

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

“Incomplete Set” sebagai animasi pendek yang berdurasi 01:48 menit dengan genre drama dan medium animasi yang berupa *hybrid*. Dengan peran penulis sebagai *animator*, penulis menggunakan *software Adobe Animate cc 2017* untuk menganimasikan tokoh Gumelar dan tokoh lainnya.

Konsep Karya

Konsep Penciptaan: Film “Incomplete Set” ditunjukkan menanggapi hubungan sahabat dalam lingkungan sekolah dan standar kecantikan melalui tokoh Gumelar yang bertubuh besar dan Maria yang berwarna kulit gelap dibanding siswa lainnya.

Konsep Bentuk: “Incomplete Set” sebagai animasi *hybrid* pendek

Konsep Penyajian Karya: “Incomplete Set” menceritakan tentang 2 siswa SMA yang bernama Gumelar dan Maria Lestari dalam mengikuti sebuah lomba tata rias yang diadakan dalam sekolah mereka. Mereka berdua direndahkan oleh partisipan lain dikarenakan ciri khas fisik mereka dengan Gumelar bertubuh besar dan Maria memiliki kulit berwarna sawo matang. Hal tersebut membuat Gumelar merasa ragu pada keinginannya untuk menjadi penata rias, namun Maria tetap menyemangati Gumelar dan mereka berdua bekerja sama untuk membuktikan diri mereka dihadapan siswa lainnya.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Peran penulis sebagai *animator*, ditugaskan dalam menganimasikan tokoh dalam film “Incomplete Set”.

b. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengambil referensi yang dapat mendukung rancangan ekspresi wajah dan gestur tubuh. Penulis mengambil referensi film dari *Youtube* dan beberapa film yang dimiliki oleh penulis.

c. Studi Pustaka

Teori ekspresi wajah digunakan teori dari Eckman & Friesen dan Navarro dengan gestur tubuh digunakan teori dari Givens, Navarro, Larsson. Untuk animasi 2D digunakan teori dari Utami dan untuk animasi 3D digunakan teori dari Sarassasti et al. dan untuk animasi *hybrid* dijelaskan oleh O'Hailey. Untuk 12 prinsip animasi digunakan kumpulan teori dari William, Roberts, F. Thomas, dan Musa et al.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Setelah melakukan observasi, penulis melakukan eksperimen dengan uji coba animasi dalam menentukan metode animasi terhadap rancangan animasi untuk hasil akhir.

2. Produksi:

Produksi dilakukan dari rancangan *storyboard* yang menjadi patokan terhadap rancangan animasi. Rancangan dimulai dari pembuatan *keyframes* untuk menentukan pose dan gerakan tokoh, sebelum dilanjutkan pada *in between* untuk memperjelas gerakan animasi sebelum diberi warna.

3. Pascaproduksi:

Hasil animasi kemudian dikomposisikan dengan menggabungkan aset 3D yang berupa ruangan sebagai latar belakang animasi dengan komposisi warna, cahaya, suara efek dan musik sebelum hasil akhir animasi.