



PENATAAN ARTISTIK UNTUK VISUALISASI IMAJINASI TOKOH LIMO DALAM FILM ANIMASI *MAKATAIK TI'TI*

Muhammad Athar Rizkillah, Adri Yandi

Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Sumatera Barat, Indonesia

Artikel info	ABSTRAK
<p>Corresponding Author:</p> <p>Muhammad Athar Rizkillah atharmohammed075@gmail.com Institut Seni Indonesia Padangpanjang</p>	<p>Penelitian penciptaan ini berfokus pada peran penataan artistik dalam memvisualisasikan imajinasi tokoh Limo pada film animasi stop motion <i>Makataik Ti'ti</i>. Film ini berlatar budaya Mentawai dan mengangkat isu kerusakan hutan, spiritualitas, serta relasi manusia dengan alam dan leluhur. Imajinasi tokoh tidak dipahami sebagai halusinasi klinis, melainkan sebagai pengalaman batin dan spiritual yang diterjemahkan ke dalam bahasa visual. Pendekatan yang digunakan adalah penerapan prinsip Nirmana keseimbangan, kesatuan, kontras, keselarasan, dan ritme sebagai dasar perancangan elemen artistik seperti set, properti, tekstur, warna, dan komposisi ruang. Teknik animasi yang digunakan adalah stop motion dengan pendekatan Cut Out dan object animation yang memungkinkan eksplorasi bentuk, bidang, serta material fisik secara ekspresif. Hasil penciptaan menunjukkan bahwa penataan artistik berbasis Nirmana mampu berfungsi sebagai sistem tanda visual yang merepresentasikan kondisi batin, transformasi spiritual, serta konflik psikologis tokoh Limo. Dengan demikian, tata artistik tidak hanya berperan sebagai latar visual, tetapi sebagai bahasa utama yang menghubungkan narasi, budaya Mentawai, dan pengalaman imajinatif dalam satu kesatuan artistik yang bermakna.</p> <p>Keywords: <i>Penataan artistik, Nirmana, stop motion, budaya Mentawai.</i></p>
<p>This article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)</p>	

PENDAHULUAN

Film adalah karya seni audio visual yang menggabungkan gambar bergerak, suara, narasi, dan teknik sinematografi untuk menyampaikan cerita dan gagasan kepada penonton. Film dapat berfungsi sebagai media hiburan, pendidikan, dokumentasi, maupun ekspresi budaya. Dalam film dipahami sebagai “sebuah sistem komunikasi yang kompleks yang memanfaatkan elemen visual dan auditif untuk membentuk pengalaman emosional dan intelektual bagi audiensnya.” (A Short History of the Movies, 1992:112) Kompleksitas ini merujuk pada keterlibatan berbagai elemen pendukung dalam proses penciptaan film guna mencapai tujuan naratif dan estetis tertentu.

Pembuatan sebuah film merupakan proses kompleks yang melibatkan berbagai elemen pendukung yang bekerja secara terpadu. Film tidak hanya dibentuk oleh cerita dan aktor, tetapi

juga oleh sistem visual, suara, dan struktur teknis yang saling berkaitan. Menurut dalam *Film Art: An Introduction*, sebuah film tersusun atas empat elemen utama, yaitu mise-en-scène, sinematografi, editing, dan suara, yang secara kolektif membangun makna serta pengalaman penonton (Bordwell dan Thompson, 2008:87). Mise-en-scène mencakup penataan artistik seperti setting, properti, kostum, tata cahaya, serta penempatan aktor dalam ruang, yang berperan langsung dalam membentuk dunia visual film.

Artistik dalam film merujuk pada seluruh elemen visual yang dirancang untuk memperkuat suasana, makna, dan estetika penceritaan. Unsur-unsur artistik mencakup desain produksi, tata set, kostum, tata rias, properti, pencahayaan, hingga komposisi sinematografi. Menurut Smith dalam *Art Direction and Film*, unsur tata artistik yang kuat mampu membuat visual film menjadi lebih dari sekadar latar belakang, tetapi menjadi bagian aktif yang membentuk makna dan nuansa cerita (Smith, 2017:34). Dengan demikian, aspek artistik berfungsi sebagai alat naratif yang efektif untuk membangun imajinasi serta memperdalam keterlibatan emosional penonton terhadap dunia cerita yang dihadirkan. Prinsip dasar pengelolaan elemen artistik tidak terlepas dari pemahaman Nirmana sebagai dasar seni visual. Pengelolaan elemen artistik berbasis prinsip Nirmana tidak hanya berfungsi sebagai pengaturan estetis, tetapi berperan dalam membentuk pengalaman visual yang sarat makna.

Dalam kerangka Nirmana, penyusunan elemen visual seperti bentuk, ruang, keseimbangan, ritme, dan kontras dipahami sebagai sistem yang mengorganisasikan persepsi penonton, sehingga visual tidak sekadar dilihat, tetapi juga dimaknai (Widagdo, 2001:65). Hal ini sejalan dengan pandangan Arnheim dalam teori persepsi visual, yang menegaskan bahwa struktur visual memengaruhi cara manusia memahami realitas, di mana susunan bentuk dan ruang membentuk pola makna dalam pikiran penonton (Arnheim, 1974:76). Dengan demikian, penerapan prinsip Nirmana dalam penataan artistik dapat menciptakan pengalaman visual yang tidak hanya menarik secara estetis, tetapi juga bermuatan simbolik dan konseptual.

Dalam konteks film animasi, terutama stop motion *Makataik Ti'ti*, elemen-elemen tersebut berpadu dengan aspek desain produksi dan desain karakter. Menurut Paul Wells dalam *Understanding Animation*, animasi tidak hanya mengandalkan pergerakan, tetapi juga kekuatan desain visual untuk membangun identitas karakter dan dunia cerita (Paul Wells, 1998:54). Sementara itu bahwa tata artistik dalam film berfungsi sebagai sistem tanda visual yang mengarahkan penonton dalam memahami ruang, waktu, serta kondisi psikologis tokoh (Gatot Prakosa, 2010:33). Dengan demikian, elemen pendukung film mulai dari desain karakter, properti, latar, pencahayaan, hingga komposisi visual bukan sekadar dekoratif, melainkan berperan penting dalam menyampaikan gagasan, emosi, dan pesan film. Hal ini menunjukkan bahwa penataan artistik memiliki peran strategis dalam membentuk visualisasi tokoh Limo sebagai pusat pengalaman naratif dan simbolik dalam film *Makataik Ti'ti*. Visual pada film ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai medium utama untuk menyampaikan kondisi batin, konflik psikologis, serta pengalaman subjektif tokoh Limo yang diposisikan sebagai pusat narasi yang mengalami tekanan batin, kehilangan, serta perjumpaan dengan alam roh dan ingatan personalnya. Kondisi batin ini tidak disampaikan melalui dialog atau narasi verbal semata, melainkan terutama melalui konstruksi visual yang dibentuk oleh penataan artistik. Set, properti, tekstur, warna, cahaya, serta komposisi ruang menjadi elemen-elemen

yang mengarahkan penonton untuk memasuki dunia batin Limo yang berada di antara realitas, ingatan, dan pengalaman spiritual.

Penataan artistik dalam *Makataik Ti'ti* tidak hanya berfungsi sebagai latar cerita, tetapi sebagai sistem tanda visual yang merepresentasikan perubahan emosi dan kondisi batin Limo sepanjang alur film *Makataik Ti'ti*. Peralihan ruang dari dunia nyata menuju alam mimpi dan alam roh, dengan Berdasarkan teori Gestalt, persepsi visual manusia cenderung mencari pola, keteraturan, dan makna dalam susunan visual. Oleh karena itu, pengelolaan elemen artistik berbasis prinsip Nirmana memungkinkan terbentuknya pengalaman visual yang tidak hanya estetis, tetapi juga bermakna secara psikologis dan simbolik, sehingga dapat merefleksikan proses pencarian makna dan transformasi spiritual tokoh. mengelola elemen artistik berbasis prinsip Nirmana membentuk pengalaman visual yang mencerminkan pencarian makna, dan transformasi spiritual yang dialami tokoh visualisasi kondisi batin Limo tidak dapat dilepaskan dari bagaimana tata artistik disusun dan diolah secara konseptual.

Berdasarkan hal tersebut, kajian mengenai visualisasi imajinasi tokoh Limo melalui penataan artistik menjadi penting untuk memahami bagaimana unsur- unsur rupa dalam film animasi *Makataik Ti'ti* bekerja sebagai bahasa visual yang menghubungkan aspek psikologis, spiritual, dan naratif dalam satu kesatuan makna. Film animasi *Makataik Ti'ti* berlatar tahun 1990 dengan jumlah 9 *Scene* ide cerita dari keresahan penulis sendiri tentang maraknya Aktivitas penebangan liar di kawasan hutan Mentawai bukan masalah kecil atau terisolasi bukti terbaru menunjukkan bahwa praktik tersebut berlangsung terorganisir, melibatkan perusahaan dan pemalsuan dokumen, serta memiliki dampak signifikan terhadap lingkungan dan nilai ekonomi negara (Antara News, oct 2025).

Judul *Makataik Ti'ti* berasal dari bahasa Mentawai yang berarti “tato yang belum sempurna”, yang berkaitan erat dengan adat dan kepercayaan masyarakat Mentawai, salah satunya adalah tato pada punggung (*sarepak abak*) yang melambangkan keseimbangan antara manusia dan alam, ini menjadi inti dari sebuah pesan yang ingin disampaikan oleh penulis. Dalam kepercayaan Mentawai, tato dipandang sebagai “pakaian yang akan dibawa mati”, yang berlandaskan pada ajaran *Arat Sabulungan* sebuah kepercayaan animisme yang meyakini bahwa setiap benda memiliki roh atau jiwa yang harus dijaga. Kepercayaan ini menjadi landasan budaya dan spiritual masyarakat Mentawai. Film ini bercerita tentang Limo, seorang lelaki yang menerima sehelai daun sebagai warisan terakhir. Karena tato di punggungnya (*Sarepak abak*) belum selesai, ia kerap menerima ejekan dari lingkungannya. Daun tersebut membawanya ke sebuah pohon roh, tempat ia meminta penyempurnaan tato. Namun, pohon roh memberikan syarat agar Limo menyelamatkan pohon-pohon lain dari proyek penebangan liar. Dalam perjalanan spiritualnya, Limo dapat berkomunikasi dengan leluhur serta memasuki alam imajinasi. Perwujudan alam imajinasi ini dipahami sebagai visualisasi tokoh Limo, bukan sebagai halusinasi dalam pengertian klinis. Imajinasi dalam film ini dipahami sebagai konstruksi visual yang lahir dari pengalaman batin, spiritualitas, serta hubungan Limo dengan alam dan leluhur, yang divisualisasikan melalui penataan artistik berbasis prinsip Nirmana.

Sebagai penata artistik, pengkarya mewujudkan momen tersebut menggunakan elemen media fisik seperti kertas, serta pada tahap paska produksi melibatkan media digital berupa goresan (*brush*) di Photoshop yang mengambil peran sebagai elemen artistik yang mendukung

alur cerita. Pemilihan teknik stop motion bertujuan memperluas jangkauan kreativitas dalam menerjemahkan narasi visual pada film *Makataik Ti'ti*. Rupa atau wajah film tidak hanya berkaitan dengan penciptaan gaya, tetapi juga menjadi peluang untuk mengeksplorasi bagaimana seluruh elemen visual dapat digunakan untuk memperkuat citra film serta kisah yang disajikan. Dengan demikian, penelitian dan penciptaan ini berfokus pada bagaimana penata artistik merancang dan menyusun elemen visual berbasis prinsip Nirmana untuk memvisualisasikan imajinasi tokoh Limo dalam film animasi stop motion *Makataik Ti'ti*. Pendekatan ini menempatkan tata artistik sebagai bahasa visual yang menghubungkan estetika, budaya Mentawai, serta pengalaman batin tokoh dalam satu kesatuan artistik yang kompleks.

METODE PENELITIAN

Persiapan

Film *Makataik Ti'ti* merupakan film animasi objek stopmotion ber-genre drama budaya yang berakar pada narasi dan kebudayaan Mentawai. Film ini mengisahkan perjalanan spiritual Limo, seorang lelaki yang menerima sehelai daun sebagai warisan terakhir dari ibunya. Hand prop daun tersebut berfungsi sebagai medium penghubung antara dunia manusia dan dunia roh, yang membawanya pada sebuah pohon roh. Permohonan Limo untuk menyempurnakan tato di tubuhnya berhadapan dengan syarat moral dan ekologis: menyelamatkan pohon-pohon lain dari praktik penebangan liar. Dengan demikian, cerita tidak hanya bersifat personal, tetapi juga merefleksikan relasi manusia, alam, dan leluhur dalam perspektif budaya Mentawai.

Dalam kapasitasnya sebagai Art Director, pengkarya bertanggung jawab penuh terhadap keseluruhan penataan artistik film, mulai dari tahap pengembangan konsep visual hingga pascaproduksi. Peran ini menempatkan Art Director sebagai pengarah utama dalam membangun bahasa visual film, memastikan bahwa setiap elemen rupa selaras dengan narasi, tema spiritualitas, serta nilai-nilai budaya Mentawai.

Pada tahap persiapan, pengkarya melakukan pendalaman terhadap prinsip Nirmana sebagai dasar estetika tata artistik melalui studi literatur, kajian karya, serta analisis referensi visual terkait komposisi, bentuk, bidang, dan ruang. Secara berkelanjutan, pengkarya juga mengumpulkan dan mengkaji data kebudayaan Mentawai yang mencakup simbol, ornamen, ritual, serta relasi manusia, alam, dan leluhur sebagai acuan utama dalam perancangan visual. Seluruh proses ini dipadukan dengan seleksi awal material, objek, dan elemen visual yang relevan dengan karakter animasi stopmotion berbasis *Cut Out*, guna membangun landasan konseptual yang terstruktur untuk memvisualisasikan imajinasi tokoh Limo serta menciptakan suasana imajinatif yang selaras dengan konteks budaya film *Makataik Ti'ti*.

Pengelolaan elemen artistik pada film *Makataik Ti'ti* berlandaskan pada penerapan prinsip-prinsip Nirmana, digunakan sebagai gaya visual dan sebagai sistem estetika yang mengorganisasi komposisi ruang dan tekstur dalam pergerakan visual untuk menghadirkan pengalaman imajinatif dengan penuh makna yang dialami tokoh Limo.

Perancangan

Pada tahap perancangan, penulis sebagai penata artistik menjalankan proses konseptual dan visual untuk merumuskan, mengorganisasi, dan mengarahkan seluruh elemen tata artistik

film secara sistematis agar memiliki kesatuan makna dan estetika. Perancangan dalam konteks penata artistik dipahami sebagai kegiatan merencanakan dan mengolah ruang, komposisi, bentuk, warna, tekstur, set, dan properti menjadi bahasa visual yang terintegrasi dengan narasi dan kondisi batin tokoh Limo.

Dalam tahap ini, penulis menerjemahkan konsep imajinasi Limo ke dalam desain visual melalui sketsa, mood board, konsep set, serta eksplorasi bentuk dan bidang berbasis prinsip Nirmana, sekaligus mempertimbangkan karakter material *Cut Out* dan sifat animasi stopmotion untuk memastikan bahwa setiap elemen artistik tidak hanya fungsional secara produksi, tetapi juga mampu membangun suasana imajinatif, simbolis, dan kultural yang selaras dengan dunia cerita film *Makataik Ti'ti*.

Perwujudan

a. Pra Produksi

Pembuatan Pada tahap Pra produksi, penulis sebagai penata artistik menerjemahkan konsep visual ke dalam rancangan operasional yang terencana, dengan menjadikan imajinasi tokoh Limo sebagai orientasi utama setiap keputusan artistik. Proses ini diawali dengan analisis naskah untuk mengidentifikasi kebutuhan ruang, suasana, dan kondisi batin Limo pada tiap adegan, sehingga tata artistik berfungsi sebagai bahasa visual yang merepresentasikan dunia imajinatif tokoh.

Selanjutnya, penulis mengembangkan mood board, konsep visual, sketsa desain set dan properti, serta *Storyboard* artistik yang disusun berdasarkan prinsip Nirmana untuk mengatur komposisi, hubungan bentuk-bidang, dan ritme visual secara terstruktur. Tahap ini juga mencakup pembuatan perencanaan material dan *layering Cut Out* dengan mempertimbangkan karakter, lapisan, dan dimensional medium kertas pada teknis *Stopmotion*, agar setiap elemen tata artistik telah matang secara konseptual, estetis, dan teknis sebelum memasuki tahap produksi.

Dalam konteks animasi mengutip pada salah satu materi pendidikan kreatif, Artemisia College of Art & Design, *Pre-Production in Animation* menyatakan, tahap Pra produksi kerap diartikan sebagai fase kreatif fundamental di mana ide cerita, desain visual, karakter, latar, dan storyboard dirancang sebagai dasar konseptual bagi seluruh proses produksi berikutnya karena rancangan yang matang pada Pra produksi memungkinkan pengembangan visual yang lebih efektif dan bermakna dalam keseluruhan karya animasi.

b. Produksi

Pada tahap produksi, penulis sebagai penata artistik bekerja secara reflektif dan terarah dengan menjadikan konsep visual serta imajinasi tokoh Limo sebagai acuan utama dalam setiap keputusan artistik. Cara kerja ini diwujudkan melalui proses berlapis yang dimulai dari translasi konsep ke dalam ruang fisik set, dengan menentukan struktur ruang, skala, serta relasi antarbidang berdasarkan prinsip Nirmana. Konfigurasi ruang dirancang tidak hanya agar fungsional bagi kebutuhan produksi, tetapi juga mampu merepresentasikan logika imajinatif dan kondisi batin tokoh secara visual.

Selanjutnya, penulis mengorganisasikan elemen artistik yang meliputi bentuk, bidang, warna, dan tekstur kertas pada set dan properti secara terintegrasi untuk membangun

komposisi yang selaras dengan alur cerita. Proses ini mempertimbangkan karakter material *Cut Out*, kualitas lapisan (*layering*), serta hubungan visual antar elemen agar tercipta kesatuan estetika yang mendukung visualisasi dunia imajinatif Limo.

Selama produksi berlangsung, penulis secara berkelanjutan melakukan penilaian dan penyesuaian terhadap hasil perwujudan visual dengan meninjau kembali keseimbangan komposisi, relasi ruang, serta makna simbolik yang muncul di dalam frame. Penyesuaian dilakukan apabila terdapat ketidaksesuaian antara visual yang terwujud dengan konsep imajinasi tokoh, sehingga konsistensi estetika dan narasi visual tetap terjaga. Melalui pengendalian dan pengorganisasian elemen tata artistik yang mencakup ruang, komposisi, bentuk, warna, tekstur, set, dan properti, pendekatan ini menempatkan medium stopmotion bukan sekadar sebagai teknik animasi, melainkan sebagai strategi visual yang membentuk kualitas tekstur, lapisan, dan kedalaman ruang, sehingga tata artistik berfungsi sebagai bahasa visual yang merepresentasikan kondisi batin serta dunia imajinatif tokoh Limo dalam film *Makataik Ti'ti*.

c. Pasca Produksi

Pada tahap Pasca produksi, penulis sebagai penata artistik berfokus pada peninjauan dan peneguhan konsistensi konseptual serta estetika tata artistik yang telah diwujudkan selama produksi. Penulis mengevaluasi keterpaduan ruang, komposisi, bentuk, warna, tekstur, dan material *Cut Out* dalam kaitannya dengan prinsip Nirmana dan tujuan utama memvisualisasikan imajinasi tokoh Limo.

Dalam konteks tahap Pasca produksi pembuatan film animasi, sejalan dengan pandangan pada *Proses pembuatan film animasi 2D*, bahwa tahap Pasca produksi juga dikenal sebagai fase evaluatif yang mencakup penyusunan ulang dan pengecekan ulang visual untuk memastikan kualitas dan kesatuan cerita (Sudi Anggara, 2020:25). Melalui proses refleksi visual ini, penulis menilai sejauh mana elemen-elemen artistik telah berfungsi sebagai bahasa visual yang membangun makna, suasana, dan pengalaman imajinatif film *Makataik Ti'ti*.

Apabila ditemukan ketidaksinambungan visual atau potensi distorsi makna, penulis merumuskan rekomendasi penyesuaian artistik agar kohesi estetika dan narasi visual tetap terjaga, sehingga hasil akhir karya secara utuh merepresentasikan dunia imajinatif dan kondisi batin Limo secara konsisten.

d. Penyajian Karya

Penerapan Pada tahap penyajian karya, film animasi *Makataik Ti'ti* yang telah selesai melalui proses Pasca produksi ditayangkan kepada khalayak melalui pemutaran publik, festival film, serta open screening di komunitas-komunitas perfilman dan ruang-ruang alternatif pemutaran di Indonesia. Penyajian karya film animasi objek *Makataik Ti'ti* tidak dimaknai semata-mata sebagai pemutaran film, melainkan sebagai pengalaman visual dan naratif yang mengajak penonton memasuki dunia imajinatif tokoh Limo. Melalui tata artistik yang dibangun berdasarkan prinsip Nirmana, film ini menghadirkan ruang simbolik dan spiritual yang mendorong keterlibatan perseptual dan interpretatif penonton terhadap makna visual yang ditampilkan.

Dalam konteks ini, penyajian karya menitikberatkan pada penciptaan atmosfer visual yang imersif, di mana ruang pemutaran diupayakan mendukung pengalaman estetik

penonton terhadap konstruksi ruang, komposisi, bentuk, warna, dan tekstur yang merepresentasikan imajinasi Limo.

Penyajian karya juga menjadi momen refleksi atas keberlanjutan nilai-nilai leluhur Mentawai dalam konteks kekinian, dengan mempertemukan warisan budaya lokal dan format visual animasi kontemporer. Dengan demikian, film *Makataik Ti'ti* tidak hanya menyampaikan cerita, tetapi juga menawarkan ruang kontemplatif bagi penonton untuk merasakan, menafsirkan, dan merefleksikan nilai-nilai spiritual serta estetika visual yang dihadirkan melalui tata artistik film.

HASIL

Penelitian Dalam penciptaan film animasi *Makataik Ti'ti*, penulis berperan sebagai penata artistik pada tahapan Pra produksi, Produksi, dan Paska produksi. Penataan artistik tidak hanya berfungsi sebagai pengisi ruang visual, tetapi sebagai media utama untuk memvisualisasikan imajinasi dan pengalaman batin tokoh Limo. Konsep tata artistik diwujudkan melalui penerapan prinsip-prinsip Nirmana untuk membangun ruang imajinatif yang merepresentasikan alam roh. Prinsip-prinsip tersebut meliputi keseimbangan, kesatuan, irama, repetisi, proporsi, penekanan, dan kontras, yang berfungsi sebagai pedoman dalam menyusun elemen visual agar membentuk komposisi yang tidak hanya estetis, tetapi juga naratif dan simbolik, khususnya pada scene 4A, 7, dan 9.

Prinsip Nirmana berperan sebagai kerangka visual dalam membangun pengalaman imajinatif tokoh Limo. Melalui pengelolaan unsur titik, garis, bidang, warna, tekstur, serta ruang, penataan artistik mampu membentuk struktur visual yang tidak hanya harmonis, tetapi juga bermakna secara simbolik. Ruang imajinasi dalam film ini diposisikan sebagai ruang antara, yaitu wilayah transisi antara realitas fisik dan dunia spiritual, sehingga visual tidak disusun berdasarkan logika ruang konvensional, melainkan diarahkan untuk menciptakan kesan ambigu, transendental, dan penuh simbol.

Penataan artistik dalam film ini memadukan media digital dan media fisik sebagai strategi visual utama. Media digital dihadirkan melalui goresan visual (brush) yang bersifat ekspresif dan nonrepresentasional sebagai simbol energi dan kehadiran leluhur yang tidak kasatmata. Goresan ini menciptakan ilusi gerak melalui pengolahan garis, ritme, dan transparansi yang merepresentasikan kondisi imajinatif tokoh Limo saat berusaha memahami pesan spiritual yang diwariskan kepadanya. Sementara itu, media fisik dihadirkan melalui set, properti, dan material yang memiliki tekstur serta volume nyata, sehingga mampu menghadirkan dimensi visual yang hidup dan menjadi jembatan antara ruang imajinasi dan realitas visual dalam konteks stopmotion.

Dalam aspek material, kertas menjadi medium yang paling dominan digunakan dalam perancangan set dan properti visual. Pemilihan kertas didasarkan pada karakter materialnya yang organik, fleksibel, dan mudah diolah, sehingga mampu menghadirkan kesan hidup sekaligus mendukung nuansa spiritual yang ingin dibangun. Media digital digunakan secara terbatas dan terkontrol sebagai aksentuasi simbolik yang menyatu dengan elemen fisik tanpa menghilangkan dominasi material nyata. Integrasi kedua media ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman visual yang utuh dan selaras dengan konsep imajinasi spiritual dalam film *Makataik Ti'ti*.

PEMBAHASAN

1. Scene 1, Uma, Day

Pada scene 1 penulis memperlihatkan sebuah Uma yang di tinggali oleh Limo dan ibunya yang sedang berbaring sakit. Sebelum kematian ibunya, Limo diberi sebuah wasiat berupa daun.



Gambar 1.

Scene 1 film Makataik ti`ti
(Sumber: : M. Athar Rizkillah, 2026)

2. Scene 2, Uma, Night

Pada Pada scene 2 ini penulis memperlihatkan sebuah teras Uma dan beberapa tetua sedang mempersiapkan ritual kematian ibu Limo, dimalam itu juga Limo ditertawakan karena dibalik kain yang bereada di punggungnya tampak tato rusak. Sebelum ritual mulai Limo murung da meninggalkan Uma.

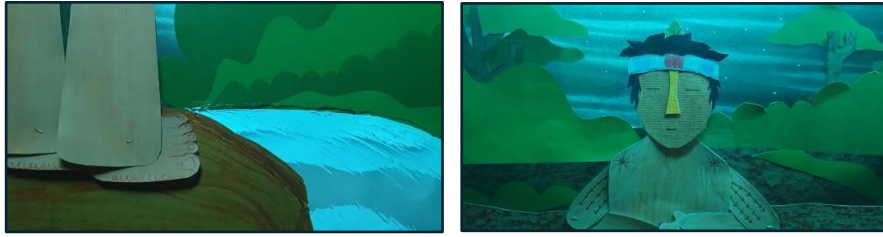


Gambar 2.

Scene 2 film Makataik ti`ti
(Sumber: M. Athar Rizkillah, 2026)

3. Scene 3, Tepi Sungai, Night

Pada scene 3 ini penulis memperlihatkan Limo berjalan menuju sungai, lalu limo membuang wasiat yang diberi ibunya, dibalik semak, bersembunyi kakek Jei sedang memperhatikan limo, Limo melangkahkan kaki yang bercahaya menuju Uma.



Gambar 3.

Scene 3 film Makataik ti`ti
(Sumber: M. Athar Rizkillah, 2026)

4. Scene 4, Uma, Night

Pada scene 4 penulis memperlihatkan suasana Uma pada malam hari, tampak Limo mengambil alas kepala untuk tidur, Limo memasuki alam mimpi dan bertemu dengan ibunya, didalam mimpi Limo ditanyakan perihal wasiat yang diberikan, disaat itu kakek jei melihat tato pada punggung Limo bercahaya.



Gambar 4.

Scene 4 film Makataik ti`ti
(Sumber: M. Athar Rizkillah, 2026)

KESIMPULAN

Berdasarkan Film animasi Makataik Ti'ti merupakan karya animasi stopmotion yang memanfaatkan pendekatan tata artistik sebagai bahasa utama untuk merepresentasikan pengalaman batin dan spiritual tokoh Limo. Penerapan teknik stopmotion berbasis papercut tidak hanya berfungsi sebagai metode produksi, tetapi menjadi strategi artistik yang memungkinkan pengolahan ruang, bentuk, dan atmosfer secara imajinatif sesuai dengan kebutuhan naratif. Penerapan prinsip-prinsip Nirmana pada elemen visual seperti garis, bidang, warna, tekstur, komposisi, dan keseimbangan membentuk dunia visual yang tidak realistis dan bersifat halusinatif. Distorsi ruang, pergeseran skala, serta komposisi yang tidak stabil dimanfaatkan sebagai cara untuk menegaskan kondisi psikologis tokoh serta menghadirkan alam roh sebagai pengalaman visual yang hidup. Dalam konteks ini, stopmotion tidak hanya menjadi teknik animasi, tetapi berperan sebagai medium ekspresi artistik yang memperkuat makna cerita.

Pengelolaan tata artistik dilakukan secara konsisten di seluruh adegan, sehingga prinsip Nirmana menjadi landasan visual utama dalam film. Keseluruhan proses ini menunjukkan bahwa penerapan artistik stopmotion dalam *Makataik Ti'ti* mampu membangun kesatuan estetika, memperkuat atmosfer spiritual, serta menjadikan visual sebagai sarana utama dalam menyampaikan pengalaman batin dan transformasi tokoh.

Penerapan prinsip-prinsip Nirmana dalam tata artistik film animasi *Makataik Ti'ti* melalui teknik stopmotion menunjukkan bahwa pendekatan visual dapat menjadi media utama dalam membangun makna naratif dan atmosfer emosional. Oleh karena itu, pengkarya atau mahasiswa yang tertarik pada animasi stopmotion disarankan untuk tidak hanya berfokus pada aspek teknis produksi, tetapi juga pada perancangan bahasa visual yang memiliki dasar konseptual dan estetis yang kuat.

Pengarah artistik perlu memperkaya pengalaman visual melalui proses observasi, eksplorasi, serta kajian terhadap berbagai karya animasi, khususnya film stopmotion dan karya seni visual lainnya. Pengalaman ini berperan penting dalam membentuk kepekaan terhadap bentuk, warna, ruang, dan komposisi, sehingga prinsip Nirmana tidak hanya dipahami secara teoretis, tetapi dapat diterapkan secara kreatif dalam perancangan visual.

Dalam proses produksi, disarankan untuk membuat uji coba atau sampel elemen artistik sejak tahap praproduksi, baik berupa desain latar, karakter, maupun simulasi ruang dan pencahayaan. Langkah ini dapat membantu memperkirakan kebutuhan teknis, menghemat waktu saat pengambilan gambar, serta meminimalkan kesalahan ketika melakukan pengulangan set atau reset adegan.

Selain itu, penguasaan dasar animasi seperti timing dan spacing perlu menjadi perhatian utama bagi pengkarya yang merangkap sebagai animator. Kedua aspek tersebut sangat menentukan kualitas gerak dalam stopmotion. Latihan berkelanjutan dan eksperimen visual akan membantu menghasilkan pergerakan yang lebih alami serta memperkuat kesatuan antara gerak, ruang, dan suasana visual dalam film.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnheim, R. (1974). *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. Berkeley: University of California Press.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2013). *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill.
- Eisner, E. W. (2002). *The Arts and the Creation of Mind*. New Haven: Yale University Press.
- Hidayat, R. (2010). *Nirmana: Dasar-dasar Seni Rupa*. Bandung: ITB Press.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Lester, P. M. (2014). *Visual Communication: Images with Messages*. Boston: Wadsworth.
- Munsterberg, H. (2005). *The Film: A Psychological Study*. New York: Dover Publications.
- Prakosa, G. (2010). *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: FFTV-IKJ Press.
- Santosa, I. (2010). *Nirmana Dwimatra*. Bandung: Jurusan Seni Rupa FSRD ITB.
- Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. London: Routledge.
- Widagdo, A. (2001). *Desain dan Kebudayaan*. Bandung: ITB Press.