

aman, memancing keluarnya emosi yang tertahan, dan memungkinkan anggota keluarga saling terhubung kembali tanpa paksaan kata-kata.

Proses interaksi tersebut pada akhirnya memicu rekonsiliasi. Dalam konteks ini, rekonsiliasi didefinisikan sebagai upaya aktif mengadaptasi sistem keluarga untuk beradaptasi dengan realitas baru tanpa kehadiran fisik almarhum. Melalui mediasi objek dan ruang yang memantik memori kolektif, keluarga perlahan membangun kembali identitas mereka yang sempat retak. Dengan demikian, elemen visual dalam rumah bukan sekadar latar belakang, melainkan fasilitator aktif yang mengubah energi duka masa lalu menjadi kekuatan kohesif yang menyatukan kembali ikatan keluarga di masa kini.

3. METODE PENCINTAAN

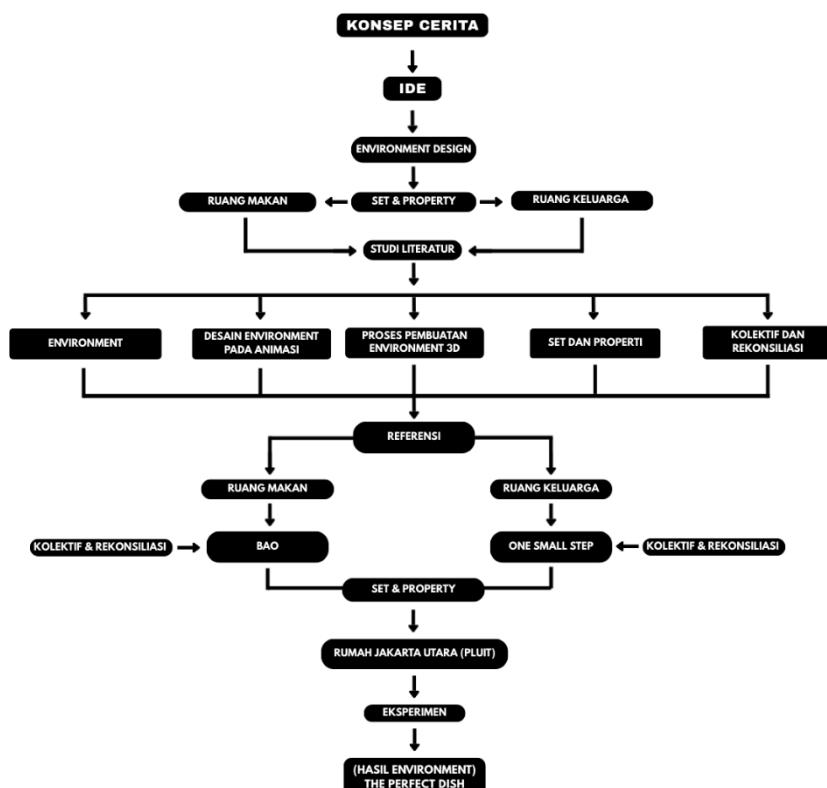
3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif yang berfokus pada interpretasi tema pemulihian keluarga melalui perancangan set dan properti. Proses pengumpulan data visual dilakukan melalui dua pendekatan utama, yaitu observasi langsung pada dunia nyata dan studi referensi film. Untuk referensi dunia nyata, penulis melakukan observasi lapangan pada tipologi hunian era awal 2000-an di kawasan Pluit Muara Karang, Jakarta Utara. Lokasi ini dipilih secara spesifik karena memiliki karakteristik lingkungan Pecinan *Chinatown* menengah ke bawah yang relevan dengan latar sosial-budaya dalam film *The Perfect Dish*. Data observasi ini digunakan untuk menangkap detail autentik seperti tekstur furnitur kayu yang berat dan tata letak ruang yang kaku agar memiliki beban emosional yang kuat.

Selanjutnya, referensi visual dari film animasi diklasifikasikan secara terpisah ke dalam dua zona ruang utama ruang makan dan ruang keluarga untuk mendukung kontras naratif antara kondisi Duka Statis dan Rekonsiliasi Dinamis. Pemilihan referensi ini didasarkan pada dua lensa analisis spesifik agar

perancangan lebih terarah. Pertama, untuk aspek Kolektif dan Rekonsiliasi, penulis memilih film *Bao* (2018) dan *One Small Step* (2018) guna membedah interaksi emosional serta *staging* dukungan keluarga. Kedua, untuk aspek set dan properti, perumahan daerah Pluit Muara Karang dipilih sebagai acuan detail visual dan tata letak objek yang ekspresif. Pemisahan kategori ini bertujuan agar setiap elemen visual yang dirancang memiliki landasan yang jelas, baik secara naratif maupun teknis, dalam memvisualisasikan transisi emosional tokoh.

Mengacu pada skema kerja perancangan, tahapan penentuan referensi visual dilakukan setelah penyelesaian studi literatur. Dalam alur skema tersebut, referensi visual untuk film *The Perfect Dish* diklasifikasikan ke dalam dua zona ruang utama, yaitu ruang makan dan ruang keluarga. Pemilihan karya acuan ini didasarkan pada dua lensa analisis spesifik, yakni aspek Kolektif dan Rekonsiliasi serta aspek set dan properti.



Gambar 3.1 Skema perancangan environment.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

The Perfect Dish adalah film animasi pendek 3D bergenre drama dan *adventure* yang mengangkat tema penerimaan kehilangan serta rekonsiliasi keluarga. Mengacu pada teori Walsh (2020), dinamika ini membutuhkan proses pemaknaan bersama untuk memulihkan keseimbangan sistem keluarga pasca duka. Secara naratif, cerita menggambarkan perjalanan keluarga yang mencoba bangkit dari jarak emosional, bukan dengan melupakan kenangan, melainkan menghidupkannya kembali melalui tradisi memasak hidangan istimewa sebagai jembatan komunikasi. Konsep desain *environment* difungsikan secara aktif untuk mendukung narasi ini (Wells & Moore, 2016), memvisualisasikan transisi dari kondisi duka yang statis menuju rekonsiliasi yang dinamis. Dua kondisi kontras ditampilkan seperti atmosfer dingin, formal, dan kaku pada awal cerita untuk merepresentasikan duka yang membeku (Barnwell, 2017), yang kemudian bertransformasi menjadi ruang yang hangat, aktif, dan ekspresif saat rekonsiliasi terjadi (Block, 2020), selaras dengan prinsip *staging* Mateu-Mestre (2016) yang menekankan keterkaitan kondisi internal karakter ke lingkungan sekitar.

Analisis pada zona pertama, yaitu ruang makan, difokuskan pada visualisasi kehangatan domestik dan interaksi kolektif. Dalam perancangannya, zona ini tidak diperlakukan sebagai dua entitas terpisah, melainkan dilebur menjadi satu kesatuan spasial yang terintegrasi *Open Plan*. Penggabungan ini merupakan strategi naratif krusial; dengan menghapus sekat pemisah antara area meja makan, dan area dapur tercipta kontinuitas aktivitas yang mengubah ritual memasak dan makan menjadi satu pengalaman bersama yang tak terputus. Ketiadaan dinding pembatas memungkinkan dinamika dapur seperti bunyi aroma masakan mengalir langsung ke meja makan, menciptakan atmosfer inklusif yang menjaga karakter tetap terhubung dalam satu lingkaran kegiatan, menegaskan bahwa rekonsiliasi dimulai sejak proses pembuatan makanan. Pendekatan naratif ini diperkuat oleh analisis film *Bao* (2018) terkait aspek kolektif, di mana makanan menjadi medium penyatuan hubungan mewujudkan ibu dan keluarga (Walsh, 2020). Sementara itu, aspek teknis set dan properti dirancang berdasarkan observasi arsitektur hunian di

kawasan Pluit dan Muara Karang. Kawasan ini dipilih karena densitas budaya Tionghoa-Indonesia yang kuat, yang tervisualisasi melalui detail interior spesifik seperti penggunaan lantai keramik jadul *vintage tiles*, tata letak dapur memanjang, hingga perabotan kayu fungsional. Penggunaan referensi lokasi nyata ini mendukung teori *Environmental Storytelling* dari Totten (2019), di mana objek dapur dirancang sebagai indeks sejarah yang otentik untuk memperkuat kredibilitas latar cerita.

Analisis pada zona kedua, yaitu ruang keluarga, difokuskan pada representasi dinamika emosional dan dukungan keluarga. Film *One Small Step* (2018) menjadi rujukan utama untuk aspek kolektif, menganalisis bagaimana interaksi di ruang sempit namun hangat mampu menggambarkan dukungan impian tanpa syarat, sesuai prinsip *staging* emosional Mateu-Mestre (2016) mengenai kedekatan posisi karakter sebagai refleksi ikatan batin. Di sisi lain, aspek set dan properti dirancang dengan mengadopsi vernakular interior rumah Pluit-Muara Karang. Tata letak objek yang terinspirasi dari kekacauan alami *natural clutter* rumah-rumah di Pluit ini relevan dengan prinsip kontrol visual Block (2020), yang memungkinkan pendistorsian atau penataan properti di ruang keluarga untuk memvisualisasikan kondisi psikologis karakter sekaligus menegaskan identitas budaya tempat tinggal mereka secara realistik.

3.2.1. Floorplan

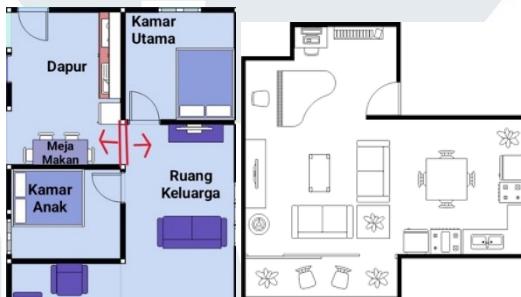
Floorplan rumah dalam animasi ini mengadopsi tipologi hunian Tipe 120 dengan dimensi lahan 8 x 15 meter, sebuah ukuran yang representatif bagi hunian kelas menengah di kawasan Pluit Muara Karang pada era awal 2000-an. Orientasi bangunan dirancang secara spesifik menghadap ke arah Selatan, sebuah keputusan desain yang berakar kuat pada filosofi kepercayaan masyarakat Tionghoa. Dalam tradisi Feng Shui, arah Selatan dianggap sebagai arah yang dipercaya mampu mendatangkan aliran energi positif serta melambangkan kelimpahan rejeki dan keberuntungan maksimal bagi penghuninya. Pemilihan orientasi ini tidak hanya berfungsi memperkuat identitas kultural keluarga, tetapi juga memberikan dukungan narratif melalui pencahayaan alami; posisi ini memungkinkan cahaya

matahari yang hangat masuk secara optimal ke area ruang keluarga dan ruang makan, menciptakan atmosfer visual yang mendukung proses transisi emosional dari duka menuju rekonsiliasi yang hangat.



Gambar 3.2 Denah rumah animasi The Perfect dish.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.3 Referensi tata letak denah ruang makan dan ruang keluarga.

(Sumber: Google)

1. Floorplan Ruang Makan

Denah ruang makan yang terintegrasi dengan ruang makan, fokus utamanya dimulai dengan perencanaan fungsionalitas melalui penentuan tata letak dan sirkulasi kerja. Langkah awal dalam tata letak ini adalah menetapkan titik fokus fungsional, seperti segitiga kerja di ruang makan, serta menata furnitur utama berupa set meja makan dan konter ruang makan untuk menciptakan alur kerja yang efisien. Penting dalam denah ini untuk memilih furnitur dengan skala yang proporsional terhadap ruangan dan memastikan adanya jalur sirkulasi yang jelas di

antara perabot, terutama di area ruang makan, agar aktivitas memasak dan makan dapat berjalan secara fungsional.



Gambar 3.4 Denah area ruang makan.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. Floorplan Ruang Keluarga

Denah ruang keluarga, perancangan juga dimulai dengan perencanaan fungsionalitas melalui penentuan tata letak dan sirkulasi pergerakan. Fokus awal tata letaknya adalah menetapkan titik fokus ruangan, seperti area TV atau jendela besar, dan kemudian menata furnitur utama di sekitarnya untuk menciptakan area berkumpul yang kohesif. Dalam tata letak lantai ini, sangat penting untuk memilih furnitur dengan skala yang proporsional serta memastikan adanya jalur sirkulasi yang jelas di antara perabot, sehingga ruangan terasa lapang dan fungsional untuk pergerakan karakter.



Gambar 3.5 Denah area ruang keluarga.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.2.2. Perancangan Pembuatan *Environment*

1. Proses pembuatan isometrik ruang makan

Setelah Pembuatan ruang makan harus dimulai dengan perencanaan fungsionalitas melalui penentuan tata letak. Langkah awal adalah menetapkan titik fokus fungsional, seperti segitiga kerja di ruang makan dan menata furnitur utama set meja makan untuk menciptakan alur kerja yang efisien. Penting untuk memilih furnitur dengan skala yang proporsional dengan ruangan dan memastikan adanya jalur sirkulasi yang jelas di antara perabot, pada area makan agar aktivitas memasak fungsional. Tahap ini memastikan ruangan secara teknis bekerja, mirip dengan tahap 3D *blocking* sebelum detail visual ditambahkan.

Setelah fungsi dasar terpenuhi, fokus beralih ke aspek estetika dan kenyamanan melalui pemilihan warna, pencahayaan, dan penambahan detail aset. *2D paintover* digunakan untuk menetapkan palet warna yang akan digunakan, misalnya warna netral untuk lantai dan dinding, serta warna kayu hangat untuk kabinet, untuk menciptakan suasana yang bersih. Terakhir, tambahkan detail personal dan fungsional seperti peralatan memasak, piring di rak, dan *props* kecil di meja, serta tekstur pada lantai keramik dan kabinet kayu, untuk mengubah ruang yang fungsional.



Gambar 3.6 Isometric ruang makan.

(Sumber:Dokumentasi Pribadi)

2. Proses pembuatan isometrik ruang keluarga

Pembuatan ruang keluarga harus dimulai dengan perencanaan fungsionalitas melalui penentuan tata letak *layout* dan sirkulasi. Langkah awal adalah menetapkan titik fokus ruangan, seperti area TV atau jendela besar, dan menata furnitur utama untuk menciptakan area berkumpul yang kohesif. Penting untuk memilih furnitur dengan skala yang proporsional dengan ruangan dan memastikan adanya jalur sirkulasi yang jelas di antara perabot, sehingga ruangan terasa lapang dan fungsional untuk pergerakan. Tahap ini memastikan ruangan secara teknis bekerja, mirip dengan tahap *blocking* dalam 3D, sebelum detail visual ditambahkan.

Setelah fungsi dasar terpenuhi, fokus beralih ke aspek estetika dan kenyamanan melalui pemilihan warna, pencahayaan, dan penambahan detail aset. Gunakan palet warna netral sebagai dasar untuk menciptakan suasana tenang, lalu tambahkan warna aksen melalui bantal atau dekorasi. Terakhir, tambahkan detail personal seperti foto keluarga, tanaman, dan penyimpanan fungsional, serta tekstur pada karpet dan selimut, untuk mengubah ruang yang fungsional menjadi ruang keluarga yang hidup dan mengundang.



Gambar 3.7 Isometric ruang keluarga.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.2.3. Ruang Makan

Kontras naratif dihadirkan secara signifikan di ruang makan, yang direpresentasikan sebagai zona rekonsiliasi dinamis yang mengundang pemulihan. Perancangan area ini mengacu pada konsep Walsh (2020) mengenai pemulihan keluarga, di mana *environment* tidak lagi berfungsi sebagai ruang isolasi, melainkan wadah untuk pemaknaan bersama keluarga.

Untuk mendukung hal tersebut, area ini terbuka yang secara fisik menghilangkan batas sekat. Strategi ini selaras dengan pandangan Wells dan Moore (2016) bahwa lingkungan dalam animasi harus berperan aktif mengarahkan fokus naratif dalam hal ini, tata letak yang terbuka secara spesifik dirancang untuk meminimalisir hambatan visual guna mendukung kolektivitas dan interaksi spontan antar karakter.

Di zona pemulihan ini, elemen set dan properti diolah menggunakan pendekatan Block (2020). Meja makan bundar berukir dipilih untuk menghilangkan sudut tajam yang kaku bentuk organik ini secara visual mendestruksi hierarki posisi duduk, sehingga memfasilitasi kedekatan emosional yang setara. Sementara itu, properti berupa peralatan memasak fungsional ditempatkan sebagai simbol warisan. Mengacu pada teori Christopher Totten (2019) mengenai *environmental storytelling*, objek-objek ini bertindak sebagai indeks sejarah yang melambangkan memori kolektif tradisi resep keluarga. Dengan demikian, rekonsiliasi diekspresikan sebagai proses aktif yang diwujudkan melalui interaksi fisik dengan properti dalam tindakan memasak bersama.

3.2.4. Ruang Keluarga

Ruang keluarga ini dikonsepkan secara mendalam sebagai zona duka dan identitas, yang secara visual berfungsi sebagai cermin kondisi psikologis keluarga yang cenderung terpaku pada fragmen masa lalu. Secara estetika, interior ruangan ini mengambil inspirasi utama dari gaya hunian lama era awal tahun 2000-an untuk membangun atmosfer nostalgia yang kental sekaligus menciptakan kesan stagnasi. Pemilihan gaya rumah lama ini bukan sekadar preferensi visual semata, melainkan

sebuah keputusan desain yang bertujuan untuk menggambarkan seolah-olah waktu berhenti bergerak di ruangan ini pasca peristiwa kehilangan yang dialami keluarga tersebut. Melalui elemen set yang statis, penonton dapat merasakan bagaimana ruang fisik menjadi representasi dari emosi karakter yang sulit untuk melangkah maju.

Elemen set dan properti yang digunakan secara konsisten mengadopsi karakteristik rumah masa lampau, seperti penggunaan bidang dinding yang dipenuhi oleh berbagai bingkai foto serta artefak pribadi yang memiliki nilai historis bagi penghuninya. Mengacu pada konsep *Environment Storytelling* dari Totten (2019), akumulasi objek-objek ini tidak hanya berfungsi sebagai dekorasi, tetapi secara aktif menciptakan lapisan sejarah dan memori kolektif keluarga yang dapat dibaca secara visual. Namun, tumpukan memori yang padat ini juga didukung oleh desain *floorplan* yang dibuat kaku dan formal, mengikuti pola ruang keluarga konvensional tahun 2000-an. Tata letak yang formal dan simetris ini mempertegas kesan kekakuan emosional, di mana setiap benda dan posisi furnitur seolah mengunci penghuninya dalam struktur kehidupan yang lama, memperkuat narasi tentang identitas yang terperangkap dalam duka yang mendalam.

3.2.5. Set dan Properti

1. Set dan properti ruang makan

Observasi pada ruang makan menyoroti visualisasi rekonsiliasi dinamis, melalui penerapan konsep *Open Plan* yang menyatukan area makan dan dapur tanpa sekat fisik. Dalam observasi Set, keberadaan Meja Bundar berukir menjadi temuan utama yang diadopsi sebagai simbol egalitarianisme untuk menghapus hierarki posisi duduk dalam keluarga. Aspek Properti di area ini menekankan pada detail *living clutter* atau kekacauan yang hidup, seperti peralatan masak (wajan, panci) yang digantung di dinding dan bumbu dapur yang diletakkan secara terbuka, dan perabot yang terlihat sering dipakai ini memperkuat kesan bahwa ruangan ini adalah pusat aktivitas kolektif yang hangat.

Tabel 3.1. Observasi set dan properti ruang makan

Ruang Makan
OBSERVASI SET & PROPERTI

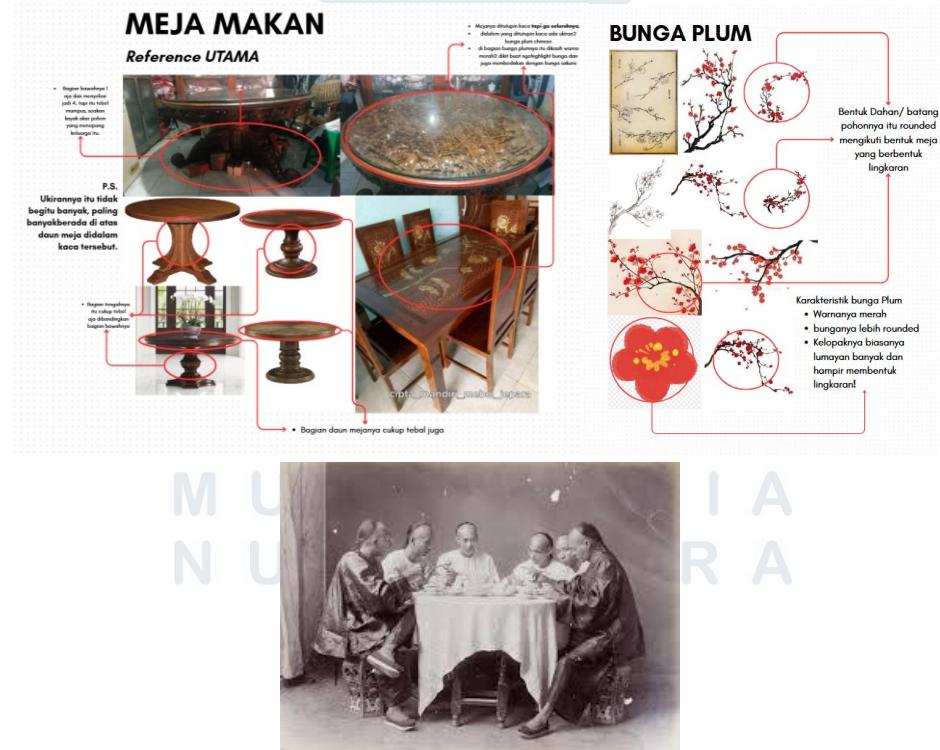
Set dan Properti
<ul style="list-style-type: none"> • Meja makan bundar: Hampir selalu ada meja bundar ini simbol titik kumpul keluarga. • Keramik jadul & dinding dapur: Lantai atau dinding dapur biasanya menggunakan keramik putih polos atau terrazzo lama yang tahan minyak. • Barang sisa-sisa di meja: Di meja makan rumah Pluit, jarang sekali meja itu kosong bersih. Biasanya selalu ada tudung saji (plastik/kain), toples kerupuk kaleng/plastik, botol sambal, kecap, dan tumpukan obat-obatan atau suplemen orang tua di salah satu sisi meja. • Peralatan Masak Gantung: Wajan cekung (wok) hitam yang digantung di dinding dapur karena sering dipakai (bukan disimpan di lemari).

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, Google, dan Pinterest)

a. Observasi meja makan

Perancangan aset meja makan mengadopsi bentuk bundar, sebuah keputusan desain yang didasarkan pada dua landasan teori utama untuk mendukung narasi rekonsiliasi. Dalam perspektif sosiologi modern yang dibahas oleh *Making Modernity in East Asia* (2023), meja bundar berfungsi sebagai simbol egalitarianisme yang mendekonstruksi hierarki keluarga tradisional. Dengan

meniadakan sudut tajam atau kursi utama yang biasanya diduduki kepala keluarga, meja ini menempatkan Ayah dan Anak dalam posisi setara, menciptakan ruang psikologis yang aman serta melancarkan aliran energi positif *Feng Shui*. Secara filosofis, bentuk lingkaran ini dipilih bukan sekadar demi estetika, melainkan sebagai simbolisasi Tuányuán atau reuni keluarga yang utuh. Filosofi kesatuan ini diperkuat secara visual oleh ornamen ukiran Bunga Plum *Mei Hwa* di tengah meja; bentuk dahan organiknya yang melengkung mengikuti alur lingkaran merepresentasikan ketangguhan sosok Ibu yang terus hidup dan mengikat keluarga. Lebih jauh, mengacu pada riset sejarah budaya oleh Wang (2015), desain bundar ini adalah bentuk paling efektif untuk memfasilitasi *communal dining*. Kombinasi bentuk meja dan ornamen sentral menempatkan hidangan utama *Hero Prop* pada titik berjarak sama, yang secara teknis memaksa karakter untuk berinteraksi tatap muka dan berbagi makanan, sehingga menjadikan meja ini medium aktif yang mempercepat proses rekonsiliasi melalui aktivitas komensal.



Gambar 3.8 Observasi meja makan bundar.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, Google, dan Pinterest)

b. Properti makanan

Dalam perancangan set dan properti animasi *The Perfect Dish*, objek makanan memegang peranan sentral yang melampaui fungsi dekoratif semata. Mengacu pada standar industri yang dijelaskan oleh Alderson (n.d.), makanan diklasifikasikan sebagai *Hand Props* karena merupakan objek yang dipegang dan dimanipulasi secara langsung oleh karakter. Hal ini didukung oleh Ajibade (2021) dalam panduan *Elements of Film Production*, yang menyatakan bahwa secara profesional, properti mencakup segala benda yang dapat dipindahkan, termasuk jenis makanan yang dikonsumsi oleh penampil. Oleh karena itu, makanan dalam animasi ini dirancang sebagai aset aktif yang membutuhkan simulasi interaksi khusus. Secara naratif, aset ini mewujud dalam bentuk hidangan khas Sincia (Tahun Baru Imlek) yang mereplikasi cita rasa Ibu dan bertindak sebagai wadah memori. Visualisasinya tidak digambarkan sebagai objek mati, melainkan representasi dinamis kehadiran Ibu; detail teknis seperti uap panas *steam* dan tekstur permukaan berminyak *specular* dieksplorasi untuk memberikan kesan hangat dan baru dimasak, yang secara efektif menghadirkan kembali sosok Ibu di tengah keluarga.

2. Set dan properti ruang keluarga

Observasi pada ruang keluarga difokuskan untuk menangkap atmosfer Duka Statis dengan mengacu pada gaya interior hunian Pluit era 2000-an yang sarat akan akumulasi objek. Secara fisik, elemen Set memperlihatkan tata letak furnitur yang kaku dan formal, menciptakan atmosfer isolasi yang menghambat interaksi cair antar penghuni. Fokus utama observasi Properti terletak pada fenomena *natural clutter* di dinding *wall of fame*, di mana tumpukan bingkai foto yang padat dan mendominasi visual berfungsi sebagai indeks sejarah yang mengikat keluarga pada masa lalu. Selain itu, keberadaan Meja Sembahyang dengan perlengkapan ritualnya menjadi elemen visual krusial yang menandai ruangan ini sebagai zona hening yang sakral untuk mengenang leluhur.

Tabel 3.2 Observasi set dan properti ruang keluarga

Ruang Keluarga
OBSERVASI SET & PROPERTI
Set dan Properti

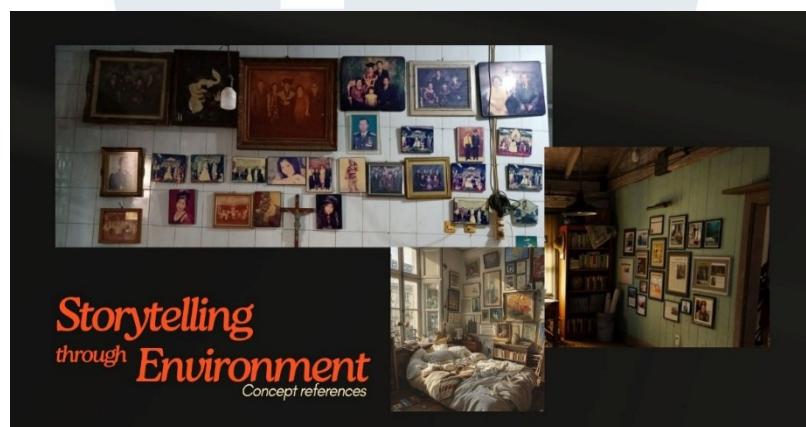
<ul style="list-style-type: none"> • Perabot kayu jati: Kursi tamu dari kayu jati dengan ukiran (model Gajah Mada atau Hong-Kong) yang dudukan dan sandarannya keras. • Meja sembahyang: Biasanya ada meja altar leluhur (merah/kayu gelap) dengan foto almarhum, tempat dupa (hio), dan buah-buahan. Posisinya sering menghadap pintu utama atau di sudut strategis. • Dinding penuh foto (wall of fame): Foto wisuda anak, foto pernikahan jadul, dan foto keluarga besar yang digantung tinggi-tinggi (kadang agak miring). Bingkainya bervariasi dari kayu ukir emas hingga pigura minimalis hitam.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, Google, dan Pinterest)

a. Observasi *wall of fame*

Dalam perancangan ruang keluarga, elemen dinding foto *wall of fame* difungsikan secara strategis sebagai instrumen *storytelling* visual untuk menyampaikan narasi tanpa bantuan dialog. Mengacu pada prinsip *environmental storytelling* (Totten, 2019), foto-foto ini bekerja melalui tiga mekanisme naratif utama. Pertama, foto berfungsi sebagai eksposisi latar belakang *visual backstory* yang bertindak layaknya artefak sejarah; deretan momen kebersamaan di masa lalu memberikan konteks instan mengenai keharmonisan keluarga yang telah hilang, menciptakan

kontras dramatis dengan atmosfer ruangan yang kini suram. Kedua, tata letak bingkai yang disusun secara padat, menumpuk, dan mendominasi dinding merepresentasikan kondisi psikologis tokoh Popo yang terjebak dalam memori kacau. Kepadatan visual ini mencerminkan keengganan tokoh untuk melepaskan masa lalu, yang secara efektif menghambat kesiapannya menghadapi masa depan atau proses pindah rumah. Ketiga, narasi visual ini memuncak pada keberadaan satu bingkai berukir yang dibiarkan kosong di tengah kepadatan foto tersebut. Kekosongan ini menciptakan anomali visual yang berfungsi sebagai simbol konflik utama; ia secara implisit 'menyuarkan' absennya sosok Ibu dan trauma kolektif yang belum terobati, sekaligus menjadi penggerak emosional bagi karakter untuk mencari rekonsiliasi.

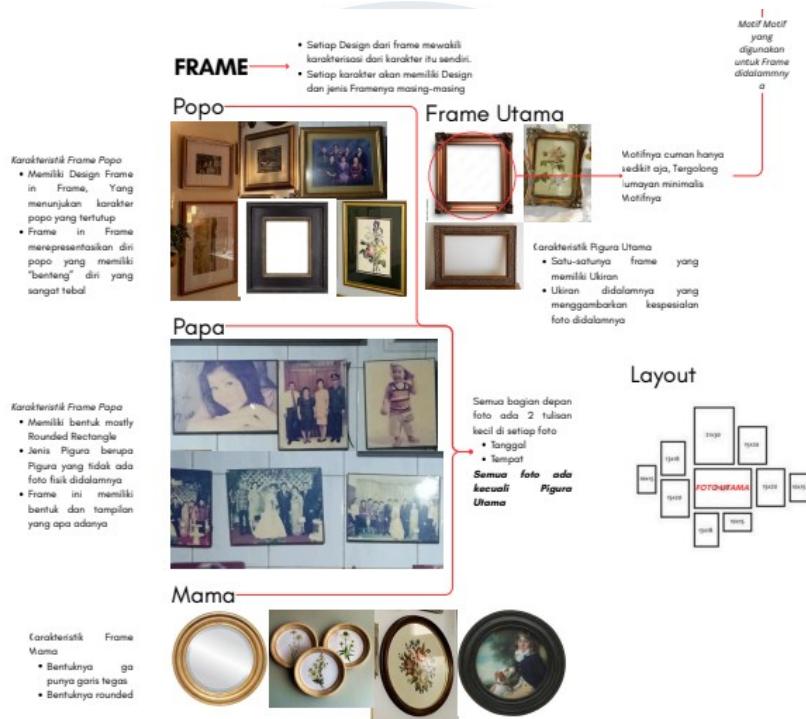


Gambar 3.9 Observasi wall of fame bingkai foto.

(Sumber: Google, dan Pinterest)

Perancangan detail props bingkai foto pada *wall of fame* menerapkan prinsip *props as character extension* (Barnwell, 2017) untuk memvisualisasikan psikologis tokoh melalui bahasa bentuk *shape language* yang spesifik. Bingkai milik tokoh Popo dirancang dengan struktur *frame in frame* yang tebal menyerupai benteng, merepresentasikan pertahanan diri yang kaku serta isolasi emosional yang selaras dengan konsep duka di ruang keluarga. Sebaliknya, bingkai tokoh Mama didesain dengan bentuk *rounded* tanpa sudut tegas yang memiliki afinitas visual dengan meja makan bundar (Block, 2020), menciptakan benang merah simbolis yang menghubungkan kenangan Ibu dengan zona rekonsiliasi. Sementara itu, bingkai

tokoh Papa menggunakan bentuk *rounded rectangle* sederhana untuk menggambarkan karakter yang tampil apa adanya, dan *Frame Utama* dengan ornamen ukiran khusus diletakkan di pusat tata letak sebagai indeks memori kolektif utama (Totten, 2019) yang mengikat sejarah visual keluarga.



Gambar 3.10 Observasi bentuk bingkai foto.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi dan Google)

3.2.6. Observasi Proses Rekonsiliasi

1. Observasi proses rekonsiliasi ruang makan

Dalam film Bao (2018), visualisasi rekonsiliasi keluarga tidak dibangun melalui dialog verbal, melainkan melalui aktivitas kolektif di ruang makan yang berfungsi sebagai ruang mediasi emosional. Momen ketika tokoh ibu dan anak kembali terhubung saat melipat pangsit bersama merupakan representasi visual yang kuat dari konsep *shared meaning-making* bersama menurut Walsh (2020), di mana ritual

tradisi menjadi jembatan pemulihhan hubungan yang paling efektif bagi keluarga yang berjarak.

Ruang makan dirancang agar terasa sangat hidup, dipenuhi dengan detail aktivitas sehari-hari seperti peralatan masak yang terlihat berantakan karena sering dipakai, bumbu-bumbu yang diletakkan sembarangan, hingga tumpukan piring. Penataan elemen set dan properti yang tidak steril ini mengimplementasikan prinsip *environment storytelling* dari Totten (2019), di mana kondisi fisik objek bertindak sebagai narator visual atau indeks sejarah yang menceritakan rutinitas keluarga. Dengan demikian, properti bukan sekadar dekorasi, melainkan simbol memori kolektif yang memfasilitasi karakter untuk mengekspresikan kasih sayang dan duka mereka melalui tindakan memasak, menciptakan proses rekonsiliasi non-verbal yang mendalam.



Gambar 3.11 Stills frame film Bao.

(Sumber: Bao, 2019)

2. Observasi proses rekonsiliasi ruang keluarga

Film *One Small Step* (2018) menjadi referensi vital, tidak hanya dalam menggambarkan dukungan keluarga, tetapi juga dalam memvisualisasikan bagaimana jarak emosional dapat tumbuh seiring berjalananya waktu. Salah satu poin analisis visual yang paling krusial dari karya ini adalah penggunaan teknik *time lapse* atau transisi waktu yang memperlihatkan perubahan sikap tokoh anak terhadap ayahnya. Dalam sekuens tersebut, visual tidak hanya menunjukkan pertumbuhan fisik, melainkan degradasi hubungan sang anak yang awalnya antusias perlahan menjadi dingin, kecewa, dan mengabaikan interaksi dengan ayahnya akibat tekanan hidup. Teknik *visual storytelling* ini menjadi acuan utama bagi *The Perfect Dish* untuk merepresentasikan fase disorganisasi keluarga yang dijelaskan oleh Walsh (2020), di mana trauma atau tekanan eksternal membuat

anggota keluarga menarik diri ke dalam isolasi emosional dan menciptakan sekat komunikasi yang nyata.

Penerapan referensi ini dalam *The Perfect Dish* bertujuan untuk memvisualisasikan kondisi jarak emosional yang sedang dialami keluarga pasca kehilangan. Seperti halnya tokoh Luna di *One Small Step* yang terlihat semakin tidak menganggap keberadaan ayahnya seiring waktu bergulir, *environment* di *The Perfect Dish* khususnya pada fase awal dirancang untuk menangkap atmosfer kekecewaan dan keterasingan tersebut. Mengacu pada prinsip *Environment Storytelling* Totten (2019), perubahan nuansa ruang dalam *timelapse* ini menunjukkan bagaimana rumah yang dulunya hangat berubah menjadi sekadar tempat persinggahan yang sepi. Dengan demikian, sebelum mencapai tahap rekonsiliasi, penonton terlebih dahulu diajak merasakan kedalaman pemisah antar tokoh, menjadikan momen penyatuan kembali di akhir cerita terasa lebih berdampak dan emosional.



Gambar 3.12 Stills frame *One Small Step*.

(Sumber: *One Small Step*, 2018)