

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Metode penciptaan yang digunakan oleh penulis adalah metode kualitatif dengan metode pengumpulan data berupa studi literatur dan observasi karya. Penulis melakukan studi literatur dengan mencari berbagai sumber referensi berupa buku, jurnal, dan artikel. Studi literatur ini berguna untuk memperoleh landasan teori yang kuat dan memperdalam pemahaman penulis. Studi literatur dikumpulkan penulis didasarkan pada fokus masalah terkait dan konsep dasar karya. Sementara itu, observasi karya dilakukan dengan cara mengamati dan melakukan analisis terhadap karya yang relevan dengan fokus penelitian. Penulis menggunakan adegan film animasi dan lukisan dalam format video media sosial sebagai media observasi karya.

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

3.2.1 Deskripsi Karya

Film *Duet Maut* adalah film animasi pendek berupa naratif yang diproduksi oleh Cinderamata Production. Film ini merupakan karya film Tugas Akhir sebagai salah satu syarat kelulusan penulis. Film ini berdurasi sekitar 4-5 menit serta menggunakan aspek rasio 16:9. Film ini menggabungkan beberapa teknik animasi, yaitu animasi *2D frame by frame*, *2D VFX*, dan *3D background* untuk adegan utama, sedangkan untuk adegan *flashback* menggunakan teknik *motion graphic* dan *2D background*. Software yang digunakan dalam produksi film ini adalah Toonboom Harmony untuk pembuatan animasi, Toonboom Storyboard untuk pembuatan *animatic*, Blender untuk pembuatan *3D background*, Clip Studio Paint untuk pembuatan *2D background*, dan After Effect untuk pembuatan *motion graphic*, *compositing*, dan *editing*. Dalam pembuatan *2D VFX*, penulis menggunakan software Toonboom Harmony.

