

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### Deskripsi Karya

Judul dari karya penulis adalah “Sutan Sjahrir, Ujung Tombak Diplomasi Indonesia”. Format karya tersebut adalah video dokumenter bersambung di kanal YouTube. Tema yang diangkat dalam konten video ini adalah “Kemerdekaan Indonesia”, dimana video ini pada kalanya dirilis bertepatan dengan bulan kemerdekaan Indonesia, Bulan Agustus. Genre video ini adalah dokumenter. *Setting* dan waktu video soal Sutan Sjahrir ini adalah di Indonesia, setahun pasca pemerintahan kolonial Belanda, tepatnya tahun 1946. Tokoh yang ada di dalam video ini sendiri ada Sutan Sjahrir, Ir. Soekarno, Tan Malaka, dan beberapa anggota dari kelompok Persatoean Perdjoengan. Durasi video dokumenter ini sendiri adalah sepanjang 3 menit 52 detik.

#### Konsep Karya

Konsep penciptaan karya ini memiliki format berupa video dokumenter pendek bersambung sebagai bagian dari konten Video Cerita di kanal YouTube Kompas.id. Video ini akan mengungkit sejarah Indonesia di era pasca kemerdekaan, yang difokuskan kepada Sutan Sjahrir. Dari konsep bentuk, video ini merupakan kombinasi (*hybrid*) dari *live action* dan animasi *2D motion graphic (form and style)*. Dan dari konsep penyajian karya, jenis *plot* yang digunakan video ini adalah alur campuran. Video ini diawali dengan penceritaan latar waktu tahun 1947, baru kemudian ke tahun 1945 dan maju. Visualnya sendiri lebih mengarah ke gaya semi realis dengan gaya pewarnaan bak poster-poster propaganda era kolonial.

#### Tahapan Kerja

##### 1. Pra produksi:

Di tahapan pra produksi, penulis langsung menerima naskah dan *storyboard* dari atasan. Kemudian penulis diterangkan mengenai bagaimana konsep visual videonya, dalam hal ini video animasi *motion graphic* bertipe *parallax*. Visualnya sendiri acuannya mengarah seperti aset-aset yang pernah

dikerjakan oleh karyawan divisi visual cetak Harian Kompas, Cahyo Heryunanto, pada Video Cerita episode Merapi, dengan pewarnaan layaknya poster-poster propaganda. Setelah selesai dijelaskan, penulis langsung mengerjakan aset dari *motion graphic* tersebut.

Selanjutnya, penulis membuat aset. Aset yang penulis buat, banyaknya disesuaikan dengan jumlah *scene* video ini. Karena pendekatan yang diminta adalah semi realis, maka penulis menggunakan metode *tracing* di beberapa bagian gambar, serta menggunakan beberapa referensi untuk improvisasi di bagian lainnya.



Gambar 3.1. Contoh penerapan *tracing* pada ilustrasi Sutan Sjahrir (<https://www.goodnewsfromindonesia.id>)

Dari gambar di atas, dapat dilihat bahwa penulis menerapkan teknik *tracing* untuk bagian bentuk kepala, model rambut, hingga model berpakaian Sutan Sjahrir. Untuk bagian selebihnya, seperti mimik wajah Sutan Sjahrir, dan penangkap-penangkapnya, penulis melakukan improvisasi. Adegan ini mengisahkan Sutan Sjahrir yang ditangkap oleh anggota-anggota Persatoean Perdjoengan. Bila sudah, lalu lanjut proses pewarnaan, berdasarkan *brief* acuan yang diberikan, seperti pada gambar di bawah.



Gambar 3.2 Hasil pra produksi *scene 4*  
(Dokumentasi pribadi)

Langkah-langkah ini pun penulis ulangi dalam adegan-adegan lain. seperti pada adegan di bawah, yang mengisahkan kelompok Persatoean Perdjoengan menggelar aksi demonstrasi.



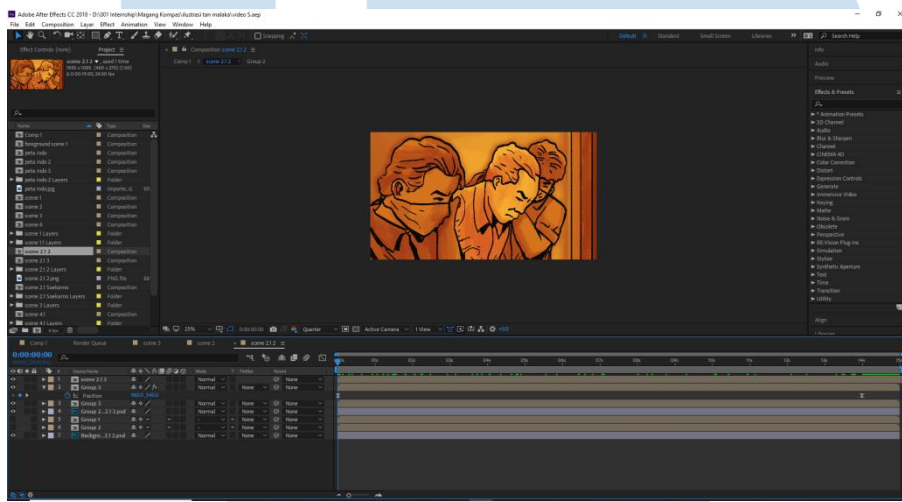
Gambar 3.3. Hasil pra produksi *scene 2*  
(Dokumentasi pribadi)

## 2. Produksi

Dalam tahap produksi, aset yang telah penulis kerjakan kemudian penulis gerakkan melalui aplikasi atau *software* Adobe After Effects. Untuk tahapan produksi sendiri, penulis bisa membaginya ke dalam pengerjaan *scene 4* dan *2* agar lebih jelas.

Pada *scene 4*, yang penulis lakukan pertama kali adalah menyesuaikan durasi video dengan narasi yang ada, yakni 15 detik. Kemudian di Adobe After Effects, penulis membagi *layer* menjadi *foreground* (untuk Sutan Sjahrir dan kelompok Persatoean Perdjoengan) dan *background*. Kemudian, di bagian *foreground*, untuk *scale*, penulis berikan

*keyframe* di awal sebesar 100% dan di akhir menjadi 114%. Hal ini dilakukan untuk memberikan kesan efek kedalaman (*depth of field*). Selain *scale*, *position* pada *foreground* juga penulis berikan sedikit agar titik fokus aset tetap di tengah. Yakni dari titik semula sumbu “x” di angka 960, penulis jadikan 1083. Tidak lupa, setelahnya, penulis berikan pula “*Easy Ease*” pada *scale* dan *position* agar gerakan *zooming* terasa lebih halus.



Gambar 3.4. Proses produksi *scene* 4 (Dokumentasi pribadi)

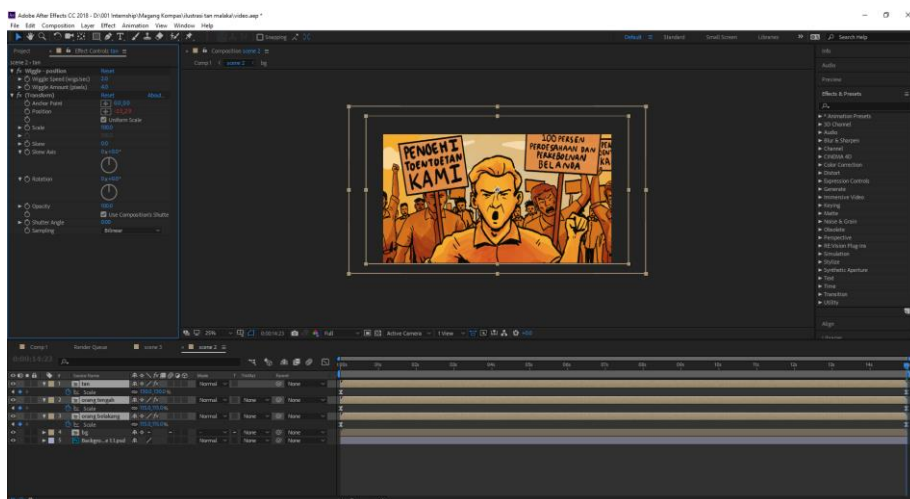
Berikutnya, di *scene* 2, penulis juga membagi aset menjadi tiga bagian. *Foreground* untuk Tan Malaka, *middle* untuk demonstran tengah, dan *background* untuk demonstran belakang. Untuk *scene* ini, penulis menggunakan referensi adegan demonstrasi dari film Gundala (2019) untuk gerakan yang lebih akurat, terutama pada *timing and spacing*.



Gambar 3.5. Adegan demonstrasi film Gundala (<https://www.youtube.com/watch?v=g1Oxxyc7o0c>)

Untuk proses pada *scale* dan *position* pun serupa, namun angkanya sedikit berbeda, serta ada penambahan efek di dalamnya. Pada *scale*, *keyframe* awal pada 100%, namun di akhir, untuk bagian *foreground* menjadi 130%, sedangkan untuk *middle* dan *background* sama-sama menjadi 115%. Pada *position*, yang diubah juga hanya pada sumbu “y”, yakni dari angka 540, semuanya dijadikan 467. Tak lupa, semua *keyframe* diberikan *Easy Ease* agar gerakan lebih halus.

Perbedaannya pada *scene* 2 ini adalah pemberian efek *wiggle – position*. Efek *wiggle – position* yang diterapkan pada masing-masing *layer* sama-sama memiliki *speed* 2.0, namun *amount* setiap *layer* berbeda. Pada *foreground*, *amount* sebesar 4.0. Sedangkan pada *middle* dan *background* sama-sama memiliki *amount* sebesar 5.0. Untuk *transform position* sendiri berbeda-beda, yakni sebesar 2.2 (sumbu x), 0.7 (sumbu y) untuk *foreground*; -2.3 (sumbu x), -2.8 (sumbu y) untuk *middle*, dan -3.9 (sumbu x), 3.8 (sumbu y) untuk *background*. Efek ini diberikan ke setiap *layer* mengikuti *timing and spacing* referensi, guna memberikan ilusi, seakan-akan aset-aset demonstran ini sedang bergerak maju penuh getaran sebagaimana gerak asli pada referensi.



Gambar 3.6. Proses produksi *scene* 2  
(Dokumentasi pribadi)

### 3. Pascaproduksi

Setelah setiap *scene* telah selesai diproduksi, maka pada tahap pascaproduksi, yang penulis lakukan adalah menyatukan semua adegan, lalu *render* semuanya menjadi satu *file* video. Setelah itu, penulis kirimkan *file* tersebut ke atasan penulis, kemudian dikirim ke *editor*. Di tahap *editing* oleh *editor*, biasanya ada penyesuaian durasi maupun visual sesuai kebutuhan narasi, serta menambahkan *subtitle*.

Tabel 3.1. Sebelum dan sesudah tahap *editing*

Sebelum Tahap <i>Editing</i>	Sesudah Tahap <i>Editing</i>
