

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

“Mimpi Putih Abu-Abu” merupakan film animasi pendek 3D yang diproduksi oleh Fivengers Animation. Film ini mengangkat tema sosial dan pendidikan yang mengisahkan perjuangan seorang anak laki-laki untuk memenuhi kebutuhan hidup keluarganya hingga ia harus putus sekolah. Film ini bergenre drama dan *slice of life*.

Konsep Karya

Film animasi pendek 3D “Mimpi Putih Abu-Abu” menunjukkan kontras antara tokoh anak laki-laki dengan kelas sosial menengah ke bawah yang tergolong pintar dan rajin dengan tokoh anak perempuan dengan kelas sosial menengah ke atas yang ceria dan tidak suka belajar dan bagaimana pengaruh keadaan sosial ekonomi terhadap kedua tokoh.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Ide cerita ini didapatkan dari cerita-cerita pendek di media sosial Instagram yang mengisahkan romansa siswa SMA dan dipadukan dengan fakta masih banyaknya masalah pendidikan yang terjadi di Indonesia.

b. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengunjungi beberapa daerah kumuh di Jakarta dan mengamati orang-orang yang hidup di daerah tersebut, mencari sumber di perpustakaan kampus UMN dan perpustakaan Nasional Indonesia, serta mencari sumber bacaan dari internet.

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

Hasil observasi yang didapatkan dari kunjungan ke daerah kumuh antara lain penampilan orang-orang yang tinggal di daerah tersebut cenderung sederhana. Contohnya, laki-laki di daerah tersebut hanya mengenakan baju kaos dan celana pendek atau bahkan tidak mengenakan baju dan hanya celana saja. Kemudian perempuan di daerah tersebut juga hanya mengenakan baju kaos atau daster saja.



Gambar 3.1 Keadaan Daerah Kumuh di Jakarta

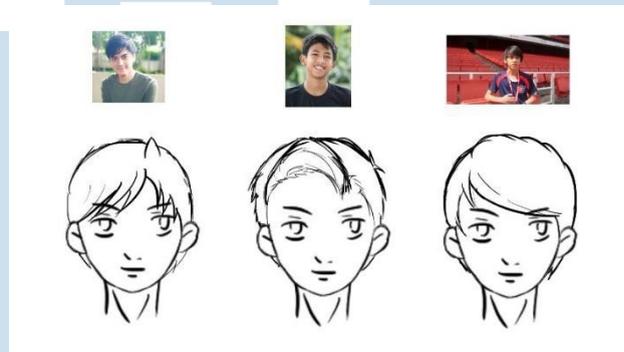
c. Eksperimen

Eksperimen dilakukan dengan mencoba berbagai macam *style* rambut, kostum, *accessories*, dan warna pada tokoh, mempelajari bagaimana tokoh bergerak sesuai dengan kepribadiannya dan diaplikasikan saat melakukan *animating* tokoh.

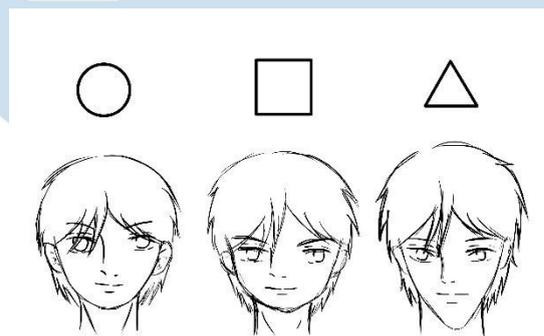
d. Proses Pembuatan Tokoh

Proses pembuatan tokoh dimulai dengan mempertimbangkan pesan-pesan yang ingin disampaikan melalui film animasi pendek 3 dimensi “Mimpi Putih Abu-Abu”. Setelah penulis mengetahui pesan apa yang ingin disampaikan melalui karya film tersebut, kemudian penulis mempelajari bagaimana bentuk dasar tubuh remaja laki-laki dan perempuan. Setelah itu, penulis mencari tahu bagaimana warna kulit dan model rambut untuk kedua tokoh dengan mencari referensi di internet. Setelah referensi ditemukan, penulis mulai melakukan eksplorasi warna kulit dan model rambut untuk kedua tokoh supaya dapat menggambarkan kepribadian kedua tokoh. Kemudian, penulis melakukan penelitian untuk kostum kedua

tokoh dengan mengunjungi daerah kumuh di Jakarta dan mencari tahu pakaian sehari-hari perempuan remaja yang menyukai olahraga. Setelah itu penulis melakukan eksplorasi wajah kedua tokoh supaya sesuai dengan kepribadian masing-masing tokoh.



Gambar 3.2 Eksplorasi Model Rambut Tokoh Arvin



Gambar 3.3 Eksplorasi Bentuk Wajah Tokoh Arvin

Setelah itu, penulis melakukan mencari sumber literatur dari internet untuk mempelajari tentang psikologi warna untuk mencari warna yang cocok untuk diaplikasikan pada kostum kedua tokoh untuk menggambarkan kontras kepribadian pada kedua tokoh. Penulis juga mencari referensi tokoh dari film animasi yang sudah ada untuk menyesuaikan kepribadian kedua tokoh dengan tokoh dari film animasi lain dengan mempertimbangkan teori psikologi warna.

Setelah semua proses yang sudah disebutkan sebelumnya, akhirnya rancangan kedua tokoh siap untuk dijadikan acuan produksi animasi pendek 3 dimensi “Mimpi Putih Abu-Abu”.

2. Produksi:
 - a. Membuat *3D model* tokoh Arvin dan Helena
 - b. Melakukan *texturing* pada tokoh
 - c. Melakukan *rigging* pada tokoh Arvin dan Helena
 - d. Melakukan *animating* pada tokoh Arvin dan Helena
 - e. Menggabungkan tokoh dan aset pada *environment* yang sesuai
 - f. Rendering tokoh yang sudah digabungkan dengan aset dan *environment*.
3. Pascaproduksi:
 - a. Menggabungkan *shot-shot* yang sudah di-render sebelumnya dengan menggunakan Adobe After-Effect
 - b. Memberikan *color correction* pada *shot* sesuai dengan latar waktu, tempat, serta emosi pada tokoh untuk menciptakan efek dramatis pada cerita dengan menggunakan *software* Black Magic Fusion
 - c. Menambahkan audio pada film
 - d. Menambahkan *subtitle* pada film
 - e. *Rendering* hasil akhir film

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA