



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### Deskripsi Karya

Animasi pendek yang berdurasi 3 menit ini, berjudul Memory Isle. Animasi ini dibuat dengan teknik 2d frame by frame, Yang dimana animasi frame by frame merupakan animasi yang digambar satu per satu sampai menjadi rangkaian gambar yang bergerak. Lalu disatukan dengan environment 3d yang sudah dibuat oleh 3d artist.

Sinopsis dari Memory Isle dimulai dengan, seekor burung terbang di langit melewati sebuah pulau. Di pulau tersebut, kita dapat melihat seorang pria tua bernama Morgan berjalan menuju sebuah pondok tua. Dari dalam pondok, Morgan berdiri di pintu. Di dalam pondok yang penuh dengan emas, ada sebuah peti kayu tua yang berdebu. Morgan berjalan menuju peti itu, mengungkapkan wajahnya dari bayangan pondok yang gelap.

Di dalam peti itu ada sebotol alkohol. Morgan mengeluarkan botol alkohol itu dan meletakkannya di pinggangnya. Ketika Morgan keluar dari pondok, Morgan berjalan menuju sebuah rumah yang terbuat dari kayu. Rumah kayu tua itu adalah tempat di mana dia tinggal bersama istrinya, di sinilah kenangan tentang istrinya muncul. Hanya kata terakhirnya yang tersisa. Lalu dia menuju ke bar tempat dia dulu minum bersama rekan-rekan krunya dulu. Pada saat ini Morgan yang ingin minum mengingat masa-masa pada saat bar tersebut masih ramai. Namun pada saat Morgan ingin meminum alkohol tersebut seekor burung mengambil botol tersebut darinya.

Morgan pun mengikuti arah burung itu terbang, namun dia sampai pada sebuah pantai dimana dia mengingat sebuah kenangan dimana dia dan crewnya menghentikan perjalanannya karena menemukan pulau ini, langkah pertama menuju pulau itu. Morgan yang depresif pergi ke tempat dimana kapalnya dulu di simpan dan pergi ke ruangan lamanya dulu. Pada ruangnya yang pernah dia huni sebagai kapten sebelumnya ini adalah adegan di mana dia menemukan botol anggur.

burung tidak ada di sana, itu hanya imajinasinya. Dan anggur selalu ada di kapal. Inilah tempat dimana hanya dia sendiri bersulang sendirian dan tertawa sendirian.

### **Konsep Karya**

Konsep Penciptaan: Film pendek fiksi yang menggambarkan tentang seorang kakek tua bernama Morgan Cognac yang tinggal sendirian pada suatu pulau. Cerita dimulai dengan Morgan yang ingin mengambil minuman, namun minuman tersebut diambil oleh seekor burung yang membawa Morgan menjalani perjalanan nostalgia pada hidupnya. Konsep penceritaan pada animasi ini menggunakan plot mundur dengan menjelaskan bagaimana sang kakek tua bisa tinggal sendirian di pulau ini.

### **Tahapan Kerja**

#### 1. Pra produksi:

##### a. Ide atau gagasan

Inspirasi Memory Isle diambil dari animasi pendek Tsumiki No Ie (2008) yang memiliki plot mundur yang sama. Memory Isle merupakan animasi yang ingin menyampaikan perasaan sedih. Pada gagasan awalnya Memory Isle terinspirasi dari animasi pendek Tsumiki No Ie dimana pada Tsumiki No Ie perasaan sedih dapat disampaikan melalui memory yang sudah berlalu. Memory Isle memiliki tema besar yaitu kenangan, dimana cerita akan banyak berfokus kepada *flashback* yang dialami oleh karakter utama.

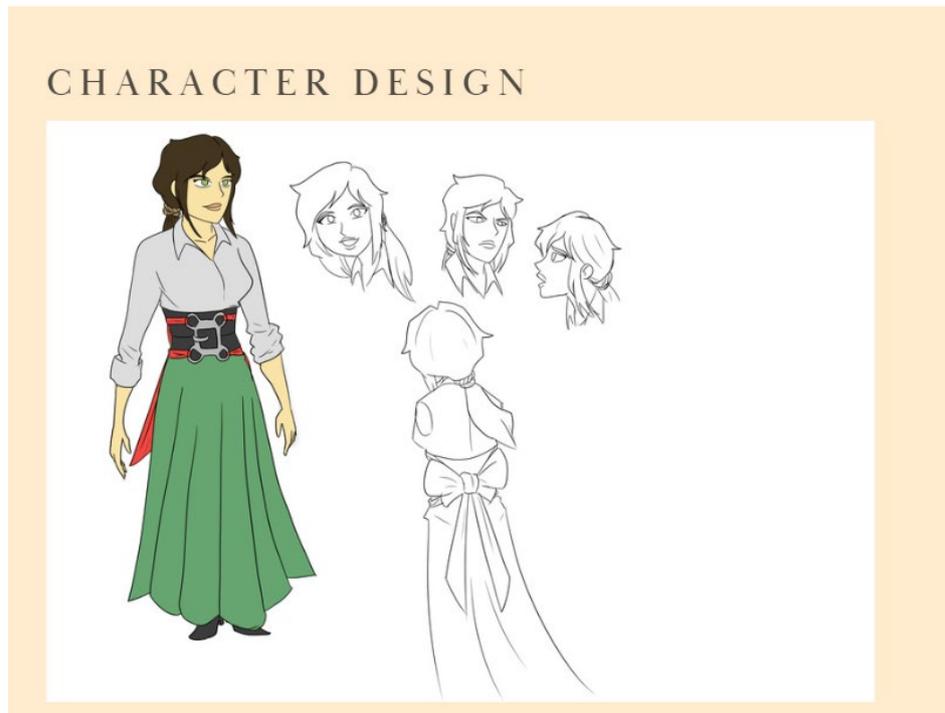
## CHARACTER DESIGN



Gambar 3.1: Character Design Morgan Cognac

Karakter utama pada Memory Isle bernama Morgan Cognac. Dia merupakan seorang *caucasian* pria tua depresif yang tinggal sendirian pada suatu pulau. Karakter Morgan Cognac terinspirasi dari alkohol Captain Morgan, yang dimana Morgan pada Memory Isle juga merupakan seorang kapten dari sebuah crew pelaut yang pernah tinggal bersama nya di pulau tempat dia tinggal. Karakter Morgan merupakan karakter yang ambisinya sudah lama hilang, dan hal yang dia inginkan hanyalah ingin bersama dengan teman-teman dan istrinya yang sudah meninggal.

Berkebalikan dengan Morgan saat ini, Morgan muda merupakan seseorang yang cukup pintar dan ambisius. Morgan pada masa mudanya memimpin sebuah crew pelaut dan membawa mereka untuk tinggal bersama pada suatu pulau. Morgan dan awak crew serta istrinya Bailey Cognac tinggal bersama pada pulau tersebut sampai semua orang meninggal dan hanya Morgan yang tersisa.



Gambar 3.2: Character Design Bailey Cognac

Selain Morgan karakter lain yang hadir pada animasi Memory Isle adalah Bailey Cognac. Bailey merupakan istri dari Morgan yang meninggal pada saat umur yang masih muda. Bailey merupakan karakter pertama yang dikenang oleh Morgan pada saat perjalanannya mengenang masa lalu. Bailey adalah karakter istri penyayang yang menyayangi Morgan sampai akhir umurnya.

Pada pembuatannya perancangan *shot* pada Memory Isle banyak terinspirasi dari animasi Tsumiki No Ie. Dimana pada Tsumiki No Ie memiliki banyak *shot* yang memberikan gambaran *gap* antara setelah dan sebelum sebuah tempat ditinggali oleh sejumlah orang yang hanyalah kenangan. Selain itu Memory Isle juga berusaha menyampaikan perasaan sedih dengan cara mengikat audiens kepada karakter utama yaitu Morgan. Pada keseluruhan animasi Memory Isle penonton akan terus melihat Morgan dan kenangannya.

b. Observasi

Observasi pada pembuatan shot Memory Isle dilakukan dengan melihat contoh shot pada animasi lain dan bagaimana perasaan sedih digambarkan pada animasi lain. Penulis melakukan observasi melalui internet dengan melakukan perbandingan antara animasi yang ditonton dengan teori yang digunakan pada studi literatur.

Lalu observasi berfokus kepada bagaimana perasaan sedih dapat dimuat pada setiap shot. Pada pembuatannya penulis melakukan observasi dengan menonton animasi dan film lain yang memiliki pesan sedih yang serupa. Selain itu penulis juga membandingkan bagaimana perasaan sedih dapat dimuat pada film lain tersebut. Seperti pada *Inside Out* (2015) menggambarkan perasaan sedih dengan warna biru dan warna gelap. Serta memperlihatkan kesendirian dari karakter.



Gambar 3.3 : Inside out (2015)

Seperti pada *Inside Out* (2015) menggambarkan perasaan sedih dengan warna biru dan warna gelap. Serta memperlihatkan kesendirian dari karakter.



Gambar 3.4 : Tsumiki No Ie (2008)

Dan pada Tsumiki No Ie (2008) memperlihatkan keadaan sebelum dan sesudah pada suatu tempat dapat memperlihatkan rasa sedih dan kesendirian pada suatu karakter.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka yang dilakukan penulis adalah dengan membaca literatur dan buku mengenai *shot design*. Pada studi pustaka yang dilakukan oleh penulis, Penulis memilih teori sinematografi dan teori perasaan sedih agar dapat menggambarkan kesedihan yang dialami oleh Morgan. Brown (2016) mengatakan bahwa dalam suatu shot ada banyak aspek yang harus diperhatikan agar pesan dan mata penonton dapat terarah dan penonton tau harus kemana melihat. Dalam merancang sebuah shot, penulis belajar bagaimana menyampaikan vocal point dengan memberikan emphasis cahaya dan angle pada sebuah area yang ingin di fokuskan. Lalu dalam menyampaikan perasaan sedih, penulis juga melakukan analisa bagaimana seseorang merasakan perasaan sedih. Lalu kedua teori tersebut diaplikasikan pada animasi Memory Isle dengan menggambarkan shot yang dapat merepresentasikan perasaan sedih.

#### d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Animasi singkat Memory Isle merupakan animasi hybrid yang menggabungkan animasi 2d dan *background* 3d yang dilapisi oleh *digital painting* di atasnya. Eksperimen bentuk yang dilakukan pada Memory Isle memberikan efek perjalanan Morgan berada pada sebuah lukisan klasik tua. Sehingga memberikan kesan seperti animasi berjalan pada masa yang cukup tua. Konsep ini berangkat dari Memory Isle yang memiliki setting steampunk pada timeline yang berbeda dari zaman kita.

Konsep Steampunk pada Memory Isle menggambarkan bagaimana sebuah masa depan palsu yang tidak ada, serta memperlihatkan bahwa Steampunk hanya merupakan persatuan dari berbagai gear lama yang sudah tidak berfungsi. Sama seperti Morgan yang sudah tinggal sendirian pada pulauanya.

#### 2. Produksi:

Produksi animasi ini dimulai dengan pengambilan gambar pada environment 3d yang dibuat. Lalu gambar yang diambil tersebut diisi dengan animasi 2d yang di gambar dengan frame by frame. Pada pengerjaannya Memory Isle menggabungkan animasi 2d dengan melapisi background 3d yang dikerjakan dengan digital painting, sehingga gambar yang dihasilkan memberikan kesan lukisan tua.

Animasi 2d pada Memory Isle dikerjakan dengan menggambar frame by frame. Pada animasi frame by frame ini animasi dibuat dengan menggambar frame satu per satu mulai dari keyframe lalu dilanjutkan dengan membuat inbetween di antara keyframe tersebut.

Background 3d pada Memory Isle dikerjakan dengan membuat model 3d pada Autodesk Maya dan Blender. pada pembuatan background model, beberapa aset penting yang dibuat adalah pulau, rumah Morgan, kabin penuh harta karun, bar, dan kapal lama milik Morgan.



Gambar 3.3: Morgan Cognac muda dan crew nya

Produksi animasi ini dikerjakan dengan menyesuaikan rancangan shot yang dibuat oleh director. Lalu 3d artist dan director melakukan pengambilan gambar pada software Autodesk Maya untuk shot dalam ruangan dan Blender untuk shot luar ruangan. Proses pengambilan gambar dilakukan berdasarkan teori shot yang sudah dianalisa pada bab 2.

Pada pengerjaannya Memory Isle banyak menggunakan gap sebelum dan sesudah seperti pada (gambar 3.3). Dimana memperlihatkan bagaimana Morgan yang awalnya berbahagia beres semua crew nya. Lalu pada seluruh animasi Memory Isle memperlihatkan bagaimana Morgan sendirian pada pulau tersebut.

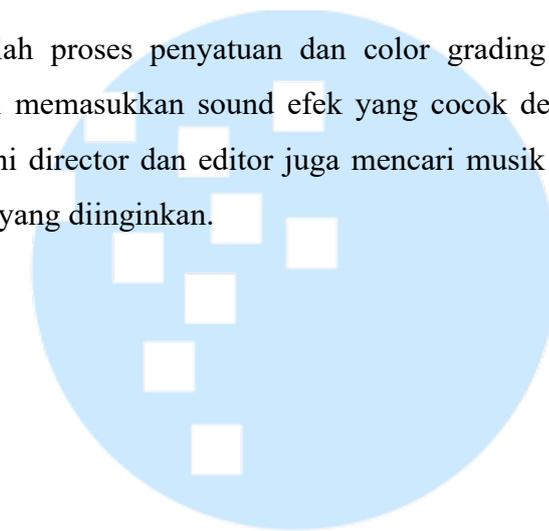
### 3. Pascaproduksi:

Proses pasca produksi yang dikerjakan pada animasi Memory Isle memiliki beberapa tahapan kerja. Pertama karena Memory Isle merupakan animasi hybrid antara animasi 2d dan 3d, *background artist* bersama dengan animator menyatukan animasi yang sudah dibuat dengan background 3d yang sudah digambar.

Setelah itu editor dan director melakukan pengecekan semua footage animasi yang sudah dibuat dan menyesuaikan kontinuitasnya. Setiap shot yang sudah dikerjakan dikumpulkan menjadi adegan yang terhubung. Lalu semua adegan tersebut disatukan menjadi satu animasi akhir.

Setelah proses penggabungan selesai dilakukan, director dan editor akan melakukan penyesuaian pada setiap shot. Seperti memberikan digital zoom in pada beberapa shot dan memberikan efek visual serta transisi. Setelah semua efek visual dan transisi selesai dimasukkan editor akan melakukan penyesuaian warna dengan shot yang sudah dirancang agar dapat memberikan mood yang sesuai dengan yang dirancang oleh director.

Terakhir setelah proses penyatuan dan color grading selesai, editor dan director mulai memasukkan sound efek yang cocok dengan setiap adegan. Pada proses ini director dan editor juga mencari musik yang sesuai dengan setiap adegan yang diinginkan.



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA