

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Film animasi hybrid berjudul “*Furewell*” menceritakan tentang seorang pedagang bernama Acek Aseng yang masih terbayang-bayang oleh anjing kesayangannya yang telah tiada. Film ini akan memperlihatkan bagaimana Acek Aseng bisa melalui perasaan dukanya. Penulis berharap film animasi “*Furewell*” bisa memberikan pembelajaran mengenai perasaan duka dan bagaimana cara tetap menjalani hidup walau sedang berduka.

Judul “*Furewell*” sendiri diambil dari kata *farewell* dari bahasa Inggris yang berarti selamat tinggal. Film “*Furewell*” sendiri bertema tentang cinta dan kasih sayang dengan genre drama. Dengan menerapkan konsep animasi *hybrid*, pembuatan “*Furewell*” akan menggunakan *software* Autodesk Maya dan Toonboom Harmony. Film animasi pendek ini berdurasi 4 menit.

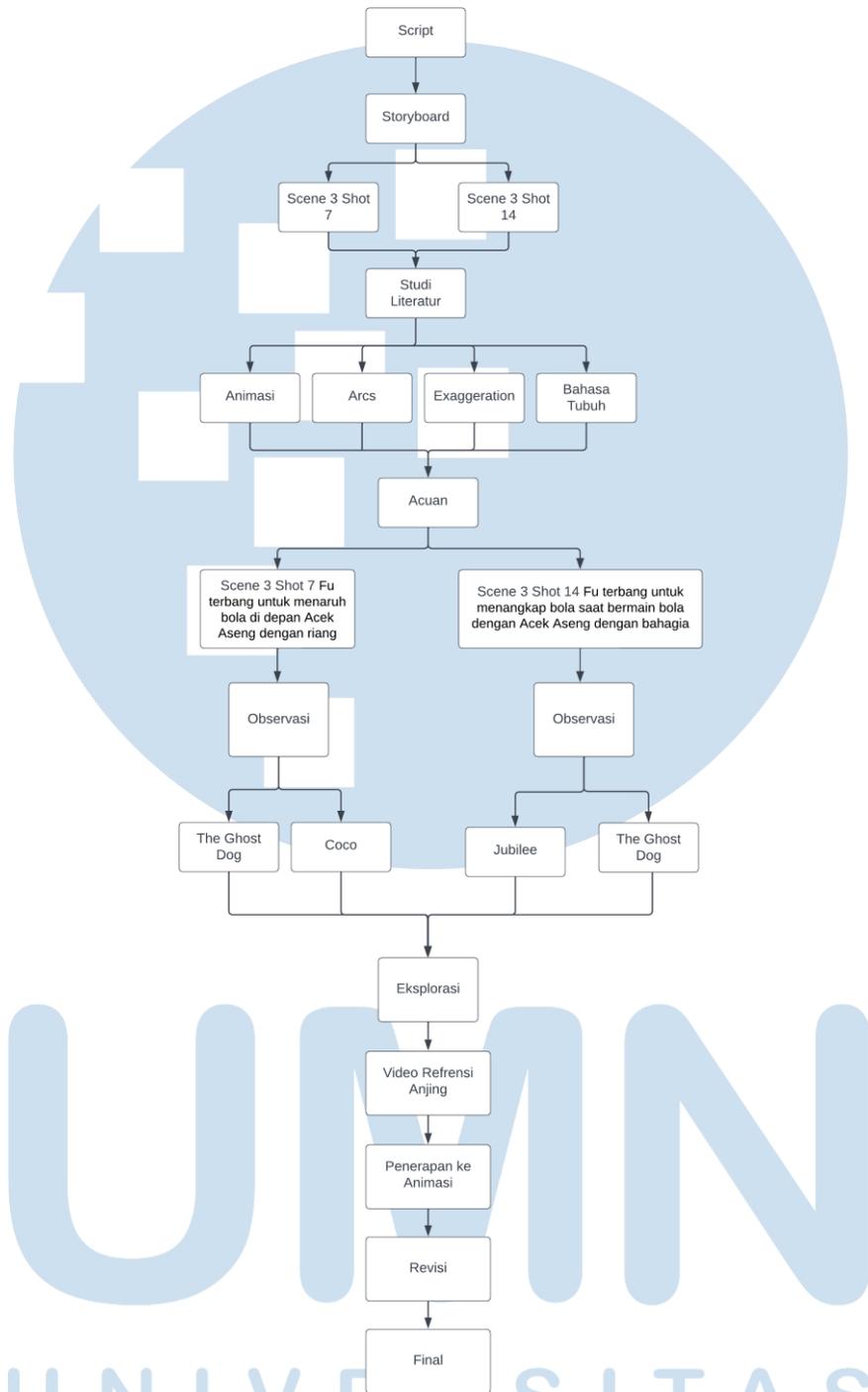
Konsep Karya

Konsep Penciptaan: Film animasi *hybrid* yang menceritakan tentang menghadapi dan melalui perasaan duka akibat ditinggalkan oleh orang yang disayangi.

Konsep Bentuk: Animasi pendek ini akan dibuat menggunakan konsep animasi *hybrid* yang menggabungkan animasi 3D dan animasi 2D.

Konsep Penyajian Karya: Pembuatan perancangan gerakan dari tokoh Fu dengan fokus ke bahasa tubuh anjing, *exaggeration*, dan juga *arcs*.

Dalam merancang gerakan, penulis menganalisis kembali *script* serta *storyboard*. Selama proses menganalisis ini, penulis juga mencari referensi gerakan pada film-film animasi pada tokoh-tokoh anjing. Selain itu, penulis mengumpulkan beberapa buku dan jurnal mengenai bahasa tubuh anjing sehingga penulis dapat menggunakan analisis tersebut untuk memvisualkan tokoh Fu yang tampak nyata. Berikut adalah skema perancangan kerja yang penulis lakukan dalam penelitian ini:



Gambar 3.1 Skema Perancangan

(Dokumentasi Pribadi)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Pada film “*Furewell*”, tokoh Fu merupakan arwah anjing yang dapat menjadi transparan dan terbang. Hal ini akan membuat Fu memiliki pergerakan yang berbeda dengan anjing normal. Terkadang dia dapat terbang maupun melayang layaknya seorang arwah, tapi Fu juga dapat bergerak layaknya anjing biasa. Dia dapat menggunakan tubuhnya untuk memicu pergerakan. Contohnya, Fu bisa menggunakan kakinya sebagai tumpuan untuk gerakan melompat, berlari, maupun berjalan. Walaupun Fu adalah arwah, Fu masih belum bisa melupakan seluruh kebiasaannya sebagai anjing hidup yang menggunakan seluruh tubuhnya untuk bergerak.

Tabel 1. Tridimensional Tokoh Fu

Fisiologis		Psikologis	
Kelamin	Jantan	Seks	Non aktif
Umur	7 tahun	Frustasi	Berpisah dengan orangtuanya
TB/BB	50 cm/ 20 kg	Tempramen	Ceria, polos, suka bermain, setia
Warna	Bulu coklat krem, mata berwarna coklat	Siklus Hidup	<i>Friendly</i> , memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
Postur	Tegap dan berukuran sedang	Kelebihan	Jinak dan tidak galak
Penampilan	Menggunakan <i>collar</i>	Yang disukai	Berada di sekitar orang kesayangannya, bermain

Cacat	-	Yang tidak disukai	Ditinggal sendirian
Ras	Mix <i>German Shepherd</i> & <i>Labrador Retriever</i>		

Berdasarkan tabel tridimensional, Fu merupakan arwah anjing ras campuran *German Shepherd* dan *Labrador Retriever* yang hadir di dalam halusinasi Acek Aseng. Di dalam halusinasi Acek Aseng, Fu memiliki sifat yang periang dan penuh semangat. Karena Fu yang selalu melakukan aksi penuh semangat, animasi pada Fu akan lebih fokus terhadap *body mechanic*.

Maka dari itu, penulis merasa perlunya memperdalam 2 prinsip animasi *arcs* dan *exaggeration*. *Arcs* akan membantu penulis dalam menentukan *trajectory* serta *line of action* yang baik saat membuat gerakan terbang Fu yang lincah.

Exaggeration juga akan membantu penulis dalam mencapai pose arwah anjing yang terlihat agak *stretchy* pada tokoh Fu. Dibantu dengan literasi mengenai bahasa tubuh anjing, penulis berharap dapat membuat Fu menjadi arwah anjing yang ceria dan lincah.

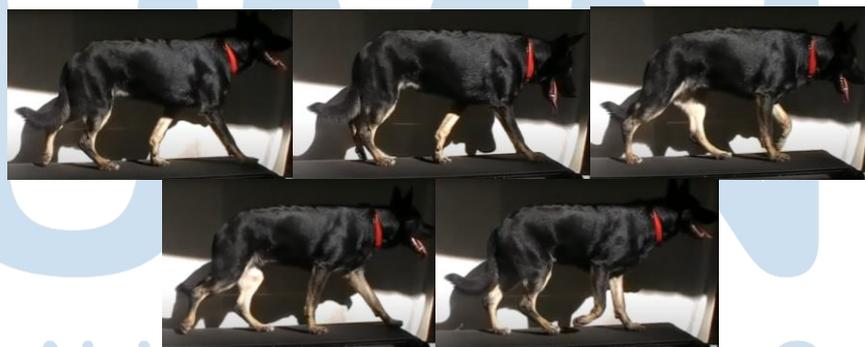
b. Observasi

Tokoh Fu memiliki perpaduan antara ras *German Shpeherd* dan *Labrador Retriever*, maka Fu memiliki bentuk fisik gabungan dari kedua ras tersebut. Tetapi dalam desain tokohnya sendiri, Fu lebih memiliki ciri fisik ke ras *German Shepherd*. Hal itu diterapkan oleh *Modeller* pada bentuk tubuh, telinga, dada, dan kaki dari Fu. Maka dari itu, penulis akan menerapkan pergerakan animasi sesuai dengan refrensi anjing *German Shepherd* kepada Fu.



Gambar 3.2 Refrensi anjing ras german shepherd berlari
(https://youtu.be/Dj9y8K_16SI)

Penulis melakukan pengamatan kepada video-video anjing *German Shepherd & Labrador Retriever*. Karena tubuh Fu lebih mendekati *German Shepherd*, maka penulis akan lebih mengamati refrensi anjing ras *German Shepherd*. Refrensi yang penulis teliti adalah pergerakan berjalan, berlari, kegiatan sehari-hari, serta cara bermain seorang anjing ras *German Shepherd*. Dari *observasi* tersebut, penulis merasa bila pergerakan anjing ras *German Shepherd* memiliki pergerakan yang hampir sama dengan anjing pada umumnya. Perbedaan pada *German Shepherd* yang signifikan bisa dilihat dari pergerakan telinga, ekor, dan efisiensi pergerakan *German Shepherd* yang cepat dan bertenaga. Efisiensi ini merupakan ciri khas dari bagian ras-ras anjing pekerja yang diturunkan dari insting ras mereka.



Gambar 3.3 Refrensi anjing ras german shepherd berjalan
(<https://youtu.be/iaILuB12aXM>)

Penulis mengamati pergerakan anjing *German Shepherd* untuk mengetahui *body mechanic* yang baik. Dengan bantuan buku *The Healthy*

Way to Stretch Your Dog (2009), penulis mengamati pergerakan sendi seekor anjing. Dapat dibuktikan bila seekor anjing memiliki limitasi-limitasi pergerakan karena adanya otot. Anjing memiliki sendi yang dapat berputar ke segala arah di bagian punggung, pinggang, dan bahu. Lalu terdapat sendi engsel pada kaki depan dan belakang anjing.

Telinga *German Shepherd* memiliki bentuk *prick ears* yang tidak melakukan gerakan *floppy* yang berlebihan. Namun, bisa *floppy* untuk mengekspresikan diri. Kemudian ekor *German Shepherd* sebenarnya memiliki bentuk *sabre tail* yang dapat melengkung. Tetapi karena Fu merupakan campuran ras *Labrador Retriever* dan *German Shepherd*, Fu memiliki ekor dari *Labrador* yang berbentuk *sword tail*. Maka penulis akan menerapkan pergerakan ekor ras *Labrador Retriever* kepada Fu. Pergerakan ekor *sword tail* sendiri lebih tidak sedinamis *sabre tail* dan akan terangkat bila anjing sedang senang.

Penulis melakukan observasi dari berbagai film animasi seperti *Coco* (2017), *Jubilee* (2018), dan juga *The Ghost Dog* (2022). Penulis memilih film-film tersebut karena memiliki protagonis anjing yang memiliki kemiripan dengan tokoh Fu dan penulis merasa dapat menggunakannya sebagai acuan dalam menganimasikan Fu.

Selain itu, penulis mengambil acuan *The Ghost Dog* (2022) dan *Coco* (2017) untuk menggabungkan kedua acuan tersebut dalam sisi arwah anjing dan juga anjing hidup. Penulis memutuskan untuk mengambil *The Ghost Dog* (2022) sebagai acuan keseluruhan pergerakan Fu sebagai arwah anjing. Dalam *The Ghost Dog* (2022) diperlihatkan bila seekor anjing arwah bisa terbang dan melayang, namun dapat pula bergerak layaknya anjing dengan menggunakan anggota tubuhnya. Penggabungan ini adalah hal yang ingin dicapai dalam Film *Furewell*.

Dalam acuan tokoh Dante pada *Coco* (2017), penulis ingin mengambil betapa ekspresifnya seekor anjing dalam melihat dunia disekitarnya. Penulis tidak mengambil pergerakan Dante dalam wujud arwah karena arwah Dante memiliki sayap yang menjadikan Dante

memiliki pergerakan yang berbeda dengan Fu. Melainkan, penulis mengambil acuan Dante saat menjadi anjing hidup biasa dimana acuan ini yang nantinya akan diterapkan dalam Fu saat bergerak layaknya anjing biasa di sela-sela ia merupakan arwah.



Gambar 3.4 *Storyboard scene 3 shot 7*
(Dokumentasi Pribadi)

Scene 3 shot 7 akan memperlihatkan Fu yang terbang sambil membawa bola dengan ceria kepada Acek Aseng. Untuk *shot* ini, penulis akan mengambil acuan film *The Ghost Dog* (2022) dan juga *Coco* (2017). Dari observasi ini, penulis akan mengambil contoh dari pemilihan akting, bahasa tubuh, *arcs*, dan juga *exaggeration*.



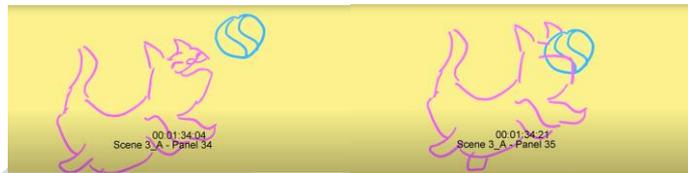
Gambar 3.5 *Screenshot film pendek The Ghost Dog – 2022*
(*The Ghost Dog*, 2022)

The Ghost Dog (2022) merupakan film pendek 2D anak-anak yang didistribusikan oleh RTE Kids. Film ini menceritakan mengenai seorang anak yang sedih ditinggalkan oleh anjingnya, namun Sang Anjing dengan ajaib kembali hidup dalam rupa arwah. Penulis merasa film pendek ini dapat menjadi acuan dalam membuat *trajectory* serta *arcs* untuk animasi terbang dari Fu. Karena *trajectory* serta *arcs* sangat bersih dan membuat audiens paham akan arah pergerakan Sang Anjing. Film ini memiliki berbagai variasi terbang sambil berlari yang memiliki kemiripan dengan film “*Furewell*”. Pose serta gestur dari film ini juga berhasil menyatukan gerakan anjing normal dengan gerakan terbang serta sifat dari arwah.



Gambar 3.6 Screenshot film Coco – 2017
(Coco, 2017)

Coco (2017) merupakan film animasi 3D dari Pixar yang mengikuti cerita seorang anak laki-laki yang bermimpi menjadi seorang musisi ternama. Pada film ini terdapat anjing bernama Dante yang terlihat sangat lugu dan bersemangat. Penulis memilih film Coco (2017) sebagai acuan dalam ekspresi dan bahasa tubuh. Ekspresi Dante yang menjulurkan lidah, animasi rahang bawah yang selalu terbuka, dan juga bola mata yang terlihat besar menjadi acuan penulis dalam ekspresi Fu. Sementara itu bahasa tubuh berlari yang diiringi dengan ekor yang senantiasa naik merupakan acuan penulis dalam membuat Fu yang terlihat periang.



Gambar 3.7 *Storyboard scene 3 shot 14*
(Dokumentasi Pribadi)

Pada *scene 3 shot 14* akan memperlihatkan Fu yang menangkap bola dengan bahagia. Untuk *shot* ini, penulis akan mengambil acuan dari film *The Ghost Dog* (2022) dan juga *Jubilee* (2018). Penulis akan mengambil contoh dari pemilihan akting, bahasa tubuh, *arcs*, dan juga *exaggeration*.



Gambar 3.8 *Screenshot film pendek The Ghost Dog – 2022*
(The Ghost Dog, 2022)

Film pendek *Ghost Dog* menjadi acuan pemilihan akting, *trajectory* arwah, dan juga bahasa tubuh pada *scene 3 shot 14*. Penulis merasa bila perilaku tokoh *Ghost Dog* ini memiliki kesamaan dengan Fu. Lalu proses menangkap benda melalui mulut dengan cara terbang juga dapat menjadi acuan untuk Fu yang terbang menangkap bola.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



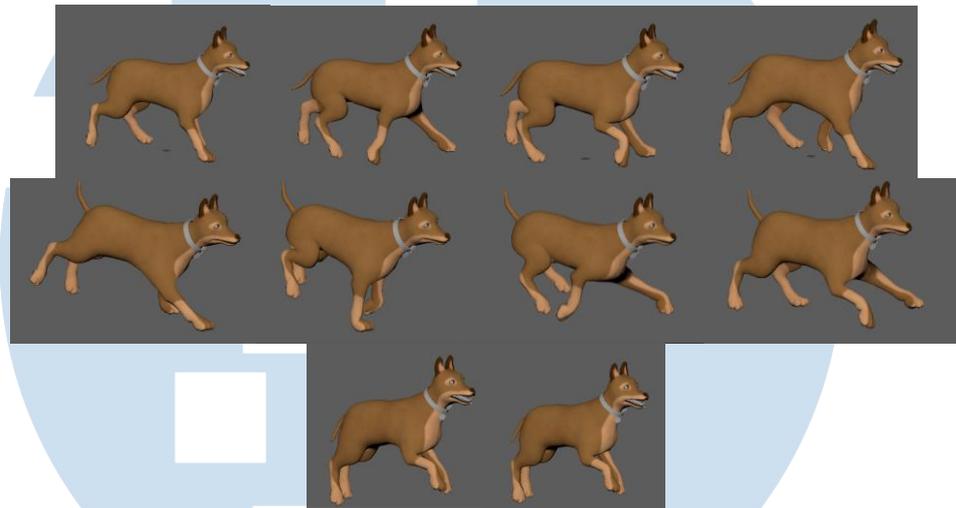
Gambar 3.9 Screenshot film pendek Jubilee – 2018
(Jubilee, 2018)

Untuk acuan film terakhir, penulis mengambil film pendek berjudul Jubilee (2018). Jubilee (2018) merupakan film tugas akhir mahasiswa-mahasiswa Prancis yang berhasil mendapatkan berbagai penghargaan festival film. Pada film pendek ini, penulis akan meneliti bahasa tubuh dan perilaku anjing. Melalui film ini, penulis akan mengaplikasikan ekspresi, *trajectory*, *arcs*, serta bahasa tubuh dari tokoh anjing Jubilee (2018). Hal ini karena ekspresi tokoh anjing yang memiliki rahang terbuka lebar, mata yang besar, serta pergerakan kepala yang dramatis sesuai dengan sifat Fu yang periang. Penulis juga akan mengaplikasikan *trajectory* & *arcs* dari Jubilee (2018) saat melayang karena terlihat dramatis seakan tokoh anjing sedang terbang.

c. Eksperimen Animasi

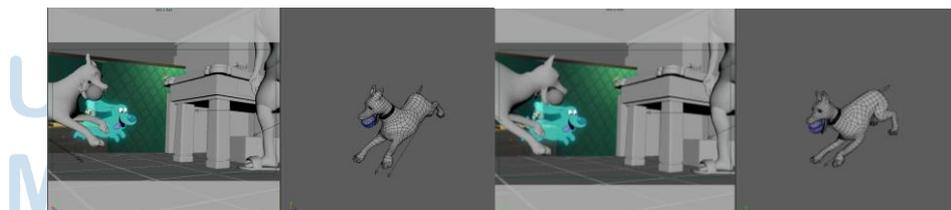
Setelah melihat referensi-referensi video anjing, penulis melakukan percobaan dengan mengaplikasikan gerakan anjing pada video ke Fu. Penulis mencoba melakukan *walk cycle* dan *run/canter cycle*. Dengan bantuan studi literatur mengenai sendi dan juga otot, penulis dapat lebih memahami mengenai *body mechanic* dan karakteristik gaya perilaku ras *German Shepherd*. Gaya berlari ras *German Shepherd* sangatlah efisien

dan cepat, hal ini penulis aplikasikan saat Fu melakukan *run/canter cycle*. Penulis juga melakukan eksperimen animasi *idle fly* Fu untuk mempelajari cara aplikasi perilaku seekor arwah anjing kepada Fu.



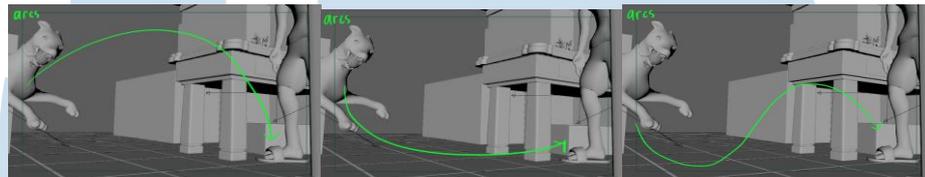
Gambar 3.10 Screenshot eksperimen Fu *walk cycle*, *run cycle* & *idle fly* (Dokumentasi Pribadi)

Dengan mempelajari analisis *body mechanic* serta mengaplikasikannya kepada Fu, penulis lalu masuk ke tahap penambahan watak kepada Fu. Penulis mengawalinya dengan meneliti *storyboard* dan *script* yang ada. Penulis akan membuat gerakan tokoh Fu sesuai dengan penggambaran *storyboard* dan *3D Dimensional Character* Fu. Tokoh Fu merupakan pribadi yang ceria dan penuh semangat, maka dari itu penulis berencana mengaplikasikan ekspresif tokoh Dante kepada Fu.



Gambar 3.11 Screenshot eksperimen pose awal *scene 3 shot 7* (Dokumentasi Pribadi)

Pada *Scene 3 Shot 7*, penulis melakukan eksperimen mengenai pose awal dari tokoh Fu. Penulis ingin memberikan kesan *playful* serta *fluid* dari tokoh Fu. Selain itu, penulis juga melakukan eksperimen mengenai *Arcs* dari tokoh Fu mengenai *trajectory* Fu saat terbang menghampiri Acek Aseng.



Gambar 3.12 *Screenshot* eksperimen *trajectory scene 3 shot 7*
(Dokumentasi Pribadi)

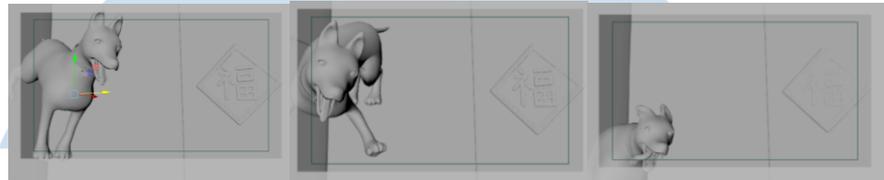
Penulis melakukan eksperimen *trajectory* sehingga dapat memperlihatkan Fu sebagai arwah dan juga anjing. Penulis berusaha bereksperimen tentang arah terbang Fu sehingga terlihat lebih bersemangat. Penulis membuat *motion trail* yang memperlihatkan *arcs* yang berbeda untuk menentukan hasil dari cara terbang Fu yang lebih terlihat menyenangkan.



Gambar 3.13 *Screenshot* eksperimen ekspresi Fu *scene 3 shot 7*
(Dokumentasi Pribadi)

Dalam *shot* ini selain pada *arcs*, penulis banyak melakukan eksperimen mengenai ekspresi wajah Fu. Dikarenakan kurangnya alis pada tokoh Fu, penulis merasa kesulitan dalam mengekspresikan Fu

sehingga lebih dramatis. Maka, penulis meminta bantuan kepada *Rigger* untuk membentuk tekstur bagian mata dari Fu sehingga bisa memberikan ilusi seperti alis.



Gambar 3.14 *Screenshot* eksperimen *scene 3 shot 14*
(Dokumentasi Pribadi)

Untuk *scene 3 shot 14*, penulis melakukan eksperimen pose permulaan Fu akan menangkap bola. Hal ini akan mempengaruhi perilaku Fu menangkap bola serta *trajectory arcs* dari Fu. Selain itu penulis bereksperimen peletakan awal mula kemunculan Fu dalam *Frame* agar terlihat lebih menarik .

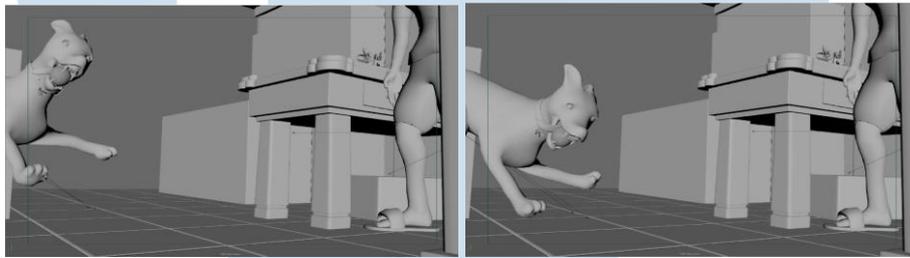


Gambar 3.15 *Screenshot* eksperimen *exaggeration* ekspresi dengan *scaling*
di *Scene 3 Shot 14*
(Dokumentasi Pribadi)

Dikarenakan *shot* ini merupakan *close up* dengan durasi yang pendek, penulis tidak melakukan banyak eksperimen pada bagian *trajectory* maupun *arcs*. Penulis lebih bereksperimen ke *exaggeration* dan juga ekspresi wajah Fu. Melalui *exaggeration*, penulis berusaha membuat melakukan eksperimen untuk menangkap efek *slow motion* sehingga terlihat lebih dramatis.

2. Produksi:

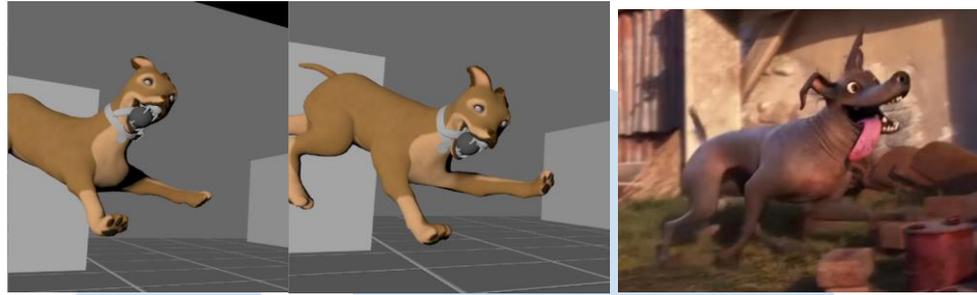
Setelah melalui tahap eksperimen, penulis mulai untuk melakukan produksi animasi pada *scene 3 shot 7*. Berdasarkan hasil eksperimen, penulis mengambil keputusan untuk mengambil pose awal Fu yang dapat memperlihatkan wajah Fu yang ekspresif. Penulis mengawali animasi *shot* ini dengan *blocking* menggunakan teknik *Stepped View* yang kemudian dilanjutkan ke tahap *polish*. Penulis akan menggunakan acuan film *Coco* (2017) dan *The Ghost Dog* (2022) untuk *arcs*, bahasa tubuh, dan juga *exaggeration* dari Fu.



Gambar 3.16 *Screenshot* hasil pose eksperimen *scene 3 shot 7*

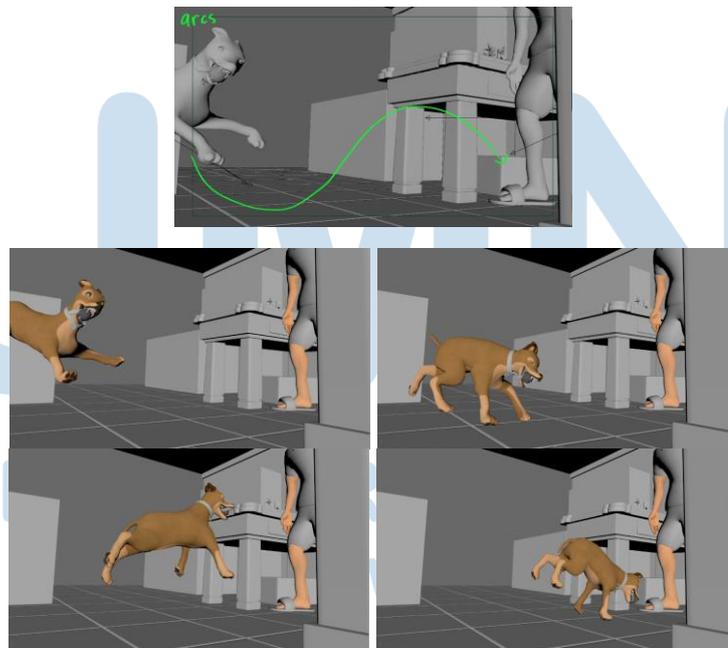
(Dokumentasi Pribadi)

Untuk bahasa tubuh Fu di *scene 3 shot 7*, penulis mengaplikasikan bahasa tubuh senang sesuai dengan teori dan acuan yaitu tokoh Dante dari *Coco* (2017). Penulis memberikan detail bahasa tubuh tersebut dari ekspresi wajah, rahang, lidah, telinga, dan juga ekor dari Fu. Shot ini akan menggabungkan animasi *walk* dan *flying* untuk memperlihatkan Fu sebagai seekor arwah anjing. Untuk menampilkan Fu yang terlihat senang, penulis membuat 5-8 *frame* awal dimana Fu akan menghadap ke audiens. Dalam *frame* tersebut, penulis membuat Fu menjadi terlihat menyenangkan dan ingin bermain bersama Acek Aseng.



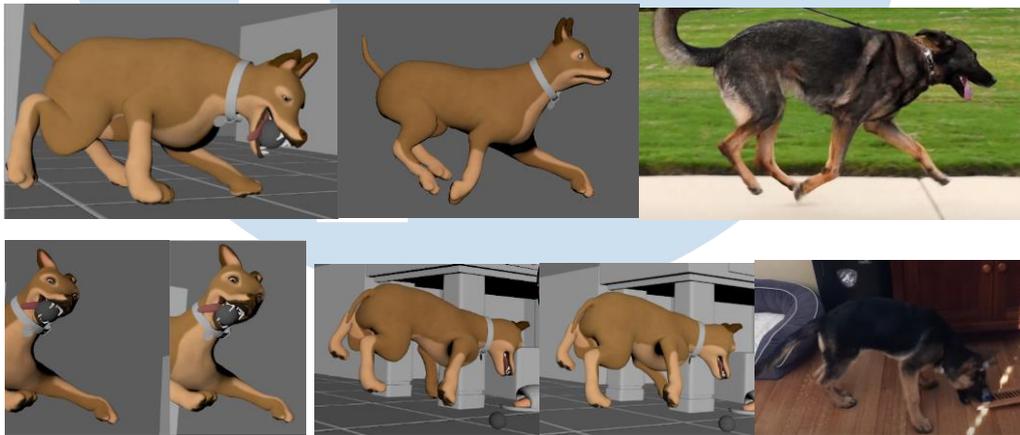
Gambar 3.17 *Screenshot* hasil eksperimen ekspresi dan perbandingannya dengan film *Coco* – 2017
(Dokumentasi Pribadi)

Untuk *arcs*, penulis mengaplikasikan *arcs* sesuai dengan acuan *The Ghost Dog* (2022). Penulis membuat *trajectory* melayang dari *Fu* berbentuk kurva sehingga memiliki *arcs* yang rapi. Selain itu penulis juga memberikan *Line of Action* pada setiap pose *blocking* untuk pengaplikasian *arcs* yang lebih detail. Penulis juga mengaplikasikan *arcs* pada setiap bagian-bagian tubuh pada *Fu* seperti pada pergerakan tangan, telinga, dan ekor.



Gambar 3.18 *Screenshot* hasil eksperimen *arcs scene 3 shot 7*
(Dokumentasi Pribadi)

Pada bagian *exaggeration* di *scene 3 shot 7*, penulis melakukan prinsip animasi ini pada pose-pose Fu. Penulis melakukan *exaggeration* dengan memberikan pose-pose ekstrim yang dikembangkan dari pose normal seekor anjing pada saat *blocking*. Dengan menggunakan referensi-referensi video anjing, penulis mengaplikasikan secara garis besar perilaku gerakan anjing *German Shepherd*. Penulis juga memperhatikan pose agar tetap mengikuti aturan sendi seekor anjing seperti studi literatur. Selain itu saat *polish*, penulis memberikan *exaggeration* dengan *translate* dan *scale* pinggang, dada, tangan, leher, dan kepala Fu.



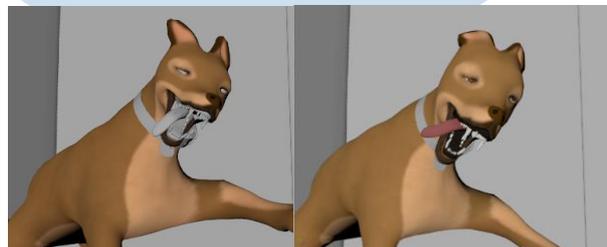
Gambar 3.19 Screenshot hasil eksperimen *exaggeration* pose dan perbandingan *scaling* sebelum dan sesudah pada *scene 3 shot 7* (Dokumentasi Pribadi)

Untuk produksi *scene 3 shot 14*, penulis masuk ke tahap *blocking* yang diawali dari hasil eksperimen pose awal. Setelah melakukan tahap *blocking* menggunakan *Stepped View*, penulis akan lanjut ke tahap *polish*. Pada *scene 3 shot 14*, penulis akan mengaplikasikan bahasa tubuh, *exaggeration*, dan *arcs* sesuai dengan acuan *The Ghost Dog* (2022) dan *Jubilee* (2018).



Gambar 3.20 *Screenshot* bahasa tubuh Fu dan refrensinya
(Dokumentasi Pribadi)

Shot ini fokus terhadap ekspresi wajah Fu yang tampak ceria dan bersemangat untuk menangkap bola. Penulis menggunakan teori bahasa tubuh yang fokus pada ekspresi wajah Fu karena *shot* yang *close up*. Penulis menerapkan teori bahasa tubuh pada rahang, lidah, dan telinga Fu. Selain itu, penulis juga menggunakan refrensi video anjing yang sedang bermain bola sebagai acuan *body mechanic* yang baik.



Gambar 3.21 *Screenshot exaggeration ekspresi* sebelum dan sesudah di *scaling, translate, dan rotate*
(Dokumentasi Pribadi)

Untuk *exaggeration*, penulis melakukan *scaling* dan *translate* bagian tubuh Fu seperti kepala, lidah, dan juga leher. Hal ini bisa memberikan efek *smear* yang agak *cartoony*. Penulis juga memberikan sedikit *slow motion* untuk memberikan kesan yang lebih dramatis saat menangkap bola. Hal ini penulis pelajari dari acuan Jubilee (2018). Efek *slow motion* ini juga merupaka *exaggeration* yang penulis berikan kepada *shot* ini.

Karena *arcs* dan *trajectory* dari *shot* ini tidak kompleks, penulis lebih fokus ke *polish* bahasa tubuh anjing agar terlihat sangat ceria dan bersemangat. Selain itu, penulis lebih fokus membuat *Line of Action* pada pose-pose *blocking* sehingga juga memberikan *arcs* pose yang baik.

3. Pascaproduksi:

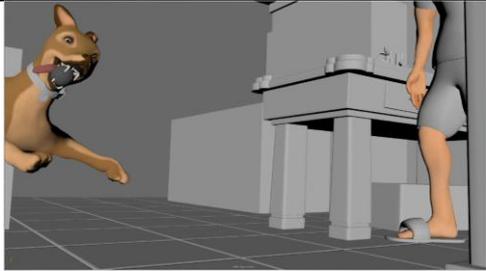
Setelah menyelesaikan produksi animasi, penulis melakukan *playblast* dan memberikan *playblast* kepada SALT Production untuk kritik dan saran. Bila terdapat masukan, penulis akan melakukan revisi dan memulai kembali proses produksi animasi. Setelah dirasa memuaskan, penulis mengunggah *file Maya* ke *Drive* dan menyerahkan *link file* tersebut kepada para *Render* dan *Color & Lighting*.

4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

Dalam film “*Furewell*”, penulis bertanggung jawab untuk menganimasikan *Scene 3 shot 7 & 14* yang berfokus kepada tokoh Fu. *Shot 7* memperlihatkan Fu yang terbang dengan membawa bola kepada Acek Aseng. Tokoh Fu memiliki kepribadian yang ceria serta ramah kepada Acek Aseng. Selain itu, tokoh Fu akan terlihat melayang karena posisinya sebagai arwah anjing. Walaupun bisa melayang, Fu juga dapat bergerak layaknya anjing biasa yang memiliki *run cycle* dan *walk cycle*. Sehingga Fu bukan hanya melayang saja.

Tabel 2. Scene 3 Shot 7

Scene 3 Shot 7	Keterangan
	<p>Posisi awal Fu saat memasuki <i>Frame</i>.</p>