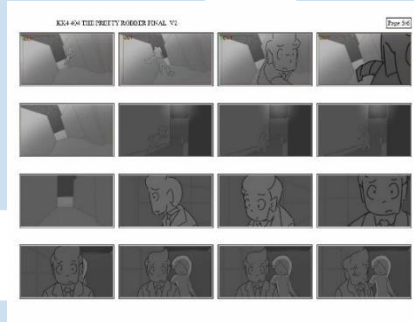


3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya



Gambar 3.1 *Storyboard* serial KIKO Season 4 Episode 4 “*The Pretty Robber*”

Sumber: Dokumen Pribadi

Karya yang diciptakan oleh penulis merupakan bagian dari *storyboard* yang dibuat untuk serial KIKO season 4 episode 4 berjudul “*The Pretty Robber*”. Penulis diberikan tanggung jawab untuk membuat revisi total terhadap bagian pembuka dari episode tersebut untuk menciptakan tensi dan juga atmosfer yang lebih mencekam agar adegan tersebut bisa menambahkan kesan mengancam terhadap antagonis yang muncul dalam episode ini. Selain itu, *storyboard* ini juga dilakukan untuk menambahkan kesan pertama penonton terhadap episode ini dimana episode ini akan bergravitasi pada tokoh antagonis perempuan bernama Sienna yang ditunjukkan pada bagian pembuka ini. Tokoh Sienna memiliki karakteristik *femme fatale* atau perempuan yang mematikan. Dengan paras yang cantik namun memberikan ancaman yang besar terhadap tokoh protagonis. Tokoh ini memiliki keahlian dalam kelincahan dan juga ketangkasan.

Storyboard pada serial KIKO memiliki peran yang besar dalam proses pra-produksi dan nantinya akan menjadi acuan langsung ketika proses produksi dimulai, jadi, sangat penting dalam pembuatan *storyboard* untuk berhasil menyampaikan pesan yang ingin disampaikan agar produk yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

Konsep Karya

Karya yang dibuat oleh penulis adalah *storyboard* untuk babak pembuka serial KIKO Season 4 episode 4 yang berjudul “*The Pretty Robber*”. Karya ini merupakan *storyboard* akhir yang akan digunakan untuk menjadi acuan dalam proses produksi episode ini. Karena episode ini akan memfokuskan diri kepada tokoh antagonis, maka pembuka dari episode ini dibuat semencekam mungkin agar penonton dapat merasakan ketegangan yang bisa ditimbulkan oleh tokoh antagonis ini. Penulis membuat kesan mencekam ini dengan memberikan penekanan pada perancangan *shot* berdasarkan pemilihan *framing*, *acting*, *layouting*, *value*, dan lain sebagainya, sehingga visual merupakan hal yang paling penting dalam penyajian karya ini.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Pada awal penciptaan karya yang berupa *storyboard*, penulis pertamanya melakukan pembacaan naskah yang sudah ada sebelumnya. Kemudian penulis diberikan arahan oleh sutradara mengenai bagaimana episode ini akan berjalan hingga pesan yang ingin disampaikan dalam episode ini hingga bagaimana adegan ini ingin dikemas. Sutradara memberikan arahan untuk membuat adegan ini memiliki kesan mencekam dan menegangkan bagi penonton, dan memberikan ancaman lebih kepada tokoh yang muncul dengan adanya keberadaan tokoh antagonis yang nantinya akan disorot di sepanjang episode.

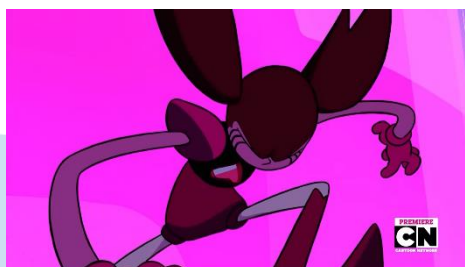
b. Observasi

Kemudian penulis melalui tahap observasi yang meliputi pencarian referensi dan juga melakukan pengenalan lebih dalam terhadap tokoh yang akan muncul di *storyboard*, serta pengenalan dengan *set* yang akan digunakan pada adegan ini. Karena tema adegan ini adalah bagaimana pengenalan tokoh antagonis memberikan kesan mencekam, penulis

mencari banyak referensi dari serial-serial animasi lain yang memiliki adegan perkenalan tokoh yang dapat dibilang memiliki kesan mencekam.

Penulis membaca naskah dan juga mempelajari tokoh antagonis yang akan muncul di adegan ini, yakni Sienna. Dengan mempelajari tokoh Sienna, penulis bisa mendapatkan bayangan yang lebih jelas mengenai pendekatan Sienna dalam melakukan aksinya yang mengancam kenyamanan warga setempat. Dengan mempelajari tokoh. Setelah mendapatkan penggambaran mengenai tokoh Sienna, kemudian penulis menjadi referensi untuk *shot* dan juga *komposisi* yang sesuai, dan kebanyakan dilakukan dengan melihat animasi lain.

Namun, referensi yang dicari oleh penulis juga sesuai dengan serial yang sedang dibuat, yakni KIKO yang merupakan serial animasi anak-anak. Sehingga referensi yang dicari oleh penulis juga merupakan serial anak-anak yang memiliki tokoh antagonis. Dengan mencari referensi, penulis akan mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang bagaimana adegan ini akan dibuat.



Gambar 3.2 Salah satu *shot* dari *Steven Universe the Movie* yang merupakan perkenalan tokoh antagonis dalam film (Sugar, 2019)

Dalam jurnal *Staring into Darkness An Analytical Framework*, Schafer (2014), menyatakan tokoh yang biasa disebut sebagai antagonis dalam film biasanya diberikan angle yang berada di bawah sehingga tokoh tersebut terkesan superior dan memiliki kekuatan yang lebih dan juga memiliki kesan mengancam bagi tokoh-tokoh lainnya. Berbeda dengan tokoh lainnya yang biasanya diberikan *high angle* yang akan mengeksplorasi superioritas dari tokoh antagonis. Dalam observasi penulis, hal ini bisa dilihat dalam serial *Steven Universe* pada saat memperkenalkan kedatangan tokoh antagonis yakni *Spinel*. Dalam adegan ini, bisa dilihat bahwa *Spinel* diberikan *low angle* dan tokoh

lainnya diberikan *high angle*, dengan hal ini, *Spinel* terlihat lebih mengancam dan memberikan kesan kecil kepada tokoh-tokoh lainnya.



Gambar 3.3 dan 3.4 Pengambilan *angle* dari *Steven Universe the Movie* untuk memberikan superioritas bagi tokoh antagonis (Sugar, 2019)

c. Studi Pustaka

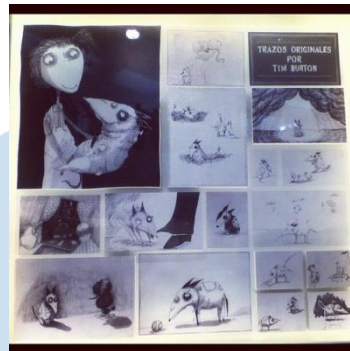
Dalam pembuatan karya ini, penulis memperhatikan banyak aspek dalam membuat adegan ini menjadi lebih baik dan dapat menyampaikan pesan dan atmosfer yang diarahkan oleh sutradara sebelumnya. Dalam pembuatan *storyboard*, *framing* dan *staging* merupakan dua hal yang tidak bisa dipisahkan. Menurut Blazer (2016), *framing* merupakan aspek yang membuat penonton untuk terus tertarik untuk tetap menonton sebuah film. Sebagai contoh adalah dalam meletakkan subjek ditengah layar tanpa ada maksud tertentu, tentu saja adegan akan terasa lebih membosankan, berbeda dengan jika kita meletakkan subjek di *foreground* serta tujuan subjek di latar, maka penonton bisa tetap fokus mengenai tujuan adegan ini.

Kemudian adalah *staging*, yang dimana disampaikan oleh Blazer (2016), *staging* harus memberikan mata audiens tepat apa yang kita maksudkan untuk dilihat oleh audiens. Sehingga, tata letak lah yang lebih berperan disini. *Staging* dilakukan untuk memperjelas informasi yang ingin disampaikan. Setelah mengenal *framing* dan juga *staging*, penulis kemudian mengaplikasikan kedua aspek ini kedalam *storyboard* agar *storyboard* tetap menarik perhatian audiens dan juga memberikan informasi yang seharusnya diterima oleh audiens.



Gambar 3.5 Bagian dari *storyboard* yang berjudul “*Wakefield: Leaving Home*” oleh Sterling Sheehy (Sheehy, 2012)

Selain *framing* dan *staging*, masih banyak aspek-aspek lain yang dapat diterapkan. Salah satu contoh aspek penting lainnya adalah *lighting*, dimana menurut Bluth (2004), pencahayaan dapat mengantarkan mata audiens ke informasi yang ingin kita sampaikan dalam suatu adegan. Maka, penulis memberikan penekanan dan juga penyampaian informasi melalui pencahayaan atau biasa disebut dengan *value*.



Gambar 3.6 *Storyboard* dari animasi *Frankenweenie* oleh Tim Burton dalam buku *Frankenweenie: The Visual Companion* (Salisbury, 2012)

d. Eksperimen dan Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Sebelum memasuki pembuatan *storyboard*, penulis memulainya dengan membuat *thumbnail* terlebih dahulu. *Thumbnailing* merupakan proses pembuatan sketsa kasar dari *storyboard*. Melakukan ini membantu penulis dalam membuat *shot* dan memberikan bayangan mengenai

sekuen, serta memberikan kesempatan untuk mendirikan aspek-aspek penting seperti *staging*, *framing*, *scale* dan juga komposisi. Penulis membuat *thumbnail* pertama kali untuk membangun adegan dan melihat beberapa kemungkinan adegan ini akan berjalan.

Menurut Wood (2022), *thumbnailing* adalah tentang menemukan titik-titik emosional dari sebuah cerita melalui *shots* dan juga *staging*. Pada proses *thumbnailing*, penulis melalui pilihan-pilihan yang nantinya akan mempengaruhi emosi dengan cara yang paling efisien. Pada kasus ini, penulis harus mencari cara agar pilihan-pilihan teknis ini akan menghasilkan emosi dan juga atmosfer yang mencekam dari karakter antagonis.

2. Produksi:

Setelah menyelesaikan proses pra-produksi yang meliputi observasi hingga *thumbnailing*, penulis memulai proses pembuatan *storyboard*. Dalam pembuatan *storyboard*, penulis memiliki 2 tahap, yakni pembuatan sketsa kasar atau *rough*, kemudian proses *clean up*. Dalam proses produksi juga penulis biasanya diberikan *timeline* untuk menentukan lamanya pengerjaan suatu *storyboard* dari *rough* hingga *clean up*.

Dari *thumbnail* yang sudah dibuat sebelumnya, penulis bisa langsung memulai proses pembuatan sketsa kasar. Sketsa kasar yang dibuat penulis sudah beserta *breakdown* atau gambar antara yang nantinya akan mendefinisikan pergerakan tiap tokoh agar lebih jelas. Penulis memilih proses ini dikarenakan penulis memiliki preferensi untuk melihat bagaimana keseluruhan adegan akan berjalan dalam bentuk sketsa kasar. Hal ini dikarenakan ketika naskah diterjemahkan kedalam bentuk visual, belum tentu seluruh hal yang ditulis di naskah bisa bekerja dengan baik ketika dijadikan gambaran visual. Ketika hal ini terjadi, karena masih berbentuk sketsa kasar, penulis tidak akan membuang banyak waktu ketika harus ada beberapa bagian yang di revisi sesuai dengan kebutuhan. Setelah menyelesaikan sketsa kasar, penulis mengirimkan sketsa kasar tersebut kepada sutradara untuk diberikan ulasan dan juga masukan.

Ketika membuat sketsa kasar, penulis tetap memfokuskan diri dengan bagaimana cara membuat adegan ini agar terkesan lebih mencekam dan memiliki atmosfer yang sesuai. Hal-hal ini bisa didapatkan dengan pemilihan *angle* dan *framing* yang tepat. Menurut Rice (1977), kejahatan adalah sudut pandang. Sehingga pada serial KIKO, penulis harus meyakinkan audiens bahwa tokoh yang dimaksud adalah tokoh antagonis. Sehingga pada awal perkenalan episode dan tokoh ini, penulis membuat tokoh protagonis sedang melakukan ekspresi yang ketakutan sehingga seakan-akan akan ada bencana yang menimpanya. Selain ekspresi ketakutan, tokoh protagonis juga dibuat pertama-tama melihat bahwa robot-robot penjaga sudah rusak. Pada adegan pembuka ini, tokoh protagonist berada di dalam *background* dan tokoh antagonis berada di *foreground*. Menurut Bluth (2004), salah satu prinsip dari komposisi adalah pentempatan *plane*. Dengan menempatkan tokoh antagonis di *foreground*, akan memberikan kesan misterius dan juga dominasi oleh tokoh antagonis. Karena dengan menempatkan tokoh antagonis di *foreground*, tokoh antagonis akan terlihat lebih besar daripada tokoh protagonis.

Jika sutradara merasa sketsa kasar tersebut sudah sesuai dengan visi dan juga standar untuk episode, penulis kemudian dipersilahkan untuk melanjutkan proses pembuatan *storyboard* yakni *clean up*, dimana penulis menggambar panel-panel *storyboard* sesuai dengan desain tokoh dan juga set yang sudah ada.

Proses *clean up* biasanya dilakukan secara lebih mulus karena semua panel yang dibutuhkan sudah tersedia dalam bentuk kasar, sehingga penulis hanya harus membuat gambar yang lebih rapih di atasnya. Meski begitu, dalam beberapa kasus tentu saja terjadi revisi kecil maupun besar karena hasil dari *rough* hingga *clean up* belum tentu sesuai dengan intensi pada awal pembuatan *storyboard*. Misalkan, dalam membuat adegan ini, penulis pertama-tama membuat *clean up* dari sketsa kasar yang sudah disetujui.

3. Pascaproduksi:

Setelah *storyboard* sudah selesai dibuat oleh penulis, *storyboard* diubah menjadi bentuk video atau *animatic* yang biasa disebut dengan *leica*. Namun ketika dalam bentuk video atau *animatic* kemudian sutradara melihat ternyata ketika panel sudah di *clean up*, adegan ini kurang memiliki atmosfer mengancam, sehingga penulis diberikan waktu perbaikan untuk menambahkan kesan mengancam pada adegan.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA