. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Film hybrid *live action* *Maya Can't Have Nice Things* secara aspek *environment* memiliki banyak perubahan untuk mempertimbangkan tema kesepian dan individualis, namun penulis dari awal sudah berpacu pada ruang *environment* 3d digabungkan dengan footage *live action* untuk membentuk scene restoran cina. Akhirnya dengan acuan yang penulis temukan, penulis dan sutradara setuju akan penggunaan konsep *Reality vs. Illusion, Ambiguity and Interpretation* dan *Visual manifestation of Psychological States* melalui penggunaan *mise-en-scène* yaitu *setting*.

2. Produksi

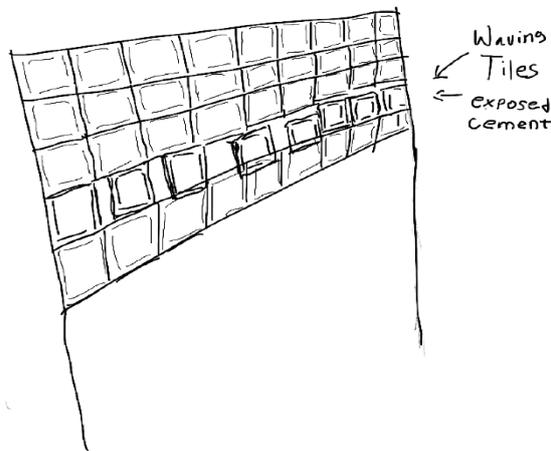
Proses perancangan *environment* akan berfokus pada animasi 3D yang terdapat pada scene restoran cina. Setelah penulis selesai melakukan observasi, tahap perancangan pun dapat dimulai.



Gambar 3.12. Sketsa Restoran Cina
(Dokumentasi pribadi)

Restoran cina dalam film *Maya Can't Have Nice Things* dirancang untuk menghadirkan interpretasi simbolis yang memperkuat tema dan narasi film. Berdasarkan pembacaan naskah, restoran ini diinginkan oleh sutradara sebagai ruang yang tidak hanya berfungsi sebagai latar fisik tetapi juga memperkuat hubungan karakter utama, Maya, dengan dunianya.

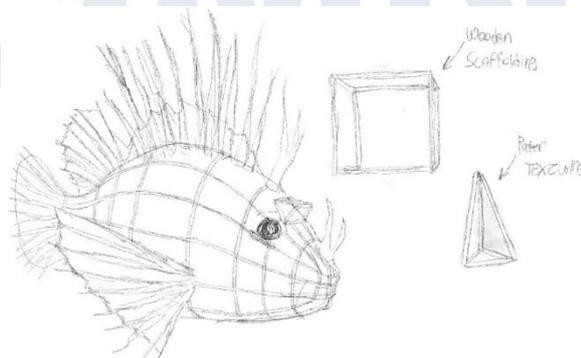
Dilihat dari desain interiornya, restoran ini terlihat seperti restoran cina pada umumnya. Namun, terdapat kontras menarik pada penggunaan dekorasi, dinding tempat Maya duduk tampak kosong, berbeda dengan dinding di sampingnya yang penuh dekorasi. Selain itu ada lampion yang berputar dan beregerak seperti ikan dan ubin dinding yang bergelombang menyerupai ombak memberi firasat ada yang salah.



Gambar 3.13. Ubin dinding Restoran Cina

(Dokumentasi pribadi)

Ubin dinding pada *Maya Can't Have Nice Things* dirancang menggunakan keramik yang mengkilap. Dalam proses perancangannya, penulis mengacu pada hasil observasi toko mie pangsit yang menggunakan ubin dinding setinggi setengah tembok sebagai elemen dekoratif. Salah satu bagian menarik dari desain ini adalah ubin dinding di area tempat Maya duduk, yang dirancang memiliki gerakan unik menyerupai gelombang berbentuk huruf "S".

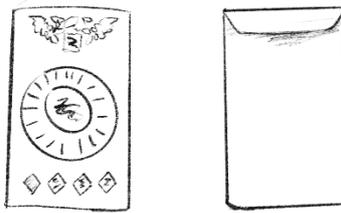


Gambar 3.14. Lampion ikan lepu (*lionfish*)

(Dokumentasi pribadi)

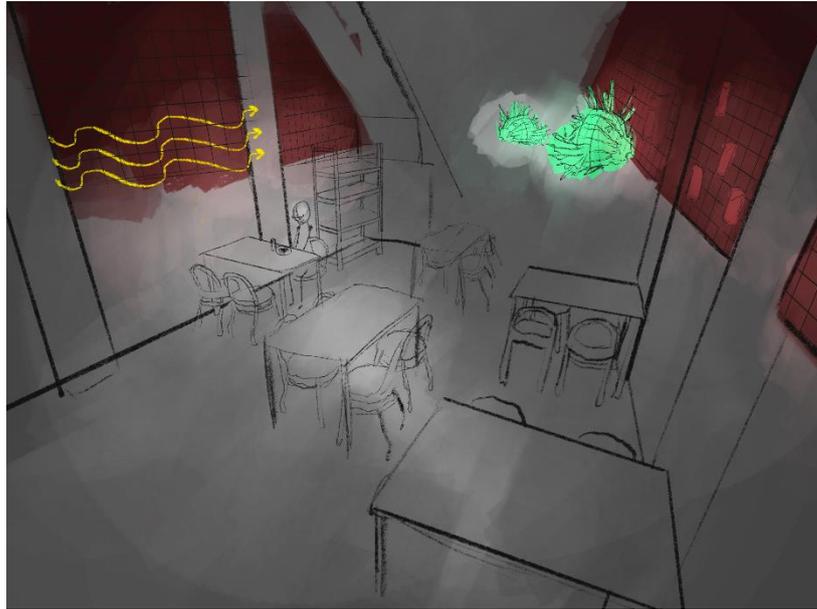
Salah satu objek yang disepakati oleh penulis dan sutradara adalah lampion berbentuk ikan lepu. Dalam perancangannya, penulis menciptakan

lampion yang ambigu, sehingga penonton sulit menentukan apakah lampion tersebut nyata atau hanya sebuah ilusi. Lampion ini dirancang dengan kerangka kayu dan diisi dengan kertas tipis untuk menciptakan tampilan yang unik dan memikat.



Gambar 3.15. Angpao pada tembok
(Dokumentasi pribadi)

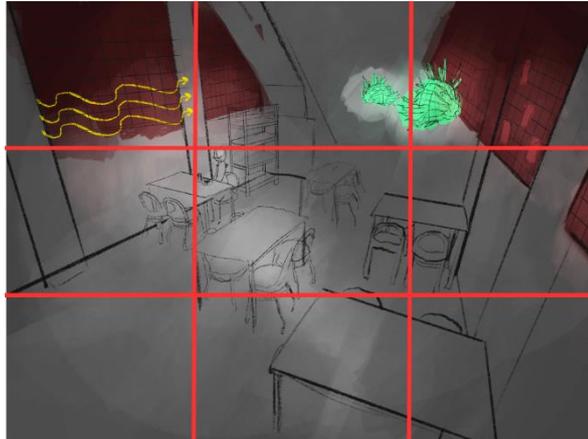
Angpao digunakan sebagai salah satu elemen dekorasi yang ditempatkan pada tembok penuh hiasan. Dalam proses perancangannya, penulis mengacu pada hasil observasi di sebuah toko mie pangsit, yang menampilkan dekorasi berupa penghargaan atau pencapaian restoran. Berdasarkan diskusi dengan sutradara, angpao dipilih untuk merepresentasikan latar belakang budaya dan masa lalu karakter utama, Maya. Elemen dekorasi ini ditempelkan pada tembok untuk memperkuat narasi visual dan memberikan konteks yang mendalam pada karakter tersebut.



Gambar 3.16. Sketsa Interior Restoran Cina

(Dokumentasi pribadi)

Setelah merancang berbagai elemen yang ada, penulis menerapkan teori yang dikemukakan oleh Bacher (2012). Dalam aspek *composition*, penulis menggunakan *rule of thirds* untuk menentukan posisi objek dan dekorasi agar menciptakan tata letak yang menarik secara visual. Selanjutnya, pada aspek *focal points*, penulis memanfaatkan kontras warna pada lampion berbentuk ikan lepu untuk menonjolkan elemen tersebut sebagai fokus utama. Terakhir, dalam penerapan *lighting and contrast*, penulis menggunakan pencahayaan yang lembut untuk menciptakan suasana lingkungan yang tenang dan mengundang. Sebaliknya, pencahayaan keras dapat digunakan untuk memunculkan rasa tegang atau tidak nyaman, sesuai dengan penjelasan Bacher (2012).



Gambar 3.17. Pengaplikasian *rule of thirds* pada *environment*

(Dokumentasi pribadi)

3.6. Semiotika dalam *environment*

Setelah proses perancangan *environment* selesai, penulis akan menganalisis elemen-elemen dalam rancangan dari segi makna. Analisis ini bertujuan untuk mengkoneksikan elemen-elemen tersebut secara konkrit dengan acuan simbol yang digunakan serta backstory dari karakter Maya.

5A INT. TEMPAT MAKAN CHINESE - NIGHT 5A

Tempat makan terlihat agak sepi. Salah satu meja baru saja digunakan satu keluarga, piring kotornya masih belum dibereskan.

MAYA (O.S.)
Susu kacang satu ya mas, pake es.
Sama.. kwetiaw siram satu.

Maya masuk membawa segelas es, lalu duduk membelakangi meja kotor. Di meja Maya sudah terdapat sebotol susu kacang.

Maya membuka botol susu tersebut dan menuangkannya ke gelas es, lalu mengambil sedotan dan meminumnya. Tatapannya kosong, emosinya sulit ditebak. Pikiran Maya kembali ke kantor.

Gambar 3.18. Naskah film pendek *Maya Can't Have Nice Things* (2024).

(Dokumentasi Pribadi)

Secara cerita, Maya telah menceritakan masa lalunya kepada salah satu pasiennya, sebuah tindakan yang membuat Maya merasa bingung terhadap dirinya sendiri karena hal tersebut melanggar aturan yang selama ini ia pegang teguh. Setelah kejadian tersebut, Maya berjalan pulang dan

singgah di sebuah restoran cina, masih diliputi kebingungan atas apa yang baru saja terjadi.

ANAK LELAKI (V.O.)
(sambil makan)
Tadi di kelas musik disuruh main piano, ma.
(terkekeh)
Terus Jeslyn mainnya salah-salah! Diketawain sama sekelas. Padahal aku udah ajarin kemarenya.

Maya mendengar anak itu berbicara, tapi keluarga itu terlihat makan dengan diam.

ANAK LELAKI (V.O.)
Aku kan sering bantuin temen-temen, tapi mereka gamau main sama aku. Mah?

IBU (V.O.)
Abisin dulu kwetiawnya, de. Sayangnya juga diabisin, jangan dipisah-pisah gitu. Nanti aja ngobrolnya.

ANAK LELAKI (V.O.)
Tuh kan, mama juga ga mau ngobrol sama aku.

Kita kembali melihat Maya, memakan suapan terakhir dari kwetiawnya. Ia diam sebentar, kemudian mengambil barang-barangnya dan berjalan keluar. Keluarga tadi sedang makan dengan diam, sibuk masing-masing.

Gambar 3.19. Naskah film pendek *Maya Can't Have Nice Things* (2024).

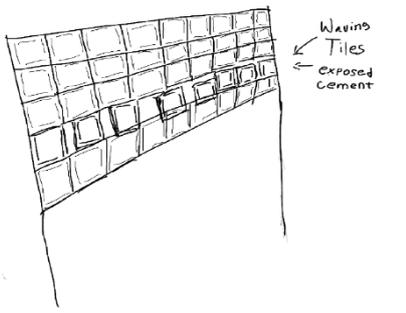
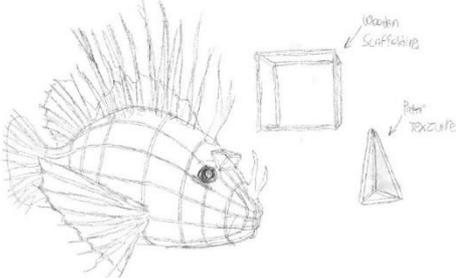
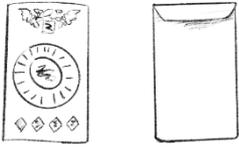
(Dokumentasi Pribadi)

Terdengar dialog seorang anak lelaki dengan ibunya, di mana anak lelaki tersebut menceritakan tentang harinya di sekolah. Ia menjelaskan bagaimana teman-temannya tidak mau bermain atau mendengarkan dirinya. Namun, ibunya memotong percakapan itu dengan menyuruhnya untuk menghabiskan makanannya, tanpa benar-benar mendengarkan apa yang disampaikan anaknya. Hal ini membuat anak lelaki tersebut semakin menutup diri dan merasa sedih karena merasa diabaikan oleh ibunya.

Percakapan ini merujuk pada latar belakang cerita karakter Maya, yang mendengarnya bersama audiens. Sebagai bagian dari masa lalunya, percakapan tersebut menjelaskan mengapa Maya tumbuh menjadi seseorang yang dingin, tidak bergantung pada siapapun, serta enggan menjalin hubungan emosional. Sejak kecil, Maya merasa tidak didengar, yang kemudian membentuk pandangannya untuk berhenti peduli pada

orang lain dan mengurangi interaksi dengan orang-orang yang sebelumnya ia percayai.

Tabel 3.2. Semiotika Tingkatan Pertama.

Signifier	Denotatif
	<p>Tembok ubin dinding yang bergerak layaknya seperti pola ombak.</p>
	<p>Sebuah Lampion yang dibuat mengikuti bentuk ikan Lepu.</p>
	<p>Angpao pada umumnya.</p>

Setelah menganalisis simbol-simbol berdasarkan makna denotatifnya, penulis kemudian menghubungkannya dengan acuan simbolis yang telah ditentukan sebelumnya serta latar belakang karakter Maya. Langkah ini

memungkinkan penulis untuk mengidentifikasi makna konotatif yang terkandung dalam rancangan-rancangan yang ditampilkan pada tabel nomor 2.

Tabel 3.3. Semiotika Tingkatan Kedua.

Denotatif	Konotatif
Tembok ubin dinding yang bergerak layaknya seperti pola ombak.	Tembok ubin dinding dengan pergerakan ombak dirancang untuk merepresentasikan ketenangan. Elemen ini mencerminkan kebutuhan Maya akan ketenangan pada momen tersebut guna memproses pikirannya secara mendalam.
Sebuah Lampion yang dibuat mengikuti bentuk ikan Lepu.	Bentuk ikan Lepu menandakan masalah dan ketidakstabilan yang dialami Maya. Sebuah konflik yang muncul dalam pikiran Maya terkait perasaan yang selama ini ia rasakan.
Angpao pada umumnya.	Angpao dirancang sebagai simbol nostalgia, yang merepresentasikan upaya Maya untuk mencari kenyamanan di tengah ketegangan yang dialaminya. Namun, simbol tersebut justru mengingatkannya pada masa lalu yang pahit.

Tembok ubin dinding dalam adegan ini melambangkan ketenangan, yang menjadi elemen penting setelah Maya melakukan kesalahan besar, yaitu menceritakan hal pribadi kepada pasiennya. Kesalahan tersebut memicu refleksi mendalam pada cara pandangnya terhadap kehidupan yang ada pada konsep karakternya. Simbolisme dinding ini dihubungkan dengan mitologi Yunani tentang Nereid, yang melambangkan gelombang laut dan pola alami yang

harmonis. Penggunaan simbol ini merepresentasikan manifestasi psikis Maya pada momen tersebut, di mana ia mencari ketenangan dan keteraturan di tengah gejolak emosionalnya.

Lampion berbentuk ikan lepu, sesuai dengan acuan simbolis, merepresentasikan ancaman pertumbuhan populasi ikan lepu yang tidak terkendali, melambangkan konsep invasi dan ketidakseimbangan ekosistem. Simbol ini dapat dikaitkan dengan kondisi emosional Maya, yang tengah bingung dan mulai menyadari adanya ketidakseimbangan dalam hidupnya. Hal ini diperkuat oleh adegan berikutnya, di mana Maya mencoba mengingat kembali kejadian-kejadian hari itu untuk memahami apa yang sebenarnya salah. Ambiguitas ikan lepu di sini merefleksikan perasaan Maya yang belum sepenuhnya menyadari emosi yang selama ini ia sembunyikan.

Angpao dirancang sebagai simbol nostalgia yang mencerminkan usaha Maya untuk mencari kenyamanan di tengah ketegangan yang dialaminya. Berdasarkan acuan yang ada, nostalgia dapat terpicu melalui petunjuk visual yang berhubungan dengan masa lalu Maya dan warisan budaya Tionghoa yang dimilikinya. Namun, upaya ini justru berbalik menjadi kontradiksi, karena simbol tersebut malah mengingatkan Maya pada kenangan pahit masa lalunya, yang terlihat pada adegan percakapan antara anak dan ibu di restoran Cina. Adegan tersebut memperkuat konflik emosional Maya, di mana usahanya untuk menemukan kenyamanan justru memunculkan kembali luka lama yang belum terselesaikan.

4. ANALISIS

Penulis akan mengaplikasikan teori yang dijelaskan pada Bab II untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah diajukan pada Bab III. Dalam hal ini, penulis akan membahas penerapan konsep surealisme melalui penggunaan *mise-en-scène*, khususnya pada adegan 5, yaitu restoran cina dalam karya *Maya Can't Have Nice Things*.