

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### Deskripsi Karya

Film “Nendo’s Story” merupakan film animasi *hybrid* yang diproduksi oleh “Kinguin Production” yang berdurasi sekitar 4 menit yang menceritakan sebuah pergeseran era konsol permainan yang sangat berpengaruh terhadap eksistensi tokoh “Nendo” selaku tokoh utama, sehingga Nendo merasa dilupakan dan pada akhirnya dibuang. Untuk setting waktunya, cerita diambil pada tahun 1990 hingga 1995 pada Indonesia sehingga *Environment* dan *visual* animasi akan disesuaikan pada Indonesia di masa itu.

#### Konsep Karya

Konsep Penciptaan: Film animasi yang menceritakan sebuah pergeseran era konsol permainan yang menyebabkan tergantikannya tokoh utama dengan konsol lain.

Konsep Bentuk: Film animasi *hybrid* (2D & 3D)

Konsep Penyajian Karya: Plot yang dipilih terinspirasi dengan konsep Toys Story yang dimana mainan anak-anak dapat hidup seperti manusia, perbedaannya untuk karya penulis adalah *Console* dan elektronik yang dapat bergerak. Untuk *visualnya*, animasi akan menggunakan *environment 3D* dan mengandalkan *2D hand-drawn animation*. Untuk desain *shot* nya, penulis terinspirasi dari beberapa film untuk penyusunan filmnya seperti desain *shot* reaksi Lotso yang mengetahui dirinya telah digantikan, Penyusunan desain *shot* pada beberapa *shot* Penguins of Madagascar yang menampilkan terbuangnya tokoh Dave, lemahnya kepemimpinan tokoh Skipper dan juga keputusan filmmaker mengambil resiko dalam penggunaan *low angle* pada *shot* dimana tokoh Kane telah kalah dalam pemilihan umum.

#### Tahapan Kerja

##### 1. Pra produksi:

Ide awal perancangan, melakukan riset pada hal yang menyangkut pembuatan karya, dan menyusun storyboard.

a. Ide atau gagasan

Tahapan sebelum membuat karya ini adalah riset terhadap asset – asset yang akan digunakan dalam animasi ini termasuk tokohnya itu sendiri yang dikarenakan tokoh animasi ini didasarkan dari benda mati. Penulis terinspirasi dengan konsep Toys Story dimana benda mati mempunyai kehidupannya sendiri dan juga kisah Console Wars yang mengisahkan persaingan sengit antara 2 perusahaan konsol.

b. Observasi

Untuk pembahasan ini, penulis akan membahas shot yang menunjukkan emosi sedih dari tokoh utama “Nendo’s Story”. Penulis menggunakan beberapa shot sebagai referensi dari film “Toys Story 3” dan “Penguins of Madagascar” yaitu *shot – shot* yang terdapat pada *scene* tokoh Lotso di tinggalkan oleh Daisy (mantan pemiliknya) dan shot dimana tokoh Dave dibuang berkali-kali oleh pihak kebun binatang karena tergantikan oleh penguin.



Gambar 3.1. Shot referensi scene 5 shot 7

( Sumber : Toys Story 3 )

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



Gambar 3.2. Shot referensi scene 5 shot 7

( Sumber : Penguins of Madagascar )

Emosi yang digunakan tokoh Lotso sangat mirip dengan emosi sedih yang digunakan tokoh Nendo dari animasi “Nendo’s Story” yang dimana menurut roda emosi Plutchik, keduanya merasa putus asa yang diciptakan oleh rasa sedih karena dibuang oleh seseorang yang dicintai dan dipercayai serta rasa takut karena terpaksa ditinggal tanpa adanya tempat aman bagi mereka. Menurut penulis, emosi yang ditunjukkan serta perancangan *shot* yang digunakan memberikan rasa empati terhadap tokoh tersebut. Para penonton bisa mengetahui perasaan tokoh yang ditinggalkan orang yang disayangi dan dibuang, yang kemudian berjalan tanpa arah. Hal tersebut juga berlaku pada *scene* Penguins of Madagascar yang memperlihatkan *backstory* dari tokoh Dave yang terus terbang karena tergantikan oleh penguin, salah satu *shot* yang terpilih untuk dijadikan referensi adalah shot yang tertera pada gambar 3.2. Namun berbeda dengan desain shot referensi pada gambar 3.1 yang dimana kontras atau *lighting* cerah yang dikelilingi kegelapan digunakan untuk menunjukan tempat yang nyaman bagi tokoh yang ditinggalkan, pada *shot* referensi 2 Penguins of Madagascar, penggunaan *lighting* cerah yang dikelilingi kegelapan atau mengandalkan

kontras membantu filmmaker sepenuhnya menciptakan fokus penonton terhadap emosi yang ditampilkan tokoh dari *shot* tersebut.

Untuk scene 5 shot 6, penulis terinspirasi dari penggunaan jarak kamera dengan subjek pada film Penguins of Madagascar serta pesan yang ingin disampaikan.



Gambar 3.3. Shot referensi scene 5 *shot* 6

( Sumber : Penguins of Madagascar )

Pada *shot* referensi 3, filmmaker menggunakan *medium shot* untuk menunjukkan detail dari subjek dan sekelilingnya, penggunaan *medium shot* disertai *high angle* disini untuk menyampaikan seberapa lemahnya kepemimpinan tokoh Skipper dihadapan rencana pemimpin North Wind. Detail emosi putus asa sepenuhnya diperlihatkan disertai sekelilingnya yang memperlihatkan banyaknya rencana yang dibuat oleh pemimpin regu North Wind.

Kemudian untuk *scene 5 shot 7*, penulis menggunakan *low angle* yang bertujuan untuk menunjukkan kelemahan dari tokoh Nendo. Penggunaan *low angle* pada dasarnya bertujuan untuk menunjukkan dominasi atau kekuatan yang besar yang dimiliki subjek di dalam situasi tersebut. Namun ada saatnya *filmmaker* memutuskan untuk melanggar

peraturan ini dan menggunakan *low angle* untuk alasan yang sebaliknya, seperti yang terdapat pada film Citizen Kane (1941).



Gambar 3.4. Shot referensi penggunaan *low angle*

( Sumber : Citizen Kane )

Penggunaan *low angle* di scene ini untuk menggambarkan kekalahan dari tokoh yang bernama Charles Foster Kane. Charles Foster Kane kalah dalam pemilihan untuk menjadi pemerintah.



Gambar 3.5. Shot Referensi penggunaan *low angle*

( Sumber : Citizen kane )

Penggunaan *low angle* disini sangat penting yang bertujuan untuk menunjukkan ruangan yang terlihat lebih sempit untuk menciptakan perasaan seperti dikurung. Namun penggunaan *low angle* disini juga bisa diartikan untuk menunjukkan seberapa kuatnya tokoh Kane, tokoh Kane sangat kuat kuasanya bahkan ketika kalah, ia tetap digambarkan lebih

dominan. Penulis terinspirasi oleh keputusan filmmaker Citizen Kane untuk mengambil resiko penggunaan *low angle* untuk maksud menyampaikan pesannya tersendiri

c. Studi pustaka

Alasan utama penulis memilih penulisan dengan teori teknik kamera karena sangat penting untuk mengetahui beragam cara menyampaikan isi cerita terutama bagian penting dalam suatu cerita seperti *shot* yang menjelaskan emosi sedih yang dirasakan tokoh Nendo yang dimana *scene* tersebut termasuk *turning point* animasi pendek “Nendo’s Story”. Teknik kamera tersebut meliputi jarak kamera dengan subjek seperti *medium shot* dan *long shot*, angle shot seperti *high angle* dan *low angle*, dan komposisi shot seperti *rule of third* dan *contrast* yang dibantu juga oleh teori *lighting* seperti *low key lighting*. Kemudian untuk teori pendukung, teori yang digunakan adalah teori mengenai emosi putus asa untuk membantu penulis dalam pemilihan teknik yang tepat untuk *shot* yang ingin disampaikan.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Dari hasil observasi, pengumpulan referensi, serta pengumpulan teori mengenai perancangan *shot* yang tepat untuk menunjukkan situasi dan emosi putus asa, penulis mengimplentasikan ide tersebut pada 2 *shot* yang terpilih untuk dibahas seperti gambar yang tertera dibawah.

1. *Scene 5 shot 7*



Gambar 3.6. Shot referensi scene 5 shot 7  
( Sumber : Toys Story 3)



Gambar 3.7. Shot referensi scene 5 shot 7  
( Sumber : Penguins of Madagascar )

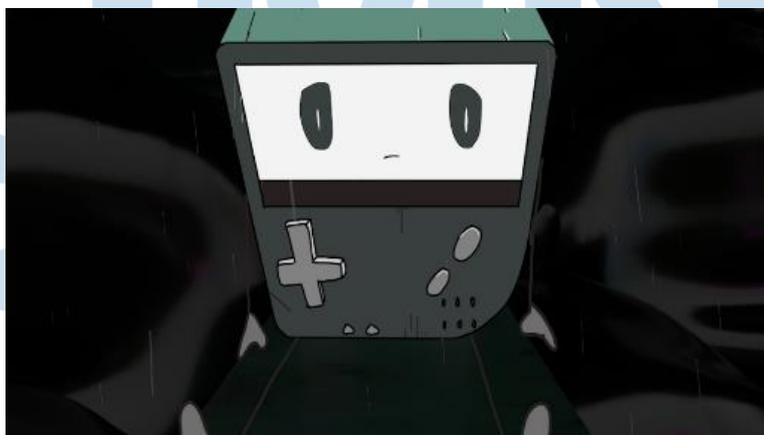
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.8. Storyboard scene 5 shot 7  
( Sumber : Dokumentasi pribadi )



Gambar 3.9. hasil awal keyframe scene 5 shot 7  
( Sumber : Dokumentasi pribadi )



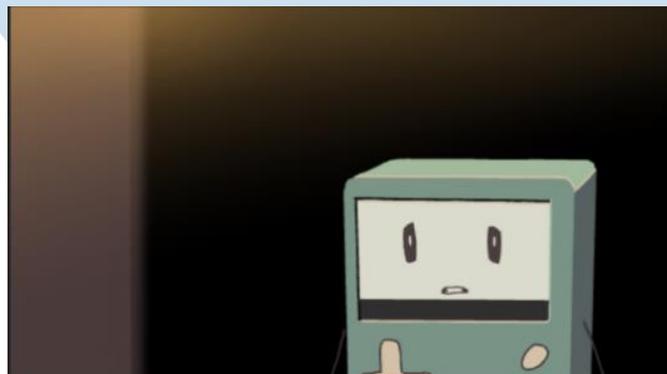
Gambar 3.10. hasil akhir shot sebelum menyusun kamera  
( Sumber : dokumentasi pribadi )

2. *Scene 5 shot 6*

Untuk *shot* ini tidak terdapat *storyboard* yang dikarenakan *shot* ini dibuat karena revisi dari dosen untuk memperjelas *shot* yang ingin dibahas.



Gambar 3.11. Shot referensi scene 5 shot 6  
( Sumber : dokumentasi pribadi )



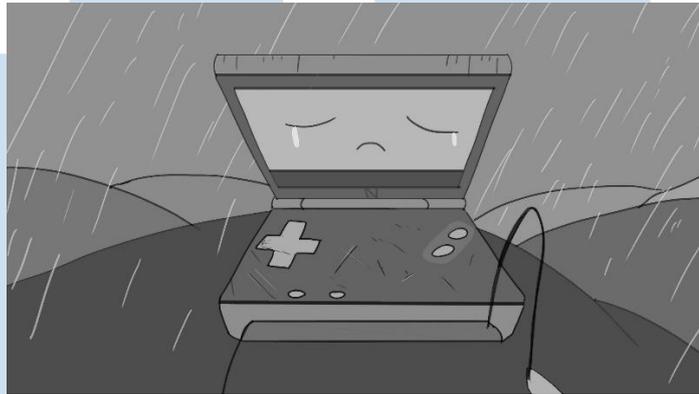
Gambar 3.12. hasil scene 5 shot 6 sebelum menekankan high angle  
( Sumber : dokumentasi pribadi )



Gambar 3.13. hasil akhir scene 5 shot 6  
( Sumber : dokumentasi pribadi )

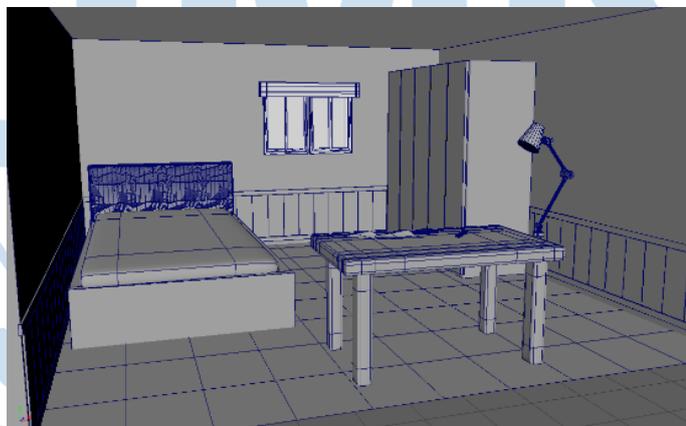
### 3. Produksi

Untuk pembuatan kedua shot animasi pendek “Nendo’s Story”, dimulai dari perancangan *storyboard* untuk menggambarkan konsep dasar dalam produksi animasi hybrid pendek ini.



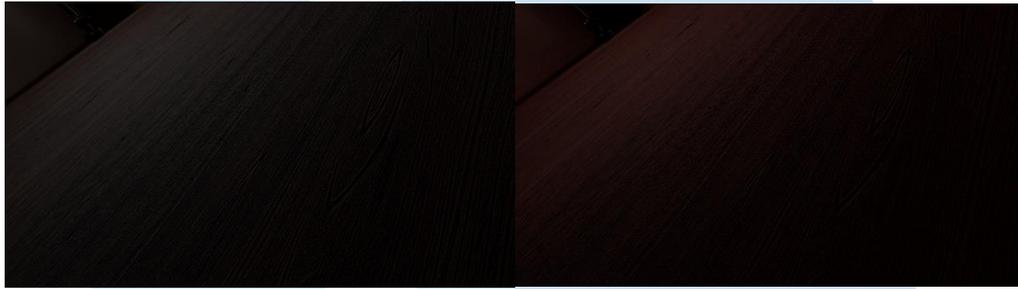
Gambar 3.14. Perancangan *Storyboard scene 5 shot 7*  
( Sumber : dokumentasi pribadi )

Untuk *scene 5 shot 6*, shot tersebut sebelumnya tidak direncanakan oleh penulis sehingga *shot* tersebut tidak digambarkan di *storyboard*. Shot tersebut dibuat setelah penulis mendapatkan revisi untuk mengganti shot yang dipilih menjadi *shot* yang lebih dapat menggambarkan emosi putus asa tokoh Nendo. Setelah *storyboard* sudah selesai, produksi dimulai dengan pembuatan *Environment 3D* menggunakan *software* Maya, setelah *environment* tersebut sudah sesuai, *environment* tersebut di *render* mengikuti kamera yang sudah digambarkan di *storyboard*.



Gambar 3.15. Perancangan *3d environment scene 5*  
( Sumber : dokumentasi pribadi )

Setelah di *render* menjadi format jpeg, gambar *environment scene 5 shot 6* yang digunakan juga pada *scene 5 shot 4* tersebut dimasukan kedalam Photoshop untuk di *edit* mengikuti warna yang diinginkan.



Gambar 3.16. 3D *environment colour adjusting scene 5 shot 6*  
( Sumber : dokumentasi pribadi )

Setelah itu semua gambar *environment* tersebut dimasukan ke Toon Boom Harmony untuk dijadikan *environment* untuk kebutuhan pembuatan animasi 2D. Setelah animasi selesai, animasi tersebut di *render* menjadi *format mov*. Kemudian untuk *scene 5 shot 7*, hasil *render* animasi tersebut dimasukan ke dalam *software* After Effect untuk menambahkan efek *blur* sebagai transisi *backstory* ke realita dan efek hujan karena cuaca pada *scene* ini adalah hujan.