

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Karya yang akan menjadi bahasan penulis merupakan animasi pendek 3D yang berjudul *Bubur Fight*. *Bubur Fight* sendiri memiliki *style* berupa *fake stop motion* karena mencoba untuk mereplikasi gaya *realistic stop motion animation* melalui program 3D. *Bubur Fight* memiliki genre *action comedy* dengan tema *man vs man*. *Bubur Fight* berdimensi 1920x1080px dengan 12 dan 8 *frame per second* untuk menunjang *style fake stop motion*.

Konsep Karya

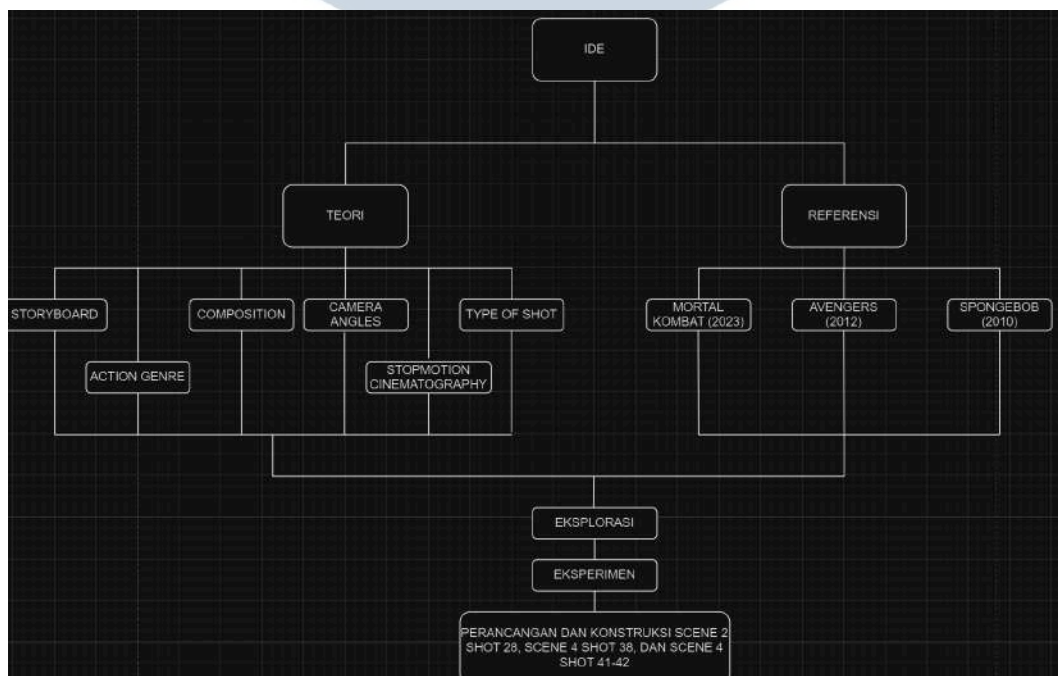
Konsep penciptaan *Bubur Fight* menceritakan tentang Jaka yang baru saja membeli bubur pada sebuah restoran bubur sederhana. Ketika Jaka ingin menyuap buburnya, datanglah Bambang yang mengaduk buburnya sebelum dimakan. Jaka yang tidak mengaduk buburnya langsung berselisih dengan Bambang yang duduk di meja sebelahnya dengan buburnya yang sudah diaduk. Pertarungan besar pun terjadi antara Jaka dan Bambang yang berusaha mempertahankan argumennya tentang bubur diaduk atau tidak diaduk.

Konsep penyajian karya berupa plot yang memvisualisasikan pertarungan Jaka dengan Bambang dengan alur maju. Dalam memvisualkan plot yang sederhana, *Bubur Fight* lebih menekankan pada aksi pertarungan kedua tokoh yang ingin membuktikan argumennya masing-masing. Dalam batasan masalah, analisa karya akan dibagi menjadi 3 bagian berdasarkan 3 adegan, yaitu *scene 2 shot 28*, *scene 4 shot 38*, dan *scene 4 shot 41-42*. Ketiga adegan ini akan menggambarkan jalannya pertarungan dalam animasi pendek 3D *Bubur Fight* sekaligus menjabarkan tanggung jawab penulis sebagai *shot designer*. *Scene 2 shot 28* akan menjadi titik awal bagi Jaka dan Bambang memulai pertarungan dengan serius, oleh karena itu pertimbangan penulis dalam merancang *shot* ini adalah dengan membuat *shot* yang seimbang bagi kedua tokoh untuk memberi pesan kepada penonton bahwa kedua tokoh ini sama pentingnya dan kemenangan tidak berpihak pada tokoh manapun. *Scene 4 shot 38* akan menjadi titik terendah

dan titik kejatuhan dari tokoh protagonis, Jaka. Pada *shot* ini, perancangan *shot* akan berusaha untuk menonjolkan pesan bahwa Bambang adalah tokoh yang mendominasi dengan cara penggunaan parameter yang akan memberi fokus pada tokoh Bambang. *Scene 4 shot 41-42* menjadi kelanjutan dari kejatuhan Jaka dimana Jaka harus bangkit dari keterpurukannya dan memilih untuk tetap bertarung dengan Bambang karena memiliki argumen yang berbeda atau setuju dengan argumen Bambang. Perasaan bingung yang lebih emosional ini akan digambarkan oleh penulis dengan perancangan *shot* yang menggunakan *dolly zoom* yang berurutan sehingga membentuk sebuah koneksi emosional antara Jaka dengan bubur yang diberikan oleh Bambang sebagai bentuk pertanyaan setuju atau tidak setuju tentang bubur harus diaduk.

Tahapan Kerja

Berikut adalah skema dari tahapan kerja penulis yang bertanggung jawab sebagai *shot designer* dalam animasi pendek 3D *Bubur Fight* yang dibentuk melalui *flowchart diagram*:



Gambar 3.1 Skema Perancangan
(sumber: dokumentasi pribadi)

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Gagasan tentang *Bubur Fight* banyak terinspirasi dari karya *stop motion Hidari* yang menceritakan pertarungan samurai. Ide besar *stop motion* dengan genre *action* akhirnya merujuk pada gagasan *Bubur Fight* yang juga mengangkat isu perselisihan yang ramai diperbincangkan di Indonesia tentang bubur diaduk atau tidak diaduk. Isu perselisihan akan digambarkan dengan jelas melalui aksi pertarungan tokoh protagonis pendukung bubur tidak diaduk, Jaka, dengan tokoh antagonis pendukung bubur diaduk, Bambang.

b. Observasi

Dalam penelitian ini, penulis melakukan observasi pada gim *Mortal Kombat 1* dan film genre *action superhero Marvel* serta animasi *Spongebob Squarepants* sebagai landasan dan referensi makna dan gaya visual yang paling sesuai dengan shot pilihan penulis.



Gambar 3.2 Referensi *shot* pertama
(Sumber: *Mortal Kombat 1* (2023))

Pada *Mortal Kombat 1*, setiap pertarungan diawali dengan kedua tokoh dari masing-masing *player* maju ke tengah untuk saling beradu argumen untuk pertama kalinya sebelum masuk ke titik perkelahian. Penulis menggunakan *shot* ini sebagai referensi *scene 2 shot 28* untuk membuat *shot* dengan komposisi seimbang untuk memberi efek

kesimbangan pada kedua tokoh sebelum tokoh-tokoh tersebut memulai pertarungan dalam animasi *Bubur Fight*.



Gambar 3.3 Referensi *shot* kedua
(Sumber: *The Avengers* (2012))

Pada film *The Avengers* (2012) terdapat *scene* dimana Loki mengancam penduduk kota untuk segera menyembah dirinya. Pada *shot* tersebut terlihat adanya penggunaan *diagonal angle* kamera berupa low angle yang berguna untuk memberi kesan bias pada perspektif yang dihasilkan, memanipulasi tokoh menjadi terlihat lebih kuat. Hal ini menjadi referensi penulis untuk membuat *shot* yang memperkuat salah satu tokoh pada *scene 4 shot 38*.



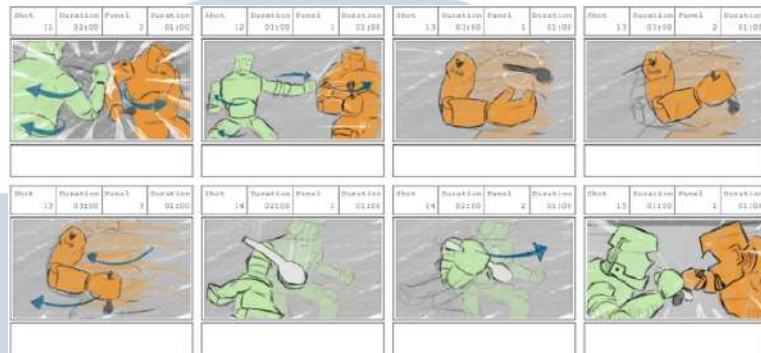
Gambar 3.4 Referensi *shot* ketiga
(Sumber: *Spongebob Squarepants*, Season 7 Episode 6: *Yours, Mine and Mine* (2010))

Pada film *Spongebob Squarepants, Season 7 Episode 6: Yours, Mine and Mine* (2010), terdapat *scene* dimana Tuan Krab menawarkan mainan berlisensi resmi Krusty Krab kepada Spongebob dan Patrick. Terlihat pada *scene* ini terdapat penggunaan *dolly zoom* untuk lebih fokus pada pemikiran internal sehingga mempengaruhi emosi pada *shot* yang memberikan kesan tertentu pada tokoh yang ditampilkan, yang menjadi referensi penulis untuk memberi penekanan kesan tertentu pada *scene 4 shot 41-42*. Pemilihan referensi *dolly zoom* melalui animasi *Spongebob Squarepants* juga disebabkan penggunaan *dolly zoom* pada kedua *shot* yang berurutan yang memberikan kesan adanya hubungan emosional antara *Spongebob* dengan mainan yang diberikan. Hal ini juga menjadi pertimbangan penulis yang ingin merancang *shot* untuk memberi pesan kepada penonton adanya hubungan emosional antara Jaka dengan bubur yang diberikan Bambang pada *scene 4 shot 41-42*.

c. Studi Pustaka

Dalam penelitian kali ini, penulis mengacu pada teori *storyboard* dan tipe *shot* oleh Katz; teori komposisi *rule of thirds* dan *angle* kamera oleh Studio Binder sebagai teori utama. Kemudian dalam perancangan *shot* kali ini didukung dengan teori pendukung berupa genre *action* oleh Studio Antelope dan Kanal Youtube Aputure; teori *shot stop motion* berupa *focal length* dan *depth* oleh Gasek. Untuk *scene 2 shot 28* akan menggunakan teori *storyboard*, *rule of thirds*, dan *angle* kamera, serta didukung dengan teori genre *action*. Untuk *scene 4 shot 38* akan menggunakan teori *storyboard*, *rule of thirds*, dan *angle* kamera, serta akan didukung oleh teori *focal length*. Untuk *scene 4 shot 41-42* akan menggunakan teori *rule of thirds* dan *angle* kamera, serta akan didukung dengan teori *focal length* dan *depth*.

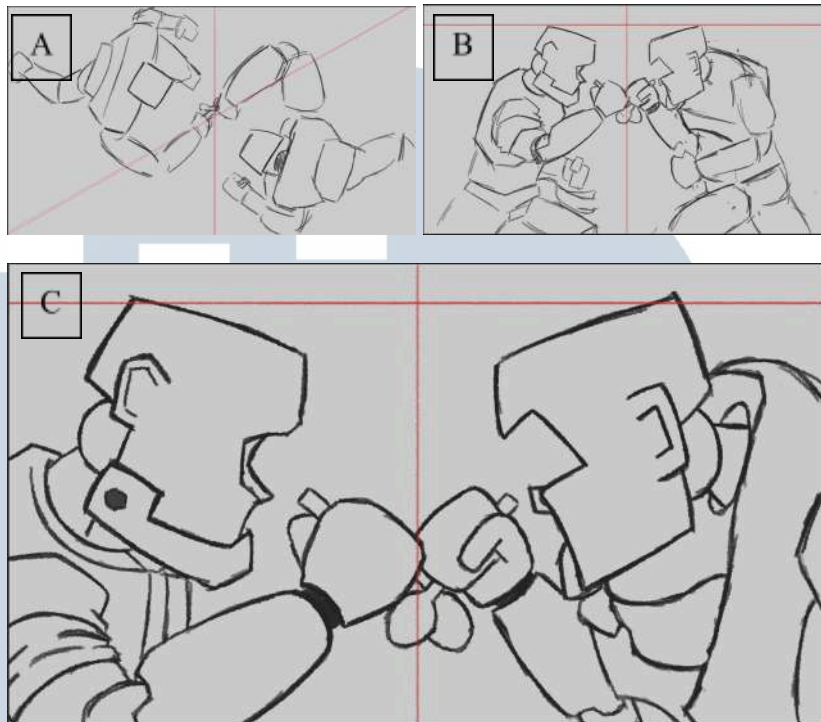
d. Eksperimen Bentuk dan Teknis



Gambar 3.5 *Storyboard* tidak terpakai
(Sumber: dokumentasi pribadi penulis)

Setelah observasi dan pemilihan studi pustaka selesai dilakukan, dalam eksperimen bentuk dan teknis penulis membuat *storyboard* kasar untuk menjadi visualisasi awal dan juga menyesuaikan *shot* dengan *script* yang telah dibuat. Pada titik ini, eksperimen dilakukan dengan basis 2D karena berlangsung bersamaan dengan perancangan tokoh. Pada tahap ini, penulis menekankan kesesuaian dengan *script* sekaligus membentuk komposisi dan membangun pose tokoh yang sesuai untuk memberikan elemen kontinuitas dalam *storyboard*. Eksperimen pada bidang *shot* dalam penerjemahan *script* dilakukan dengan pemilihan tipe *shot* yang sesuai secara 2D.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



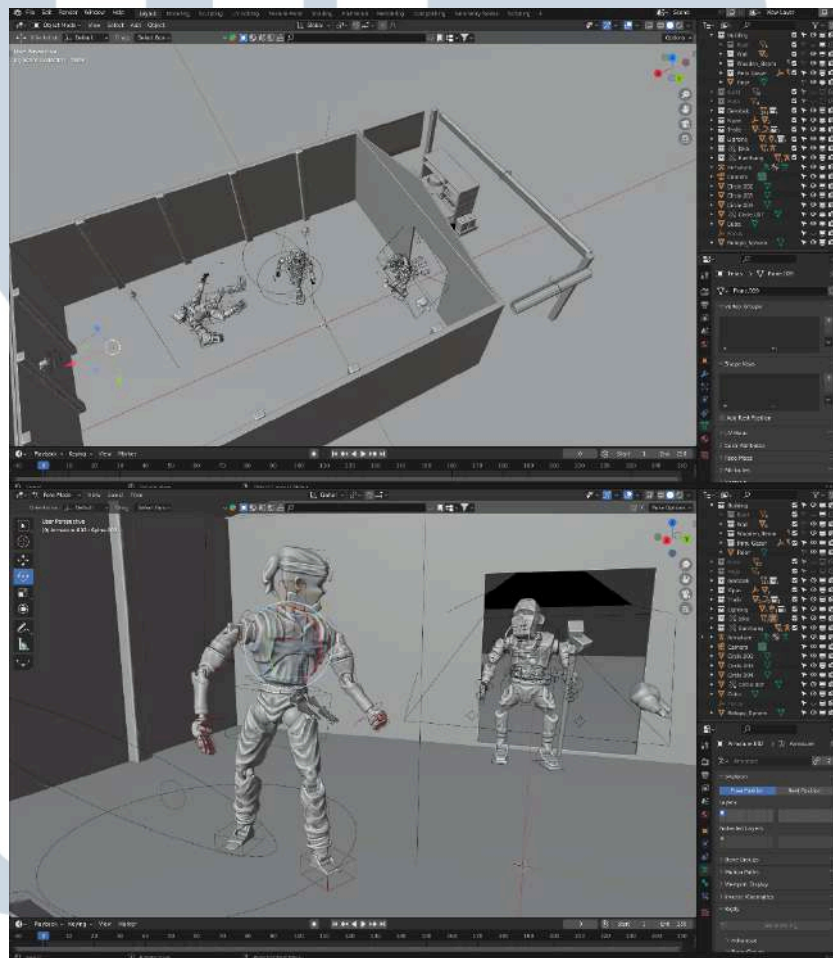
Gambar 3.6 Eksperimen tipe *shot* dan *angle* kamera untuk *scene 2 shot 28*
(Sumber: dokumentasi pribadi penulis)

Sebagai contoh adalah *scene 2 shot 28* yang menjadi titik awal permulaan pertarungan tokoh protagonis dan antagonis. Dalam eksperimen konstruksi *scene 2 shot 28*, penulis memulai dengan mencari *angle* kamera yang tepat. Pada gambar 3.5 A, penulis berusaha untuk menciptakan keseimbangan dalam *shot*, namun pemilihan *angle* dari atas dirasa kurang sesuai dengan *script* dan cerita. Penulis pun memutuskan untuk mengubah *angle* menjadi paralel dengan kamera sehingga fitur wajah tokoh dapat terlihat. Namun untuk kesesuaian dengan *script*, penulis mencoba memperkecil tangkapan kamera hanya fokus untuk *medium-close up* tokoh.

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Eksplorasi bentuk dan teknis dilakukan setelah perancangan *environment* dan tokoh sudah selesai. Setiap properti sudah diletakkan sesuai dengan tempatnya dan juga tokoh sudah melewati proses *rigging*. Eksplorasi dilakukan dengan aplikasi 3D Blender dimana sudah bisa melakukan

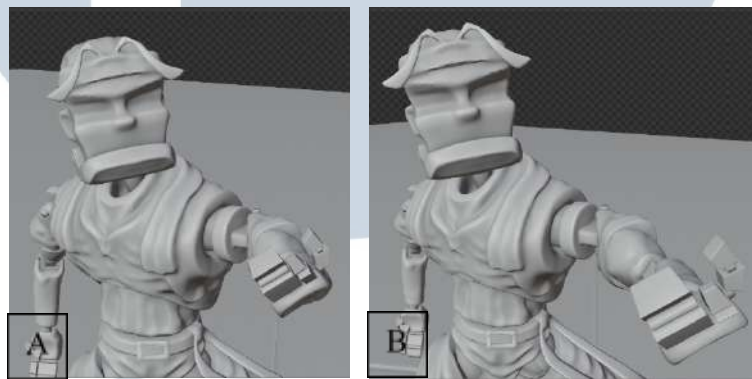
simulasi perancangan pose, posisi, dan kamera yang mirip dengan produk hasil akhir nanti. Pada tahap ini penulis menggunakan *character rig* untuk menggerakkan tokoh sesuai dengan pose yang dibutuhkan. Setelah menemukan referensi yang tepat untuk suatu *shot*, penulis berfokus pada pose tokoh yang akan ditangkap dalam sebuah kamera. Hasil tangkapan kamera tersebutlah yang akan menggantikan *shot* dan *panel* dalam *storyboard Bubur Fight*.



Gambar 3.7 Perancangan pose, posisi, dan kamera menggunakan Blender
(Sumber: dokumentasi pribadi penulis)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Dengan menggunakan aplikasi 3D sebagai basis untuk *storyboard*, penulis bisa lebih melakukan eksplorasi pada segi *focal length* dan *depth* melalui pengaturan menu yang tersedia. Pada *scene 2 shot 28*, penulis menggunakan pengaturan *focal length* untuk menangkap *shot* yang luas, memperlihatkan perseteruan awal kedua tokoh. Pada *scene 4 shot 38*, penulis menggunakan pengaturan *focal length* untuk mengalihkan fokus kepada tokoh yang dituju. Pada *scene 4 shot 41-42*, penulis menggunakan pengaturan *focal length* untuk memberi efek *dolly zoom*. Sebagai contoh pada *scene 4 shot 42* yang memperlihatkan tokoh protagonis yang mengulurkan tangan untuk meraih bubur dibuat dengan efek *dolly zoom*.

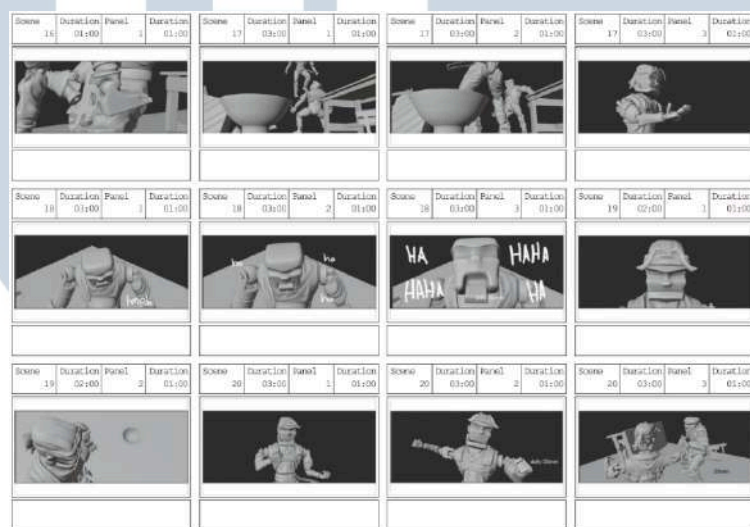


Gambar 3.8 Eksplorasi dengan *focal length* untuk *scene 4 shot 41-42*
(Sumber: dokumentasi pribadi penulis)

2. Produksi:

Setelah melakukan eksplorasi bentuk dan teknis, penulis melakukan pengaturan kamera akhir berupa pengaturan posisi kamera dan juga *focal length*. Hal ini berguna untuk membentuk komposisi yang baik untuk setiap *shot* yang diambil. Kemudian *storyboard* yang dibuat oleh penulis menggunakan urutan potongan gambar yang berkesinambungan yang didapat melalui render *workbench* dalam aplikasi Blender yang ditempel sesuai urutan *shot* pada aplikasi Toon Boom Storyboard Pro. Hal ini membuat tampilan menjadi lebih dekat dengan hasil akhirnya karena *Bubur Fight*

sendiri merupakan animasi pendek 3D. Selain lebih dekat dengan bentuk akhirnya, penulis juga memasukan detail-detail seperti *frame per second*, dialog tokoh, *focal length*, dan *depth* untuk memudahkan tahap animasi. Kemudian setelah gambar render disusun, penulis memberi timing kepada semua *shot* dan *panel* sehingga dapat menjadi *animatic* untuk mengetahui durasi dan juga *timing* untuk setiap *shot* yang dirancang sehingga memudahkan untuk tahapan animasi selanjutnya.



Gambar 3.9 Storyboard dengan menggunakan render *workbench 3D*
(Sumber: dokumentasi pribadi penulis)

Proses produksi berlanjut setelah animasi selesai dibentuk untuk *shot* tertentu. Produksi *shot designer* berlanjut dalam konstruksi *shot* yang juga dipengaruhi dengan faktor *depth* dan titik fokus. Sebagai contoh pada *scene 2 shot 28* fokus dibuat luas untuk menangkap elemen kedua tokoh dalam *shot*, berbeda dengan *scene 4 shot 38* dan *41-42* yang menggunakan *depth* yang lebih sempit untuk mengarahkan fokus penonton pada objek tertentu. Sebagai contoh pada *scene 4 shot 42* yang memperlihatkan Jaka yang berusaha meraih bubuk menggunakan efek *depth* untuk mengarahkan titik fokus ke tangan.



Gambar 3.10 Penggunaan efek *depth* dalam *scene 4 shot 42*
(Sumber: dokumentasi pribadi penulis)

3. Pascaproduksi:

Proses pascaproduksi penulis dilakukan dengan berdiskusi dengan anggota Team Bubur Diaduk untuk melihat kembali hasil *storyboard* dan *animatic* yang telah dibuat. Tujuan berdiskusi antara lain untuk melihat apakah adanya kesalahan dalam komposisi, kontinuitas *shot*, atau *timing* dalam *storyboard* yang dibuat. Proses pascaproduksi penulis juga dapat terjadi setelah konstruksi *shot* ketika animasi selesai dibuat. Pada konstruksi *shot* penulis kembali berdiskusi untuk membahas parameter kamera seperti *focal length* dan *depth* untuk membuat *shot* yang baik.

4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

Dalam pembuatan animasi pendek 3D *Bubur Fight*, tanggung jawab utama penulis terletak pada perancangan *shot* melalui *storyboard* dan konstruksi *shot* pada tahap setelah animasi melalui aplikasi 3D Blender untuk menyesuaikan dengan pesan yang ingin ditonjolkan. Perancangan dan konstruksi *shot* dipengaruhi oleh beberapa faktor yang akan menjadi bahan analisis untuk menjelaskan maksud dari ketiga *shot* berdasarkan landasan teori dan juga observasi. Ketiga *shot* tersebut adalah *scene 2 shot 28*, *scene 4 shot 38*, dan *scene 4 shot 41-42* dari *storyboard* animasi *Bubur Fight* yang akan dibahas oleh faktor *angle* kamera, komposisi *rule of thirds*, *focal length* dan tipe *shot*.