

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Judul serial animasi anak-anak yang dikerjakan penulis adalah Dolan, yang bertujuan menjadi hiburan dan edukasi untuk anak-anak. *Genre* serial ini adalah *children's show* dan *family*. Format produksi ini yaitu akan ditayangkan lewat situs *streaming video*, Youtube. Tiap episode akan memiliki durasi sekitar 2-4 menit dan diproduksi dalam bentuk animasi 2D dan 3D. Serial animasi ini bercerita tentang seorang anak bernama Dolan yang hidup di suatu pulau bersama keluarganya, ayah, ibu, dan dua kakak kembarnya beserta teman-teman binatang *anthropomorphic* yang unik. Dolan merupakan seorang anak yang suka belajar tentang hal-hal di sekitarnya dan menyanyi bersama yang lain.

Musik-musik dan karakter yang ada di serial animasi ini merupakan karya orisinal dari Tiger Wong Animation Studio. Animasi ini mulai diproduksi pada tahun 2021. Penulis akan membahas beberapa shot yang telah dibuat dalam episode *Doctor Checkup* yang dibuat sebagai *storyboard test*, yaitu *scene 1 - shot 1, 4, dan 24* tentang tahapan secara teknis dan penerapan teori-teori aspek perancangan shot. Episode ini bercerita tentang Dolan dan Nami yang memperbaiki boneka mereka yang rusak dengan bermain peran sebagai dokter, dan pada akhirnya mereka meminta bantuan ibu untuk memperbaikinya dengan cara menjahitnya.

Konsep Karya

Animasi Dolan yang dikerjakan penulis merupakan 2D animation. Penulis akan memperlihatkan beberapa macam shot yang berbeda-beda lokasi dan komposisi karakter dan latarnya. Episode yang akan dirancang oleh penulis yaitu berjudul *Doctor Checkup*, dalam *scene 1* dengan *shot 1, shot 4, dan shot 24*. Proses perancangan ini dibantu dengan observasi ide atas video animasi lain yang sudah ada, sehingga menjadi referensi untuk penulis.

Pada *shot* 1 yang dirancang oleh penulis, adegan tersebut menggambarkan karakter utama yaitu Dolan, melihat dan menarik boneka gajahnya yang tersangkut di bawah kursi. Dalam shot ini, penulis ingin menunjukkan latar tempat kamar bermain yang memiliki banyak benda dan perabot, dan bahwa karakter Dolan sedang berjalan ke dalam *shot*nya dengan tujuan untuk mengambil sebuah boneka.



Gambar 3.1. Shot Video Animasi *Baby Doctor Checkup Song*

(*Baby Doctor Checkup Song*, *Little Angel Nursery Rhymes*, 2019)

Berdasarkan konsep yang dikatakan sebelumnya, penulis melakukan studi dan observasi kepada shot yang akan dirancang. Penulis mereferensikan kepada shot video animasi anak-anak yang lain, yaitu dari sebuah video Youtube *Baby Doctor Checkup Song* (2019) dari channel Youtube *Little Angel Nursery Rhymes*. Animasi ini menceritakan tentang dua orang anak yang bermain dokter-dokteran untuk memperbaiki boneka mereka yang rusak. *Shot* dalam tangkapan layar tersebut mendeskripsikan kedua anak yang sedang berjalan, dimana tiba-tiba bonekanya tersangkut dan robek, sehingga mereka sedih dan cemas.

Pada gambar 3.1, terlihat penggunaan *long/wide shot* untuk menunjukkan kedua karakter yang sedang berjalan dan latar/lokasinya agar lebih jelas. Ada

background, yaitu dinding dan sofa, *middle ground* yaitu karakternya, dan *foreground* adalah meja. Menurut Maio (2020), long shot menunjukkan hubungan antara karakter dan lingkungan sekitar mereka. Menurut Glebas (2009), mata audiens harus diarahkan dengan komposisi yang sudah diatur sedemikian rupa agar sesuai dengan tujuan.



Gambar 3.2. Shot Video Animasi *Baby Doctor Checkup Song*

(*Baby Doctor Checkup Song*, *Little Angel Nursery Rhymes*, 2019)

Referensi kedua dalam pembuatan *shot* 4 yang dirancang oleh penulis, merupakan hasil observasi dari video animasi anak-anak yang lain, yaitu *Baby Doctor Checkup Song* (2019) dari *Little Angel Nursery Rhymes*. Penulis mengambil sisi kontras antara kedua karakter yang sedang berinteraksi dengan objek/*prop* yang ada di lingkungan sekitarnya. Dalam gambar 3.2, mereka sedang mengukur tinggi bonekanya, dan sang kakak menunjukkannya ke adiknya. Hal yang sama diterapkan penulis ke dalam *shot storyboard* yang dikerjakan oleh penulis, yaitu adanya interaksi antara karakter dan dengan benda.

Dalam gambar 3.2, terlihat *shot* yang digunakan adalah *long/wide shot*. Menurut Maio (2020), *shot* ini digunakan untuk menceritakan situasi yang sedang terjadi secara menyeluruh dan lebih jelas. Sesuai dengan Glebas (2009), dikatakan bahwa mata penonton harus tetap berada di tengah *frame*. Dapat dilihat di gambar

3.2, karakter dan objek berada di tengah *frame*. Hal ini diobservasi penulis dan akan diterapkan ke dalam *shot* yang dibuat penulis.



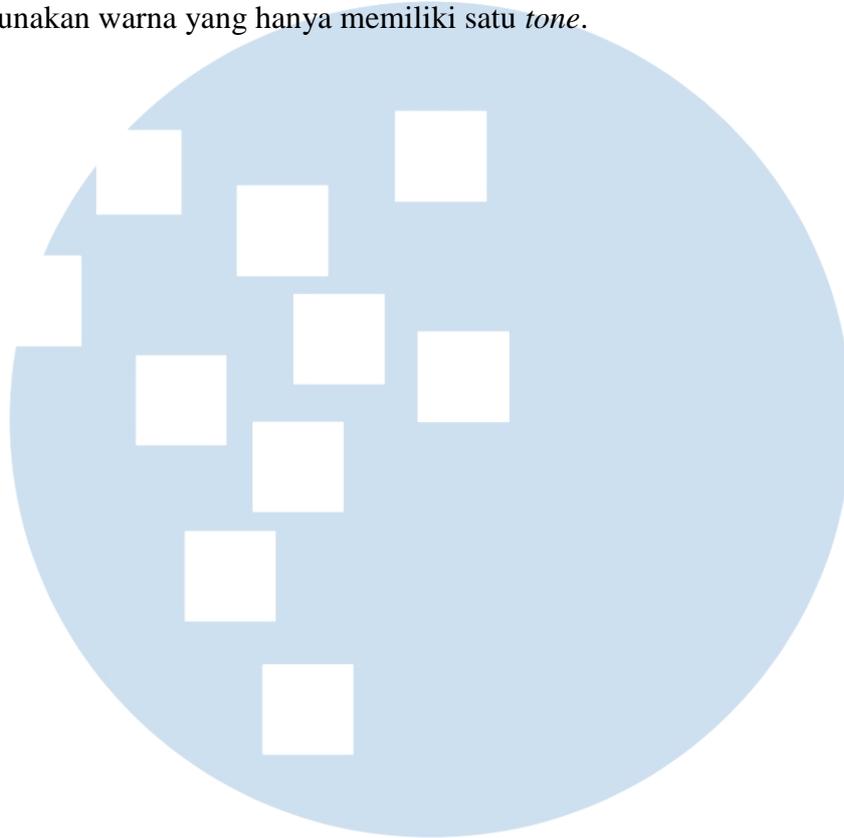
Gambar 3.3. Shot Video Animasi *I Have a Toothache!*

(*I Have a Toothache!*, Pinkfong, 2021)

Dalam gambar 3.3, penulis melakukan observasi terhadap video anak-anak lain yang sudah ditayangkan terlebih dahulu di Youtube, yaitu video berjudul *I Have a Toothache!* oleh channel Youtube *Pinkfong Nursery Rhymes*. terlihat tiga karakter yang sedang berpose dengan latar belakang grafis. Mereka berpose karena sedang bernyanyi dan menari ke arah kamera. Latar grafis di belakang merupakan warna *monochrome* dengan pola yang memiliki objek yang berhubungan dengan topik yang sedang dinyanyikan, yaitu tentang menyikat gigi dan pergi ke dokter gigi.

Penulis menjadikan *shot* ini sebagai observasi, dimana akan diterapkan dengan dua karakter dengan latar grafis. Sesuai yang dikatakan Glebas (2009), pembuat film memiliki kekuatan untuk mengarahkan mata penonton. Untuk *shot* ini, walaupun latarnya bergerak (*animated*), penonton akan tetap terpaku terhadap

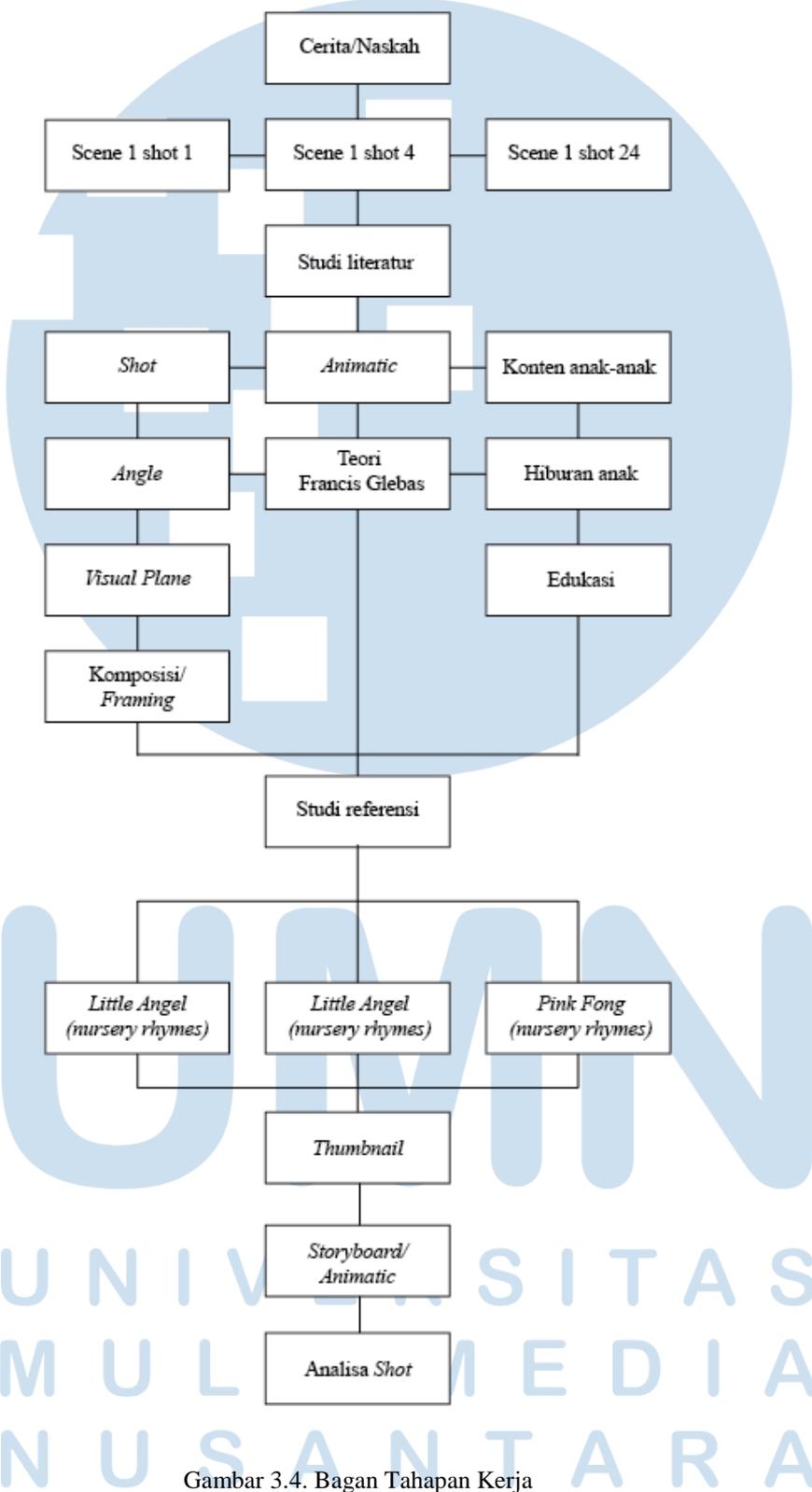
aktivitas karakter yang berada di tengah *frame*, apalagi latar grafis tersebut menggunakan warna yang hanya memiliki satu *tone*.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tahapan Kerja



Gambar 3.4. Bagan Tahapan Kerja

Penulis mendapat naskah beserta lirik lagu anak-anak yang menjadi acuan untuk pembuatan *storyboard*nya. Total *shot* yang dibuat adalah 35 *shot* sesuai dengan *thumbnail*/sketsa konsepnya. Penulis mempelajari teori-teori yang mendukung pembuatan *storyboard* hingga *animatic* ini, yaitu aspek-aspek *storyboard* seperti *shot*, *angle*, *visual plane*, dan komposisi/*framing*. Lalu teori pembuatan *animatic*, dan teori-teori tentang anak-anak dan konten hiburan sekaligus edukasi untuk anak-anak berumur 3-7 tahun.

Setelah itu, penulis mencari referensi *shot* dari video-video animasi yang sudah ada, lalu menerapkannya di beberapa *shot* yang dibuat untuk *Doctor Checkup*. Setelah melakukan beberapa kali revisi lewat supervisor, pada akhirnya *animatic final* pun jadi beserta lagunya.

Revisi



Gambar 3.5. Draft 1 scene 1 shot 24

Penulis merevisi hingga 4 kali revisi dalam durasi 2 hari, namun di *shot-shot* lain. Pada *draft 1*, *shot 24* merupakan adegan dimana kedua anak, Nami dan Dolan sedang menangis karena perban bonekanya lepas. Namun pada *draft* terakhir *storyboard*, dikarenakan ditambahkan beberapa *shot* sebagai *bridging* di tengah *storyboard*, *shot 21* menjadi *shot 24* di *draft* akhir *storyboard*.

No	Shot	Lokasi	Waktu	Jarak shot	Angle shot	Pergerakan kamera	Komposisi	Keterangan
1	1	Playroom	Siang	Long shot	Neutral angle	Static	Dinamis	Momen karakter masuk ke latar
2	4	Playroom	Siang	Long shot	Neutral angle	Static	Dinamis	Momen karakter mengambil kotak dokter
3	24	Playroom	Siang	Medium shot / Close Up shot	Neutral angle	Zoom	Simetris	Momen mereka berhasil memperbaiki boneka

Tabel 3.1. Tabel *shot*

1. Pra produksi:

Episode ini menggunakan beberapa referensi dari video yang sudah ada, yaitu video animasi “*Doctor Checkup*” dari *Super Jojo Nursery Rhymes* yang ada di *Youtube*.

Penulis mendapat naskah berjudul *Doctor Checkup* yang telah digunakan sebelumnya pada proyek lain, yaitu *Little Angel Playtime*. Naskah tersebut berisi dialog dan lirik lagu untuk pembuatan animasi tersebut. Teks dalam naskah tersebut sudah dikelompokkan menjadi beberapa kolom membentuk tabel, dan sudah diberikan *timing* setiap *shot* maupun *scene*. Naskah ini memiliki 4 halaman, berbahasa Inggris penuh, dan total durasinya yaitu 2 menit 26 detik (2:26). Selain naskah, diberikan juga tautan untuk *moodboard*, yang berisi referensi untuk shot, karakter yang berperan, pakaian karakter, props yang akan digunakan, dan lingkungan sekitarnya.

Untuk *storyboard* ini, beberapa *props* yang dijadikan referensi untuk animasi ini yaitu *3D model* sebuah boneka gajah, tas mainan berbentuk ambulans yang berisi mainan peralatan dokter-dokter, stetoskop, plester dan perban. Karakter yang akan muncul dalam animasi ini ada 3, yaitu dua anak dan ibunya. Untuk pakaian karakter, diberikan referensi jaket putih yang

digunakan para dokter dan baju baru untuk karakter ibu. Referensi *shot* juga diberikan, yaitu beberapa tangkapan layar dari video-video yang sudah ada sebelumnya, maupun dari kanal lain.

Penulis mencoba untuk menggabungkan karakter dengan pakaian/atribut yang ditentukan oleh moodboardnya.

2. Produksi:

Penulis menggunakan *Toon Boom Storyboard Pro 20* untuk menggambar karakter-karakter yang akan berperan di episode ini untuk membiasakan diri dengan *art style* dari *character design*nya. Penulis juga menggambar latar belakang dalam episode tersebut sesuai dengan *concept art* yang sudah dibuat. Lalu, penulis melakukan *copy paste* kepada naskahnya untuk masuk ke dalam bagian naskah dalam program tersebut. Setelah itu, penulis membuat *thumbnail* dengan cepat. Hal tersebut dibuat di program yang sama juga. Setelah *thumbnail*nya dibuat, penulis mulai membuat panel-panel storyboard dalam *Toon Boom Storyboard Pro*, sesuai dengan naskah yang sudah diberikan. Panel-panel tersebut terdiri dari karakter-karakter yang dikomposisikan bersama dengan *foreground* dan *background*. Penulis menggunakan *calligraphy brush* untuk menggambarinya.

Penulis juga menambahkan *audio track* untuk membantu pengerjaan *animatic* Doctor Checkup ini. Sehingga selama pengerjaan *animatic* storyboard, hal tersebut dapat membantu *timing* dan penentuan *shot* dan *lipsync* selama dialog, atau ketika karakter sedang bernyanyi. Penulis membuat *key panels* terlebih dahulu di setiap *stanza* dan/atau *scene*, dan setelah itu, penulis menambahkan *in-between panels* untuk melengkapi gerakan-gerakannya. Setelah itu, penulis menambahkan *colorblocking* pada gambar karakter di tiap panel untuk memisahkannya dengan latar belakang. Terakhir, penulis menambahkan *caption* lirik lagu dan dialog yang diutarakan oleh karakter-karakternya.

Dalam pembuatannya, penulis merujuk kepada hasil observasi yang telah dilakukan pada karya-karya animasi lain yang sudah tayang.