

# PENYAMPAIAN CERITA SUNSET DEITY DALAM PAMERAN MULTIMEDIA EKSPERIMENTAL

Fiona Priscilla Tambunan

Hafiz Aziz Ahmad, Ph. D

Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: [ona.priscilla@yahoo.com](mailto:ona.priscilla@yahoo.com)

**Kata Kunci** : Pameran, Multimedia, Storytelling, Sunset Deity

---

## Abstrak

Setiap *storytelling* berupaya untuk membawa cerita menemukan audiensnya melalui medium tertentu. Di era perkembangan informasi dan teknologi, *storytelling* memiliki kesempatan eksplorasi medium-penceritaan baru yang lebih luas – *multimedia storytelling*. Salah satu inisiator pengembang konten multimedia di Indonesia adalah perusahaan perintis bernama *Merchant of Emotion*– sebuah rumah produksi yang bercita-cita secara konsisten menerbitkan dan menjual cerita-cerita orisinalnya dalam bentuk *franchise*. Pada tahun 2014 – 2015 ini, *Merchant of Emotion* merilis cerita pertamanya bertajuk *Sunset Deity*. Medium pertama yang dipilihnya adalah Pementasan Teater Multimedia. Untuk melanjutkan upaya *storytelling* dan *franchising* dari *Sunset Deity* ini, kemudian dirancang sebuah pameran multimedia eksperimental yang mengutamakan aspek *storytelling*.

## Abstract

*Storytelling enables the story to reach the audience through such particular media. In the era where the information and technology is developing rapidly, the opportunity to explore a new media is widely open – hence, now, there is a new field known as a multimedia storytelling. In Indonesia, there is a start-up company named Merchant of Emotion – a production house which focus in pioneering multimedia storytelling development and franchise. In between 2014 – 2015, Merchant of Emotion releases, their first featured story titled Sunset Deity. The story was first released in multimedia theatre production. To continue the storytelling and franchising process of Sunset Deity, thereafter, a new attempt is developed; a multimedia experiment exhibition.*

---

## 1. Pendahuluan

*Storytelling*, sebagaimana yang disampaikan oleh Berice Dudley pada bukunya *About Storytelling: A Practical Guide* (1998), adalah upaya atau kecerdasan untuk membawa cerita menemui audiensnya dengan cara atau medium penceritaan tertentu sehingga bisa memperkaya pengalaman dan pemahaman penonton atas makna cerita yang disampaikan.

Secara praktis, medium penceritaan mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi informasi, dan ekonomi sehingga membuka peluang untuk menemukan cara-cara presentasi baru dalam *storytelling*. Salah satu kesempatan yang ditawarkan adalah cara presentasi dengan menggunakan lebih dari satu medium penceritaan melalui bantuan komputer. Dengan bantuan komputer, *storytelling* dapat dipresentasikan dengan mengkombinasikan teks, audio, visual, animasi, potongan video, dan konten lainnya dengan fitur-fitur interaktif. Kemajuan ini disebutkan oleh Ken Jordan dan Randall Packer dalam *From Wagner to Reality* (2002) sebagai upaya yang menawarkan pengalaman dan pemahaman atas makna cerita yang lebih imersif dengan membangun interaktivitas antara penonton dengan cerita.

Bagi negara-negara peringkat atas *Creative Productivity Index* (Asian Development Bank, 2014), kesempatan berkreasi dalam menyajikan konten-konten multimedia mulai digarap dengan baik. Salah satu percobaan yang menarik perhatian belakangan ini muncul dari Ghibli Studio di Jepang. Setelah sukses dengan judul-judul *Grave of The Fireflies*, *My Neighbor Totoro*, *Kiki's Delivery Service*, *Princess Mononoke*, dan *Spirited Away*, Studio Ghibli merekreasi aset-aset cerita dan visual yang dimiliki, untuk kemudian dihadirkan di Museum Ghibli dalam karya-karya tiga dimensi, dengan tampilan proporsi yang berani dan menantang, dan dikemas sebagai konten multimedia interaktif maupun media baru. Dengan demikian, pengunjung museum diajak untuk mengalami *storytelling* yang berbeda dari menonton film animasi.

Di Indonesia dengan iklim industri kreatif yang masih belum lengkap secara sistemik, upaya eksplorasi konten-konten multimedia masih belum banyak tersentuh. Salah satu inisiator pengembang cerita secara multimedia adalah suatu perusahaan perintis bernama *Merchant of Emotion Studio* (MOE). Pada tahun 2014 – 2015 ini, MOE merilis cerita

pertamanya bertajuk *Sunset Deity*. Medium pertama yang dipilihnya adalah Pementasan Teater Multimedia. Untuk melanjutkan upaya *storytelling* dan *franchising* dari *Sunset Deity* ini, kemudian dirancang sebuah pameran multimedia eksperimental yang mengutamakan aspek *storytelling*.

## 2. Proses Studi Kreatif

Rancangan pameran multimedia eksperimental *Sunset Deity* ini pada dasarnya memiliki tujuan yaitu mengemas cerita *Sunset Deity* dalam suatu media penceritaan multimedia eksperimental. Tujuan ini bermanfaat untuk mengenalkan cerita *Sunset Deity* pada khalayak yang lebih luas dan menambah kekayaan intelektual properti dari MOE.

Kalangan yang menjadi sasaran utama dari pameran ini adalah kelompok remaja akhir dan dewasa muda dengan rentang umur 18 – 25 tahun, memiliki motivasi psikologi *Experiencer* dan *Innovators* berdasarkan pendekatan VALS pada rentang tren pasar di tahun 2014 – 2015. Kelompok pasar ini didefinisikan tanpa mengindahkan kelompok pasar yang sudah pernah mengenal cerita ini, maupun yang belum.

Pilihan pameran sebagai medium penceritaan sendiri bercermin pada *Gumgum Gumilar* (2010) bahwa pameran adalah medium penceritaan yang memungkinkan para pengunjung (audiens) menikmati cerita (konten) dengan stimuli panca indra sehingga memikat perhatian dan efek dramatis/variasi lebih besar karena bersifat konkrit, nyata.

Dalam proses perancangannya, desain pameran hendak mempertimbangkan keterlibatan pengunjung, salah satu pendekatan perancangan adalah variabel-variabel dasar dalam proses penerimaan *storytelling* yang disampaikan Eric Miller (2008) yaitu memproyeksikan karakter cerita kepada penonton sehingga penonton, seiring *storytelling* berjalan, penonton dapat mengidentifikasi, mengimajinasikan, dan mengimitasi karakter cerita tersebut. Dalam tahap praktisnya, pendekatan karya-karya *cinemagraph* dan konsep *looping* menjadi salah satu modul dasar solusi desain. Kevin Burg, salah satu seniman perintis *cinemagraph*, pada sesi wawancaranya dengan Joseph Lim (2014), menyatakan bahwa *cinemagraph* adalah sebuah “fotografi yang hidup” dimana terdapat elemen gambar yang diam dan hanya sebagian kecil elemen gambar yang bergerak. Konsep pergerakan dalam sebuah *cinemagraph* adalah *looping*, terus-menerus, secara natural. Setiap narasi biasanya memiliki bagian awal, tengah, dan akhir, namun, dengan pendekatan *looping*, narasi tidak dihadirkan dalam bentuk “mengalir” melainkan “sirkular”. *Looping* membuat cerita terjadi secara “langsung” (Sorgatz, 2013.)

### MOE dan *The Beginning of Sunset Deity*

*The Beginning of Sunset Deity* adalah cerita pendek yang ditulis oleh Sutansyah Smarahakim. Cerita dimulai ketika *The Nameless Boy* untuk pertama kalinya bertemu dengan anak perempuan teman sebayanya. Anak perempuan itu kemudian memperkenalkan diri sebagai *Sun*. Dunia, ketika itu mulai mengenal siang hari. Bersama *Sun*, *The Nameless Boy* menjelajahi dunia yang masih belum rampung tercipta,

Namun begitu, romansa pertama di dunia berakhir seiring dengan takdir. Sang Pencipta mulai menghadirkan Bulan ke dunia. Malam akhirnya datang dan ketidakhadiran *Sun* serta kengerian malam membawa ketakutan. Sang Bocah menolak untuk hidup dalam kefanaan, ia menolak untuk terus-menerus berhadapan dengan *Sun* yang selalu pergi setiap harinya, ia menolak kehadiran Sang Waktu. Karena itu, ia tidak pernah sepenuhnya menjadi manusia. *The Nameless Boy* tumbuh menjadi sesuatu di luar manusia, dialah *strangers* pertama, *Sunset Deity*.

Pada proses pengembangannya, *Merchant of Emotion* (MOE) sudah mengadaptasi *short story* ke beberapa bentuk media dimulai dari konsep visual (karakter, dunia, elemen visual lain), lalu diadaptasi menjadi Online Storybook pada websitenya ([www.merchantofemotion.com](http://www.merchantofemotion.com)), dan juga Teater Multimedia beserta visualisasi untuk kepentingan marketing dan video dokumentasi. Penulis tergabung dalam proses tersebut terutama pada pengembangan konsep visual. Setelah konsep visual sudah cukup banyak, kemudian penulis merancang visual untuk pameran ini secara mandiri.

### 3. Hasil Studi dan Pembahasan

#### Konsep Verbal

Pameran ini dirancang untuk bercerita sekaligus melibatkan pengunjung ke dalam cerita tersebut. Premis cerita yang hendak disampaikan adalah “*perasaan kehilangan The Nameless Boy yang ditinggal oleh The Sun*”. Dalam praktiknya, pengunjung akan diposisikan sebagai *The Nameless Boy* dan mengalami hari bersama *Sun* yang akan menjadi titik pusat interaksi selama pameran – dia lah yang akan menjadi karakter penggerak alur cerita, yang akan menyapa, dan mengajak masuk lebih jauh ke pameran. Karakterisasi ini sejalan dengan cerita *The Beginning of Sunset Deity* dimana *The Nameless Boy* diajak untuk melihat dunia bersama *Sun*.

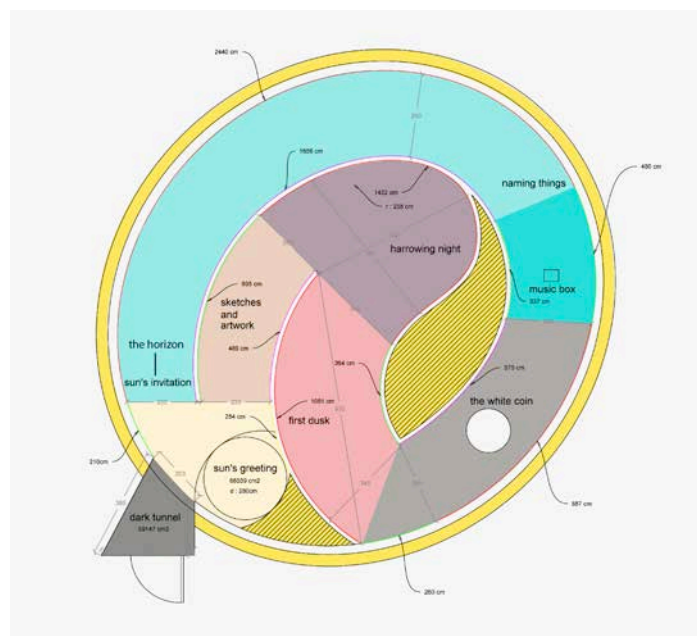
Sebagai pameran yang ingin mengedepankan pengalaman visual bagi pengunjung, maka narasi lebih banyak hadir dalam bentuk visual, teks hadir sebagai pendukung berupa potongan kalimat yang menjadi acuan plot cerita. Pilihan bahasa teks yang dipilih adalah bahasa Inggris mengingat cerita *The Beginning of Sunset Deity* ditulis pertama kali dalam bahasa Inggris.

#### Sistem dan Lokasi Pameran

Dari segi cerita, berangkat dari dua kunci utama dalam pengembangan storytelling pameran ini yaitu “horizon” dan “narasi”, bentuk ruang yang menunjang untuk memaksimalkan konsep tersebut adalah ruangan yang bulat. Melalui hasil survey, salah satu ruang pameran yang berpotensi adalah Galeri Salihara, Jakarta, dengan spesifikasi ruang:

- Luas : 522.361 cm<sup>2</sup>
- Keliling : 2.358 cm
- Tinggi : 3 m

Pameran dibagi menjadi 9 area berdasarkan plot cerita. Secara keseluruhan, isi pameran ini merupakan representasi perjalanan *The Nameless Boy* di awal penciptaan dunia bersama *Sun*. Pada rancangan denah pameran, bentuk bulat sebagai dasar dari “horizon”, kemudian dikembangkan sehingga memiliki lorong sebagai perwujudan dari “narasi”. Pengunjung akan secara tidak langsung mengikuti cerita dalam lorong bentuk lorong tersebut. Bentuk denah dan alur pengunjung yang dibuat “sirkuler” merupakan metafora dari cerita itu sendiri, *A Day with The Sun* – bermula dan berakhir di titik yang sama dengan perasaan yang berbeda (karena sudah melalui perjalanan selama di pameran).



Gambar 1. Denah Pameran

## Visualisasi Pameran

Kepentingan untuk menyampaikan cerita menjadi hal yang mendasari keputusan pengembangan yang diambil. Visualisasi untuk pameran ini dikembangkan berdasarkan *concept art* dan storyboard cerita yang sudah dibuat sebelumnya dan kemudian diterjemahkan menjadi ide-ide intalasi/panel interaktif yang dinilai dapat menyampaikan konten cerita dengan baik. Dari *concept art* tersebut juga diambil skema warna untuk tiap area pameran. Untuk metode eksekusi keseluruhannya menggunakan metode *digital* untuk memudahkan mengolah data ke dalam animasi atau *motion graphic* dan keperluan multimedia *digital* lainnya.

### Area Pameran

Tiap area memiliki acuan visual dan premis yang hendak disampaikan. Agar maksud cerita dapat tersampaikan dengan baik maka bentuk penyampaian dipilih yang paling sesuai dengan konten tersebut.

#### *The Beginning of All*

Sebagai pembuka pameran, pengunjung akan memasuki sebuah lorong gelap yang berbatas tirai di kedua ujungnya. Area ini merupakan penggambaran dari penciptaan *The Nameless Boy*, yang bermula sebelum dunia.

#### *Sun's Greeting*

Setelah *The Beginning of All*, pengunjung akan keluar dari lorong yang gelap, dan di sana akan tampak sosok yang menyapa dari kejauhan, bersinar, dan terang – ialah *Sun*. Lampu spotlight disorot pada sosok *Sun* yang divisualisasikan dengan teknik *anamorphic* yaitu sebuah karya visual terdeformasi, yang baru akan memperlihatkan bentuk aslinya ketika dilihat dari sudut pandang tertentu. Teknik ini dipilih karena dianggap sesuai untuk menggambarkan adegan kemunculan *Sun* yang memberikan cahaya untuk *The Nameless Boy* melihat.



Gambar 2. Visualisasi Sun dengan Teknik Anamorphic

#### *Sun's Invitation / The Horizon*

Setelah sapaan *Sun*, pengunjung akan memulai perjalanannya di pameran ini. Area ini diawali oleh gestur *Sun* yang menyapa dan mengajak yang dihadirkan dalam bentuk *cardboard*, ditampilkan dalam beberapa potongan gestur, hingga pada akhirnya *Sun* seolah ditampilkan masuk ke dalam salah satu karya pertama di *The Horizon* ini. Tampilan visual berupa *cinemagraph* beberapa lanskap dengan penggambaran cakrawala membentang sepanjang 2.440 cm pada dinding kiri dan 1.656 cm pada dinding kanan.



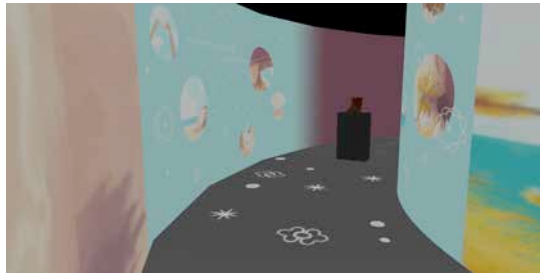
Gambar 3. Salah satu Cinemagraph The Horizon



Gambar 4. Screen Shot Video Walkthrough Area Horizon

### *Naming Things*

Pada area ini, potongan-potongan kejadian dihadirkan dengan ilustrasi-ilustrasi yang lebih fokus, intim, dan menyenangkan. Diceritakan bahwa mereka menamai benda-benda yang mereka temui di dunia tersebut. Dan melalui mata *The Nameless Boy*, pengunjung diharapkan dapat ikut menamai sesuatu yang ia lihat sesuai interpretasi masing-masing. Area ini membentang sepanjang 480 cm di dinding kiri dan 379 cm pada dinding kanan.



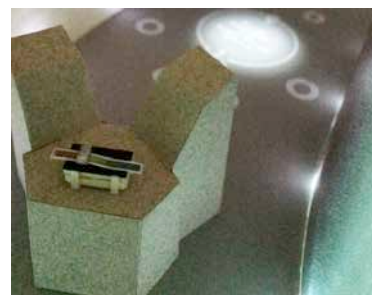
Gambar 5. Screen Shot Video Walkthrough Area Naming Things

### *Music Box*

*Music Box* ini akan dipresentasikan pada suatu meja pameran dengan bentuk *polymorphic* berukuran 30 x 60 x 80 cm. Bentuk *polymorphic* ini dipilih sebagai representasi dari “dunia yang belum selesai” dan disadur dari bentuk panggung Teater Multimedia *Sunset Deity*. Musik yang dimainkan di *Music Box* ini aransemen ulang Penulis dari musik tema *Sunset Deity* yang berjudul *Harrowing Night*. Pada partitur *Music Box* sepanjang 89 cm dan lebar 7 cm ini ditampilkan ilustrasi yang mengisahkan kemunculan Sang Bulan untuk pertama kalinya atau terjadinya *Harrowing Night*.



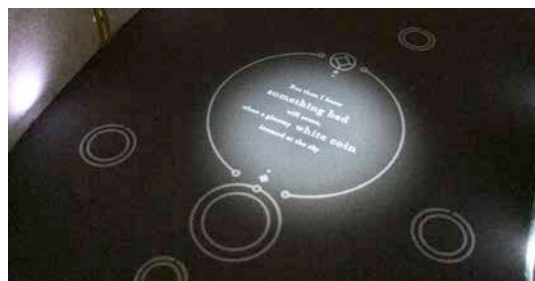
Gambar 6. Simulasi Memainkan Music Box



Gambar 7. Foto Maket Area Music Box

### *White Coin*

Pada ruang pameran *White Coin*, cahaya ruang diminimalisir dan difokuskan hanya dari atas ke bawah, menyorot sepotong kalimat yang menandai kedatangan malam. Sepotong kalimat tersebut ditampilkan dalam sebuah komposisi grafis yang disinari cahaya.



Gambar 8. Foto Maket Area White Coins

### *First Dusk*

Setelah melihat *White Coins* yang fokus dan minim, pengunjung diajak sekali lagi untuk melihat sebuah ekposisi besar mengenai *First Dusk*. Area ini merupakan penggambaran dari kepergian *Sun* untuk pertama kalinya. Senja ditampilkan dalam bentuk *cinemagraph* dan format *looping* dalam layar selebar 1.061 cm x 300 cm.



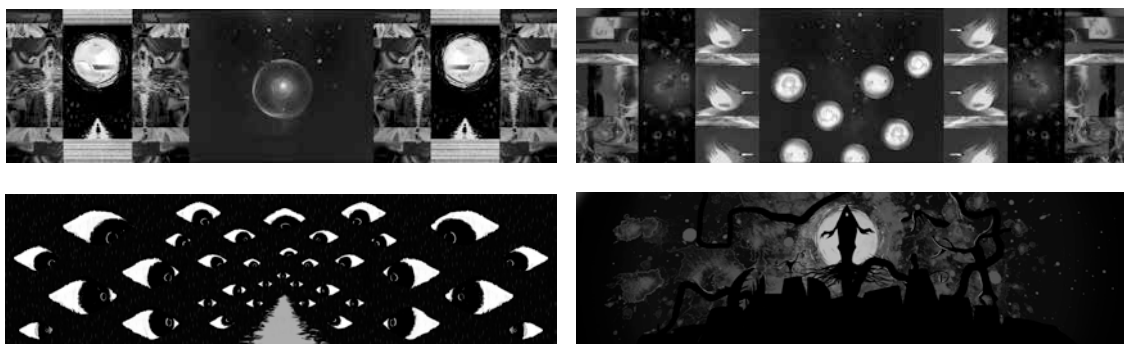
Gambar 9. Screen Shot Video Walkthrough Area First Dusk

### *Harrowing Night*

Berseberangan secara asimetris dengan *First Dusk*, pengunjung akan langsung dihadapkan dengan penggambaran malam yang pertama di dunia – *The Nameless Boy* untuk pertama kalinya ditinggalkan *Sun* dan berkenalan dengan para *Night Creatures* dan *Moon*. Dengan bentang layar total 1.060 cm x 300 cm, layar dibagi menjadi tiga area, layar utama 360 cm x 300 cm dan dua layar di samping 350 cm x 300 cm. Pada dua layar samping akan diputar *motion graphic* terus menerus. Namun pada layar utama, pengunjung dapat memainkan simulasi *Harrowing Night* dengan Kinect sebagai *Nameless Boy* dan pada suatu titik permainan simulasi, dua layar samping akan kembali menjadi satu dengan visual layar utama menjadi satu layar lebar



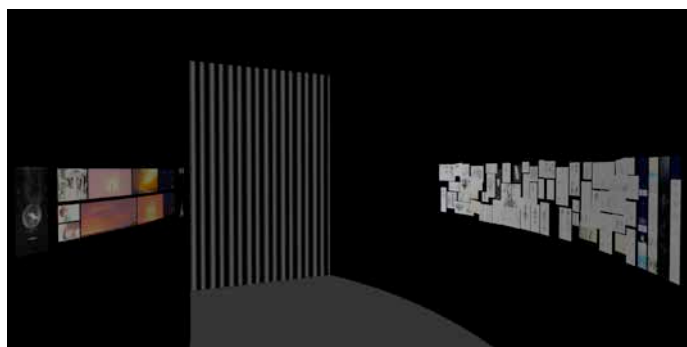
Gambar 10. Foto Maket Area Harrowing Night



Gambar 11. Screen Shot Harrowing Night

### Sketches

Sebagai akhir pameran, terdapat panel sebagai tempat pemajangan sketsa awal yang menjadi bukti segala karya yang terpajang berawal dari sketsa berkali-kali. Sketsa dan konsep visual ini ditampilkan sebagai bentuk apresiasi dari lalu-lintas ide dan konsep dibalik sebuah karya.



Gambar 12. Screen Shot Video Walkthrough Area Sketches

## 4. Penutup / Kesimpulan.

Sebagai pameran multimedia yang menitikberatkan pada *storytelling*, aspek terpenting yang dipertimbangkan selama proses perancangan adalah benang merah pemersatu konten dari keseluruhan visual yang tampil. Pada rancangan ini, kata kunci yang menjadi benang merah adalah *horizon*. Dalam karya-karya visual, bentuk *horizon* selalu menjadi latar gambar dari seluruh karya visual yang tampil, namun demikian ilustrasi latar gambar yang berbeda dalam setiap karya visual memperlemah kesan *horizon* yang ingin dicapai. Arahan visual untuk menyambungkan ilustrasi latar menjadi satu keseluruhan mungkin bisa menjadi salah satu solusi desain dalam mempertegas *horizon* yang ingin dicapai.

Selain dari konten, sebagai pameran, maka terdapat pertimbangan-pertimbangan teknis yang perlu dipastikan kembali seperti, ukuran teks pada gambar, rute keluar untuk alasan keamanan, arus dan keleluasaan pengunjung dalam berkeliling dan menikmati karya, teknis posisi peletakan dan peletakan proyektor, dan desain audio serta perencanaan budget agar rancangan pameran ini dapat terealisasi di kemudian hari.

## Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada Dra. Ifa Safira Sagir, M.Si. selaku kordinator tugas akhir, serta Tri Adi Pasha, S.Mn, Triyadi Guntur, S.Sn.,M.Sn. Dr. Alvanov Zpalanzani, MM., Dra. Riama Maslan Sihombing, M.Sn., dan Drs. Iman Sudjudi, M.Sn selaku konsultan dalam merampungkan karya tugas akhir.

## Daftar Pustaka

Asian Development Bank. 2014. *Creative Productivity Index*. [Online]. Tersedia di: <http://www.adb.org/publications/creative-productivity-index-analysing-creativity-and-innovation-asia> (diakses pada 07 Maret 2015, 10.06)

Berice, Dudley. dan Helen, Mc Cay. 1998. *About Storytelling: A Practical Guide*. New South Wales: GHR Press

Gumilar, Gumgum. 2010. *Bahan Ajar: Produksi Media Public Relations*. [Online]. Tersedia di: <http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/387/jbptunikompp-gdl-gumgumgumi-19313-7-7-pameran> (diakses pada 07 Maret 2015, 9.45)

Jordan, Ken, dan Randall Packer. 2002. *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*. Amerika Serikat: Norton & Company, Inc.

Lin, Joseph. 2014. *When Photos Come to Life: The Art of the Cinemagraph*. [Online]. Tersedia di: <http://time.com/3388024/when-photos-come-to-life-the-art-of-the-cinemagraph/>

Miller, Eric. 2011. *Theories of Story and Storytelling*. [Online]. Tersedia di: <http://what-when-how.com/social-sciences/storytelling-social-science/> (diakses pada 07 Maret 2015, 09.53)

Sorgatz, Rex. 2013. *Trapped in The Loop*. [Online]. Tersedia di <http://tribecafilm.com/stories/trapped-in-the-loop-edward-snowden-gifs-vine-instagram> (diakses pada 07 Maret 2015, 10.10)