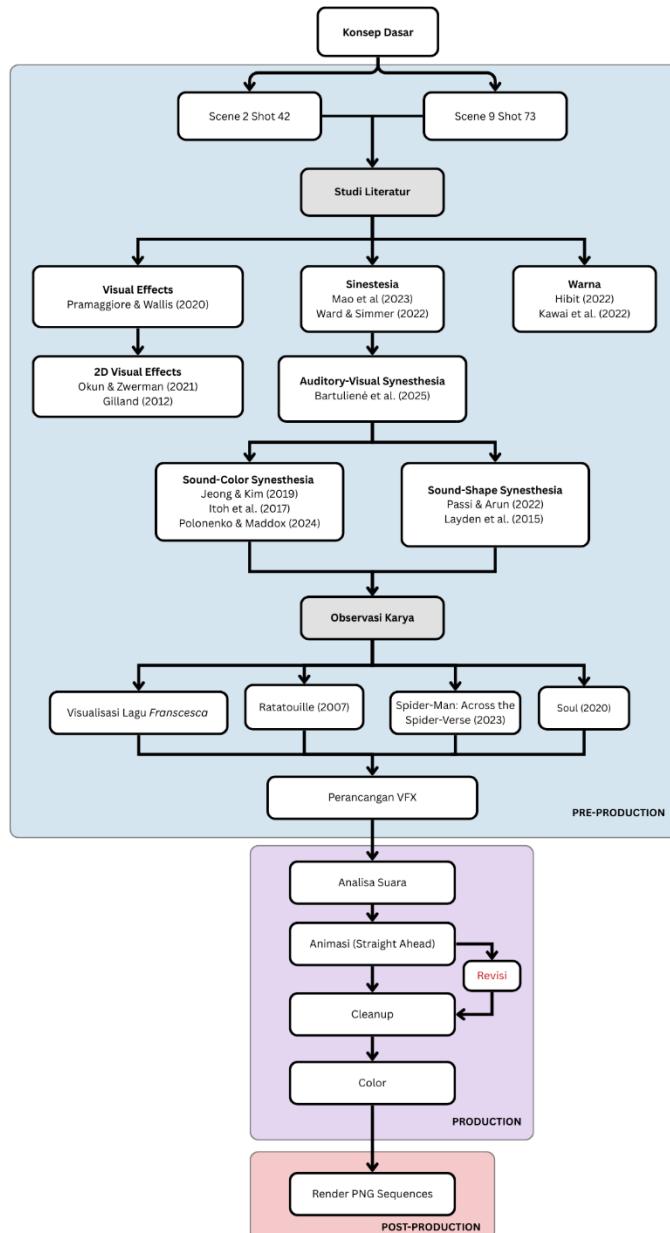
3.2.2 Konsep Karya

Film *Duet Maut* mengangkat tema *coming of age* yang dibawakan dalam genre musikal, komedi, dan *romance*. Film ini menceritakan tentang seorang siswi SMA bernama Mauryn yang terpaksa tampil bersama Band Dito (K-OZ) demi membuktikan ambisi bermusiknya kepada orang tuanya. Film ini menunjukkan pentingnya rasa dalam proses menggapai ambisi dan keinginan. Pada film ini, Mauryn ingin menyampaikan rasa cintanya terhadap musik, sedangkan Dito ingin membuktikan kemampuan dirinya karena sering diremehkan oleh orang sekitarnya. Film ini menggunakan gaya visual berupa kartun 2D dengan gaya naratif non-linear untuk menarik perhatian penonton. Film *Duet Maut* ditujukan untuk para remaja dan pemuda di Indonesia, khususnya para pecinta musik. Pada film ini, tokoh Mauryn memiliki sinestesia yang membuat dirinya dapat melihat bentuk dan warna ketika mendengar musik. Di sinilah *VFX* berperan dalam memvisualisasikan sinestesia tersebut. Penggunaan *VFX* juga berfungsi dalam visualisasi rasa yang ingin disampaikan oleh Mauryn dan Dito.



3.2.3 Tahapan Kerja

Berikut adalah bagan skema tahapan kerja yang dilakukan penulis selama proses perancangan:



Gambar 3. 1 Skema Perancangan

(Sumber: Penulis)

a. Konsep Dasar

Penciptaan *2D VFX* dimulai dari sebuah ide dari sutradara untuk membawakan topik sinestesia dalam cerita untuk memperkuat aspek musikal. Oleh karena itu, diperlukan *2D VFX* yang mampu memvisualisasikan sinestesia masing-masing tokoh. Tahap awal yang dilakukan penulis adalah analisis naskah untuk merancang *VFX* sesuai dengan konteks cerita. Mauryn merupakan seorang siswi SMA yang memiliki kecintaan terhadap musik. Mauryn ingin menunjukkan rasa tersebut dengan tampil bernyanyi sambil memainkan gitar akustiknya di pentas seni sekolahnya. Mauryn memiliki karakteristik yang tenang dan dingin. Sedangkan band K-OZ terdiri dari Dito yang menjadi vokalis dan gitaris, Paula sebagai pemain drum, dan Teddy sebagai pemain bas. Dito memiliki karakteristik yang bersemangat dan penuh gairah terhadap musik.

Sesuai dengan fokus masalah penelitian, penulis hanya akan membahas *shot* 42 dan *shot* 73. Cerita dimulai ketika Mauryn dan band K-OZ terpaksa harus tampil bersama oleh karena kekacauan jadwal. Penulis menemukan bahwa pada adegan awal, khususnya *shot* 42, Mauryn dan Band Dito berada dalam konflik, masing-masing berusaha menunjukkan kemampuan bermusiknya. Namun, pada akhir cerita, secara khusus dimulai pada *shot* 73, keduanya justru bernyanyi bersama sehingga menghasilkan harmoni yang menyentuh hati penonton.

Dari temuan tersebut, penulis membawakan gagasan perancangan *VFX* sinestesia yang dapat memvisualisasikan konflik pada *shot* 42 dan harmoni pada *shot* 73. Pada *shot* 42, *VFX* sinestesia Mauryn dan band Dito ditampilkan saling menyerang dan tidak menyatu. Sedangkan pada *shot* 73, *VFX* sinestesia mulai berpadu dan terjadi transformasi visual yang menggabungkan bentuk dan warna keduanya. Tetapi, masing-masing tetap mempertahankan ciri khas sinestesianya atau tidak sepenuhnya melebur. Dari temuan kedua *shot* tersebut, penulis akan membagi perancangan *VFX* menjadi tiga yaitu, sinestesia Mauryn, sinestesia band K-OZ, dan transformasi sinestesia.

b. Studi Literatur

Penulis melakukan studi literatur mengenai topik yang akan dibahas untuk mendapatkan pemahaman lebih luas dan mendalam. Penulis menggunakan teori utama berupa teori *visual effects* oleh Pramaggiore & Wallis (2020). Kemudian dispesifikasikan lagi menjadi teori *2D visual effects* oleh Okun & Zwerman (2021), dan Gilland (2012). Teori pendukung yang digunakan penulis adalah teori sinestesia dan teori warna. Penulis menggunakan teori sinestesia oleh Mao *et al.* (2023) dan Ward & Simmer (2022), kemudian dispesifikasikan lagi menjadi teori *auditory-visual synesthesia* oleh Bartulienè *et al.* (2025). Teori tersebut terbagi lagi menjadi dua, yaitu teori *sound-color synesthesia* oleh Jeong & Kim (2019), Itoh *et al.* (2017), dan Polonenko & Maddox (2024), serta teori *sound-shape synesthesia* oleh Passi & Arun (2022) dan Layden *et al.* (2015). Penulis menggunakan teori warna oleh Hibit (2022) dan Kawai *et al.* (2022).

c. Observasi Karya

Penulis melakukan observasi karya untuk memperoleh pemahaman lebih dalam mengenai visualisasi sinestesia dan penggunaan *2D VFX*. Pertama, penulis melakukan observasi terhadap sebuah video visualisasi musik dari seseorang yang memiliki *auditory-visual synesthesia*. Kemudian, penulis juga melakukan observasi karya pada film *Ratatouille* (2007), *Spider-Man: Across the Spider-Verse* (2023), dan *Soul* (2020) untuk dijadikan referensi perancangan *VFX*.



Gambar 3. 2 Visualisasi Lagu Francesca

(Sumber: @qstudios1, 2025)

Seorang yang memiliki *auditory-visual synesthesia*, Carter, mencoba memvisualisasikan apa yang ia lihat ketika mendengar sebuah lagu. Pada video tersebut, Carter mencoba melukiskan sinestesia dari lagu berjudul *Francesca* oleh Hozier (Gambar 3.2). Pada bagian awal lagu, Carter melihat bentuk seperti bunga berwarna coklat untuk suara bas. Kemudian pada bagian *verse* lagu, Carter melihat bentuk kelopak bunga dengan warna merah muda dan *maroon* untuk suara gitar. Pada bagian ini, penulis mendengar bahwa suara gitar yang dominan adalah gitar akustik. Suara yang dihasilkan juga masih tergolong pelan, tenang, dan lembut. Bentuk seperti kelopak tersebut menjadi bentuk sinestesia Mauryn yang memiliki karakteristik suara tenang dan lembut.

Ketika bagian *chorus*, suara gitar elektrik terlihat seperti gelombang listrik statis berwarna merah. Sedangkan suara vokal Hozier terlihat seperti bentuk lonjong dengan warna hijau. Ketika suaranya lebih santai dan bernada rendah, warna hijau cenderung gelap, namun ketika nadanya semakin tinggi, warnanya menjadi lebih terang. Visualisasi suara gitar elektrik tersebut menjadi referensi bentuk dan warna band K-OZ, terutama Dito dengan gitar elektriknya.



Gambar 3. 3 Adegan Remy Mencicipi Masing-Masing Makanan

(Sumber: Ratatouille, 2007)

Observasi karya pertama adalah film *Ratatouille* (2007) sebagai referensi visual dan konsep penggabungan sinestesia. Pertama, Remy mencicipi keju dan muncul *VFX* berbentuk bulat dengan warna kuning (Gambar 3.3). Kemudian, Remy mencicipi stroberi dan muncul *VFX* berbentuk garis bergelombang dengan warna merah. *VFX* tersebut dibuat untuk memvisualisasikan *gustatory-visual synesthesia* yang dialami Remy. Dengan adanya *VFX* tersebut, penonton menjadi tahu visualisasi ciri khas rasa pada setiap makanan. Warna *VFX* yang digunakan juga memiliki kemiripan dengan warna makanannya sehingga penonton dapat lebih mudah untuk memahaminya.



Gambar 3. 4 Adegan Remy Mencicipi Kedua Makanan

(Sumber: Ratatouille, 2007)

Adegan berikutnya, Remy mencoba menggabungkan kedua makanan tersebut dan muncullah sebuah rasa yang baru. *VFX* yang digunakan mengalami penggabungan bentuk dan transformasi warna (Gambar 3.4). Sekarang, *VFX* memiliki bentuk yang membulat dan panjang dengan warna oranye-kemerahan. *VFX* sinestesia keju yang awalnya bulat kuning, kini menjadi gradasi oranye-merah. Sedangkan *VFX* sinestesia stroberi yang awalnya garis gelombang merah, menjadi gradasi warna kuning-oranye. *VFX* pada adegan ini bergerak dengan *fluid* mengitari Remy. Bentuk dan animasi *VFX* pada adegan ini menjadi referensi utama penulis dalam perancangan *VFX* sinestesia tokoh Mauryn. Selain itu, konsep penggabungan sinestesia juga menjadi referensi penulis dalam merancang transformasi *VFX* sinestesia yang menunjukkan harmoni antara Mauryn dan Band K-OZ.



Gambar 3. 5 Adegan Spider-Punk

(Sumber: Spider-Man: Across the Spider-Verse, 2023)

Observasi kedua dilakukan pada adegan Spider-Punk dalam film *Spider-Man: Across the Spider-Verse* (2023). Pada adegan tersebut muncul *VFX* setiap kali Spider-Punk memainkan gitar elektriknya (Gambar 3.5). Bentuk *VFX* yang dihasilkan terlihat tajam seperti ledakan dan petir, serta menggunakan bentuk dasar segitiga. Warna yang digunakan cukup beragam mulai dari biru, kuning,

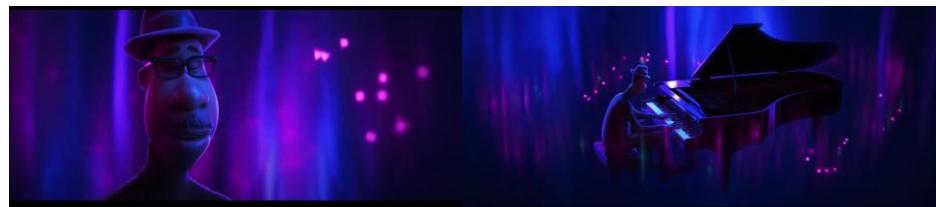
dan ungu-merah. Penggunaan bentuk pada adegan ini memiliki kemiripan dengan referensi visualisasi musik dari seseorang yang memiliki sinestesia. Dapat disimpulkan bahwa suara gitar elektrik memiliki kecenderungan bentuk tajam seperti petir. Sehingga, bentuk *VFX* tersebut menjadi referensi utama dalam perancangan bentuk *VFX* band K-OZ, terutama ketika Dito memainkan gitar elektriknya.



Gambar 3. 6 Adegan Gwen Stacy

(Sumber: Spider-Man: Across the Spider-Verse, 2023)

Observasi berikutnya merupakan adegan ketika Gwen Stacy memainkan drum dalam film *Spider-Man: Across the Spider-Verse* (2023). Pada adegan ini, *VFX* yang ditampilkan cukup kompleks dan berubah-ubah (Gambar 3.6). *VFX* tersebut muncul setiap kali Gwen memukul drum. Pada adegan awal, Gwen masih memainkan drum dengan rileks dan santai. *VFX* yang muncul berbentuk dasar bulat seperti *ripple effect*, terdapat juga bentuk-bentuk dasar persegi dan lingkaran. Warna yang digunakan cenderung dingin yaitu biru-hijau. Kemudian adegan mulai semakin intens, Gwen memukul drum dengan menggebu-gebu dan bergairah. Suara yang dihasilkan drum menjadi semakin keras. *VFX* yang digambarkan pun berubah menjadi berbentuk lebih tajam yaitu segitiga dan berwarna merah. Penggunaan bentuk bulat dengan warna biru pada adegan ini menjadi acuan *VFX* sinestesia tokoh Mauryn, sedangkan bentuk segitiga berwarna merah menjadi acuan *VFX* sinestesia band K-OZ.



Gambar 3. 7 Observasi Adegan Joe Gardner

(Sumber: Soul, 2020)

Observasi terakhir yang dilakukan penulis adalah pada film *Soul* (2020), ketika Joe Gardner memainkan piano (Gambar 3.7). Pada adegan tersebut Joe sudah larut dalam zona musik, sehingga muncul *VFX* yang mengelilinginya. *VFX* dalam adegan ini menjadi visualisasi dari suara piano tersebut. Nada dengan frekuensi suara cukup tinggi divisualisasikan dengan cahaya biru yang memanjang seperti aurora. Sedangkan nada dengan frekuensi lebih tinggi lagi divisualisasikan dengan bentuk-bentuk dasar seperti segitiga, persegi, dan lingkaran yang berwarna ungu-merah. *VFX* tersebut muncul dengan cepat mengikuti ritme melodi yang dimainkan Joe. Penggunaan warna dalam film ini menjadi acuan utama dalam perancangan warna *VFX* sinestesia. Warna biru menjadi referensi *VFX* sinestesia Mauryn, sedangkan warna ungu menjadi referensi *VFX* transformasi sinestesia.

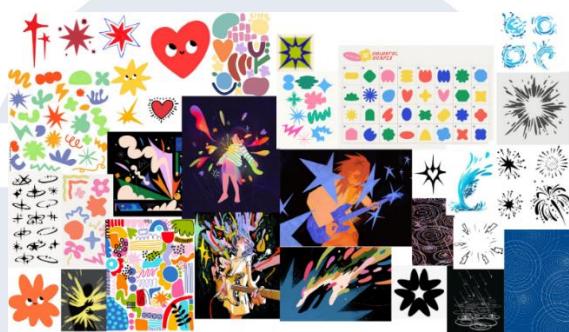
d. Perancangan *VFX*

Setelah melakukan studi literatur dan observasi karya, penulis memulai tahap perancangan. Penulis melihat adanya keterhubungan antara teori dan observasi karya. Maka dari itu, penulis memutuskan untuk merancang *VFX* seperti pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Perancangan Bentuk dan Warna VFX

	Bentuk	Warna
Mauryn	Membulat, <i>fluid</i> , lingkaran	Biru
Band K-OZ	Runcing, ledakan dan petir, segitiga	Merah
Transformasi	Gabungan antara membulat dan runcing	Ungu

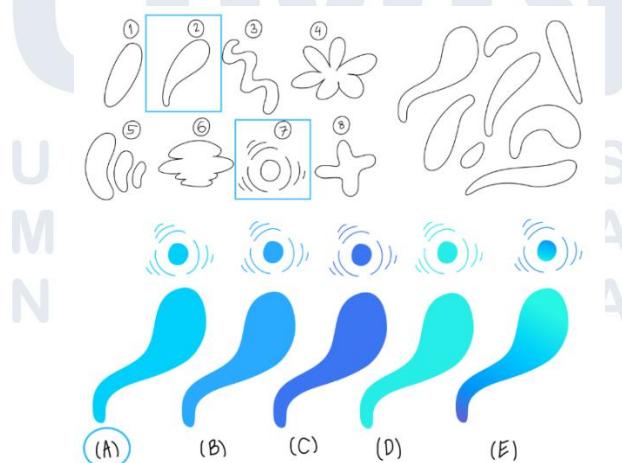
(Sumber: Penulis)



Gambar 3. 8 Moodboard Perancangan

(Sumber: Penulis)

Tahap pertama yang penulis lakukan dalam proses perancangan adalah membuat *moodboard* (Gambar 3.8). Penulis juga menggunakan *moodboard* sebagai sumber inspirasi dari eksplorasi bentuk. Setelah itu, penulis mulai mencoba eksplorasi bentuk dan warna sinestesia Mauryn terlebih dahulu, seperti gambar berikut.



Gambar 3. 9 Eksplorasi Sinestesia Mauryn

(Sumber: Penulis)

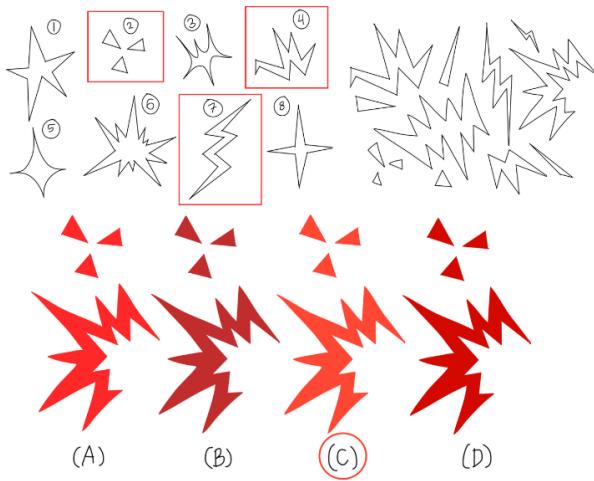
Pada eksplorasi bentuk, penulis membuat 8 variasi bentuk yang memiliki bentuk dasar membulat. Penulis kemudian memutuskan untuk memilih bentuk nomor 2 dan 7. Dari bentuk nomor 2, penulis mengeksplorasi lagi variasi bentuk tersebut dari segi panjang, besar, dan lengkungannya. Setelah itu, penulis membuat eksplorasi warna dan memutuskan untuk memilih warna (A). Penulis memilih warna tersebut karena warna tersebut paling sesuai dengan warna tokoh Mauryn, tetapi tetap memiliki kontras agar dapat terlihat jelas. Pemilihan bentuk dan warna ini juga didasarkan terhadap keputusan bersama dengan anggota tim.



Gambar 3. 10 Tes Animasi Sinestesia Mauryn

(Sumber: Penulis)

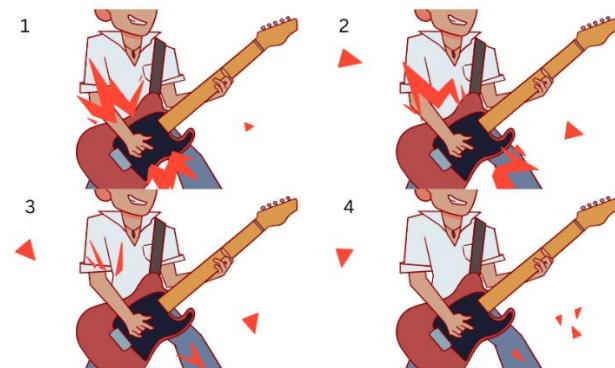
Tahap berikutnya adalah melakukan tes animasi 2D *VFX* dari bentuk dan warna yang sudah ditetapkan (Gambar 3.10). *VFX* sinestesia dibuat seolah-olah muncul dari gitar Mauryn dan bergerak keluar ke arah penonton pentas seni. Penulis juga menambahkan animasi *ripple effect* yang nantinya akan mengikuti ketukan lagu. Setelah itu, penulis melakukan asistensi kepada sutradara setelah merasa perancangan *VFX* sudah sesuai. Setelah mendapatkan persetujuan dari sutradara, penulis melanjutkan proses perancangan *VFX* sinestesia band K-OZ.



Gambar 3. 11 Eksplorasi Sinestesia Band K-OZ

(Sumber: Penulis)

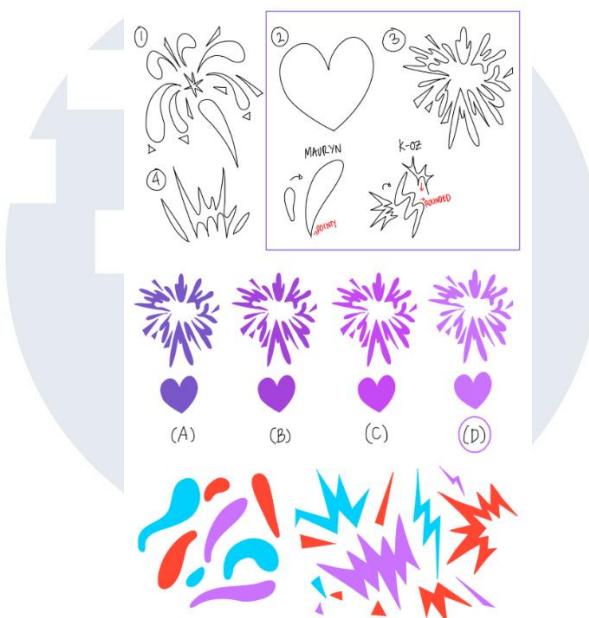
Penulis mengeksplorasi sinestesia Band K-OZ dengan bentuk dasar yang runcing. Dari kedelapan variasi bentuk yang telah dibuat, penulis memutuskan untuk memilih bentuk nomor 2, 4, dan 7. Penulis memilih bentuk yang lebih ramping dan tidak memiliki garis lengkung karena lebih menggambarkan bentuk yang tajam. Dari pilihan tersebut, penulis mengeksplorasi lagi variasi dari bentuk tersebut. Variasi bentuk band K-OZ ini lebih beragam karena kompleksitas suara yang dihasilkan yaitu, gitar elektrik, drum, bas, dan vokal Dito. Kemudian, penulis membuat eksplorasi warna dan memutuskan untuk memilih warna (C) karena terlihat lebih serasi dengan sinestesia Mauryn dalam sisi kecerahan dan kontras. Seperti sebelumnya, pemilihan bentuk dan warna ini sudah dipertimbangkan secara bersama dengan anggota tim.



Gambar 3. 12 Tes Animasi Sinestesia Band K-OZ

(Sumber: Penulis)

Penulis juga melakukan tes animasi untuk sinestesia band K-OZ (Gambar 3.12). *VFX* dibuat seperti ledakan yang muncul dari gitar Dito. Seperti perancangan *ripple effect* tokoh Mauryn, penulis juga membuat animasi segitiga yang terlihat seperti pecah menjadi tiga keping segitiga. Elemen tersebut juga akan mengikuti ketukan lagu, terutama suara drum Paula. Setelah perancangan ini disetujui oleh sutradara, penulis melanjutkan proses perancangan berikutnya.



Gambar 3. 13 Eksplorasi Transformasi Sinestesia

(Sumber: Penulis)

Penulis melakukan eksplorasi akan bentuk yang memiliki unsur runcing dan juga membulat (Gambar 3.13). Dari keempat eksplorasi bentuk, penulis memilih nomor 2 dan 3. Ketika Mauryn dan Dito pertama kali bernyanyi bersama dalam harmoni, sinestesia mereka bertemu dan melebur menjadi satu. *VFX* Mauryn dan band K-OZ juga mengalami perubahan bentuk, tetapi tidak sepenuhnya, masing-masing masih memiliki ciri khas sinestesianya sendiri. Beberapa sinestesia Mauryn memiliki ujung yang runcing pada bagian bawahnya, sedangkan sinestesia band K-OZ memiliki ujung yang lebih membulat.

Dari segi warna, penulis melakukan eksplorasi dari pemilihan warna ungu yang mendekati warna biru hingga merah. Dari keempat eksplorasi warna, penulis memilih warna (D). Warna ungu tersebut lebih mendekati warna magenta yang sesuai dengan observasi karya sebelumnya. Setelah semua perancangan disetujui sutradara dan mencapai kesepakatan bersama dengan anggota tim, penulis melanjutkan ke tahap produksi.

Pada tahap produksi, penulis mulai melakukan penerapan dari perancangan *VFX*. Penulis membuat animasi *2D VFX* pada *software* Toonboom Harmony. Tahap pertama yang dilakukan penulis adalah melakukan analisa suara pada lagu di *shot* yang dikerjakan. Kemudian, penulis membuat *keyframe* yang menjadi bagian inti adegan. Pembuatan *keyframe* ini untuk memastikan posisi *framing VFX* sudah sesuai. Dari *keyframe* tersebut, penulis langsung membuat animasi dengan teknik *straight ahead*, di mana animasi dibuat secara langsung berurutan *frame by frame*. Teknik ini merupakan teknik yang sering digunakan dalam pembuatan *2D VFX* dengan gerakan yang tak bisa diprediksi. Gerakan yang dihasilkan akan terlihat lebih dinamik dan ekspresif. Penulis menerapkan beberapa prinsip animasi seperti *arcs*, *spacing*, *timing*, *squash and stretch*. Penulis memastikan *timing VFX* dengan suara yang muncul atau ritme lagu. Setelah animasi selesai, penulis masuk ke tahap *cleanup* dan *color*. Apabila semua sudah selesai dan sesuai, penulis melakukan asistensi kepada sutradara. Ketika sutradara sudah menyetujui hasil animasi, penulis akan menyerahkan *file PNG Sequences* kepada *compositor*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA