dalam kerumunan. Namun, bukan berarti *introvert* tidak dapat bersosialisasi di dalam keramaian.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Karya yang diciptakan oleh penulis adalah sebuah karya animasi pendek 3D berjudul "Mimpi Putih Abu-Abu", karya film ini menceritakan tentang seorang remaja laki-laki bernama Arvin yang putus sekolah karena keadaan ekonomi keluarganya. Terdapat dua tokoh dalam cerita ini, yaitu Arvin dan Helena, dimana Arvin adalah remaja laki-laki dengan kasta ekonomi menengah ke bawah, hidup serba kekurangan. Sementara Helena adalah remaja perempuan dengan kasta ekonomi menengah ke atas, hidup serba berkecukupan. Kedua tokoh ini memiliki kepribadian yang berbeda. Arvin adalah orang yang *introvert*, pendiam, dan rendah diri, sementara Helena adalah orang yang *extrovert*, senang berteman, naif dan lugu.

Film "Mimpi Putih Abu-Abu" memiliki *genre* Drama dan Slice of Life dengan tema Pendidikan. Film ini memiliki target audience yang dikhususkan untuk remaja Indonesia berusia 12-25 tahun. Film ini memiliki panjang durasi selama kurang lebih 4 menit.

Konsep Karya

Konsep dari penciptaan karya film "Mimpi Putih Abu-Abu" ini adalah film ini merupakan film pendek fiksi animasi yang ingin memperlihatkan pengaruh lingkungan tempat tinggal dan derajat sosial yang dapat memengaruhi sifat kepribadian seseorang.

Konsep Bentuk Karya: 3D short animation

Konsep Penyajian Karya: visual, character development, pergerakan tokoh.

NUSANTARA

Tahapan Kerja

1. Pre-production:

- a. Ide dari perancangan tokoh dalam film "Mimpi Putih Abu-Abu" merupakan hasil dari buah pemikiran dan diskusi dari anggota tim produksi "Mimpi Putih Abu-Abu", ide ini berlandaskan dari keresahan anggota tim produksi "Mimpi Putih Abu-Abu" mengenai lingkungan sosial yang dapat memengaruhi sifat kepribadian seseorang. Dalam penulisan ini, terdapat satu *scene* yang ingin menunjukkan perbedaan karakteristik Arvin dan Helena, dimana Arvin memiliki kepribadian *introvert* dan Helena memiliki kepribadian yang *extrovert*. Konsep pergerakan yang ingin ditampilkan dalam film ini adalah perbedaan kontras gestur antara Arvin dan Helena, dimana Arvin akan memiliki gestur yang *defensive*, sementara Helena akan memiliki gestur yang *open*. Gestur *defensive* yang dilakukan Arvin akan terlihat dari pergerakan Arvin yang cenderung lebih kaku, dan postur tubuh Arvin yang cenderung lebih menjauh dari Helena. Sementara gestur *open* Helena akan terlihat dari pergerakan Helena yang lebih *relax* dengan postur tubuh yang cenderung mendekat ke arah Arvin.
- b. Dalam merancang *character animation* dari Arvin dan Helena, pergerakan dari masing-masing tokoh akan berpegang pada *3 Dimensional Character* mereka, berikut ini adalah uraian dari *3 Dimensional Character* dari Arvin dan Helena:

1. Arvin

a. Fisiologi

Jenis Kelamin: Laki-laki

Usia : 17 tahun

Tinggi badan : 170 cm

Berat badan : 65 kg

Warna rambut: hitam

Warna mata : hitam kecokelatan

Warna kulit : sawo matang

Postur tubuh : tegak

Penampilan sehari-hari: baju lusuh, celana pendek, sendal jepit

Cacat/tanda lahir: bekas luka gores pada kaki kiri

b. Psikologi

Kehidupan seks: normal

Want : melajutkan pendidikan ke jenjang SMA

Fear : tidak bisa melanjutkan sekolah karena keadaan

ekonomi

Need: uang untuk kebutuhan hidup

Desire: memenuhi kebutuhan hidup

Sikap : pantang menyerah, berbakti kepada orang tua, rajin,

ramah, suka menolong

Likes : belajar, sayang keluarga, makan roti

Dislikes: makanan pedas

c. Sosiologi

Kelas sosial: menengah ke bawah

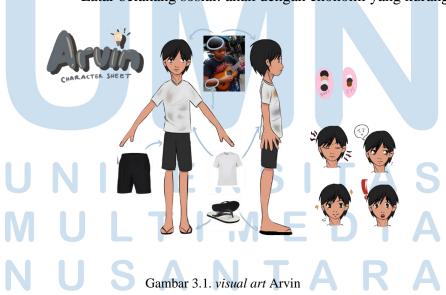
Pekerjaan : memungut barang bekas, pelajar

Pendidikan terakhir: SMP

Kebangsaan: Indonesia

Peran serta dalam lingkungan: -

Latar belakang sosial: anak dengan ekonomi yang kurang



(dokumentasi pribadi, 2019)

2. Helena

a. Fisiologi

Jenis Kelamin: perempuan

Usia : 16 tahun

Tinggi badan : 164 cm

Berat badan : 55 kg

Warna rambut: hitam kecokelatan

Warna mata : cokelat tua

Warna kulit : kuning langsat

Postur tubuh : tegak

Penampilan sehari-hari: baju kaos rumah, celana pendek

Cacat/tanda lahir: luka pada kaki kanan dan tangan kiri

b. Psikologi

Kehidupan seks: normal

Want : nilainya meningkat

Fear : nilainya rendah

Need : pengetahuan tinggi, seorang tutor

Desire: membanggakan orang tua

Sikap : impulsive, polos (lugu), mudah bergaul

Likes : dance, taekwondo

Dislikes: makanan berlemak, ujian

c. Sosiologi

Kelas sosial: menengah ke atas

Pekerjaan : pelajar

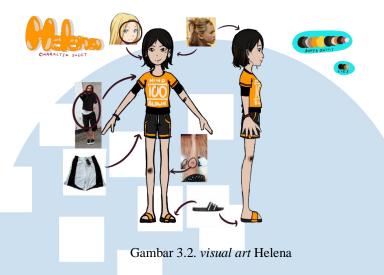
Pendidikan terakhir: SMP, SMA (sedang ditempuh)

Kebangsaan: Indonesia

Peran serta dalam lingkungan: -

Latar belakang sosial: anak seorang ketua yayasan pendidikan

NUSANTARA



(dokumentasi pribadi, 2019)

- c. Dalam mengumpulkan studi pustaka sebagai acuan terhadap penciptaan *character animation* dalam film "Mimpi Putih Abu-Abu", penulis menemukan beberapa teori utama dan teori-teori pendukung lainnya yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pembuatan *character animation* pada film "Mimpi Putih Abu-Abu". Beberapa teori yang digunakan sebagai acuan adalah sebagai berikut:
 - 1. Animasi
 - 2. Animasi 3D
 - 3. Gesture
 - 4. Body languages
 - 5. Facial Expression
 - 6. Sifat *introvert* dan *extrovert*
- d. Perancangan *character animation* milik Arvin dan Helena akan berpaku pada *3D Dimensional Character* dari masing-masing tokoh dengan menggunakan teori-teori tersebut sebagai panduan dalam bagaimana masing-masing tokoh dapat menunjukkan sifat mereka dari pergerakan animasi yang diciptakan.
- e. Dalam perangcangan *character animation* pada film "Mimpi Putih Abu-Abu", penulis menggunakan beberapa contoh film referensi (animasi dan *live-action*) yang digunakan sebagai acuan yang dikhususkan untuk

panduan dalam menganimasikan pergerakan *character animation* bagi tokoh Arvin dan Helena. Film-film tersebut antara lain adalah:

1. Hospital Playlist (2020) (Shot 01)



Gambar 3.3. Min-ha menyatakan perasaannya kepada Suk-Hyung
(Hospital Playlist, 2020)

Serial Hospital Playlist bercerita tentang kehidupan keseharian yang dijalani oleh para dokter di Yulje Medical Center, Korea. Film ini bertema *Slice of Life* dengan menceritakan tentang likaliku kehidupan yang dilalui oleh lima orang sahabat yang berprofesi sebagai dokter di Yulje Medical Center.

Pada film ini, terdapat *shot* dimana Chu Min-ha (kiri) menyatakan perasaannya pada Yang Suk-hyung (kanan), sikap frontal yang dilakukan Min-ha dapat terlihat dari *head movement* yang menoleh ke arah Suk-hyung dan *body tilting* mendekat ke arah Suk-hyung. Sementara *body movement* dari Suk-hyung cenderung kaku dan diam, memberikan kesan canggung dan bingung secara bersamaan. Walaupun dengan adanya keterbatasan ruang gerak yang menyebabkan kurang terlihatnya perbedaan dari segi *timing*, jika diperhatikan dari segi gestur dan ekspresi, dapat terlihat perbedaan postur dimana Suk-hyung yang lebih *defensive* duduk dengan badan yang lebih *rigid* (tegang) daripada Min-ha dengan memberikan raut wajah yang kaku.

Alasan penulis menggunakan tokoh Yang Suk-hyung sebagai referensi tokoh Arvin disebabkan karena unsur *awkwardness* yang diperlihatkan oleh Yang Suk-hyung pada *scene* ini. Berdasarkan

teori gestur, sikap *awkward* yang coba diperlihatkan dari tokoh Suk-hyung dapat terlihat dengan jelas, dimana postur Suk-hyung ketika duduk terlihat lebih *stiff* (kaku) dibanding Min-ha. Ekspresi wajah yang diperlihatkan oleh Suk-hyung juga lebih kaku dibanding Min-ha, ekspresi wajah Suk-hyung memberikan kesan bingung, kaget, dan tidak nyaman dengan situasi tersebut.

2. I want to Eat Your Pancreas (2018) (shot 02-07)



Gambar 3.4. Sakura membujuk Haruki agar mau hangout dengannya

(I want to Eat Your Pancreas, 2018)

Film I want to Eat Your Pancreas memiliki *genre Drama* dan *Slice of Life*. Film ini bercerita tentang Yamauchi Sakura, siswi SMA yang memiliki sakit kritis dan divonis tidak dapat hidup lama. Sakura memilih untuk menghabiskan sisa hidupnya dengan Shiga Haruki, teman sekelasnya yang secara tidak sengaja mengetahui rahasia tentang penyakitnya ketika mereka bertemu di rumah sakit. Haruki yang memiliki sifat *introvert* dan tidak terlalu peduli dengan apa kata orang lain, awalnya merasa sedikit terganggu dan tidak nyaman akan kehadiran Sakura yang menjadi sering menemuinya setelah pertemuan mereka di rumah sakit. Sementara Sakura yang *extrovert* dan ceria, berusaha untuk menghabiskan sisa hidupnya dengan kenangan-kenangan indah bersama orang yang

telah mengetahui penyakit yang ia rahasiakan dari teman-temannya yang lain.

Pada film ini terdapat *shot* dimana Sakura (kiri) memaksa Haruki (kanan) untuk *hangout* dengannya sepulang sekolah, Haruki menolak karena ia harus merapikan buku-buku yang ada di perpustakaan, namun Sakura tetap membujuk Haruki agar ia mau pergi dengan Sakura.

Alasan penulis menjadikan Sakura ini sebagai referensi Helena adalah karena jika dilihat berdasarkan dari teori gestur, sifat extrovert yang dimiliki Sakura dapat terlihat jelas dari pergerakan yang dilakukan Sakura yang lebih agresif dari Haruki. Jika dilihat dari segi timing, pergerakan pose antar setiap frame-nya cenderung berjauhan dengan jumlah frame yang relatif sedikit. Kemudian dari segi facial expression, wajah Sakura terlihat lebih ekspresif dibanding daripada Haruki, dimana Sakura lebih memperlihatkan emosinya ketika senang, marah, dan sedih, sementara Haruki cenderung lebih sering memperlihatkan wajah poker face-nya.

3. Hyouka (2012) (shot 02-07)



Gambar 3.5. Eru menggenggam tangan Oreki (Hyouka, 2012)

Film Hyouka bercerita tentang Houtarou Oreki yang bergabung ke dalam klub klasik untuk memecahkan misteri-misteri yang ada di lingkungan SMAnya.

Dalam film ini terdapat *shot* yang menceritakan tentang Chitanda Eru (kiri) yang memiliki antusias untuk memecahkan misteri bersama dengan Houtarou Oreki (kanan), dan mendekatkan tubuhnya ke arah Oreki walaupun ini adalah pertama kalinya mereka berbicara secara langsung. Sementara Oreki yang masih merasa canggung melangkah mundur dan menjauhkan badannya dari Eru.

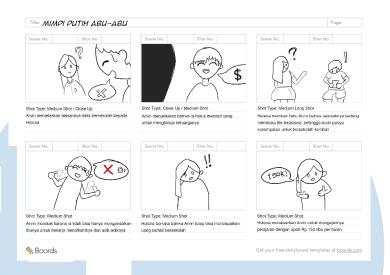
Alasan penulis menjadikan Oreki menjadi referensi Arvin adalah jika dilihat dari segi gestur, pergerakan Oreki relatif lebih lambat daripada Eru, dimana Oreki hanya melakukan gerakan mundur ketika Eru dengan santainya mendekat dan memegang tangannya. Kemudian dari segi *timing*, pergerakan Oreki relatif lebih lambat daripada Eru. Sementara dari segi ekspresi, terlihat emosi yang diperlihatkan oleh Oreki lebih *flat* dari Eru.

2. *Production*:

Setelah proses perancangan telah selesai dilakukan, tahap selanjutnya yang harus dilakukan adalah menganimasikan *character animation* dari Arvin dan Helena sesuai dengan panduan dari teori-teori yang ada, dan disesuaikan berdasarkan *3 Dimensional Character* dan referensi yang ada.

Langkah pertama yang dilakukan pada proses pembuatan animasi adalah pembuatan *storyboard*, untuk menentukan pose dan *camera angle* yang akan digunakan.

M U L T I M E D I A N U S A N T A R A



Gambar 3.6. storyboard Mimpi Putih Abu-Abu

(dokumentasi pribadi, 2019)

Setelah menentukan pose dan *camera angle* pada *storyboard*, tahap selanjutnya adalah membuat *blocking* menggunakan *software* 2D. Pada tahap ini, akan ditentukan seperti apa *blocking* yang cocok agar sesuai dengan bentuk *frame* dan resolusi dari film. Pada tahap ini juga, perkiraan jumlah *frame* akan ditentukan dengan cara membuat *key pose* dari setiap *shot*, dengan membuat *animatic storyboard*.



22

Setelah animatic storyboard selesai dibuat, maka tahapan selanjutnya adalah memasukan asset ke dalam platform 3D untuk dianimasikan sesuai dengan blocking, key pose dan camera yang telah ditentukan sebelumnya. Pada tahap ini, akan dilakukan adjustment untuk berapa jumlah frame yang akan digunakan per shot. Adjustment pada jumlah frame dari tiap shot dapat dilakukan dengan cara menambahkan audio pada shot tersebut. Pada tahap ini juga, key pose yang telah dibuat mulai dianimasikan dengan cara menambahkan in-between pose agar pergerakan semakin smooth dan rapi. Lalu penyesuaian pada timing yang ada dalam shot-shot tersebut. Pada proses animating dalam film animasi "Mimpi Putih Abu-Abu" ini, penulis menggunakan software Autodesk Maya 2019 dalam proses pengerjaannya.







Gambar 3.8. animasi Mimpi Putih Abu-Abu (dokumentasi pribadi, 2021)

3. *Post-production*:

Setelah animasi final telah dibuat, tahap selanjutnya yang harus dilakukan adalah menambahkan *lighting* pada *shot-shot* tersebut. Setelah *lighting* selesai ditambahkan, maka *shot* tersebut dapat dilanjutkan ke proses berikutnya, yaitu proses *rendering*.