

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi referensi visual, studi literatur terkait teknik *watercolor* digital, eksplorasi material tradisional dan digital, serta dokumentasi iterasi desain. Tahapan awal meliputi analisis naskah cerita *Farewell to Spring* yang bertemakan transformasi karakter dengan latar utama berupa hutan magis, kerajaan, dan gua yang misterius.

Setelah itu, proses selanjutnya adalah menyusun skema perancangan *blocking floor plan* untuk menentukan sumber cahaya pada latar belakang serta perspektif dramatis yang mendukung *mood* sentimental. *Moodboard* disusun berdasarkan observasi referensi visual dari karya yang sudah ada, seperti *Winnie the Pooh* (2011) untuk adaptasi *style watercolor* dan goresan pensil, serta *The Rescuers Down Under* (1990), dan *Song of the Sea* (2014) sebagai referensi dalam mengolah warna yang *vibrant* untuk menciptakan atmosfer lingkungan yang hidup.

Tahap selanjutnya adalah eksplorasi visual dengan menggunakan pendekatan iteratif. Eksplorasi dimulai dengan material *watercolor* tradisional untuk memahami efek transparansi, *bleeding*, dan *granulation* secara organik. Hasil observasi terhadap karakteristik cat air manual tersebut kemudian dijadikan acuan dalam pengembangan *custom brush* pada *software* Adobe Photoshop. Iterasi *brush* mencakup penyesuaian parameter seperti *opacity*, *flow*, *wetness*, dan *grain* guna menghasilkan efek *watercolor* digital yang autentik.

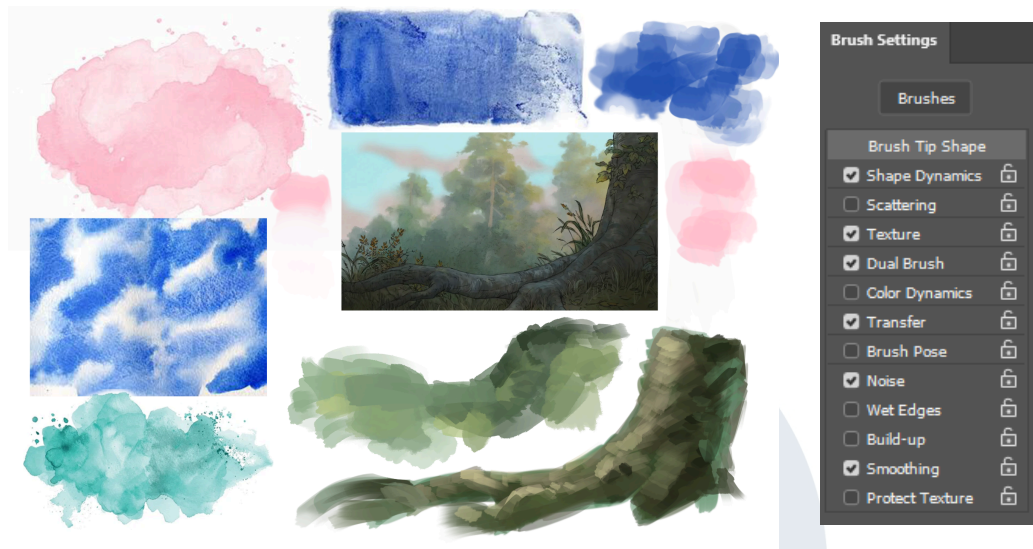
3.2. OBJEK PENCIPTAAN

Film *Farewell to Spring* (2025) merupakan film pendek animasi yang dibuat oleh tim berisi 4 orang yang memiliki durasi sepanjang 5 menit dengan tema utama fantasi dan keluarga, film ini memiliki 3 karakter yaitu Bramble seorang anak 8 tahun yang memiliki mimpi untuk menjadi seorang kesatria, Orion

kakak Bramble yang sudah menjadi seorang kesatria dan mengabdikan kepada kerjaan, Godetia seorang peri hutan yang membantu Bramble untuk menjadi seorang kesatria.

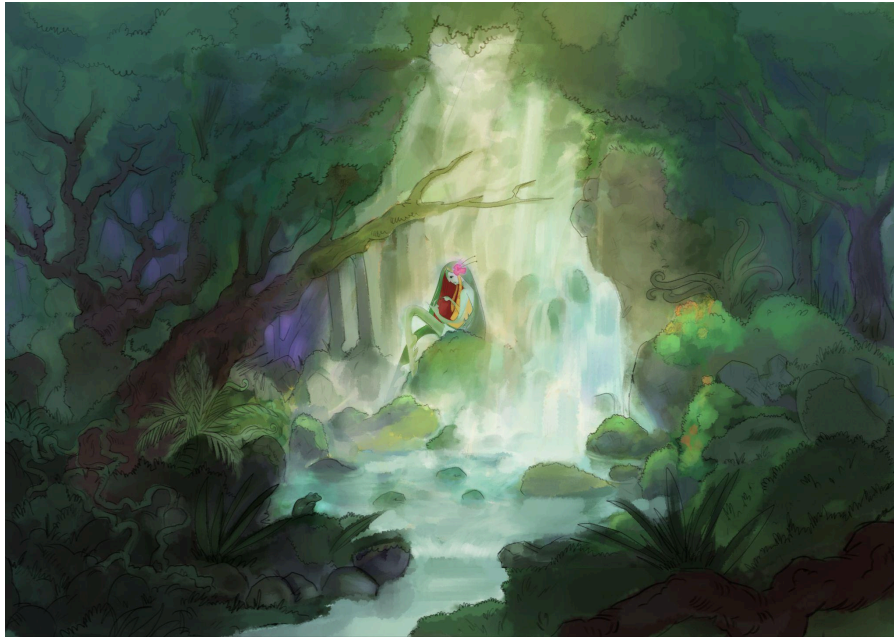
Film ini mengedepankan narasi dan visual yang menjadi keunggulannya, dengan cerita berpusat pada keluarga yang terbentuk bersamaan dengan berjalannya cerita, dan memiliki visual yang memberikan nostalgia dengan menggunakan gaya latar belakang cat air, dengan gabungan seperti goresan goresan pensil di atasnya. Naratif di dalam film ini banyak memperlihatkan bagaimana sebuah perubahan karakter terjadi selama narasi berlangsung. *Farewell to Spring* mengambil inspirasi dari beberapa karya seperti *Moomin* (1990), *Winnie the Pooh* (2011), dan *Curious George* (2006). Pada film *Farewell to Spring* penulis mendapatkan *job role* sebagai *Background artist*. Yang dimana tugasnya adalah membuat latar belakang film animasi *Farewell to Spring* (2025).

Konsep dasar karya yang mengangkat tema nostalgia melankolis melalui pendekatan artistik *non photorealistic rendering* berbaris *watercolor*. Gaya visual ditandai dengan palet warna hangat dan memiliki tekstur organik dengan *bleeding* dan transparansi, ditambah dengan tekstur goresan pensil di atasnya. Acuan karya yang menjadi referensi utama adalah *Winnie the Pooh* (2011) untuk kelembutan tekstur dan goresan pensil. Dan *The Rescue Down Under* (1990) untuk warna palette dimana lebih merujuk kepada realistic tetapi dibuat lebih *vibrant*. Langkah-langkah pembuatan karya dilakukan secara sistematis dengan awalan menganalisis naskah lalu dilanjutkan dengan mengumpulkan referensi dan membuat moodboard, lalu membuat sketsa awal gambar latar belakang dan akhirnya di finalisasi.



Gambar 3.1. Custom Brush
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Setelah mengumpulkan referensi dari bagaimana cat air berpengaruh pada kertas dan memperhatikan bagaimana kelembutan dan tekstur, kemudian penulis mencoba menggunakan *brush default* yang disediakan oleh Adobe Photoshop, setelah melakukan percobaan dan sedikit penyesuaian dengan mengatur *brush setting* pada *software* penulis mendapatkan *brush* yang sangat mendekati dengan bagaimana kuas dan cat air pada kertas dengan menambahkan *texture*, *noise*, *smoothing*, *transfer*, dan *dual* pada pengaturan *brush default* pada *software* Adobe Photoshop. Dengan ini penulis dapat mereplika bagaimana *feel* kuas dan cat air pada kertas dan mengaplikasikan ke media digital.



Gambar 3.2. Concept Art Farewell to Spring
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Pada gambar berikut penulis membuat *concept art* dengan menggunakan *brush* yang sudah dibuat, dengan tekstur yang terlihat lembut dan memiliki *fluiditas* yang dapat memberikan perasaan nostalgia, Johnson, C (2018) menegaskan bahwa *the fluidity of water color* dapat memberikan perasaan nostalgia dan menggunakan media cat air yang memiliki sifat lembut dapat membangkitkan perasaan melankolis, ingatan yang pudar, maupun perasaan kerinduan yang penuh nostalgia.

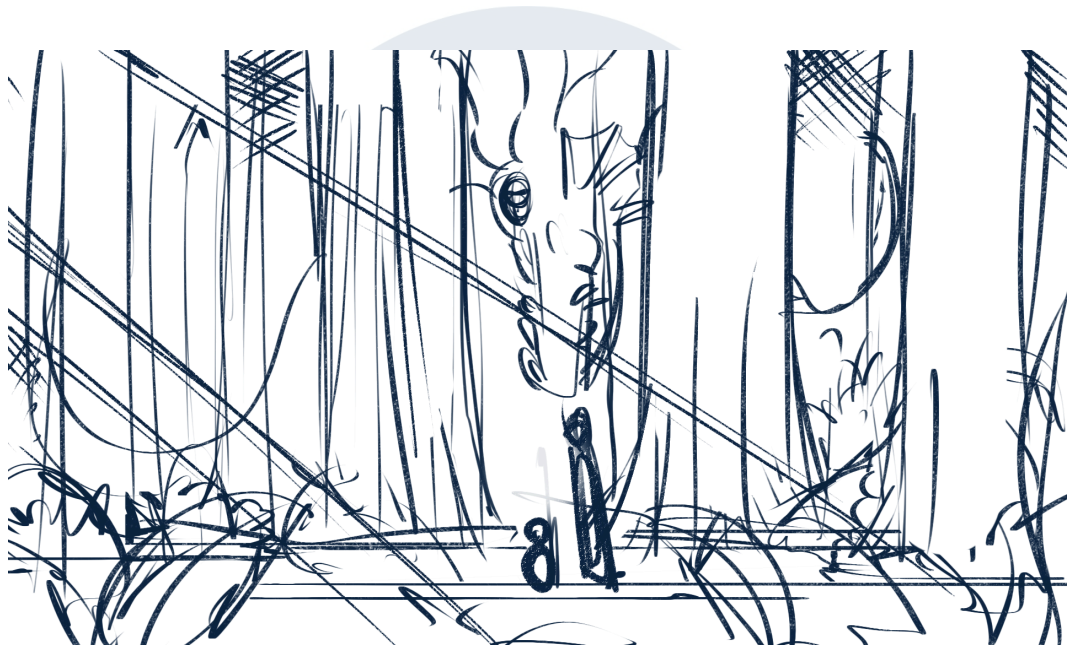
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.3. Moodboard Farewell to Spring
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Moodboard yang telah dibuat berfungsi sebagai acuan utama dalam pembuatan Background pada animasi *Farewell to Spring*. Selain itu, penulis mengintegrasikan karakteristik visual dari beberapa referensi yakni film animasi *Lord of The Rings* (1978), *Concept Art Brave* (2013), *Winnie the pooh* (2011) dan *The Rescue Down Under* (1990). Karya-karya ini dipilih untuk menjadi referensi karena memiliki kesamaan *style* dan estetika yang merepresentasikan gaya ilustrasi buku cerita klasik yang populer pada masanya. Pemilihan referensi ini memiliki tujuan untuk membangun nuansa nostalgia melalui penggambaran dunia fantasi dengan karakteristik visual yang lembut dan sentimental. Untuk memperkuat identitas genre fantasi, penulis menerapkan palet warna dengan tingkat saturasi yang tinggi guna menciptakan kesan visual yang hidup. Pengolahan elemen vegetasi, seperti pohon dan bunga, dilakukan dengan menggunakan skema warna non-konvensional yang melampaui representasi realitas alam pada umumnya. Pendekatan artistik ini tidak hanya bertujuan untuk mempertegas atmosfer dunia imajinasi, tetapi juga berfungsi sebagai stimulan visual yang membangkitkan kesan naratif yang kuat bagi audiens.

Framing pada referensi juga seringkali menggunakan rule of third dengan penggambaran karakter biasanya di *framing* oleh tanaman ataupun kontras dari latar yang ada dibelakangnya. Penggunaan cahaya juga terlihat seringkali menggunakan warna yang hangat menggambarkan hangatnya cahaya matahari.



Gambar 3.4. Sketch Shot 2 Scene 7

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Pada *scene 2 shot 7* pada bagian *montage*, penulis merancang shot ini dengan acuan *storyboard*. Penulis merancang shot dengan *framing* karakter di tengah dengan latar berisi pohon-pohon tinggi yang menjadi *guideline* mata dan ada sebuah makhluk naga di belakang pohon, penulis menggunakan teori Liang (2022) dimana acuan budaya lokal dapat menjadi pembangkit perasaan nostalgia pada sebuah visual. Penulis memutuskan untuk menambahkan naga karena menjadi salah satu makhluk fantasi yang selalu digambarkan secara global maupun lokal.



Gambar 3.5. Representasi Naga sebagai Simbol Guardian Spiritual
(Sumber: Dokumentasi Museum Sonobudoyo)

Indonesia sendiri memiliki ikatan yang kuat tentang naga karena seperti cerita *Baru Klinting* yang menjadikan naga sebagai penggambaran *guardian spiritual*, Museum Sonobudoyo. (n.d.). Naga pada rancangan shot ini tidak hanya menjadi salah satu aspek untuk membangkitkan perasaan nostalgia, tetapi juga penanda bahwa set tempat yang dirancang memang berada pada dunia fiksi dan fantasi, selain itu juga dibuat untuk keperluan *blocking* pada shot. Menurut Goldman et al. (2006) *Depth ordering* digunakan untuk memberikan pemisah antara objek yang dekat dan jauh. Dengan karakter sebagai *foreground*, pohon menjadi *middle ground*, naga dan hutan menjadi *Background*.



Gambar 3.6. Environment Scene 2 Shot 8
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

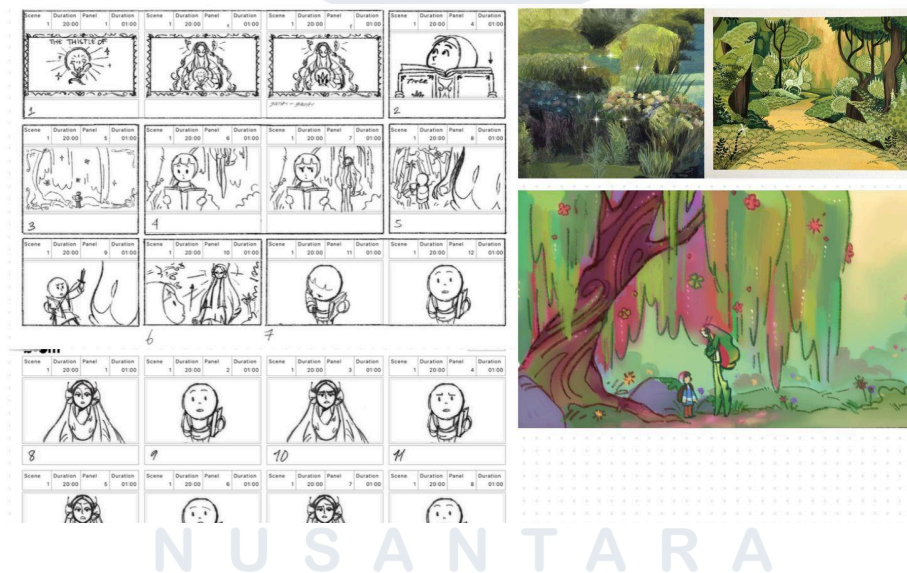


Gambar 3.7. Medieval Tapestry
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Pada perancangan Scene 2 Shot 8 (Gambar 3.7), penulis menggabungkan antara estetika karpet pada era tahun 1500 (Gambar 3.8) dan *watercolor* sebagai media visual digital. Shot ini dimana Godetia dan Bramble yang bertemu dengan Unicorn liar. Pada tahap ini penulis merancang bahwa *environment* menggunakan

acuan dari karpet yang memiliki motif bunga yang padat (Gambar 3.8). Pola bunga-bunga kecil yang tersebar acak diatas latar hitam pekat merupakan ciri khas *tapestry Gothic* yang sudah berusia ratusan tahun, sehingga secara tidak sadar terpatrit sebagai “gambar dongeng klasik” dalam imajinasi kolektif penonton Barat maupun global (Liang, 2022).

Latar ini muncul di saat Bramble dan Godetia bertemu dengan Unicorn liar, dimana penulis sengaja merancang latar yang tidak benar-benar ada di dunia nyata menyiaratkan bahwa Unicorn adalah hewan Fiksi yang hidup di dunia fantasi. Dengan menggabungkan elemen karpet medieval ke dalam *watercolor* digital, penulis merancang agar spektrum nostalgia menjadi lebih luas dan lebih universal. Hal ini membuktikan bahwa medium *watercolor* memiliki fleksibilitas untuk menyerap berbagai memori visual tanpa harus kehilangan kehangatan emosional yang ada (Tian & Tirakoat, 2024).



Gambar 3.8. Perancangan Environment Scene 1 Shot 3

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.9. Australian Outback
(Sumber: *The Rescuers Down Under*, 1990)

Pada Scene 1 Shot 3 dimana Bramble bertemu dengan Godetia, Bramble menjelajah hutan dan akhirnya sampai di pohon *Weeping willow* dimana Godetia tinggal. Pohon *Weeping Willow* disini digunakan selain alasan estetika visual juga merupakan pohon yang sering muncul di dalam beberapa animasi seperti *The Winnie the Pooh* (2011), *Moomin* (1990), dan *The Rescue Down under* (1990) (Gambar 3.9) sebagai elemen lanskap yang dramatis. Kehadirannya yang berulang selama beberapa dekade membuat pohon ini menjadi *shared visual memory* bagi penonton lintas generasi, sehingga ketika muncul kembali di *Farewell to Spring*, secara otomatis memicu rasa “ini pernah kulihat dulu waktu kecil” tanpa perlu penjelasan naratif (Oh et al., 2023; Liang, 2022).

Pada pohon yang menjadi tempat tinggal Godetia, penulis meninggalkan realisme warna natural dan memilih palet non-natural (magenta, ungu muda, biru peri, dan kuning keemasan) yang tidak pernah ada di alam. Keputusan ini memperkuat kesan dunia fiksi sekaligus membedakan Godetia sebagai karakter magis, namun tetap dipertahankan dalam medium *watercolor* agar tidak kehilangan kehangatan dan kelembutan nostalgia.



Gambar 3.10. 100 Acre Woods
(Sumber : Winnie the Pooh, 2011)

Melalui analisis visual pada latar belakang (*background*) dalam animasi *Winnie the Pooh* (2011), penggunaan teknik *watercolor* sebagai media utama menciptakan kesan yang sangat halus dalam pewarnaannya, dengan begitu warna yang dihasilkan sangat terasa seperti ilustrasi buku anak-anak. Selain itu, terdapat integrasi goresan pensil yang berfungsi memberikan aksentuasi pada garis tepi, sehingga mampu mempertegas bentuk objek tanpa menghilangkan kelembutan tekstur cat air yang dihasilkan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.11. Seanachai Cave
(Sumber: Song of the Sea, 2011)

Dalam film animasi *Song of the Sea* (2014), pada adegan di mana tokoh Ben secara tidak sengaja memasuki gua dan berjumpa dengan Great Seanachai (sebagaimana divisualisasikan pada Gambar 3.11), terdapat sejumlah elemen desain dan naratif yang secara efektif membangun nuansa nostalgik pada latar belakang visual. Bentuk gua yang digambarkan dengan garis-garis organik, mengalir, dan berfluida mencerminkan pendekatan estetika yang menekankan kelembutan serta kontinuitas spasial, sehingga menghadirkan kesan ruang yang timeless dan penuh kenangan.

Selain itu, aspek kultural yang kuat tercermin melalui karakterisasi *Great Seanachai* sebagai figur pendongeng legendaris, yang secara langsung mengadopsi dan merepresentasikan tradisi *seanchai* yaitu para pencerita cerita rakyat tradisional Irlandia yang secara historis bertindak sebagai penjaga serta pewaris lisan mitos, legenda, dan sejarah budaya masyarakat Gaelik. Penggunaan motif ini tidak hanya memperkaya dimensi folkloristik film, melainkan juga memperkuat tema pelestarian warisan budaya dan keterhubungan antar generasi.

