

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Karya yang akan dibuat merupakan film 2D limited animation berjudul “*Over the Rainbow*” dengan menggunakan penggabungan animasi 2D dan *stills montage*. “*Over the Rainbow*” memiliki genre *slice of life*, drama, *coming of age*, dengan target penonton *young adults* yang berumur 15 sampai 25 tahun dan memiliki durasi 4 menit. Film ini akan berpusat di tema mengenai konsep *strawberry generation*, yang merupakan siklus dan jarak antara *baby boomers* dan generasi Z. Menceritakan kehidupan seorang mahasiswa bernama Toshiro Jioesono hari ke hari yang repetitif dan stagnan karena beban ekspektasi dari ayahnya. dimana ayahnya menganggap mengikuti jejaknya adalah satu - satunya jalan untuk mencapai hidup yang memuaskan dan sukses, sementara karakter utama yang memiliki kebutuhan dan keinginan yang berbeda.

Konsep Karya

Karya yang diciptakan merupakan film pendek animasi 2D yang akan menggunakan *strawberry generation* sebagai temanya dan memiliki jalan cerita yang linear. Animasi ini akan menggunakan *aspect ratio* 16:9 dimensi 1920x1080 px, penggunaan animasi 2d yang patah - patah dan montase gambar *stills* untuk merepresentasikan kehidupan karakter utama yang kaku, juga penggunaan warna yang *muted* di sebagian besar *scene* untuk menimbulkan kesan perasaan lelah, dan penggunaan warna yang bersaturasi tinggi di beberapa *scene* untuk menimbulkan kesan perasaan *overwhelmed*. musik yang akan dipakai merupakan *original music* yang dibuat khusus untuk animasi ini, terdapat versi instrumental dan vokalnya.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:
 - a. Ide atau gagasan

awal mula inspirasi untuk pembuatan animasi ini diawali dari ketertarikan kelompok mengenai istilah *strawberry generation*, yang kemudian setelah didiskusikan dapat menjadi tema menarik pada proyek karya film animasi.

b. Observasi

Observasi dilakukan penulis dengan pengamatan film atau series animasi yang memiliki penerapan *shot* yang memiliki komposisi, *camera shot* atau *angle*, dan penggunaan *montage* di dalamnya untuk dijadikan referensi dalam pembuatan rancangan di animasi kedepannya. terutama dalam pembahasan skripsi ini akan membahas referensi ide *shot* yang menjadi batasan masalah.



Gambar 3.1 *Berserk episode 2* (1997)
(Dokumentasi pribadi)

Stills dari *scene 3 shot 8* menggunakan contoh *shot* dari animasi *Berserk* 1997 episode 2 sebagai referensi *camera angle* dan *shot type*. *shot* ini merupakan *scene* karakter utama Guts yang sedang mengalami mimpi buruk karena perasaan bersalahnya (*guilt*), dan dikelilingi oleh tengkorak yang mengulang - ulang kalimat ia harus mati. penggunaan *low angle* ini memperlihatkan *point of view* Guts yang melihat ia dikelilingi tengkorak dan tidak berdaya untuk bergerak menimbulkan kesan ketidakberdayaan. penggunaan *medium close up* untuk memperlihatkan tengkorak yang mengelilinginya secara lebih jelas menimbulkan perasaan tidak nyaman.



Gambar 3.2 *Fullmetal Alchemist episode 54* (2009)
(Dokumentasi pribadi)

Scene 3 shot 10 menggunakan referensi dari seri animasi *Fullmetal Alchemist episode 54*, dimana *scene* tersebut dengan salah satu karakternya Roy Mustang melihat kebawah dengan ekspresi dingin tertuju pada salah satu antagonisnya Envy. penggunaan *low angle shot* di *scene* ini menimbulkan perasaan ketidakberdayaan dan kecil dari *point of view* antagonis yang seolah sedang melihat keatas, penggunaan *medium close up* pada *scene* ini membuat audiens dapat melihat ekspresi roy dengan jelas menunjukkan perasaan *disdain* dan marah terhadap antagonis.



Gambar 3.3 *Everything Everywhere All at Once* (2022)
(Dokumentasi pribadi)

Sequence shot scene 4 mengambil referensinya dari film *Everything Everywhere All at Once* (2022), dimana *scene* diatas merupakan *scene* yang menunjukkan karakter utama filmnya Evelyn di dimensi yang berbeda - beda melalui montase.



Gambar 3.4 *Midsommar* (2019)
(Dokumentasi pribadi)

Di akhir *sequence scene 4 shot 10* mengambil referensi komposisi dari film *Midsommar*, dimana di *scene* diatas memperlihatkan *shot* karakter utamanya Dani dikelilingi berbagai bunga memenuhi *frame* shotnya dengan ekspresi yang tidak dapat dibaca. penggunaan *close - up* shot di *scene* ini membuat titik fokus shot pada ekspresi yang ada di subjek, dan menjadikan *scene* ini lebih menimbulkan kesan intimate karena *point of view* kamera yang dekat.



Gambar 3.5 Penggunaan *kuleshov effect* di film *Rear window* (1954)
(Sumber : Borgus production)

Sequence montage scene 3 mengambil referensi penggunaan teknik *kuleshov effect* yang mempengaruhi pandangan audiens terhadap suatu *scene* ketika melakukan penggabungan *shot - shot* dari *sequence* film *Rear window* oleh Hitchcock, dimana *scene* karakter utama melihat keluar jendela dengan ekspresi yang sama namun *shot* apa yang dilihatnya berbeda, *scene* tersebut menimbulkan perbedaan pengertian sebuah *scene* kepada audiens.

c. Studi Pustaka

Untuk memperkuat detail pengerjaan perancangan *shot* dalam film ini, penulis melakukan riset mencari studi literatur yang cocok digunakan dalam perancangannya, penulis kemudian akan menggunakan teori *storyboard*, tipe *shot*, angle kamera, *composition* terutama yang ada di buku *Grammar of the shot* oleh Christopher J. Bowen. Teori tersebut dipilih oleh penulis berdasarkan kebutuhan yang ada di perancangan *shot* pada film ini, terdapat banyak penggunaan *medium close - up* dan *close - up* untuk tipe shotnya, penggunaan *low angle* untuk angle kamera, dan penggunaan komposisi *rule of thirds*.

Penulis kemudian mencari teori tambahan yang akan dipakai seperti simbolisme, *kuleshov effect*, teori *montage* oleh Sergei Eisenstein, dan *objects*

in film. Teori digunakan untuk membantu membuat *sequence stills montage* yang dapat menyampaikan emosi karakter utama yang terpendam meluap dan *overwhelmed* di *scene* yang akan dibahas pada riset ini.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Dalam perancangan shot dari animasi *Over the Rainbow* ini dilakukan eksperimen di dalam pembuatan *storyboard*. mencoba komposisi, tipe shot yang cocok, angle kamera, dan penentuan shot yang akan menggunakan *stills* atau animasi *frame by frame*. Perancangan *storyboard* penulis dilakukan dengan sketsa kasar di *sketchbook* untuk mendapatkan *feel* awalnya yang kemudian dipindahkan ke media digital.



Gambar 3.6 Sketsa kasar sketchbook
(Dokumentasi Pribadi)

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis



Gambar 3.7 Sketsa kasar rancangan shot sequence scene 3
(Dokumentasi Pribadi)

Still sequence scene 3 dilakukan sketsa kasar untuk penentuan jumlah *stills* yang akan dibutuhkan, dan membuat keputusan *sequence* ini untuk memfokuskan *shot* kepada ekspresi subjek dan objek di *frame* juga menggunakan komposisi *rule of thirds* sebagai acuan penempatannya.



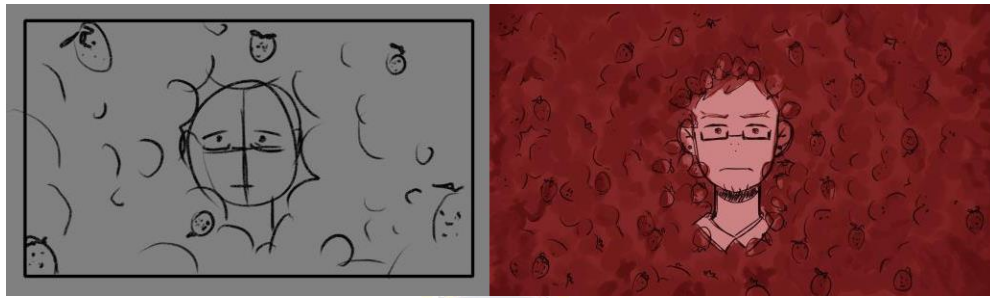
Gambar 3.8 Sketsa kasar rancangan shot 8 dan 10 scene 3
(Dokumentasi Pribadi)

Dengan referensi *shot* dari animasi *Berserk episode 2* (1997) untuk *shot* 8, dan referensi *shot* dari animasi *Fullmetal Alchemist episode 54* (2009) untuk *shot* 10 dilakukan sketsa kasar mengikuti penggunaan *low angle* dan *medium close up* pada kedua *shot* ini.



Gambar 3.9 Sketsa kasar *sequence montage scene 4*
(Dokumentasi Pribadi)

Untuk *sequence montage scene 4* dilakukan eksplorasi dengan sketsa kasar untuk menentukan tipe *shot*, komposisi, juga repetisi perubahan *background*, dan perubahan pose karakter utama yang ada di animasi final nantinya dengan menggunakan referensi montase dari film *Everything Everywhere All at Once* (2022).

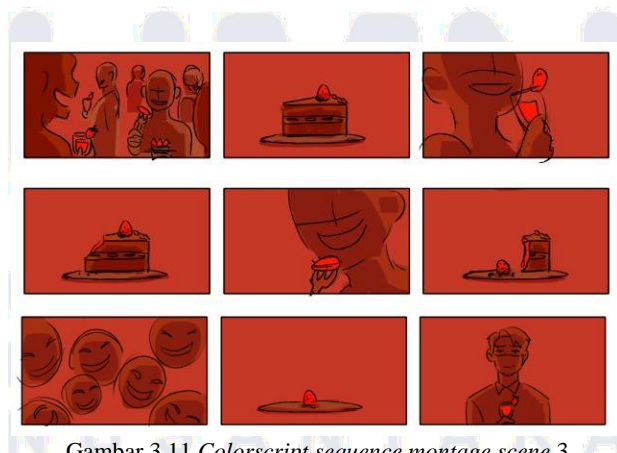


Gambar 3.10 Sketsa kasar draft 1 dan 2 shot 10 scene 4
(Dokumentasi Pribadi)

Pada *stills sequence* terakhir yaitu shot 10 pada scene 4 dilakukan sketsa kasar untuk mencoba melihat apakah penempatan karakter yang dikelilingi stroberi nantinya sudah pas, melalui sketsa ini dibuat contoh sketsa yang lebih detail dan jelas menggunakan referensi dari film *Midsommar* (2019)

2. Produksi:

Pada tahap produksi setelah tahap pra produksi yang membuat *storyboard* akan dilanjutkan dengan pembuatan animasi dan pembuatan *stills shot*. Sebelum memulai tahap *clean up*, sketsa kasar *storyboard* final digunakan untuk membuat *color script* yang kemudian akan dipakai sebagai referensi *coloring* untuk *shot* di animasi final.



Gambar 3.11 *Colorscript sequence montage scene 3*
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.12 *Colorscript sequence montage scene 4*
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.13 *Colorscript shot 10 scene 4*
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah *colorscript* selesai, dimulai pengerjaan pembuatan animasi dan stills berdasarkan *storyboard* tersebut. Dari merapikan sketsa kasar *storyboard* dengan menggambar ulang *scene* tersebut menggunakan *style* animasi final karya.



Gambar 3.14 *Clean lining* diatas sketsa kasar *storyboard*
(Dokumentasi pribadi)

Pembenaran anatomi, memulai proses *clean - up lining* sehingga menjadi *stills* untuk *sequence montage* di animasi, *coloring* yang dilakukan dengan *color pick* dari *color script* yang sudah dibuat, membenarkan *value* warna di bagian produk stroberi agar warna tidak terlalu sama dengan warna merah *background* agar shot final terlihat lebih ada *depth*.



Gambar 3.15 Perbaikan *value* warna
(Dokumentasi pribadi)

Setelah gambar sudah selesai di tahap *full render shot still* tersebut akan kemudian diteruskan ke proses pascaproduksi untuk disusun dan digabung menjadi *montage*.

3. Pascaproduksi:

pada tahap pascaproduksi setelah penyelesaian shot animasi dan *stills* akan digabung dengan *compositing* dan *editing*. Dari *stills* yang disusun sehingga menjadi *sequence montage*, animasi 2D, dan tahap *editing* tambahan agar seluruh final animasi dan *stills* menjadi animasi final, juga memasukkan *voice acting*, efek suara, dan musik *original*.

4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

Pada analisi ini penulis akan menjelaskan hasil karya menggunakan teori yang dianalisa untuk diimplementasikan terhadap karya yang dihasilkan. penulis akan berfokus pada perancangan *sequence montase scene 3* dan *scene 4* yang ada di animasi, juga sedikit menyinggung perancangan *shot 8 dan 10 di scene 3* dan *shot 10 di scene 4*.