

3 METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Raruurien adalah hasil karya film animasi pendek yang diciptakan oleh penulis dan tim yang merupakan adaptasi dari sebuah komik web karya Ann Maulina, menceritakan tentang Rien dan kedua putranya Ra dan Ruu. Rien adalah seorang penyihir sekaligus tabib di desanya, Ruu adalah anak yang sebelumnya berbakat namun setelah kecelakaan yang menimpanya, dia tidak bisa dan lupa cara melakukan sihir lagi, sedangkan saudaranya Ra tidak berbakat dalam sihir, namun ia pandai memanah, dan Rien harus berbaur dengan kehidupannya di desa bersama dengan kedua putranya di sebuah desa di pegunungan setelah kejadian yang menimpa suaminya. Genre dari film animasi pendek *Raruurien* adalah drama dan *family* dan merupakan bentuk animasi bernaratif. Latar tempat dan waktu diambil dari dunia fiktif di dalam *Raruurien*. Film animasi ini dapat di tonton oleh semua umur alias G (*general audience*), dengan format 1920x1080 pixel dan berdurasi 2 menit lebih.

Konsep Karya

Konsep karya dari film animasi pendek 2D yang berjudul *Raruurien* ini memiliki konsep bentuk pencampuran antara *hybrid 3D background* dan animasi *frame by frame* 2D untuk karakter dan objek yang berinteraksi dengan karakter. Film animasi 2D akan lebih berfokus kepada pengadaptasian pergerakan karakter dan ekspresi wajah dari gambar komik yang tidak bergerak menjadi hidup.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Pada awalnya, adaptasi komik *Raruurien* menjadi film animasi pendek berfokus kepada pengadaptasian halaman 1 sampai 33 berdasarkan dengan komiknya, namun setelah berunding penulis dan tim memutuskan untuk mengadaptasikan komiknya mulai dari halaman 17 sampai 33. Ada beberapa bagian dari panel komik yang penulis dan tim ubah dan dijadikan satu shot untuk menghemat waktu dan biaya.

Animasi awal akan dibuka dengan Ra sedang membaca catatan buku lama milik Ruu untuk mempelajari sihir, disini Ra terlihat sedang duduk sambil membaca bukunya sambil menghentakan kakinya sebagai gerakan tubuh orang sedang *fidgeting* atau frustrasi, lalu di teruskan oleh Ra memiringkan kepalanya untuk menunjukkan ekspresi wajah kebingungan dan lanjut kepada membanting badannya ke samping sebagai tanda gerak tubuh bahwa Ra menyerah membaca buku catatan saudaranya. Ra kemudian dipanggil oleh ibunya, Rien yang menggendong Ruu pada waktu itu, meminta Ra untuk membantu dan menemani Ruu untuk sementara waktu, disini animasinya terlihat Ra sedang mengkerutkan dan mengangkat alis untuk menunjukan kekesalannya. Rien pergi ke lantai bawah rumahnya untuk membuat ramuan dan obat-obatan, animasi disini memperlihatkan Rien sedang fokus dan tidak melakukan gerakan tambahan dengan raut wajah serius.

b. Observasi

Penulis menggunakan komik web *Raruurien* sendiri sebagai sumber referensi utama. Komiknya tersendiri adalah gambar yang tidak bergerak, rancangan ini dibuat untuk membuat gambar tersebut hidup dan bergerak berdasarkan dengan respon natural dari ekspresi wajah dan tubuh sebagai sarana untuk membuat adaptasi komik *Raruurien* menjadi film animasi pendek. Penulis menggunakan panel komik *Raruurien* sebagai template dari gerakan tubuh dan ekspresi wajah dan membuatnya menjadi lebih hidup pada tahap produksi.



Gambar 3 Ra terkejut ketika diberikan buku oleh Ruu

(Sumber: Komik Raruurien)

Berikut adalah salah satu panel komik dari halaman 19, scene 3 shot 13 akan berdasarkan panel komik ini, karakter Ra merasa sedikit merasa

terkejut atau *startled* ketika diberikan buku secara tiba-tiba oleh Ruu. Ra yang tadinya sedang menutup mata dan menyenderkan badan ke tembok, tiba-tiba memundurkan tubuhnya sedikit kebelakang dan menaikan matanya sebagai bentuk ekspresi terkejut.

Berdasarkan observasi dari panel komik diatas, prinsip animasi yang cocok untuk digunakan adalah *anticipation* yang dimana karakter akan mengambil ancang-ancang untuk memberikan isyarat kepada para audiens bahwa karakter Ra akan membuat ekspresi wajah dan gestur tubuh terkejut.



Gambar 4 Rien meminta bantuan Ra

(Sumber: Komik Raruurien)

Masih pada panel komik halaman 19, panel ini akan menjadi dasar dari scene 3 shot 14 yang melibatkan interaksi antara ketiga karakter Rien dan kedua putranya Ra dan Ruu. Rien yang awalnya sedang menggendong Ruu meminta tolong kepada Ra untuk mengawasi Ruu sekaligus mengajarnya sesuatu agar ia tidak merasa kesepian.

Berdasarkan observasi dari gambar 3.2 diatas, prinsip animasi yang cocok untuk diaplikasikan adalah *secondary action*. Gerakan utama Rien terletak pada di wajah dan kepalanya yang sedang berbicara dengan Ra menggunakan ekspresi wajahnya, sementara gerakan pendukung ada di tangan kanannya yang sedang mengelus kepala Ruu, memberikan dimensi kedalaman karakter yang lebih terhadap Rien bahwa ia adalah orang yang penyayang.

c. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Tahap berikutnya adalah eksperimen gerakan-gerakan berekspresif. Setelah mendapatkan informasi dari hasil observasi, penulis memulai mencoba menggambar pose-pose karakter berserta dengan ekspresi wajah beragam agar bisa dikembangkan sehingga dapat dikembangkan lebih lanjut sebagai animasi nantinya.



Gambar 5 Testing pose karakter Ra
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Setelah selesai bereksperimen dengan pose-pose karakter, penulis merancang storyboard bersama tim dengan ide untuk membuat pose-pose yang lebih ekspresif dan respon tubuh yang lebih universal agar penonton dapat mengetahui emosi dibalik ekspresi dan gerak tubuh tersebut.

2. Produksi:

Animatic storyboard dibuat terlebih dahulu agar bisa di tentukan waktu dan camera angle yang akan dipakai nantinya, background 3D juga dibuat *placeholder* sementara oleh salah satu dari tim agar tahap animasinya dapat dipermudah. Saat tahap produksi, penulis menggunakan Clip Studio Paint untuk menggambar semua *keyframe*, *in-between* dan *clean-up*.

Pertama-tama *keyframe* harus digambar dulu sebagai gambar kunci atau gambar inti, tahap ini penulis membuat sketsa kasar untuk pergerakan dengan arahan dari tim dan bantuan dari luar sebagai tahap awal sebelum mulai masuk ke ranah *in-between*.

Setelah semua *keyframe* selesai dibuat, *in-between* digambar untuk

memperhalus gerakan agar gambar yang tadinya tidak hidup bisa menjadi hidup. Ada beberapa bagian yang harus digambar ulang agar bisa memberikan ilusi kehidupan, jika beberapa bagian karakter tidak di gambar ulang, terkadang animasinya akan terlihat kaku dan tidak terasa alami.

3. Pascaproduksi:

Semua proses pembuatan shot direvisi oleh penulis. Semua shot animasi dari *keyframe* sampai *clean-up* menggunakan Clip Studio Paint sebagai software utama untuk melakukan animasi *frame by frame*. Tidak terlalu banyak pekerjaan penulis ketika memasuki tahap ini selain *clean-up* frame-frame yang masih belum rapih.

Setelah pembersihan frame, tahap selanjutnya pada pascaproduksi adalah mengekspor file dalam bentuk video. Background *placeholder* di matikan sebelum proses ekspor versi polosnya, file format dari video adalah mp4 dengan resolusi 1920x1080 agar sesuai dengan format yang sudah disetujui oleh tim dan penulis.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA