

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Bubur Fight merupakan sebuah karya animasi pendek 3D dengan gaya *fake stop motion*. Film animasi *Bubur Fight* memiliki tema mengenai *man vs man* dengan genre *action comedy*. *Fake stop motion* merupakan sebuah istilah yang dibentuk karena penulis dan tim ingin menciptakan karya animasi 3D yang memiliki prinsip *stop motion* dengan memasukkan gaya dari animasi *stop motion*. dalam *software* 3D, *stop motion* bisa dicapai dengan menggunakan *addon* untuk mengatur *keyframe* menjadi 12 ataupun 8 *frame per second*. Pengaturan *frame* ditentukan sesuai dengan kejelasan pergerakan tokoh dalam *shot* tersebut.

Konsep Karya

Konsep awal terciptanya *Bubur Fight* bermula dari kedua tokoh bernama Jaka dan Bambang yang memiliki pendapat yang berbeda dengan bubur yang diaduk atau tidak diaduk. *Bubur Fight* memiliki gaya penceritaan yang sederhana dikarenakan *Bubur fight* akan mengangkat *genre action* yang dibalut dengan *comedy*. Hal tersebut membuat *Bubur Fight* tidak memerlukan dialog yang rumit dan bisa menekankan kepada adegan berupa aksi pertarungan Jaka dan Bambang untuk mempertahankan prinsip tentang bubur yang diaduk dan tidak diaduk. Konsep dari *Bubur Fight* terinspirasi dari animasi berjudul *Hidari* (2023) yang memiliki gaya animasi *stop motion* dan memiliki *genre action*. Dari film *Hidari* (2023), penulis dan tim ingin membuat animasi bergaya *fake stop motion* dengan menirukan prinsip *stop motion* melalui *software* 3D.

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

Tahapan Kerja

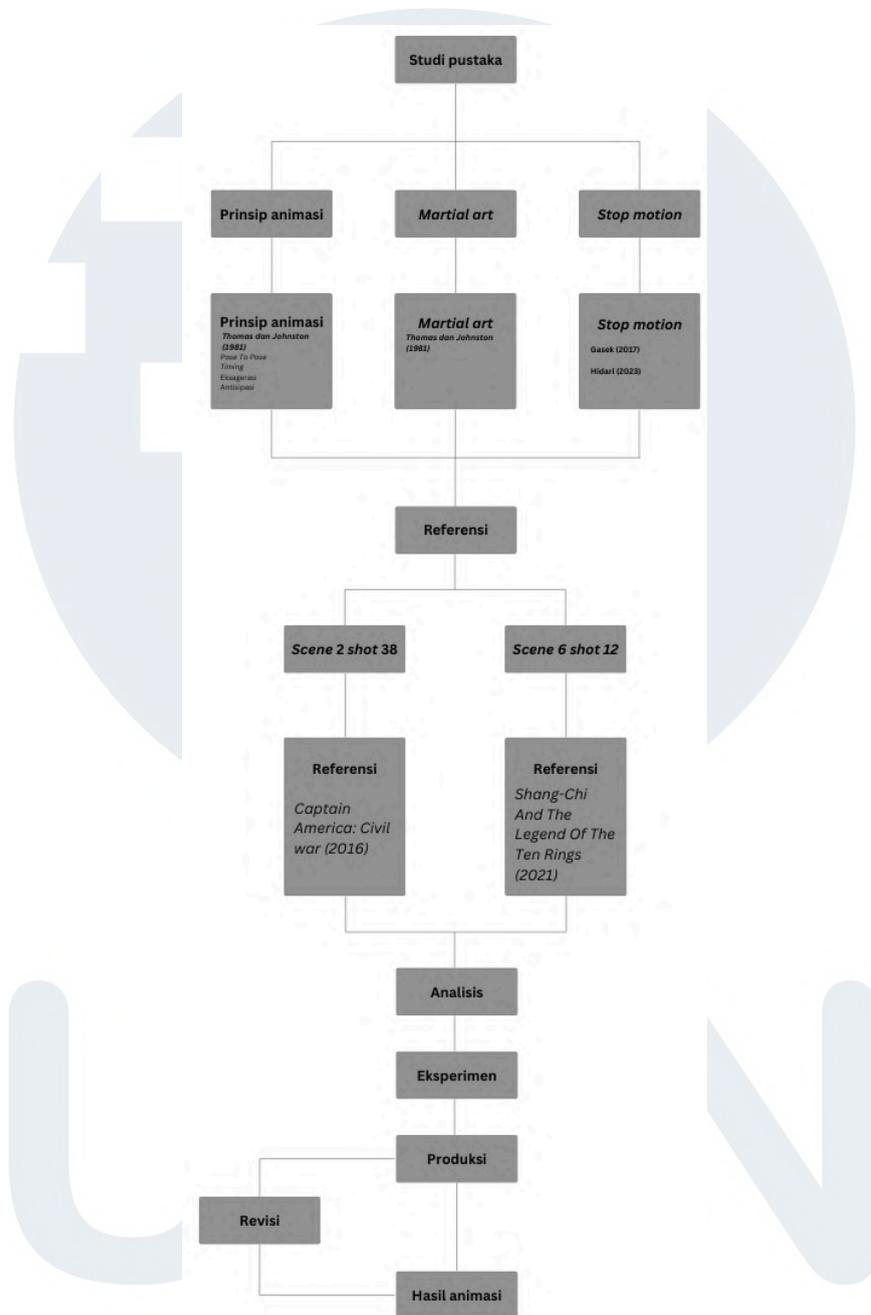


Table 1. Tahapan kerja.
(Dokumentasi pribadi)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1. Pra produksi

a. Ide atau gagasan

Ide dari terbentuknya animasi *Bubur Fight* terinspirasi dari film animasi pendek berjudul “*Hidari*” (2023). Film “*Hidari*” merupakan film animasi pendek yang menceritakan pertarungan seorang samurai dengan sekelompok penjahat yang sudah mencuri tangan kanan dan menghabisi nyawa ayah dari sang samurai. Film *Hidari* merupakan film yang menggunakan teknik *stop motion* dan dipadukan dengan koreografi pertarungan yang cocok dengan gaya *stop motion*. Film *Hidari* menggunakan kayu sebagai material dari setiap tokoh agar menciptakan tokoh yang kokoh dan mendukung adegan pertarungan menjadi lebih unik.



Gambar 5. Tokoh *Hidari*
(*Hidari*, 2023)

Berdasarkan paparan tersebut, film animasi *Bubur Fight* terinspirasi untuk menciptakan animasi bergenre aksi komedi yang memiliki teknik animasi *fake stop motion* dan dikemas dalam animasi 3D. Cerita film animasi *Bubur Fight* terinspirasi dari perdebatan di Indonesia yang sering menjadi perbincangan mengenai bubur diaduk atau tidak diaduk.

b. Observasi

Dalam film *Bubur Fight*, penulis menggunakan beberapa referensi untuk membantu melakukan tahapan animasi dengan melakukan observasi pada beberapa *scene* pilihan sebagai referensi. Penulis ingin menerapkan referensi tersebut pada teknik animasi yang akan diaplikasikan ke dalam animasi *Bubur Fight*. Di tahap observasi penulis akan membatasi penelitian pada dua jenis gerakan saja. Penulis akan membahas tentang Jaka yang menendang dan juga Jaka yang menghindar. Penelitian akan berfokus pada teknis *pose timing exaggeration* dan juga antisipasi sebagai topik bahasan penulis.

1. *Scene 2 Shot 38*

Scene 2 shot 38 menandakan aksi Jaka yang sedang menyerang bambang dengan kombinasi tendangan dan pukulan. Berdasarkan dari situasi pertarungan Jaka melawan bambang, penulis ingin menciptakan gerakan jaka yang akrobatik dengan memasukkan gaya tendangan sambil berputar. Berdasarkan observasi, penulis akan menggunakan referensi dari film *Captain America: Civil war* (2016) sebagai patokan dikarenakan film *Captain America: Civil war* (2016) memiliki koreografi pertarungan yang variatif dan dapat diaplikasikan pada salah satu gerakan Jaka.

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 6. *Image sequence Black panther menendang captain america (Captain America: Civil war, 2016)*

Penulis menggunakan referensi gerakan tendangan berdasarkan gerakan tokoh Black Panther pada film *Captain America: Civil War* (2016). Lebih spesifiknya, penulis mengambil referensi ketika Black Panther menyerang dengan kombinasi tendangan berputar ke arah *Captain America*. Gerakan tersebut dirasa cocok oleh penulis karena pergerakan tokoh Jaka yang lebih *light* atau ringan dibandingkan Bambang sehingga memungkinkan Jaka untuk melakukan gerakan tersebut. Disaat penulis akan menganimasikan scene 2 shot 38 penulis akan memakai teori dari Park (2017) untuk menjelaskan fungsi dari gerakan yang akan Jaka lakukan.

Dalam *scene 2 shot 38* gerakan Jaka akan terasa lebih menekan yang memberikan gerakan dinamis dalam setiap tendangannya. Hal ini sesuai dengan tujuan penulis dengan timnya yang ingin mewujudkan pergerakan Jaka secara lebih *light* atau ringan pada adegan pertarungan dengan Bambang. Oleh karena itu, gaya akrobatik yang dilakukan oleh tokoh Black Panther pada gambar di atas dimasukkan sebagai referensi gerakan yang dapat diaplikasikan pada Jaka.

Setelah diteliti oleh penulis dan dikaitkan dengan buku mengenai *taekwondo* yang ditulis oleh Park (1989), gerakan yang dilakukan oleh

Black Panther merupakan gerakan kombinasi antara dua tendangan yang berbeda, yaitu tendangan *360 kick* dan *triple kick* secara bersamaan. Park menjelaskan bahwa *taekwondo* merupakan tendangan yang berfokus pada tumpuan kaki dan perputaran tubuh, maka itu salah satu tendangan yang mematenkan dari *taekwondo* adalah *360 kick*. Setelah penulis menganalisa mengapa *Black Panther* melakukan kombinasi serangan *360 kick* dengan *triple kick* penulis menemukan bahwa hal ini dilakukan karena ketika melakukan kombinasi tendangan yang berputar dengan tiga kali tendangan akan membentuk tendangan yang beruntun yang akan menyulitkan lawan melakukan perlawanan ketika serangan sedang dilakukan.

berdasarkan narasi bahwa Jaka yang akan melakukan tendangan untuk mempersiapkan Pukulan yang keras, maka fungsi gerakan dari *Black Panther* untuk menahan lawan agar tidak melakukan serangan akan cocok dikombinasikan menjadi antisipasi Jaka yang akan memberikan pukulan telak setelah menendang Bambang.

2. *Scene 6 Shot 12*

Scene 6 Shot 12 merupakan pertarungan klimaks antara Jaka dan Bambang yang akan berlangsung secara seimbang. Jaka yang terpukul oleh Bambang akan mengimbangi reaksi pukulan tersebut menggunakan teknik gerakan memutar searah dengan pukulan yang diberikan sehingga akan mengurangi tekanan dari pukulan Bambang.



Gambar 7. *Image sequence* Shang-Chi menjaga keseimbangan
(Shang-Chi and The Legend of Ten Rings, 2017)

Berdasarkan gerakan yang akan diciptakan penulis menggunakan referensi dari film *Shang-Chi And The Legend Of The Ten Rings* (2021), penulis akan membuat pergerakan Jaka dengan koreografi pertarungan bertipe kungfu. Dalam film *Shang-Chi And The Legend Of The Ten Rings* (2021), penulis akan menggunakan referensi gerakan ketika *Shang Chi* yang menghindari pukulan dari lawannya ketika sedang berada di udara, sama seperti Jaka yang menghindari pukulan dari Bambang. Jaka yang melompat dan berputar di udara akan menciptakan gerakan yang sesuai dengan pukulan dan hal itu akan mengurangi efek pukulan.

Penulis melakukan observasi di bagian teori pendukung tentang *stop motion* lebih mendalam, untuk melihat bagaimana teknik animasi dan karakteristik dari animasi *stop motion*. Setelah dilakukan observasi penulis mulai mengetahui apa saja prinsip animasi dari *stop motion* yang wajib ada untuk mencerminkan bahwa animasi tersebut adalah *stop motion*. Penulis menggunakan Youtube untuk mencari referensi pada observasi *stop motion* ini.



Gambar 8. *Perbedaan frame* animasi *stop motion*.
(Hidari, 2023)

Berdasarkan analisa penulis *stop motion* memiliki ciri khas yang lebih kaku, hal ini terjadi karena teknik *stop motion* merupakan teknik membuat animasi dengan cara membuat *pose frame* demi *frame* dan

hal itu akan menciptakan gerakan yang tidak konsisten dan animasi akan terasa lebih kaku. Penulis juga menemukan bahwa *stop motion* memiliki rata-rata *FPS* dibawah 24 *FPS*.

c. Studi Pustaka

Penelitian ini akan dilandaskan teori utama tentang 12 prinsip animasi yang dituliskan oleh Thomas dan Johnston dalam bukunya yang berjudul *The Illusion Of Life* (1981). Penulis akan menggunakan teori prinsip animasi untuk menjelaskan bagaimana teknik dan alasan teknik tersebut harus dilakukan. Dari kedua belas prinsip animasi yang ada penulis akan berfokus kepada 4 jenis prinsip yaitu adalah prinsip animasi *pose to pose*, prinsip animasi *timing*, prinsip animasi *exaggeration*, dan prinsip animasi *anticipation*.

Teori Pendukung yang akan penulis gunakan adalah teori tentang *martial art* berupa kung fu yang ditulis oleh Wong Kiew Kiet dalam bukunya yang berjudul *The Art Of Shaolin Kungfu* (2022). Hal ini dilakukan agar penulis dapat menjelaskan dasar-dasar bela diri yang akan Jaka lakukan dan alasan Jaka melakukan gerakan bela diri tersebut. Teori pendukung kedua yang akan penulis gunakan adalah teori tentang *stop motion* yang dituliskan oleh Tom Gasek yang dituliskan dalam buku berjudul *Frame By Frame: The Guide To Non-Traditional Animation Techniques* (2017) untuk menjelaskan prinsip dan juga ciri khas dari animasi bergaya *stop motion* yang sesuai dengan ciri khas animasi dari *Bubur Fight*.

2. Produksi

Dalam tahap produksi penulis bertugas untuk menggerakkan setiap tokoh dan benda yang *enviroment* yang bergerak. Penulis akan mengacu pada referensi yang diberikan dan memahami referensi gerakan yang ada untuk diaplikasikan ke dalam animasi *Bubur Fight*. Penulis akan melakukan eksperimen dan

eksplorasi untuk melihat bagaimana bentuk dan teknis yang harus diperhatikan ketika melakukan animasi.

a. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Eksperimen yang dilakukan oleh penulis bertujuan untuk melihat bagaimana teknis animasi akan bekerja dalam animasi *Bubur Fight*. Penulis memulai eksperimen dengan mencari referensi untuk menjadi patokan gerakan yang terdiri dari kuda-kuda, pukulan, dan, tendangan untuk mengerti setiap gerakan dan memahami teknik animasi yang dibutuhkan.



Gambar 9. Referensi pose silat
(Youtube: yosilat (2018))

Setelah mendapatkan referensi yang sesuai, penulis memulai dengan melakukan prinsip *pose to pose* untuk memberikan gerakan dasar setiap *pose* yang ada, seperti *pose* kuda-kuda, *pose* memukul, dan *pose* menendang. *Pose* yang sudah sesuai akan menciptakan gerakan animasi sederhana. Namun animasi tersebut masih tergolong kaku dan tidak realistis. Oleh karena itu, setelah membentuk *pose* yang ada penulis mulai menyesuaikan *timing* agar animasi terasa lebih *realistis*. Penulis mulai memberikan *exaggeration* dan menambahkan antisipasi dari gerakan yang ada dan membentuk gerakan yang sesuai dan terasa hidup.



Gambar 10. Pose silat
(Sumber pribadi)

Penulis menggunakan teknik *pose to pose* agar mempermudah penulis dan untuk menambahkan gerakan baru seperti gerakan antisipasi dan merubah gerakan agar menambahkan *exaggeration* pada tokoh. Selama penganimasian penulis sembari membaca buku dari Kit (2022) dan Park (1989) untuk mengerti teori dasar tentang kungfu.

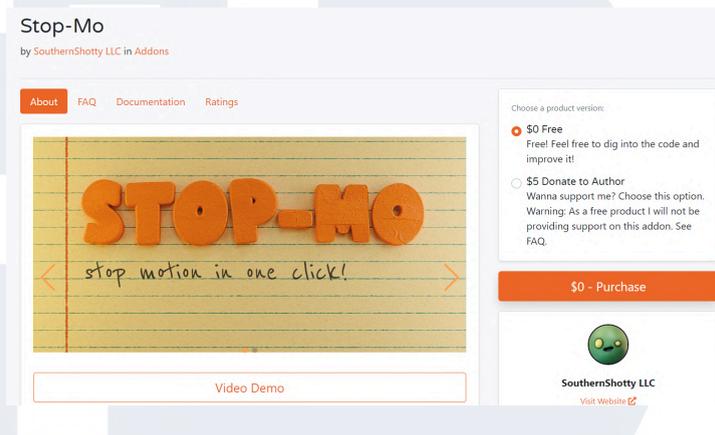
Setelah melakukan Eksperimen bentuk dan teknis penulis mulai mencoba masuk ke tahap produksi awal dengan melakukan teknis yang ada, penulis mencoba mencocokkan referensi kedalam gerakan Jaka. Penulis membentuk *Pose-Pose* yang menjadi *Key pose* untuk dilanjutkan ke pose yang lebih *detail*.

Pose yang sudah diciptakan akan dibetulkan kembali di bagian *timing* agar terasa lebih realistis ketika perpindahan *pose* dari Jaka. Setelah tahap *pose* dan *timing* telah selesai penulis mulai menambahkan eksagerasi dan antisipasi karakter agar penonton bisa siap ketika ada gerakan dari Jaka dan untuk eksagerasi dibuat agar gerakan Jaka terasa lebih dinamis dan kokoh.

b. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

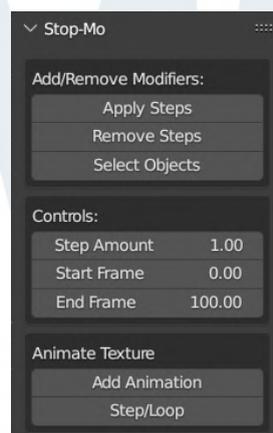
Penulis mencoba melakukan eksplorasi pada bentuk teknis dalam Blender seperti meneliti bagaimana cara aplikasi Blender bekerja dalam animasi yang akan dikerjakan oleh penulis. Penulis mulai mencari *addon* atau yang

dinamakan dengan aplikasi eksternal dari blender untuk membantu penulis memberikan efek *stop motion* sehingga lebih efisien dalam hal durasi pembuatan animasi dibanding pengaturan keyframe secara manual untuk menghasilkan *style fake stop motion*.



Gambar 11 Addon Stop-Mo
(Blender market (2023))

Penulis menemukan *add-on* blender yang bernama Stop-Mo yang membantu penulis secara instan untuk membentuk animasi biasa menjadi animasi yang terlihat seperti *stop motion*. cara kerja *addon* Stop-Motion ini adalah menurunkan *FPS* dari animasi menjadi lebih rendah dan menciptakan ilusi seperti *stop motion*.



Gambar 12. Addon Stop-Mo
(Sumber pribadi)

Setelah penulis mencoba bereksperimen dengan *addon* Stop-Mo, penulis menemukan bahwa hal yang penting dalam *addon* tersebut adalah

menuliskan *step amount* yang ada. Apabila *step amount* ditulis angka 2 maka secara otomatis animasi yang ada akan menurunkan *FPS*-nya ke 12 *FPS*. Apabila *Step amount* yang ditulis adalah angka 3 maka akan secara otomatis *FPS* animasi yang menggunakan *addon* tersebut akan turun ke 8 *FPS*. Setelah menentukan *FPS* yang sesuai dengan kebutuhan animasi, *step amount* ditulis *addon* tersebut bisa diaktifkan dengan *apply step*.

