

3. METODE PENCIPTAAN

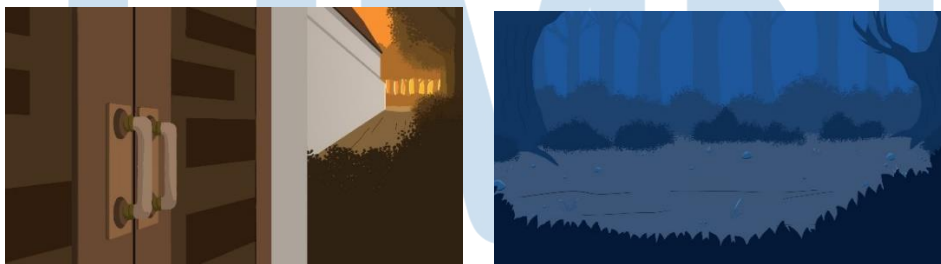
Deskripsi Karya

Seri animasi horor adalah salah satu proyek animasi yang sedang dalam produksi oleh Studio Animars. Animasi ini masih belum ditentukan judulnya dan masing-masing episode memiliki durasi 7 sampai dengan 8 menit.

Film seri animasi ini menggambarkan perjalanan aneh dan misterius seorang gadis dalam mencari seseorang. Animasi disajikan dalam bentuk *2D puppet animation*. Plot dari masing-masing episode hampir tidaklah berhubungan tetapi memiliki satu tujuan sama yang dibawa oleh karakter. Animasi ini memiliki genre horor tetapi unsur plot yang dikeluarkan lebih banyak menggambarkan misteri dan aksi.

Konsep Karya

Episode 1 bercerita mengenai sang tokoh yang mendapati kabar kemunculan seorang wanita di sebuah hutan angker yang dekat dengan jembatan pada malam hari. *Shot* ini nantinya menunjukkan sang tokoh yang berdiri ditengah hutan. Episode 4 bercerita mengenai sang tokoh yang mengunjungi sebuah mansion terpencil di tengah hutan pada sore hari. *Shot* ini nantinya menampilkan sang tokoh yang mencoba meraih gagang pintu mansion tersebut.



Gambar 3.1. Episode 4 shot 17 dan Episode 1 shot 29
(Sumber dokumentasi pribadi, 2022)

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Penulis awalnya diinstruksikan untuk memahami bentuk dan *style* yang digunakan pada gambar *background environment* pada seri animasi horor. Kemudian penulis akan menggambarkan *background* untuk *shot* selanjutnya yang masih belum dibuat berdasarkan contoh tersebut.



Gambar 3.2. Referensi *shot* yang diberikan untuk dipahami dan dipelajari
(Sumber dokumentasi pribadi, 2022)

Episode 1 dari *shot* 1 sampai dengan 20 digunakan oleh perusahaan sebagai referensi pembelajaran dan pemahaman agar peserta *internship* mampu membuat gambar untuk *shot* selanjutnya dalam *style* dan bentuk yang sama atau dapat menyerupai referensi yang telah diberikan.

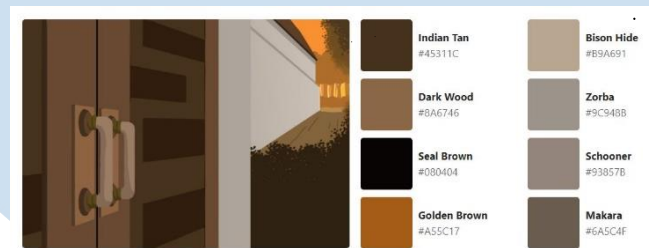


Gambar 3.3. Referensi *color Palette* yang digunakan di Episode 4
(Sumber dokumentasi pribadi, 2022)

Bentuk penggambaran serta pemilihan warna (*color palette*) didasarkan pada referensi gambar diatas yang digunakan dalam pembentukan aset *environment*. Gambar tersebut diambil dari Freepik yang merupakan website desain seperti logo atau gambar *vector*. Warna dasar yang diambil dari gambar diatas adalah *jingga* atau orange dan digunakan untuk seri animasi episode 4.

b. Observasi

Observasi melihat dari segi pembentukan objek yang dimana kebanyakan objek memiliki bentuk siluet tetapi juga memiliki detail pada tempat yang menjadi sorotannya.



Gambar 3.4. *Color Palette* yang digunakan di Episode 4

(Sumber dokumentasi pribadi, 2022)

Begitu juga dengan pemilihan *color palette* yang digunakan di setiap episodanya yang dimana gambar menggunakan satu warna dasar dan warna turunan dari warna dasar tersebut kemudian memanipulasi sisi gelap terangnya berdasarkan posisi dari objek. Selain itu sebagai keperluan animasi, aset juga diberi penempatan terpisah berdasarkan kebutuhannya.

c. Studi Pustaka

Berdasarkan instruksi yang diberikan pada pembentukan gambar, penulis mendapati bahwa penggambaran memiliki konsep yang sama dengan *aerial perspective* sehingga teori terhadap teknik tersebutlah yang digunakan sebagai teori utama.

Aset *environment* hanya menggunakan satu warna dasar yang memanipulasi gelap terang serta kontras pada warna berdasarkan jarak

untuk membentuk kedalaman pada gambar sehingga dalam pembahasan mengenai warna, penulis menggunakan teori skema warna *monochromatic*.

Kemudian berdasarkan kedua unsur diatas, aset akan dibagi berdasarkan 3 *layer* yaitu bagian depan, tengah dan belakang. Penulis menggunakan teori *foreground*, *middleground*, dan *background* untuk membahas hal tersebut.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Penggambaran objek tidak menggunakan *outline* sehingga kebanyakan akan terlihat seperti siluet. Meskipun begitu, terdapat detail pada gambar yang biasanya digunakan untuk memperjelas tekstur yang berada di dalam titik fokus adegan sehingga objek diluar titik fokus tersebut akan kehilangan detail dan keluar dalam bentuk siluet. Terdapat pula penggunaan *highlight* yang digunakan sebagai penentu arah datangnya cahaya dan penentu seberapa terang cahaya yang menyinari area tersebut.

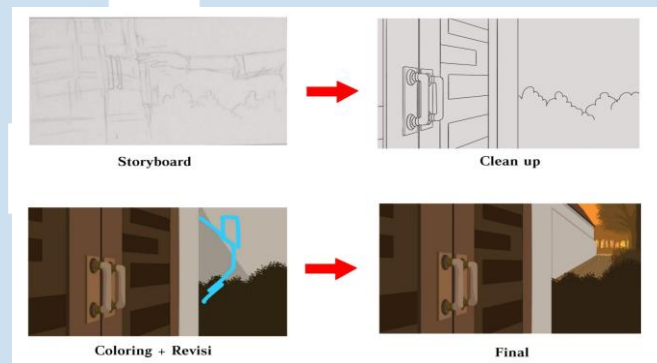
e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Penulis tidak diberitahukan mengenai referensi asal tempat atau objek yang digunakan dalam animasi tersebut. Penulis biasanya merancang dan membuat bentuk dari aset *environment* berdasarkan referensi dan sketsa yang diberikan agar dapat memahami bentuk dari *environment* yang terdapat pada keseluruhan *shot* dalam episode tersebut. Kemudian Penulis akan mencoba membuat denah berdasarkan *shot* yang tersedia dan mendiskusikannya dengan supervisor untuk mencapai bentuk yang diinginkan.

2. Produksi:

Setelah menerima *storyboard* yang masih berupa sketsa kasar, penulis akan melanjutkannya ke tahap *clean up* untuk membentuk gambar sesuai yang diinginkan. Namun sketsa kasar tersebut terkadang terdapat objek yang tidak terbaca atau bahkan tidak digambarkan sama sekali pada *storyboard* sehingga penulis harus merancangya sendiri dari awal.

Penulis biasanya mengecek *shot* sesudah dan sebelum dan mencoba untuk menganalisa bentuk hingga menyatukan keseluruhan sudut pandang. Penulis akan membuat denah tempat tersebut berdasarkan pandangnya dan kemudian didiskusikan dengan supervisor mengenai tata letak dan bentuk tempat tersebut.



Gambar 3.5. Proses produksi episode 4 *shot* 17
(sumber dokumentasi pribadi, 2022)

Tahap selanjutnya adalah *clean up* yang merupakan pembentukan gambar akhir yang telah dikonfirmasi bentuknya oleh supervisor dan sesuai dengan yang diinginkan. Pada tahap ini pula pemisahan penempatan objek pada *layer* dibagi menjadi 3 bagian yaitu *foreground*, *middleground*, dan *background* dilakukan.

Tahap terakhir yaitu *coloring*, pada tahap ini *outline* akan dihilangkan dan penggambarannya akan menggunakan teknik *aerial perspective* di mana posisi benda yang dekat dengan kamera akan kontras dan warnanya akan semakin kabur atau menyatu dengan warna *background* semakin jauh posisi objek dari kamera. Pewarnaan yang dipilih menggunakan variasi *monochromatic* yaitu variasi dengan dasar dari satu warna dengan memanipulasi gelap terang serta kontras pada warna.

3. Pascaproduksi:

Aset *environment* nantinya akan digabungkan dengan aset karakter dan kemudian dianimasikan bersamaan dengan audio dengan menggunakan program aplikasi Adobe Animate. Hasil *file* akan memiliki format fl dan akan di *render* menjadi format mp4 dengan menggunakan program aplikasi Swivel. Keseluruhan file baik fl maupaun mp4 akan dikumpulkan pada sebuah folder melalui Google Drive yang biasanya digunakan untuk mengambil dan menyimpan aset tersebut.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features the letters 'UMMN' in a stylized, blocky font, with the 'U' and 'M' being significantly larger than the 'N's. The logo is semi-transparent, allowing the text behind it to be visible.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA