

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### Deskripsi Karya

Langit-Langit Toples Kaca adalah animasi pendek berformat tiga dimensi dan berdurasi sekitar 8 menit. Animasi ini mengangkat isu pernikahan anak dengan tema kasih sayang ibu. Target audiens dari karya ini adalah usia 18-40 tahun. Genre animasi ini adalah *drama* fiksi.

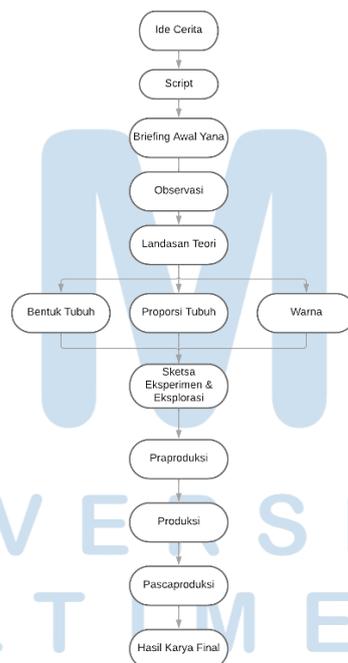
#### Konsep Karya

Konsep Penciptaan: animasi pendek fiksi yang menceritakan apa yang dirasakan korban pernikahan anak dari sudut pandang perempuan dan keinginannya dalam kembali bersekolah.

Konsep Bentuk: animasi 3D

Konsep Penyajian Karya: pemilihan plot, visual, *treatment*.

#### Tahapan Kerja



Gambar 3.1 Diagram Tahapan Kerja

(sumber: dokumentasi pribadi penulis, 2021)

## 1. Pra produksi:

### a. Ide atau gagasan

Gagasan awal dari tokoh Yana adalah ia merupakan seorang remaja perempuan yang menikah di usia 14 tahun dan memiliki anak di usia 15 tahun. Tinggi badannya adalah 152 cm dengan berat badan 42 kg. Ia memiliki bekas luka bakar pada tangan kanannya dikarenakan belum terbiasa memasak sebagai ibu rumah tangga baru. Dalam kesehariannya, Yana menggunakan pakaian lusuh dan wajahnya selalu terlihat kelelahan. Postur tubuhnya juga cenderung sedikit membungkuk. Penulis dan kelompok ingin menggambarkan tokoh Yana sebagai pribadi yang pasif dan menimbulkan rasa empati pada penonton. Ambisi Yana adalah ingin menjadi seorang guru seperti wali kelas nya ketika ia masih bersekolah. Ketakutannya adalah ia takut cita-citanya tidak dapat dicapai.

### b. Observasi

Pertama-tama, penulis mencari referensi mengenai tokoh remaja dalam film animasi dengan proporsi tubuh yang tidak banyak di-*exaggerate*. Salah satu tokoh yang penulis temukan adalah Sophie dari animasi *Howl's Moving Castle*. Sophie memiliki proporsi tubuh sebanyak 6 1/2 kepala. Tidak berbeda jauh halnya dengan remaja 14 tahun pada umumnya, yaitu 6 kepala.



Gambar 3.2 Hasil Observasi Proporsi Tubuh

(sumber: Google dan Youtube)

Setelah itu penulis mencari referensi bentuk-bentuk tubuh dari tokoh animasi perempuan yang ada. Penulis mengamati bentuk utama yang sering dipakai dalam tokoh utama perempuan dalam animasi yang dapat

menimbulkan perasaan empatik. Penulis menemukan bahwa bentuk lingkaran dan kotak adalah bentuk yang sering ditemukan pada perancangan tokoh perempuan. Beberapa contohnya adalah Riley dari *Inside Out*, Luna dari *One Small Step*, dan Moana dari *Moana*.



Gambar 3.3 Hasil Observasi Bentuk Tubuh  
(sumber: Google dan Youtube)

Setelah itu, penulis melakukan observasi mengenai pemilihan warna dalam animasi-animasi yang terdapat isu ekonomi, khususnya kemiskinan. Penulis menemukan bahwa animasi-animasi tersebut sering menggunakan warna yang bersaturasi rendah dan *muted* sehingga kesan kemiskinan pun dapat dirasakan. Contoh animasi tersebut adalah animasi pendek berjudul *The Box* dan *Prognosis*. Kedua animasi ini sebagian besar menggunakan warna coklat dan biru baik pada *environment* maupun tokohnya. Penulis juga mengamati tokoh Sadness dari *Inside Out* yang menggunakan warna biru sebagai warna dominan dan kesan yang ingin disampaikan juga adalah kesedihan.



Gambar 3.4 Hasil Observasi Pemilihan Warna  
(sumber: Google dan Youtube)

Selanjutnya, penulis melakukan observasi mengenai pakaian seragam anak-anak muslim di Desa Pulau Raman. Sebagian besar murid perempuannya menggunakan kerudung panjang dan atasan seragam lengan panjang yang tidak dimasukkan ke dalam rok seragam. Kemudian, penulis juga mengamati warna seragam yang lebih umum yaitu biru dan putih.



Gambar 3.5 Hasil Observasi Seragam Sekolah  
(sumber: Google)

c. Studi Pustaka

Penulis menggunakan teori *shape language* oleh Bishop (2019) dan Bancroft (2006) untuk menyampaikan kesan yang sesuai kepada penonton terhadap tokoh yang bersangkutan. Teori lain yang penulis gunakan adalah teori proporsi tubuh oleh Su (2011) agar memberikan *sense of familiarity* dengan mengikuti proporsi desain tokoh yang sering dipakai, dan juga teori warna oleh Sloan (2015), Morton (1997), Cerrato (2012) agar menimbulkan perasaan-perasaan tertentu pada penonton. Hal ini dikarenakan animasi yang dibuat sangat berkaitan dengan emosi tokoh.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

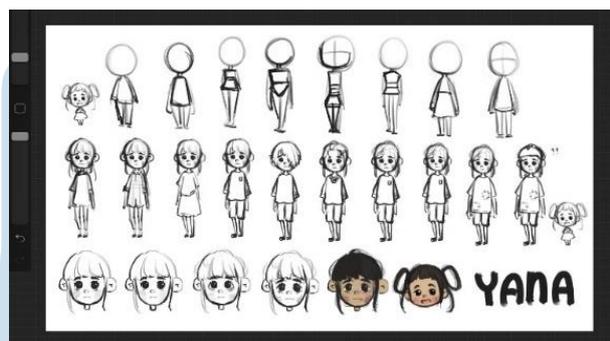
Pada awal proses pengerjaan, penulis membuat sketsa-sketsa ide kasar mengenai tokoh Yana langsung dari imajinasi penulis. Penulis menggambarkan Yana dengan rambut pendek acak-acakan dan wajah yang

penuh luka lebam. Penulis juga membuat fitur wajah Yana menurun untuk memberikan kesan menyedihkan.



Gambar 3.6 Sketsa Eksperimen Tokoh Yana  
(sumber: dokumentasi pribadi penulis)

Selanjutnya, penulis mencoba bereksperimen dengan berbagai macam bentuk tubuh dari tokoh Yana. Selain bentuk badan, penulis juga mengeksplor berbagai macam gaya pakaian dan rambut. Fokus utama dari pilihan gaya pakaian adalah *oversized* untuk memberikan kesan baju yang dipakai merupakan pemberian atau bekas orang lain, dan juga lusuh dan compang-camping untuk memberikan kesan ekonomi yang kurang. Penulis juga tetap membuat fitur wajah Yana menurun untuk memberikan kesan menyedihkan.



Gambar 3.7 Sketsa Eksplorasi Tokoh Yana  
(sumber: dokumentasi pribadi penulis)

## 2. Produksi:

Pada tahap ini, penulis mendapatkan beberapa masukan mengenai sketsa kasar dari tokoh Yana sebelumnya. Di ide cerita awal, Yana adalah seorang pemulung berumur 18 tahun, namun pemilihan pakaian masih kurang

menunjukkan pekerjaan Yana tersebut. Kritik lain mengenai sketsa Yana adalah siluet Yana yang kurang menarik sebagai tokoh penting dalam cerita dan wajahnya yang masih kurang seperti anak remaja 18 tahun.

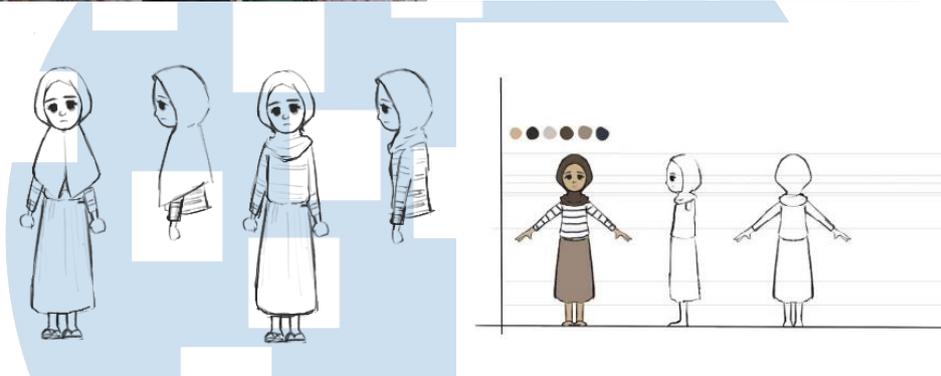
Setelah melakukan riset lebih dalam, pemulung perempuan biasanya menggunakan kain ikat sebagai bawahan dan kaos besar sebagai atasan. Selain itu, kepala mereka biasanya ditutupi topi atau kain ikat. Pemulung Indonesia juga sering ditemukan membawa karung besar untuk menyimpan hasil temuannya.



Gambar 3.8 Referensi dan Hasil Revisi 1 Tokoh Yana  
(sumber: Google dan dokumentasi pribadi penulis)

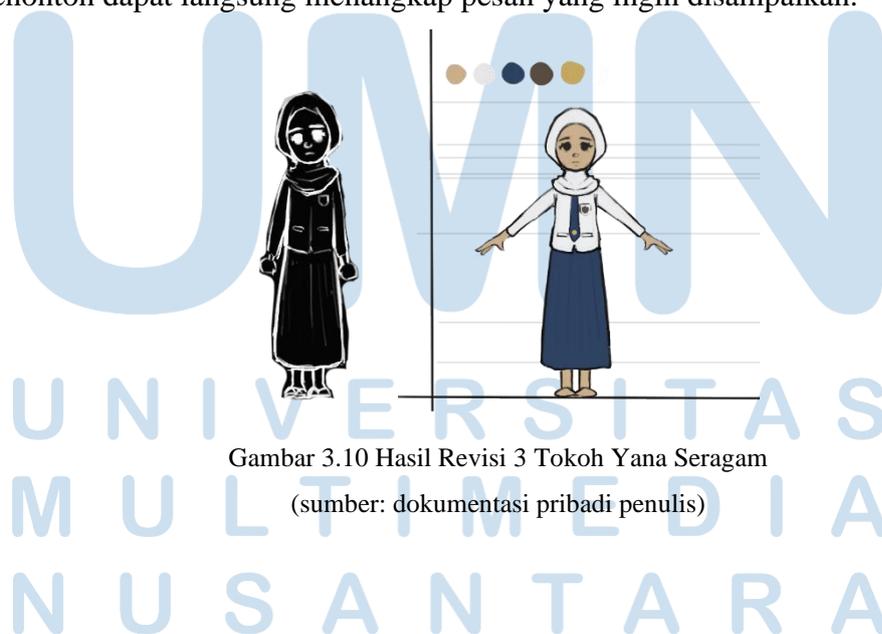
Kemudian, penulis mendapatkan revisi yang lumayan signifikan mengenai ide cerita sehingga peran Yana dalam cerita pun perlu disesuaikan ulang. Pada ide cerita kali ini, Yana adalah seorang remaja perempuan berumur 15 tahun dan merupakan seorang ibu rumah tangga di Desa Pulau Raman, Jambi. Ia memiliki latar belakang agama Islam sehingga gaya pakaian pun harus disesuaikan. Maka dari itu, penulis merancang pakaian Yana dengan menambahkan kerudung dan pakaian tertutup. Penulis menggunakan motif garis-garis dikarenakan hasil riset para remaja di Desa Pulau Raman banyak menggunakan motif tersebut yang dipadu dengan rok panjang.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.9 Referensi dan Hasil Revisi 2 Tokoh Yana  
(sumber: Youtube dan dokumentasi pribadi penulis)

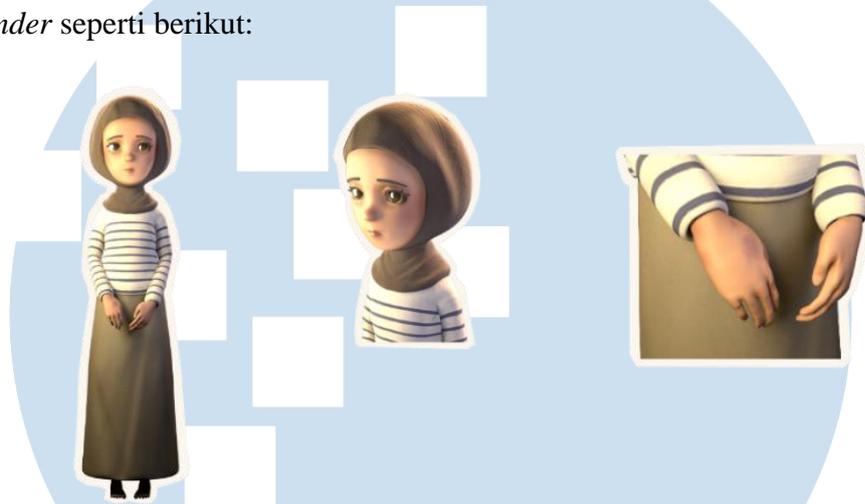
Kemudian, perubahan plot cerita juga menyebabkan penambahan versi tokoh Yana dimana adanya tokoh Yana Seragam. Pada tokoh ini desain visual kurang lebih mirip seperti Yana biasa, namun ia menggunakan seragam sekolah. Penulis menetapkan warna putih dan biru untuk seragam Yana agar penonton dapat langsung menangkap pesan yang ingin disampaikan.



Gambar 3.10 Hasil Revisi 3 Tokoh Yana Seragam  
(sumber: dokumentasi pribadi penulis)

3. Pascaproduksi:

Seperti yang dituliskan sebelumnya, format dari karya ini adalah 3D sehingga desain 2D sebelumnya harus diterjemahkan ke dalam aset 3D dengan hasil *render* seperti berikut:



Gambar 3.11 Hasil Render 3D Tokoh Yana  
(sumber: dokumentasi pribadi penulis)



Gambar 3.12 Hasil Render 3D Tokoh Yana Seragam

(sumber: dokumentasi pribadi penulis)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA