

menghasilkan bahasa komunikasi yang lebih santai atau kasual di Indonesia. SIBI dirancang untuk bahasa dan pembicaraan sehari-hari, sehingga bentuk pergerakan lebih mudah dipelajari dan digunakan oleh siswa, guru, keluarga, dan orang-orang yang mungkin harus berbicara dengan seseorang dengan tunarungu. SIBI dan BISINDO digunakan dalam dua situasi yang berbeda, ketika BISINDO digunakan untuk acara resmi, SIBI digunakan dalam percakapan antar teman. SIBI memiliki pergerakan sederhana dan menggunakan simbol-simbol yang menyerupai bentuk atau sifat suatu hal yang dibicarakan.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Penulis dan tim membuat fiksi animasi pendek yang berjudul “52 Hz”, film animasi “52 Hz” bertemakan pertemanan yang tulus dengan genre drama. “52 Hz” merupakan film animasi *frame by frame* yang dikerjakan di aplikasi Toon Boom Harmony, dengan bantuan *motion graphic* menggunakan aplikasi Adobe After Effect. Dengan durasi empat menit dengan resolusi 1920 x 1080 pixel penonton akan mengikuti cerita tentang persahabatan Aina dan Farah yang berasal dari belahan dunia yang berbeda, terhubung hanya karena sebuah buku.

Konsep Karya

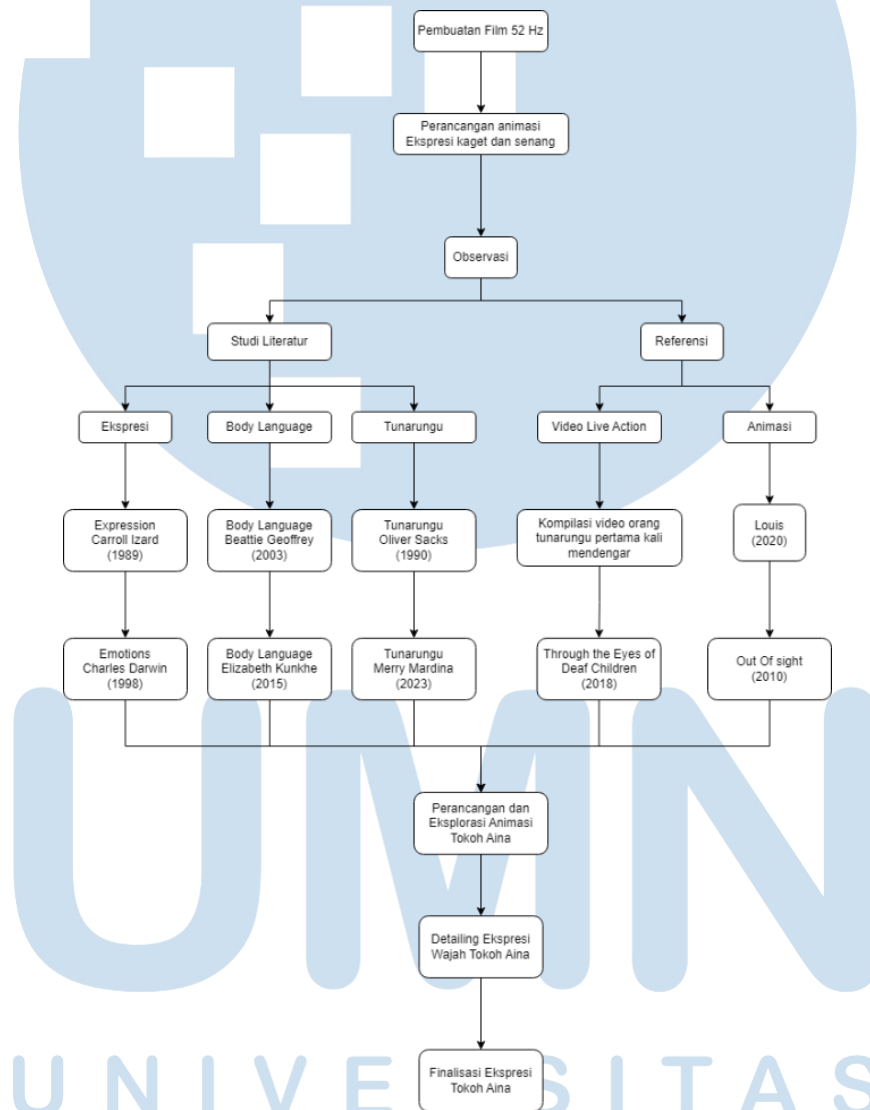
Konsep Penciptaan: film fiksi animasi pendek mengenai pertemanan dua anak tuna rungu yang datang dari dua latar belakang yang berbeda, bertemu di dunia imajinasi, berharap suatu hari mereka dapat bertemu tatap muka. Kedua anak bertemu beberapa kali secara transendental di dalam ruang imajinasi mereka yang berada di dalam air. Mereka dibatasi oleh bahasa tetapi berhasil menemukan cara berkomunikasi yang efektif, yaitu dengan menggunakan gelombang frekuensi dan gambar. Konsep Bentuk: *2D Short Animation (frame by frame)* dan *motion graphic* dengan *style animasi cartoon saloon*

Konsep Penyajian Karya: plot alur cerita yang penulis terapkan dalam penyajian karya "52 Hz" adalah plot maju, karena menggambarkan cerita yang selalu berjalan

kedepan. Disajikan dengan visual *cartoonish* dengan *treatment* berupa “keputusan yang dipilih oleh orang dewasa akan mempengaruhi masa depan generasi muda”

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:
 - a. Ide atau gagasan



Gambar 3.1 Bagan perancangan tokoh Aina

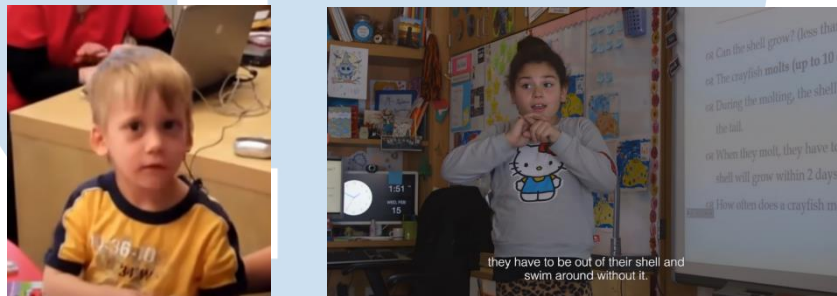
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada tahap ini, penulis berencana untuk mencoba menggambarkan seseorang tuna rungu yang tidak pernah mendengar dengan jelas tanpa alat bantu

dengarnya. Tokoh yang akan dikembangkan dikategorikan sebagai “*severely deaf*” yang artinya tidak sepenuhnya tidak dapat mendengar. Kami ingin meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai keseharian orang-orang yang memiliki disabilitas.

b. Observasi

Penulis melakukan observasi mengenai keseharian dan perilaku anak-anak yang berkebutuhan khusus dalam bagian pendengaran. Masyarakat pengidap tuna rungu biasa memiliki pergerakan tubuh yang lebih ekspresif. Tujuannya untuk membantu orang-orang biasa mengerti apa yang mereka bicarakan, seperti bagaimana sifat mereka di sekolah, di rumah, dan lainnya.



Gambar 3.2 Observasi anak tuna rungu di kehidupan sehari-hari

(sumber: Youtube video dan Dokumenter Through the Eyes of Deaf Children - 2018)

Gambar di atas merupakan referensi seorang anak umur lima tahun bernama Anderson yang baru pertama kali mendengar setelah dia melakukan prosedur implantasi koklea. Anderson akan dibandingkan dengan *scene 3 shot 2* sebagai bentuk referensi untuk Aina. Penulis juga menonton video Youtube orang yang mendengar untuk pertama kali, untuk mengerti perasaan dan *feel* dari adegan yang terjadi agar mendapatkan hasil yang memuaskan. Pada gambar 3.2, diperlihatkan bahwa seseorang yang mengidap tuna rungu akan menggunakan tangannya untuk membuat bahasa isyarat atau gestur umum untuk berkomunikasi.

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 3.3 Observasi anak tuna rungu dalam Animasi
(sumber: Louis - 2020, Overwatch 2 Animated Short - Kiriko)

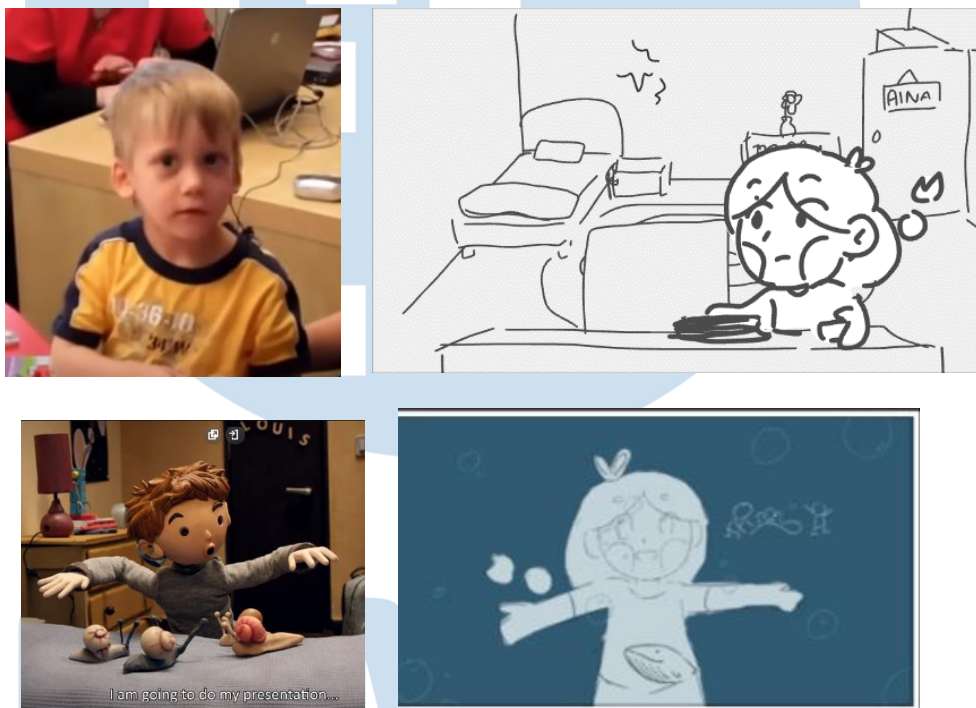
Selain mengobservasi pergerakan melalui video rekaman, penulis juga melakukan observasi pergerakan tokoh berkebutuhan khusus pada animasi, seperti animasi *Out of Sight* (2010), *Louis* (2020), dan animasi pengenalan tokoh Kiriko dari *game* *Overwatch 2*. Dalam adegan ini, Aina terlihat sedang seru menceritakan tentang teman-temannya di sekolah kepada Farah. Menurut Beattie (2003), gerak tubuh merupakan bentuk komunikasi non verbal yang juga dapat berdiri sendiri untuk menceritakan sesuatu. Di sini penulis telah menggunakan adegan dari animasi pendek berjudul “Louis” (2020) yang juga merupakan anak tuna rungu yang sedang latihan presentasi tentang siput di depan teman-teman sekelasnya. Dalam ketiga referensi animasi tersebut, penulis melakukan eksplorasi mendalam mengenai raut wajah dan gestur tokoh. Seperti gambar 3.3, tokoh tersebut terlihat terkejut dengan melebarkan matanya, mengangkat alis dan juga membuka mulutnya lebar-lebar.

c. Studi Pustaka

Penulis akan menggunakan teori *expression* yang ditulis oleh Carroll E. Izard sebagai teori utama. Lalu terdapat teori *body language* dan juga *emotion* untuk menambah penekanan pada pembahasan penulis. Dengan teori mengenai tuna rungu sebagai teori pendukung, penulis dapat membuat pergerakan yang dapat dipercaya dan dapat menjadi representatif yang sesuai.

d. Eksperimen dan Eksplorasi dari Ekspresi dan *Body Language*

Penulis bereksperimen membuat ekspresi dan pose dengan bantuan referensi. Pada scene 3 shot 2, Aina terlihat terkejut, sehingga penulis mengambil referensi wajah anak tuna rungu yang sedang terkejut dari YouTube, lalu menjadikannya referensi untuk ekspresi Aina. Pada scene 7 shot 2, Aina terlihat bahagia saat berinteraksi dengan Farah, sehingga penulis mengambil referensi animasi seorang anak tuna rungu yang sedang latihan presentasi dengan sangat bersemangat sebagai referensi untuk kebahagiaan Aina.



Gambar 3.4 Referensi dibandingkan dengan ekspresi dan gestur Aina
(sumber: Youtube dan Dokumentasi Pribadi)

Alis Aina ditarik keatas dan badannya menjadi tegak, ditambah dengan mata yang terbelalak. Semua pola ekspresi tersebut digabung untuk memperlihatkan emosi terkejut / kaget. Selain menggunakan referensi foto seseorang yang pertama kali mendengar suara, penulis juga mengeksplorasi dengan memperagakan ekspresi serta pose yang dilakukan. Hal ini dilakukan agar penulis dapat sepenuhnya mengerti logika dari penempatan pose dan ekspresi yang dibuat. Penulis banyak menggunakan referensi berupa video rekaman asli, dokumenter, dan animasi pendek. Referensi yang diamati fokus pada

bagian raut wajah, emosi dan pose sehingga menghasilkan ekspresi yang dapat dipercaya.

2. Produksi:

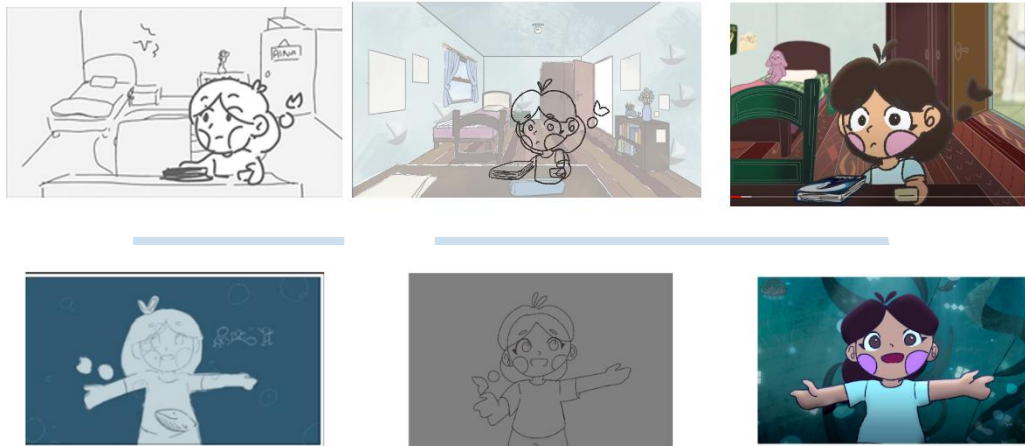
Penulis bertugas menjadi *animator* dan juga *lead animator* untuk animasi “52Hz.” Tim akan fokus membuat *soundtrack* dan OST untuk film. Dikarenakan film kami tidak menggunakan dialog, kami hanya akan menggunakan *ambiance* untuk menjadi *background* dan music untuk membantu mengalunkan cerita yang ingin penulis dan tim sampaikan.

The image shows a screenshot of an Excel spreadsheet titled "PROJECT MANAGEMENT 52HZ". The spreadsheet is used for tracking animation progress. It features a table with columns for "Scene", "Shot", "Key", "In-between", "Clean up", "Color", and "Animation". Each cell in the table is color-coded: green for completed or low difficulty, yellow for medium difficulty, and red for high difficulty. The table is organized into sections for different animation tasks, with some rows highlighted in yellow and red. The spreadsheet also includes a menu bar with options like "File", "Edit", "View", "Insert", "Format", "Data", "Tools", and "Help".

Gambar 3.5 Proses pembuatan karya
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis mulai membuat list sesuai *storyboard* dalam sebuah tabel excel untuk membantu mengetahui kemajuan dari produksi. Setiap *cell* dibagi per *shot* dan telah *dilist* kemajuannya dimulai dari pembuatan *key*, *in between*, *clean up & color*, dan setiap *shot* tersebut diberi label tingkat kesulitan. Label tingkat kesulitan tersebut dimulai dengan label hijau (sebagai tingkat kesulitan paling rendah), label kuning (tingkat kesulitan medium) dan label merah (menandakan tingkat kesulitan yang paling tinggi). Penulis dan tim menganggap bahwa kesulitan dalam animasi sejauh ini merupakan pergerakan rambut atau syal dalam air. Dalam bagian produksi, tingkatan yang paling

mendominasi merupakan tingkatan rendah karena memang banyak pergerakan yang simple dan sedikit.



Gambar 3.6 Proses pembuatan karya
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis melakukan penerapan pada eksplorasi dan eksperimen pada animasi. Dalam tahap *storyboard*, penulis membuat bentuk dasar dari ekspresi wajah kaget. Pada tahap ini, tokoh belum terlalu memperlihatkan ekspresi kaget, tetapi badan sudah memperlihatkan gestur yang tegang. Dalam tahap *lineart* penulis mengambil siluet gestur yang telah dibuat di *storyboard* lalu menambahkan wajah kaget yang lebih ekspresif, seperti mata yang mengecil dan alis yang tertarik ke arah atas. Lalu pada tahap *color*, wajah dan gestur badan Aina lebih terlihat dan telah difinalisasi dengan sempurna.

Penulis memasukan hasil *storyboard* ke aplikasi Toon Boom Harmony untuk dianimasikan. Proses animasi dilakukan dari *keyframes* yang merupakan *extremes* dari sebuah pergerakan, lalu dimasukan *inbetween* yang konsisten dan solid. Karena dalam tahap *key & inbetween* sudah menggunakan *brush* yang sesuai dengan final, tidak begitu banyak yang harus di *clean up*, sehingga dapat langsung lanjut ke tahap *coloring*. Dalam pembuatan animasi, penulis membagi pergerakan dalam beberapa bagian, seperti memisahkan kepala, badan, tangan dan rambut. Rambut Aina dibagi menjadi rambut depan dan rambut belakang.

3. Pascaproduksi:

Penulis akhirnya memfinalisasikan animasi sambil mengecek kualitas animasi yang dibuat, *inbetweening*, *clean up*, dan *coloring*. Setelah selesai, penulis render hasil animasi dalam bentuk .mov dan diberikan kepada *compositor*. Dalam penulisan skripsi, penulis melakukan penambahan teori sesuai dengan anjuran dosen pembimbing, mengecek penulisan dan mengirimkannya ke Turnitin.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA