

- c. Objek peralatan minum teh yang memiliki bentuk informal dan bertekstur natural.
- d. Tanaman yang digunakan dalam taman tidak boleh memiliki warna yang mencolok.

Keempat elemen tersebut menjadi simbolisme penting dalam rancangan sebuah ruang upacara minum teh atau yang seringkali disebut sebagai *Chashitsu* (Shio & Suzuki, 2023), yang dipercaya telah berhasil dalam membuat para hadirin upacara minum teh mencapai perasaan *Wabicha*, atau ketenangan setelah melaksanakan upacara minum teh.



Gambar 2.4. Tampak Chashitsu tradisional. Sumber: milleniumjpggallery.com(2024)

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Pada penulisan karya ilmiah ini, penulis menggunakan metode penciptaan kualitatif. Metode kualitatif sendiri merupakan sebuah metode yang menghasilkan sebuah temuan tidak melalui prosedur statistik (Fiantika, et al., 2022). Hal ini menyimpulkan metode kualitatif sebagai metode yang menggunakan pendekatan perspektif-konstruktif, dimana penulis menafsirkan informasi yang ada secara interpretatif.

Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan dua cara pengumpulan data bagi masing-masing data yang dibutuhkan dalam perancangan penulisan. Pengumpulan data primer dilaksanakan dengan metode observasi karya yang meliputi objek, karya statis, video pemasaran dan film animasi. Sedangkan data primer didapatkan oleh penulis melalui tinjauan literatur. Tinjauan literatur

merupakan metode pengambilan data *non numeric* untuk mengembangkan ilmu berdasarkan dokumentasi penelitian masa lalu (Yam, 2024). Tinjauan literatur ini mencakup teori berdasarkan jurnal, penulisan sebagai dokumentasi karya dan dokumentasi budaya.

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

Iklan parfum Terran yang akan menjadi media pemasaran produk berupa video *motion graphic* dua dimensi berdurasi 30 detik yang akan dipasarkan melalui media sosial untuk menarik pembeli, dan juga perkenalan merek Terran kepada calon pembeli. Video ini akan diproduksi menggunakan beberapa *software* animasi seperti *Clip Studio Paint*, *After Effects*, hingga *Procreate*. Video akan memiliki resolusi 1080 x 1920 piksel dengan rasio aspek 9:16, yang menyesuaikan ketentuan pemasaran video melewati sosial media *Instagram* dan *Tiktok*.

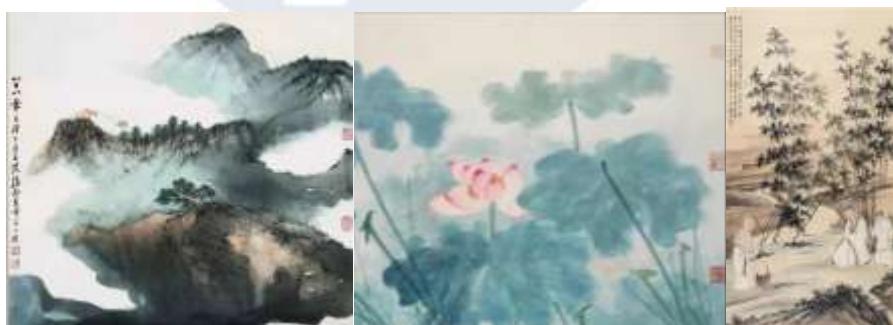
Iklan animasi Terran meliputi empat skenario yang masing-masing melambangkan suasana hati seseorang apabila menggunakan empat varian parfum dari merek Terran. Varian tersebut merupakan *Water Blossom*, *Mandarin*, *Hanami*, dan *Tea Ceremony*. Masing-masing skenario memiliki latar belakang yang terinspirasi dari pemandangan kota dan alam Negara Asia Timur, bersama dengan empat karakter berbentuk hewan yang menjadi simbolisme terhubungnya alam bersama makhluk hidup. Skenario ini menggambarkan ketenangan yang dirasakan melalui pergerakan alam secara perlahan, seperti mengalirnya air dan berhembusnya angin. Maksud dan tujuan skenario ini adalah mendukung penghayatan para penonton yang dapat mempererat hubungan konsumen dengan merek Terran.

Bentuk naratif yang diangkat dalam video iklan Terran pun tidak memiliki alur cerita, namun bersifat singkat dan berfokus pada estetika visual untuk menarik perhatian target pasar merek yang memiliki demografis yaitu para remaja hingga dewasa yang memiliki ketertarikan pada seni dan budaya Asia Timur. Selain itu, gaya visual iklan Terran pun mengikuti gaya visual artistik tradisional Negara Asia Timur, yaitu penggunaan gaya visual cat air di atas kertas. Hal ini dapat mendukung

autentisitas karya, sebab visual yang disajikan akurat dan sesuai terhadap identitas acuan (Rachmad, 2023).

3.2.1. Observasi Gaya Visual

Sebelum memasuki perancangan *environment*, dikarenakan adanya kebutuhan penggunaan gaya visual cat air dalam perancangan *environment*, penulis melaksanakan observasi gaya visual terlebih dahulu melalui observasi karya statis yang merupakan lukisan tradisional oleh Sun Yunsheng, seorang seniman dan kaligrafer yang membuat banyak lukisan alam menggunakan media cat air. Setelah melakukan observasi pada tiga lukisan karya *Sun Yunsheng*, penulis mendapatkan kesamaan antara tiga lukisan, yakni bagian *background* lukisan yang minimalis, tidak menggunakan banyak detail, serta penggunaan warna analogus. Selain itu, masing-masing lukisan pun menunjukkan sebuah pemandangan secara keseluruhan, dan memiliki titik fokus yang pasti. Dengan hasil observasi ini, penulis memutuskan untuk mengambil karakteristik lukisan yang memiliki *background* minimalis, serta tidak banyaknya detail dalam latar lukisan.



Gambar 3.1. Tiga lukisan Sun Yunsheng. Sumber: jinbodhi.org(2025)

3.2.2. Pembuatan *Environment* “Water Blossom”

a. Pencarian Referensi dan Observasi

Setelah terbuatnya konsep awal video iklan Terran, penulis melanjutkan pembuatan *environment* melalui observasi mengenai lingkungan kolam bunga teratai, dikarenakan kolam tersebut menjadi elemen wajib dalam rancangan *environment*. Mengambil referensi dari salah satu kolam bunga teratai yang paling terkenal di Tiongkok, *Gu Lianhua Chi* yang berada ditengah kota *Baoding*. Selain pengambilan referensi dari *Gu Lianhua Chi*, penulis pun

melakukan observasi pada *Yiheyuan*, atau Istana Musim Panas yang berlokasi di Kota *Beijing*, Tiongkok. Penulis menemukan beberapa persamaan elemen environment dalam kedua lokasi tersebut, yang merupakan adanya elemen tanaman dedalu tangis, bangunan tradisional gazebo, juga pondasi batu yang menopang bangunan diatas kolam bunga teratai. Ketiga persamaan ini akan menjadi acuan utama dalam proses penulis mencari referensi-referensi berikutnya,



Gambar 3.2. Hasil observasi dua kolam bunga teratai. Sumber: Penulis(2025)

b. Pembuatan *Moodboard* dan Sketsa Awal

Setelah melakukan observasi, penulis melanjutkan pra-produksi dengan membuat konsep awal *environment* kolam teratai, melalui pembuatan *moodboard*. Dalam pembuatan *moodboard*, penulis menggunakan referensi mengenai penggunaan komposisi warna yang memiliki dominasi warna hijau, dikarenakan penggunaan warna hijau yang cukup gelap dapat membantu menghasilkan suasana yang tenang (Thorpert el Al., 2023). Selain penggunaan warna, penulis pun menentukan posisi elemen lingkungan seperti letak pohon dan bangunan diantara kolam bunga teratai. Dalam menjaga sorotan utama adegan yang merupakan karakter burung dalam video “*Water Blossom*”, penulis menentukan letak gazebo untuk berada pada *background* adegan, agar tidak mengambil banyak perhatian penonton. Sedangkan peletakan pohon berada di depan kamera atau *foreground*, sebagai penjelas perspektif tiga dimensi area kolam teratai yang berdimensi luas, sesuai dengan teori komposisi oleh Pramaggiore & Wallis (2020, hlm. 152).



Gambar 3.3. Gambar Moodboard “Water Blossom”. Sumber: Penulis (2025)

Dengan selesainya pembuatan *moodboard*, penulis melanjutkan pra produksi dengan pembuatan desain sketsa awal *environment* kolam teratai. Sketsa sudah melingkupi pemilihan warna serta peletakan tiga elemen utama *environment*. Sketsa awal ini menjadi pedoman pembuatan konsep perspektif kolam bunga teratai yang akan digunakan dalam produksi karya.

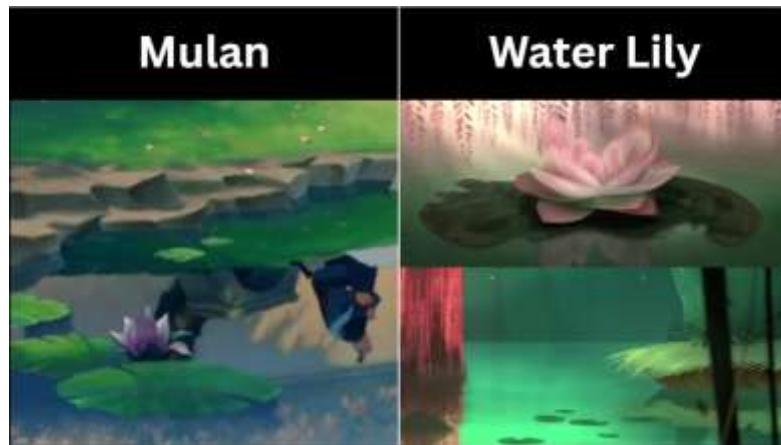


Gambar 3.4. Sketsa awal kolam bunga teratai. Sumber: Penulis(2025)

c. Pencarian Referensi Bunga Teratai

Dalam mencari referensi bunga teratai, penulis mendapatkan dua film yang memiliki latar belakang lokasi negara Asia Timur, yang juga memiliki elemen *environment* bunga teratai dalam latar belakang animasi. Kedua film tersebut merupakan *Mulan* (1998) dan Film pendek berjudul *Water Lily* (2018). Pada dua film tersebut, bunga teratai berada mengapung diatas air dan memiliki daun berbentuk bulat, dengan warna hijau dan ukuran yang kecil. Selain itu, penempatan daun bunga teratai pun diletakkan berjejer satu sama lain, dengan

jumlah banyak dan memiliki ukuran yang berbeda-beda. Kedua hal ini menjadi acuan desain bunga teratai dalam karya penulis.



Gambar 3.5. Perbandingan bunga teratai. Sumber: Penulis(2025)

d. Pencarian Referensi Tampak Visual Gazebo

Setelah mendapatkan tiga elemen utama yang akan digunakan dalam pembuatan *environment* “*Water Blossom*”, penulis melanjutkan proses pencarian referensi dalam pembuatan desain gazebo serta pondasi gazebo. Pada pembuatan desain gazebo, penulis menggunakan acuan arsitektur Paviliun *Guanlang* sesuai dengan landasan penciptaan, yang salah satu acuan arsitekturnya merupakan penggunaan jarak yang sama antar penyangga atap dan pilar. Desain Atap Paviliun *Guanlang* memiliki empat sisi dan satu susun, berbahan tanah liat dengan glasir kekuningan, yang disetiap sisinya memiliki ornamen atap, serta sungkul atap pada bagian tertinggi atap.



Gambar 3.6. Atap Paviliun Guanlang. Sumber: alamy.com(2013)

Selain itu, acuan arsitektur lainnya yang digunakan penulis dalam mendesain gazebo ialah bentuk pagar disekitar lantai Paviliun *Guanlang*.

Menggunakan bahan batu yang disusun sehingga membentuk pagar dengan celah-celah, bentuk pagar Paviliun *Guanlang* tersusun seperti pondasi yang menyatu dengan keempat pilar yang ada di masing-masing sisi paviliun. Pondasi batu yang berada di bawah pagar paviliun pun berbentuk rata, dengan susunan bebatuan horizontal yang lurus, mengikuti bentuk persegi paviliun. Pondasi memiliki dua ketinggian yang berbeda, yang memisahkan paviliun dengan air dibawah bangunan. Pondasi kedua paviliun pun terlihat terendam dalam air, hal-hal ini akan menjadi elemen tambahan yang penulis gunakan dalam desain pondasi batu gazebo.



Gambar 3.7. Foto pagar lantai Paviliun Guanlang. Sumber: istockphoto.com(2024)

e. Pengaplikasian Simbolisme *Yin* dan *Yang* dan *Focal Point*

Untuk mengaplikasikan simbolisme *Yin* dan *Yang* dalam rancangan *environment*, penulis mengambil penggunaan elemen batu dalam air. Sesuai dengan penulisan Jafari (2023), simbolisme elemen *Yang* dapat direpresentasikan dengan air mengalir atau elemen air mancur. Elemen latar belakang yang tidak memadai untuk penambahan elemen air mancur, penulis memutuskan untuk menggunakan bebatuan yang tersebar ditengah air sebagai simbolisme energi *Yang*, serta penambahan elemen pantulan bebatuan pada permukaan air sebagai simbolisme energi *Yin*.

Sementara untuk memperjelas *focal point* yang merupakan karakter burung ditengah kolam bunga teratai, penulis memutuskan untuk tidak menggunakan banyak bentuk-bentuk dengan banyak detail disekitar area karakter burung tersebut ditempatkan, hal ini sesuai dalam teori Lammi (2021) yang menggunakan bentuk sebagai penjelas *focal point*. Mempertimbangkan beberapa elemen *environment* yang didapat dari referensi awal, penulis

memutuskan untuk menempatkan hanya elemen *environment* batu dan bunga teratai disekitar penempatan karakter, yang merupakan pada *middleground* rancangan *environment*. Sedangkan dalam memperjelas tiga dimensi area kolam bunga teratai, akan ditempatkan bunga teratai dan batu pada *foreground*, untuk memperjelas penempatan karakter burung.

f. Pengaplikasian Teori Kontras dalam Rancangan *Environment*

Dalam pengaplikasian elemen *environment* ketiga yaitu tanaman dedalu tangis, penulis memutuskan untuk mengganti elemen tersebut dikarenakan tampak visual tanaman yang memiliki detail dan teksur yang cukup banyak. Hal ini dilakukan dalam bentuk implementasi teori kontras, demi mengurangi fokus penonton kepada elemen *environment* yang terdapat pada *background*, serta menonjolkan *focal point* yang berada pada *middleground*. Dengan keputusan ini, penulis membutuhkan elemen *environment* baru yang dapat digunakan sebagai latar belakang bangunan gazebo.

Untuk menjaga kontras yang tinggi terhadap desain gazebo, penulis memutuskan untuk mengambil elemen *environment* yang memiliki bentuk sederhana dan tidak mencolok, salah satu elemen alam Tionghoa yang penulis dapatkan dengan dua karakteristik ini merupakan tebing batu. Dalam pembuatan desain latar tebing-tebing batu, penulis pun melakukan beberapa observasi lingkungan bebatuan di Tiongkok. Salah satu tebing-tebing batu yang paling terkenal merupakan Taman Hutan Nasional *Zhangjiajie*, dikenal sebagai salah satu inspirasi konsep desain *environment* dalam Film *Avatar* (2009). Melihat hal tersebut, penulis terinspirasi untuk mengambil referensi yang sama, menggunakan bentuk-bentuk tebing yang tinggi dan ramping dalam pembuatan latar tebing dalam pra produksi *environment* “*Water Blossom*”.



Gambar3.8. Foto Tebing Zhangjiajie. Sumber: national-parks.org(2019)

Setelah mendapatkan referensi dalam pembuatan latar tebing batu, penulis melanjutkan eksplorasi desain gazebo. Untuk menjaga kontras detail antara *foreground* dan *background* dalam desain *environment*, penulis memutuskan untuk tidak menggunakan beberapa detail ornamen pada atap gazebo. Pada sisi-sisi atap, terdapat beberapa ornamen atap yang setelah dipelajari lebih lanjut, penulis temukan ornamen tersebut dinamakan *Wenshou*, yang merupakan ornamen berbentuk binatang, yang terdiri dari figur utama seorang jenderal menunggangi ayam, dilanjutkan dengan binatang dalam jumlah ganjil, dan diakhiri oleh rupa naga bertanduk. Pembuatan desain gazebo oleh penulis menggunakan kedua acuan arsitektur yang terdapat pada Paviliun *Guanlang*, namun dikarenakan letak gazebo yang berada di *background* serta dibutuhkannya pemilihan desain yang sederhana, penulis memutuskan untuk tidak menggambarkan detail ornamen *Wenshou* pada desain gazebo. Sebagai alternatif cara penggambaran ornamen, penulis hanya menggunakan siluet ornamen naga bertanduk, lalu diikuti oleh bentuk papan berujung lonjong, serta ornamen melengkung yang menjadi ujung ornamen pada sisi atap.



Gambar 3.9. Perbandingan ornamen Wenshou tiga bangunan tradisional Tionghoa. Sumber: Penulis(2025)

e. Pembuatan Desain Isometri “*Water Blossom*”

Desain isometri dimulai setelah penulis menata semua elemen *environment* dalam sebuah latar, yang berisi dari tanaman bunga teratai, bangunan gazebo dan tebing-tebing tinggi. Dalam proses pembuatannya, penulis menambahkan elemen tanaman dedalu tangis pula sebagai latar, namun pada skala yang kecil. Letak gazebo sebagai bangunan utama berada disekitar tanaman bunga teratai, dengan tiga pijakan batu sebagai jalan menuju gazebo. Pijakan batu berhenti pada tengah-tengah air untuk menunjukkan tidak banyaknya manusia yang datang kepada gazebo, yang dapat diartikan sebagai ketenangan latar. Dibelakang gazebo, terdapat tebing-tebing ramping nan tinggi, sesuai dengan referensi yang digunakan. Pada sisi-sisi tebing terdapat tanaman dedalu tangis, yang menjuntai turun kearah air dimana tanaman bunga teratai tersebar.



*Gambar 3.10. Sketsa desain isometri “*Water Blossom*”. Sumber: Penulis(2025)*

Pada desain isometri terlihat tiga komposisi dalam *environment*, yaitu *foreground*, *middle ground*, dan *background*. Bunga teratai yang mekar, tebing, dan daun tanaman dedalu tangis berada pada *foreground*. Pijakan batu serta tanaman bunga teratai berada di *middle ground*, pada posisi ini juga karakter burung akan diletakkan, maka dari itu *middle ground* dibuat secara minimalis. Sedangkan pada *background*, terdapat tebing-tebing yang memiliki desain simpel tanpa banyak detail lekuk-lekukan, agar tidak mengambil fokus penonton, dan memunculkan kontras dengan gazebo.



Gambar 3.11. Desain isometri “Water Blossom”. Sumber: Penulis(2025)

Setelah sketsa desain isometri diselesaikan, penulis melanjutkan gambar kepala *shot designer*, agar *storyboard* dapat diproduksi. Dengan diproduksinya *Storyboard*, penulis pun menentukan detail-detail yang dapat ditonjolkan dalam akhir *shot*. Salah satunya adalah penambahan pondasi batu pada gazebo, agar menambah tinggi gazebo, selain itu, pijakan batu yang ada dalam desain *environment* sebelumnya tidak ditunjukkan, untuk menambah kesan misteri lokasi tempat.

Penulis melanjutkan *Storyboard* kepada *colorist* untuk penentuan warna *environment*, yang setelah ditentukan diberikan kembali kepada penulis. Produksi *shot final* dimulai setelah proses ini, penulis mulai mengaplikasikan sketsa detail desain *environment*, juga warna yang telah ditentukan. Pada

produksi *final shot*, penulis mengaplikasikan acuan gaya gambar, arsitektur, serta teori-teori *environment* untuk menghasilkan visual yang memuaskan.

3.2.3. Pembuatan *Environment* “Tea Ceremony”

a. Pencarian Referensi dan Riset Observasi

Awal mula proses pembuatan *environment* “Tea Ceremony” dimulai oleh pencarian referensi ruangan upacara minum teh yang merupakan elemen *environment* wajib dalam produksi iklan animasi untuk mengiklankan varian parfum bertema teh Terran. Penulis menemukan dua lokasi *Chashitsu* yang memiliki berbagai kesamaan antara lain merupakan *Ichijo Ekan Sanso*, sebuah bangunan bersejarah yang terkenal sebagai vila yang menyajikan arsitektur tradisional dan taman tradisional, serta sebuah museum bernama *Shinsoji* yang menyajikan arsitektur dan budaya tradisional Jepang bagi para pengunjung agar merasakan ketenangan dan refleksi. Keduanya memiliki sebuah *Chashitsu* yang masing-masing memiliki tujuan yang sama dengan estetika *Rikyu*, untuk menyajikan *Wabicha* kepada para pengunjungnya.



Gambar 3.12. Hasil observasi lokasi Chashitsu. Sumber: Penulis(2025)

Penulis menemukan empat elemen *environment* utama yang terdapat pada kedua *Chashitsu*, yang menjadi elemen-elemen utama untuk diangkat dalam perancangan desain *environment*. Setelah observasi pun, penulis menemukan keempat elemen tersebut memiliki keselarasan dengan karakteristik ruangan teh menurut estetika *Rikyu* (Li, 2024). Hal ini mendukung penggunaan elemen *environment* tersebut agar representasi budaya Jepang pada desain *environment* “Tea Ceremony” semakin autentik.

b. Pembuatan *Moodboard*

Penulis melanjutkan pembuatan *moodboard* setelah mendapat semua referensi mengenai elemen-elemen *environment* yang dibutuhkan. Proses pencarian referensi dalam *Moodboard* sendiri memberikan penulis beberapa ide dalam penambahan elemen *environment* seperti penggunaan meja pendek serta alas duduk tradisional Jepang. Hal ini didukung dengan penggunaan karakter kelinci yang akan digunakan dalam “*Tea Ceremony*”, serta implementasi *focal point* dalam tampak adegan.



Gambar 3.13. Moodboard “Tea Ceremony”. Sumber: Penulis(2025).

c. Pencarian Referensi Tampak Visual Ruang Upacara Minum Teh

Dalam pencarian referensi tampak visual ruang upacara minum teh, penulis memulai observasi dengan lantai *tatami* dan pintu dari kertas *shoji*. *Tatami* merupakan lantai tradisional Jepang yang biasa ditemukan pada ruangan tradisional atau *Washitsu*, tatami seringkali memiliki bahan dasar seperti jerami yang telah dikompresi, dengan permukaan yang dilapisi dengan batang tanaman *igusa* yang dianyam. *Igusa* sendiri merupakan sebuah tanaman alang-alang dengan harum alami yang menyerap panas dan dingin secara alami. Sedangkan pintu *shoji* merupakan sebuah bentuk pintu geser berbahan kayu dan kertas beras. *Shoji* seringkali tidak memiliki posisi yang pasti, namun dapat bergeser untuk membuat ukuran pintu masuk kedalam sebuah *Washitsu* lebih fleksibel.



Gambar 3.14. Foto Tatami. Sumber: travel.rakuten.com(2024)

Tatami dan juga *Shoji* menjadi sebuah elemen yang penting dalam perancangan sebuah *Chashitsu*. Selain menggunakan bahan-bahan yang alami, keduanya memiliki kegunaan yang dapat mengatur suhu ruangan *Chashitsu*. Dengan kegunaannya yang cukup banyak, kedua elemen ini berguna dalam merancang *Chashitsu* yang tidak memiliki banyak furnitur dikarenakan kegunaan utama ruangan upacara minum teh yaitu menampung tamu-tamu jamuan dalam upacara minum teh.



Gambar 3.15. Foto pintu shoji. Sumber: bartokdesign.com(2023)

Dengan dasar pengetahuan tersebut, penulis pun melanjutkan observasi dengan mencari referensi visual mengenai tampak tatami dan pintu shoji, beberapa hasil observasi yang ditemukan penulis antara lain adalah; tatami memiliki bentuk kotak dan persegi panjang, yang masing-masing bentuk memiliki ujung berbahan kain atau kulit, dan memiliki warna hijau hingga kecoklatan. Sedangkan pintu shoji memiliki warna kayu coklat muda hingga coklat tua, kertas berwarna putih kekuningan dan berbentuk persegi panjang.

Terdapat beberapa pintu shoji yang memiliki papan kayu pada bagian bawah pintu, dengan tujuan agar pintu lebih kokoh.



Gambar 3.16. Hasil observasi visual tatami dan shoji. Sumber: Penulis(2025)

Dengan dasar interior yang telah ditentukan, penulis pun akhirnya mencari referensi mengenai furnitur apa saja yang terdapat dalam bangunan. Selaras dengan nama varian parfum Terran yaitu “*Tea Ceremony*”, penulis menambahkan objek teko dan gelas teh tradisional, diatas meja pendek. Dalam upacara minum teh tradisional Jepang, digunakan peralatan pembuat teh seperti mangkok teh, pengocok teh, sendok teh, ketel perebus air, serta dudukan tutup ketel (Chiba, 2022). Namun untuk mengimplementasikan pencampuran budaya modern dalam karya, penulis hanya menggunakan satu teko teh dan dua gelas teh. Corak pada teko dan gelas tersebut dibuat minimalis, agar selaras dengan arsitektur *Rikyu*, dengan dudukan kayu yang berada dibawah teko.

Penggunaan meja berkaki pendek pun ditambahkan penulis dikarenakan adanya karakter kelinci yang digunakan dalam karya “*Tea Ceremony*”. Untuk membedakan penempatan teh dan karakter, penulis mengambil inspirasi dari meja lipat Jepang bernama “*Chabudai*” yang seringkali ditemukan dalam latar belakang animasi Jepang dengan *environment* bangunan tradisional. Untuk melengkapi furnitur, penulis pun mengambil “*Zabuton*” atau alas duduk yang berbentuk seperti bantal sebagai tempat karakter kelinci berada. Salah satu film animasi Jepang yang memiliki dua elemen furnitur tersebut merupakan *Doraemon: Stand by Me* (2014).



Gambar 3.17. Furnitur chabudai dan zabuton dalam latar animasi. Sumber:
Doraemon Stand by Me(2014).

Elemen terakhir yang penulis implementasikan merupakan elemen tanaman yang berada di luar ruangan. Sesuai dengan arsitektur *Rikyu*, penulis tidak menggunakan tanaman berwarna mencolok . Maka dari itu, penulis memutuskan untuk menggunakan tanaman bambu, dikarenakan warna tanaman bambu yang kontras dengan pagar, serta bentuk tanaman yang simpel dan melengkung. Hal ini bertujuan untuk menjaga titik fokus penonton agar tidak terdistraksi dengan elemen-elemen *environment* yang berada di *background* adegan.

- d. Pengaplikasian Simbolisme *Yin* dan *Yang* dengan Penggunaan Kolam *Onsen*
- Dalam mengaplikasikan simbolisme *Yin* dan *Yang* serta pemakaian konsep estetika *Rikyu* yang membutuhkan taman diluar ruang utama *Chashitsu*, penulis memutuskan untuk menggunakan kolam *Onsen*, yang merupakan kolam pemandian air panas tradisional Jepang. Dalam mencari referensi mengenai kolam onsen sendiri, penulis menggunakan dua lokasi kolam onsen tradisional Jepang, yang merupakan *Yufuin Baien Garden Resort*, serta *Ryokan Kiritani Hakoneso*, keduanya merupakan penginapan yang menyediakan kolam *onsen* sebagai fasilitas penginapan. Setelah observasi, penulis menemukan beberapa elemen *environment* yang selaras dengan elemen *environment Chashitsu*, yaitu adanya penggunaan elemen tanaman dan bahan bangunan yang natural. Dalam implementasi *Yin* dan *Yang* melalui perancangan kolam *Onsen*, penulis pun menggunakan bahan natural yaitu batu dengan siluet yang alami seperti barisan batu sebagai ujung kolam.



Gambar 3.18. Hasil observasi kolam Onsen. Sumber: Penulis(2025)

Dalam mengangkat simbolisme *Yin* dan *Yang*, penulis memutuskan untuk menggunakan elemen air mancur yang terdapat pada kolam *onsen*. Air yang mengalir melalui sela-sela batu sebagai representasi energi *Yang*, dan air dalam kolam yang menjadi representasi energi *Yin*. Begitu pula dengan penempatan sebuah batu ditengah kolam *onsen*, untuk menjadi simbolisme gunung yang merepresentasikan energi *Yang*, disertai air yang merepresentasikan energi *Yin*.

e. Pengaplikasian Teori *Focal Point* dan Kontras

Dalam memunculkan *focal point* dalam adegan yang merupakan peralatan minum teh dan karakter kelinci, penulis menggunakan elemen pintu sebagai bingkai yang menampilkan peralatan minum teh yang berada di tengah-tengah *Chashitsu*. Selain itu, penulis pun menggunakan desain yang simetris antara kedua pintu *shoji* untuk memperjelas meja *Chabudai*. Sedangkan dalam mengimplementasikan teori kontras, penulis memutuskan untuk menggunakan elemen *environment* uap air panas yang seringkali terdapat secara alami pada kolam *onsen* untuk menyederhanakan detail taman eksterior dengan *Chashitsu*. Penulis pun tidak menggunakan banyak detail dalam lantai tatami serta keseluruhan interior *Chashitsu*, hal ini dilaksanakan juga dengan keselarasan tampak visual menurut estetika *Rikyu*.

f. Eksplorasi Desain

Mempertimbangkan proses perancangan *draft environment* “*Water Blossom*” yang ternyata tidak membawa banyak perbedaan pada desain isometri, penulis memutuskan untuk langsung mengeksplorasi desain *environment* “*Tea Ceremony*”, agar memotong waktu produksi agar lebih singkat dan produktif. Pada tahap ini, penulis mengeksplore lebih lanjut mengenai objek-objek dalam *Chashitsu*. Objek pertama merupakan teko dan gelas teh, mengikuti prinsip estetika *Rikyu*, penulis memutuskan untuk menggunakan teko dan gelas teh berbahan keramik putih agar visual objek terlihat lebih natural dan memunculkan rasa ketidak sempurnaan atau asimetris yang menjadi ciri khas estetika *Rikyu*. Gagang teko yang digunakan dalam objek pun terbuat dari kayu, agar menjaga keselarasan bahan natural dalam objek *environment*.



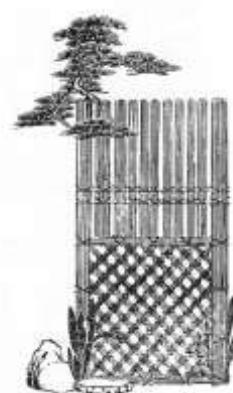
Gambar 3.19. Referensi objek teko dan gelas teh. Sumber: teastory.com(2025)

Selain objek teko dan gelas teh, penulis pun mengeksplorasi lebih lanjut mengenai jenis *chabudai* atau meja pendek yang digunakan dalam karya. Setelah melakukan observasi visual, terdapat tiga jenis meja *chabudai* yang penulis temukan, antara lain merupakan meja persegi panjang yang berkaki empat atau berkaki dua yang menopang meja di dua sisi, serta meja bulat berkaki empat. Penulis memutuskan untuk menggunakan jenis meja *chabudai* yang memiliki dua kaki, dimana bagian bawah meja tertutup dengan bahan kayu, agar memunculkan siluet persegi panjang yang simpel dibandingkan penggunaan meja berkaki empat.



Gambar 3.20. Hasil observasi jenis chabudai. Sumber: Penulis(2025)

Dalam menambahkan ciri khas teh dalam desain taman eksterior yaitu onsen, penulis memutuskan untuk menggunakan elemen *environment* pagar tradisional. Pagar layar tradisional yang pendek, memiliki bagian atas yang terdiri dari anyaman cabang semak semanggi dan bagian bawah yang seperti kisi. Jenis pagar ini disebut sebagai *chasenhishi sodegaki*, yang memiliki arti pagar pengocok teh dan kisi, seringkali ditemukan sebagai pembatas taman ruangan upacara teh berlangsung.



Gambar 3.21. Gambar chashishi sodegaki. Sumber: Nanbuken.go.jp(2010)

Eksplorasi desain “*Tea Ceremony*” tidak berhenti setelah penulis mendalami referensi elemen objek, dikarenakan adanya kebutuhan elemen *environment* yang bergerak dalam *Chashitsu* oleh direktur karya. Penulis mencari sebuah objek yang dapat bergerak, namun tetap relevan dengan *environment* ruangan upacara minum teh. Namun, setelah observasi ini, penulis menemukan bahwa dalam sebuah *Chashitsu*, tidak banyak ditemukan furnitur-furnitur yang dapat diimplementasikan dalam karya, dikarenakan fungsi

ruangan tersebut yang diprioritaskan sebagai tempat berkumpul tamu-tamu jamuan upacara.

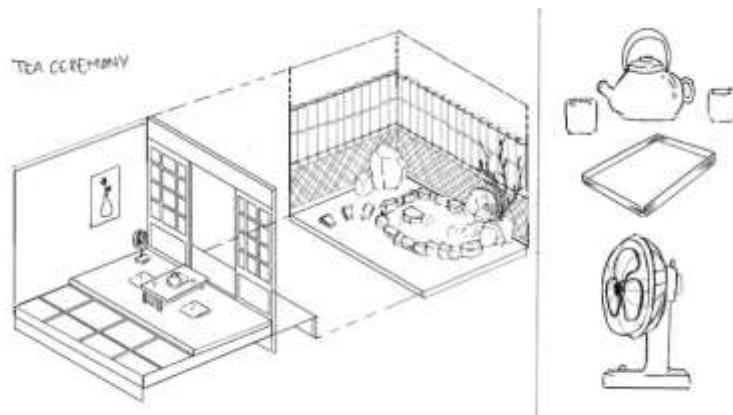
Melalui beberapa pertimbangan, akhirnya penulis memutuskan untuk memilih elemen objek kipas angin pada *environment* “Tea Ceremony”. Hal ini dikarenakan banyaknya elemen kipas angin elektrik yang ditemukan oleh penulis dalam film-film animasi Jepang. Beberapa film animasi diantaranya seperti *Bocchi the Rock*(2021), *K-ON!*(2009), *Lucky Star*(2007), dan *Doraemon*(2005). Kipas angin yang identik dengan episode musim panas dalam film animasi Jepang dapat membawa rasa familiar dari penonton.



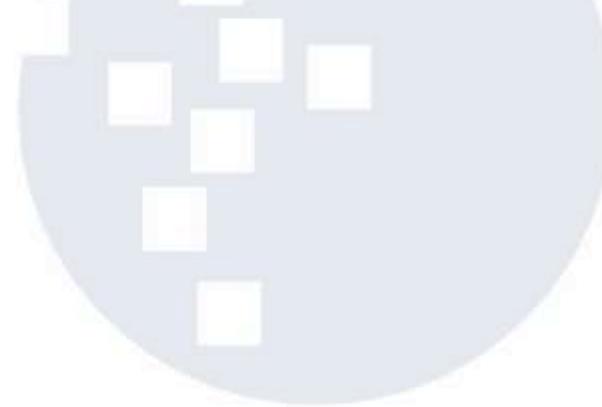
Gambar 3.22. Film animasi Jepang dengan objek kipas angin elektrik. Sumber:
Penulis(2025)

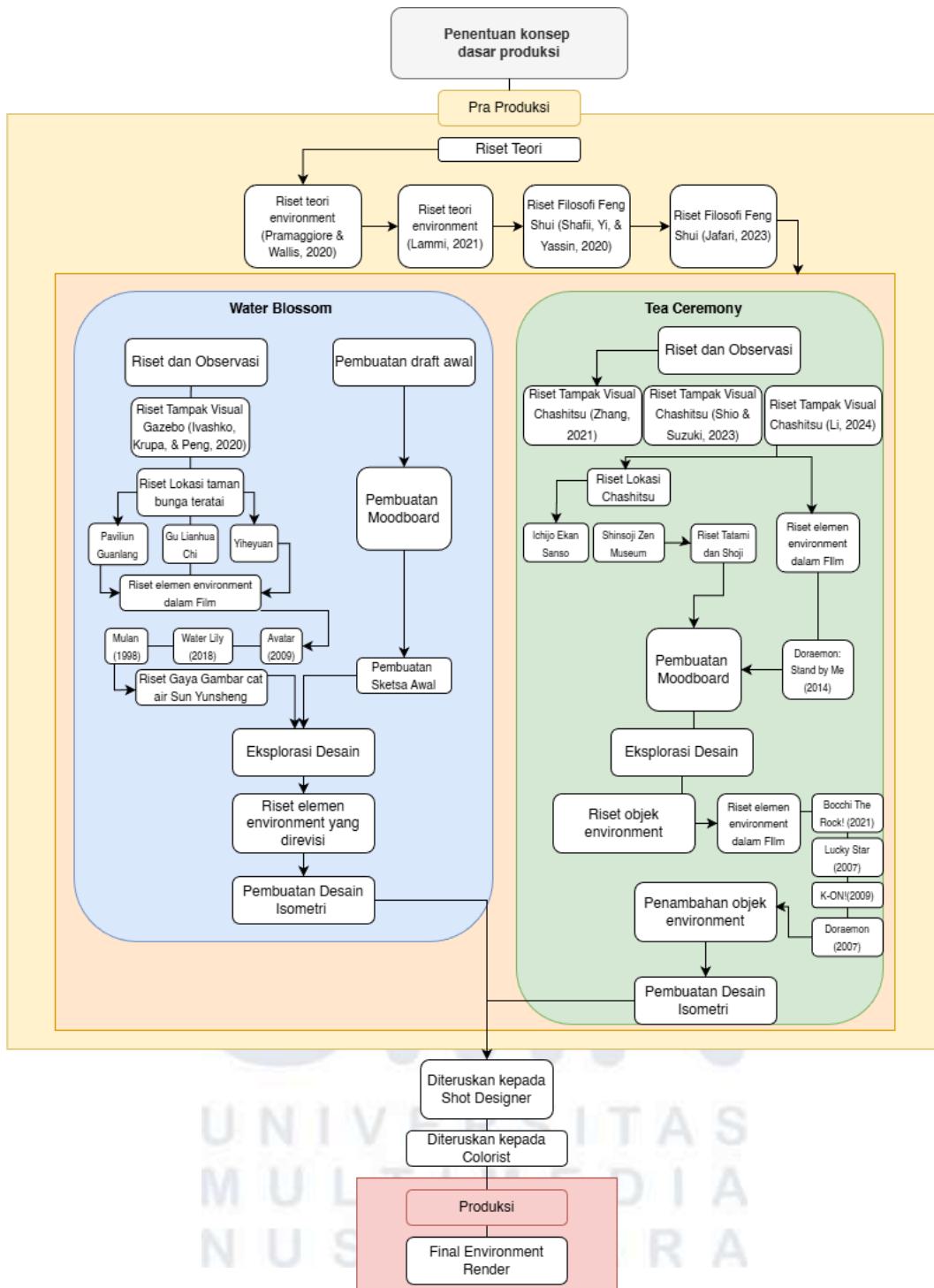
g. Pembuatan Desain Isometri

Pembuatan desain isometri dimulai setelah penulis menyelesaikan eksplorasi desain mengenai rancangan *Chashitsu* serta kolam *onsen*. Penempatan masing-masing elemen *environment* berdasarkan atas masing-masing landasan penciptaan. Beberapa diantaranya merupakan *focal point* utama yaitu peralatan minum teh yang berada pada *middleground*, serta penggunaan kolam *onsen* sebagai elemen taman eksterior sesuai dengan estetika *Rikyu* sebagai *background*. Sedangkan pada *foreground*, penulis hanya menggunakan elemen lantai *tatami* untuk menghadirkan dimensi ruangan *Chashitsu* yang cukup besar.



Gambar 3.23. Desain isometri “Tea Ceremony”. Sumber: Penulis(2025)





Gambar 3.24. Skema perancangan environment. Sumber: Penulis(2025)