Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Observasi dan Eksperimen Literatur

Menurut Gilland (2009) dalam melakukan observasi, animator perlu benar-benar merasakan elemen yang akan dibuat. Bukan sekedar bentuk dasar, tetapi detil dan sifat dari elemen tersebut.

3.1.1. Cipratan

Gilland (2012) menjelaskan salah satu cara mengobservasi bentuk dari elemen. Menurut Gilland observasi dapat berupa pengumpulan data bentuk-bentuk logo dari sebuah elemen yang berkaitan.

Gambar 3.1. Logo-logo astrologis dari air, Akuarius

(Gilland, J. (2012). *Elemental Magic Volume II: The Technique of Special Effects Animation.* MA: Focal Press.)

UMN

Namun dalam mengobservasi cipratan hal terbaik menurut Gilland (2012) yang perlu dilakukan adalah dengan mengambil foto dari setiap percobaan yang kita lakukan. Untuk cipratan-cipratan dapat dilakukan eksperimen pada kolam, kubangan air dan semacamnya.

Pada adegan nomor enam dalam film Concordia, karakter utama berlari melewati kubangan air di jalan. *Setting* suasana pada adegan tersebut adalah beberapa hari setelah musim salju, sehingga masih banyak kubangan air bekas lelehan salju di jalanan. Beberapa foto yang berkaitan dan dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam pembuatan *hand-drawn special effects* pada adegan ini adalah,

Gambar 3.2. Kubangan Besar

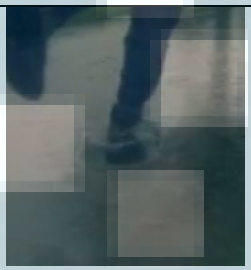
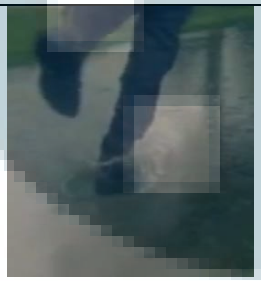
(http://i1.ytimg.com/vi/MbJykJE7zyY/hqdefault.jpg)

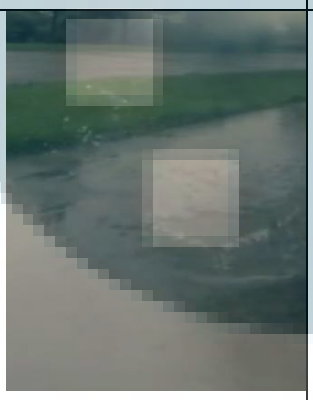
Gambar 3.3. Kubangan Kecil

(millstonehotel.co.uk/files/wellies-puddle-splash.jpg)

Dalam proses eksperimen yang dilakukan, penulis mengamati pergerakan dari cipratan genangan air.

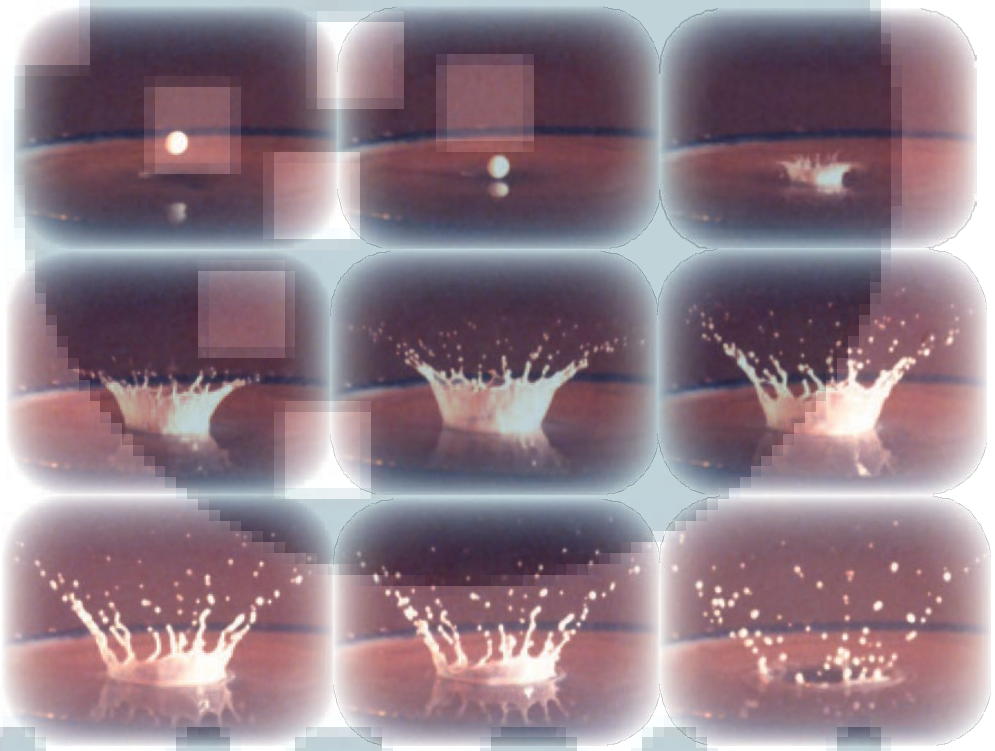
Tabel 3.1. Cipratan Air

Nomor Keyframe	Gambar	Jumlah Frame	Keterangan
1		1	Air mulai terpental keatas karena terinjak
5		1	Bentuk air masih menyatu tanpa terlalu banyak detail berupa butir air yang terlihat
10		1	

15		1	Air mulai terpecah dan semakin bergerak melebar
20		1	Air mulai turun dan berupa butiran-butiran
25		1	Air kembali ke tanah

Karena video diatas adalah *live action,* maka cipratan yang tercipta mengalami perubahan bentuk di setiap framenya (per 1 frame) meski tidak terlalu signifikan. Orang dewasa yang berlari melewati genangan air akan menciptakan cipratan yang tidak terlalu besar. Pengaruh dari besarnya cipratan air tergantung dari berat dan jumlah volume air. Dapat dilihat dari contoh diatas bahwa dengan volume air yang besar (di tepi laut) dan volume yang lebih kecil (genangan air)

akan menciptakan cipratan yang berbeda. Hasil cipratan yang dihasilkan oleh orang dewasa dan anak kecil juga dapat menghasilkan cipratan yang berbeda. Sedara umum, cipratan air bergerak secara vertikal dan melebar, lalu ditarik kembali oleh gravitasi bumi sebagai energi pendukung. Ketika bergerak menurun, air tersebut menjadi lebih terpecah-pecah dan perlahan hilang kembali ke asal genangan.



Gambar 3.4. Pergerakan Dasar Sebuah Cipratan

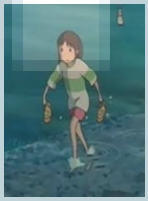
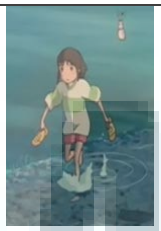
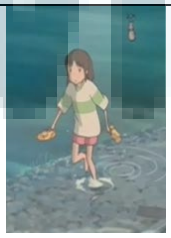
(Gilland, J. (2009). *Elemental Magic: The Classic Art of Hand-drawn Special Effects Animation.* MA: Focal Press.)

Pada film Concordia, karakter utama berlari ditengah-tengah genangan air dan juga seorang anak kecil, maka hasil cipratan yang dihasilkan tidaklah besar. Pembuatan efek cipratan dapat di sederhanakan tanpa perlu menggambar perubahan disetiap framenya. Seperti cipratan yang terdapat pada film yang dibuat

oleh studio Ghibli yaitu *"Spirited Away"(Sen to Chihiro no Kamikakushi).* Efek cipratan yang dimaksud telah mengalami penyederhanaan sehingga satu frame dapat digunakan sampai tiga frame berikutnya (per 3) dan tetap terlihat baik dan realistis.

Tabel 3.2. Penyederhanaan Ghibli Studio, Spirited Away

Sumber: Studio Ghibli

Nomor Keyframe	Gambar	Jumlah Frame
1		2
2		3
3		2
4		3

Adegan Chihiro berlari diatas genangan ini merupakan adegan yang cukup singkat. Karena cipratan yang tercipta termasuk kedalam cipratan yang kecil, maka jumlah *keyframe* yang digunakan adalah empat ,sesuai dengan pernyataan Gilland (2009) tentang jumlah *frame* yang dibutuhkan. Pada adegan ini efek air dibuat menjadi lebih sederhana. Saat air bergerak turun, air tersebut tidak terpecah menjadi detail-detail kecil. Air yang terlihat juga tidak memiliki garis luar/*outline*. Hal ini menyebabkan efek air tersebut menjadi terkesan lebih ringan, dan berfungsi sebagai pemanis adegan.

3.1.2. Api

Gilland (2012) melanjutkan dengan pembuatan api unggun yang masih menggunakan teknik fotografi. Dari foto api yang dikumpulkan, bisa didapatkan berbagai bentuk-bentuk (*shape*) yang pada akhirnya nanti akan sangat membantu pada proses pembuatan animasi.

Gambar 3.5. Teknik mengambil bentuk dari foto asli

(Gilland, J. (2012). *Elemental Magic Volume II: The Technique of Special Effects Animation.* MA: Focal Press.)

Pada adegan ke dua puluh empat pada film Concordia, terdapat adegan yang memperlihatkan tempat penyekapan kaum kartun. Tempat tersebut berbentuk seperti penjara yang gelap dan agak lembab. Pada adegan tersebut terdapat api unggun di tengah-tengah tempat para kaum kartun menghangatkan badan.

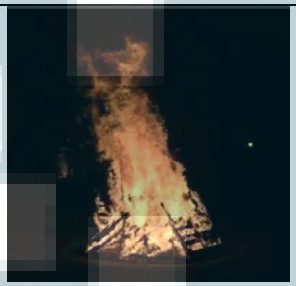
Gambar 3.6. Api Unggun

(grokwannabe.files.wordpress.com/2011/12/campfire2.jpg)

Tabel 3.3. Pergerakan Api

Sumber: www.youtube.com/watch?v=6GltQnu-iM0

Keyframe	Gambar	Jumlah Frame
1		1

2		1
3		1
4		1
5		1

Seperti yang sudah dibahas sebelumnya, gerakan dasar api adalah tenang pada awalnya. Namun setelah angin mulai berpengaruh dan mengganggu ketenangan tersebut, api menjadi berkelok-kelok dan terkadang terpecah-pecah dibagian ujungnya. Pada gambar diatas, api terdapat di luar ruangan dan terpengaruh oleh banyak sekali angin terutama dari arah kanan. Angin tersebut

menyebabkan api menjadi condong ke arah kiri dan memiliki pergerakan signifikan di bagian atas.

Tetapi, gerakan api yang dimaksud juga dapat mengalami penyederhanaan. Seperti yang terdapat pada film “Tales from Earthsea” (*Gedo Senki*). Pada adegan tersebut terdapat api unggun dengan gerakan dan warna yang sangat sederhana. Kain yang digunakan oleh karakter tidak bergerak, hal tersebut menandakan bahwa pada adegan itu hanya sedikit angin yang berpengaruh. Penyederhanaan juga terjadi pada penggunaan frame. Satu gambar digunakan untuk dua sampai tiga frame berikutnya. Meski terjadi penyederhanaan, namun tidak membuat animasi yang ada menjadi patah-patah (masih dalam batas normal).

Tabel 3.4. Api Unggun di film Tales from Earthsea

Sumber: Studio Ghibli

Keyframe	Gambar	Jumlah Frame
1		3

2		3
3		3
4		2
5		3

6		2
7		2
8		3

Penulis menggunakan film ini sebagai referensi dengan alasan adegan ini memiliki kemiripan suasana dan efek dengan film concordia. Kondisi disekitar api adalah gelap dan dingin. Angin yang berperan sebagai energi yang mempengaruhi api berhembus pelan dan berskala kecil sehingga menyebabkan pergerakan api tidak terlalu kompleks. Suasana adegan ini akan penulis gunakan sebagai referensi pada efek api unggun yang terdapat di film concordia, dimana api unggun tersebut terletak di dalam sebuah ruangan. Ruangan tersebut tidak memiliki pencahayaan lain selain api unggun. Memiliki tembok yang terbuat dari batu, dengan suasana

lembab dan dingin. Ruangan ini berfungsi sebagai penjara kaum kartun, dilengkapi oleh pintu-pintu dari jeruji besi sehingga terkadang angin dapat masuk dan mempengaruhi pergerakan api.

3.1.3. Asap

Dalam pembuatan *hand-drawn special effects* asap, Gilland (2012) mengatakan bahwa teknik dasar yang digunakan tidak jauh berbeda dengan pembuatan api, yaitu menggunakan foto untuk mendapatkan bentuk. Bentuk yang didapatkan akan selalu berbeda beda dan sangat beragam.

Gambar 3.7. Mengambil Bentuk Asap dari Foto

(Gilland, J. (2012). *Elemental Magic Volume II: The Technique of Special Effects Animation.* MA: Focal Press.)

Pada adegan ke dua puluh delapan di film Concordia, terdapat *hand-drawn special effects* asap yang berasal dari kereta api. Adegan yang dimaksud menampilkan tampak samping sebuah kereta yang bergerak pergi dengan asap yang keluar dari cerobongnya. Beberapa foto yang dapat menjadi referensi pembuatan *hand-drawn special effects* asap pada adegan tersebut adalah,

Gambar 3.8. Kereta Api

(http://images.wallpino.com/050-055/locomotive-54822.jpg

http://www.laceygreen.com/Sections/POI/images/stemtrain.jpg)

Tabel 3.5. Pergerakan Asap Kereta Api
Sumber: www.youtube.com/watch?v=6OgSNQOTw2U

Keyframe	Gambar	Jumlah Frame
1		1
3		1
5		1
7		1

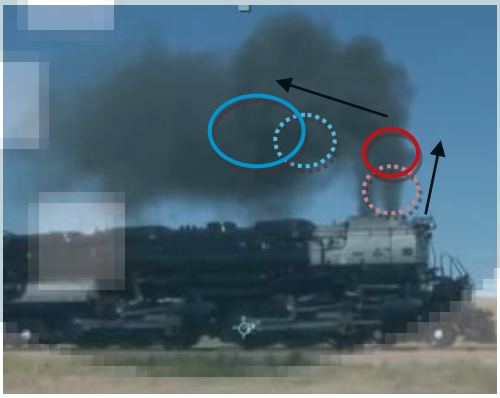
9		1
11		1

Dengan menggunakan video *live action* sebagai referensi animasi, maka akan didapatkan pergerakan disetiap framenya. Posisi gumpalan asap akan terus berubah disetiap frame demi frame.

Apabila diamati dari jarak jauh, bentuk secara keseluruhan dari asap yang keluar dari cerobong tidak terlalu banyak mengalami perubahan. Namun bila diperhatikan lebih lagi, terjadi banyak lontaran dari gumpalan asap yang terdapat pada mulut cerobong. Gumpalan ini bergerak cukup cepat dan ketika sudah menjauhi cerobong terus membesar dan mengalami perlambatan. Asap pada gambar diatas seakan akan bergerak ke arah kiri, hal ini disebabkan oleh angin yang berperan sebagai energi yang berlawanan. Kereta bergerak dari kiri ke kanan, dan angin menghambat pergerakan asap yang keluar dari cerobong sehingga asap tidak bergerak ke atas melainkan terbuang ke arah kiri.

Frame 1

Frame 3



Gambar 3.9. Pergerakan Gumpalan Asap Kereta Api

(http://www.youtube.com/watch?v=6OgSNQOTw2U)

Selain sumber-sumber foto, penulis juga mengumpulkan beberapa referensi yang dapat membantu pengerjaan *hand-drawn special effects* asap pada film Concordia dari beberapa film animasi terdahulu. Satu diantaranya adalah pada film *"Howl's Moving Castle"(Hauru no Ugoku Shiro).* Pada film ini terdapat adegan yang memperlihatkan dengan jelas bagaimana pergerakan asap yang keluar dari cerobong asap kereta api. Pada umumnya pergerakan asap saat

baru keluar dari cerobongnya adalah sama yaitu bergerak keatas. Hal yang paling berpengaruh adalah angin, sehingga terjadi perubahan arah gerak asap tersebut.

Gambar 3.10. Howl's Moving Castle

(Ghibli Studio)

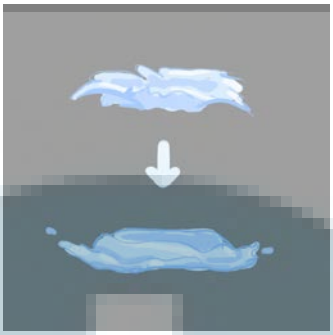
Pada gambar diatas meski sudut pandang yang diambil berbeda, namun pergerakan asap saat keluar dari cerobong tetap sama. Berupa gumpalan-gumpalan asap yang bergerak keatas, lalu membesar dan bergerak sesuai arah angin serta berlawanan dengan arah gerak kereta.

3.2 Eksperimen Sketsa

Setelah melakukan observasi dan mengumpulkan berbagai referensi, penulis melakukan beberapa eksperimen dalam pembuatan sketsa. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan macam-macam bentuk serta gaya gambar yang nantinya akan dipilih yang terbaik untuk digunakan didalam film Concordia.

3.2.1. Cipratan

Untuk sketsa cipratan air, penulis membuat beberapa sketsa,



Gambar 3.11. Contoh Sketsa Cipratan Air

Pada sketsa pertama diatas, penulis membuatnya dengan warna yang lebih cerah, yaitu putih dan biru muda. Pergerakan seperti gambar diatas akan menunjukkan cipratan air yang cukup banyak, namun tidak tinggi karena objek yang berlari adalah seorang anak kecil.

Gambar 3.12. Contoh Sketsa Cipratan Air

Untuk sketsa kedua, dengan pertimbangan karakter sedang berlari dengan cepat maka penulis membuat cipratan yang agak tinggi pada permulaannya. Penulis membuatnya dengan menggunakan warna biru yang lebih banyak untuk mendapatkan gaya yang berbeda dari sketsa sebelumnya. Pada cipratan ini warna putih hanya digunakan sebagai *highlight*.

Gambar 3.13. Contoh Sketsa Cipratan Air

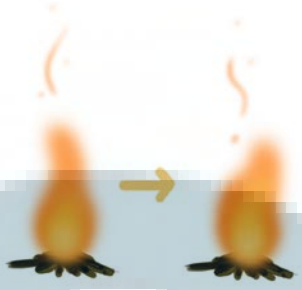
Pada sketsa ketiga, penulis mencoba melakukan penyederhanaan. Warna yang digunakan adalah abu-abu. Penulis menggambarnya dengan bentuk yang lebih menyerupai sketsa dasar (coret-coret) namun tetap memperhatikan konsep dasar gerakan cipratan itu sendiri.

3.2.2. Api

Untuk sketsa api unggun, penulis membuat beberapa sketsa,

Gambar 3.14. Contoh Sketsa Api Unggun

Pada sketsa api yang pertama, penulis membuat api dengan badan yang lebih ramping dan stabil, namun tetap teracak dibagian atasnya sesuai dengan prinsip gerakan api. Penulis membuat sketsa ini dengan pertimbangan angin yang bergerak masuk sangat sedikit dan hanya mengganggu bagian atas api.



Gambar 3.15. Contoh Sketsa Api Unggun

Sketsa kedua yang penulis buat menggunakan efek blur dan *opacity* di seluruh bagian luar api. Penulis membuatnya demikian dengan harapan akan terkesan lebih halus dan lebih menyatu dengan gambar latar belakang. Api diatas juga mengalami pergerakan yang cukup banyak karena adanya pengaruh dari angin.

Gambar 3.16. Contoh Sketsa Api Unggun

Pada sketsa ketiga, penulis membuat gerakan yang bergelombang dari bagian tengah api. Sisi-sisi api juga terlihat lebih lancip untuk mendapatkan kesan yang kuat. Gerakan yang dibuat mulai dari bagian tengah api menunjukkan jumlah angin yang mempengaruhi lebih besar dari sketsa sebelumnya.

Gambar 3.17. Contoh Sketsa Api Unggun

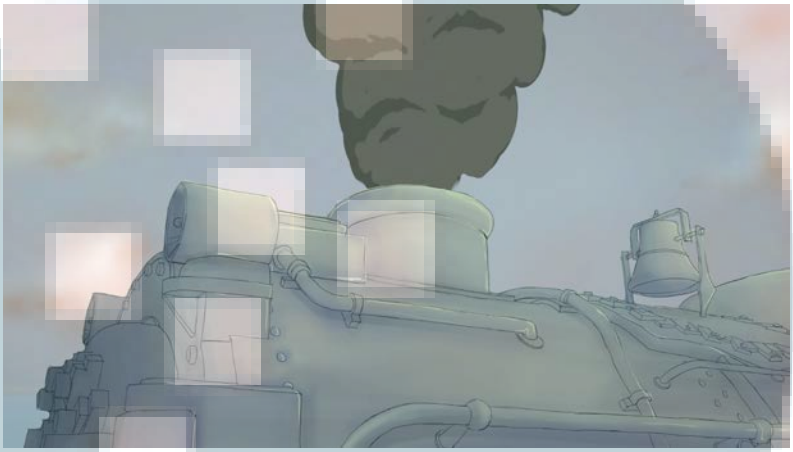
Pada sketsa diatas, penulis membuat api yang lebih pucat dan gerakannya sangat terombang-ambing dari inti api. Penulis membuat api yang pucat karena untuk merepresentasikan keadaan penjara yang begitu menyedihkan, dingin, dan suram. Api tersebut terombang-ambing dari inti apinya menunjukkan angin dingin yang masuk ke dalam penjara secara berkala.

3.2.3. Asap

Untuk sketsa asap, penulis membuat dua sketsa dengan perbedaan *style* gambar,

Gambar 3.18. Contoh Sketsa Asap

Pada sketsa pertama, penulis membuat asap yang bergerak kearah belakang kereta karena kereta mulai berjalan perlahan. Asap menggunakan warna yang lebih pucat karena pengaruh dari warna senja pada gambar langit di latar belakang.



Gambar 3.19. Contoh Sketsa Asap

Sketsa kedua diatas menggunakan tepian yang lebih tegas dan tidak menggunakan gradasi. Penulis membuat asap tersebut dengan mengharapkan mendapatkan kesan kuat, kotor dan kasar pada asap dari cerobong tersebut. Berlawanan dengan sketsa sebelumnya penulis membuat sketsa asap ini dengan menggunakan warna yang lebih gelap.

UMN