

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

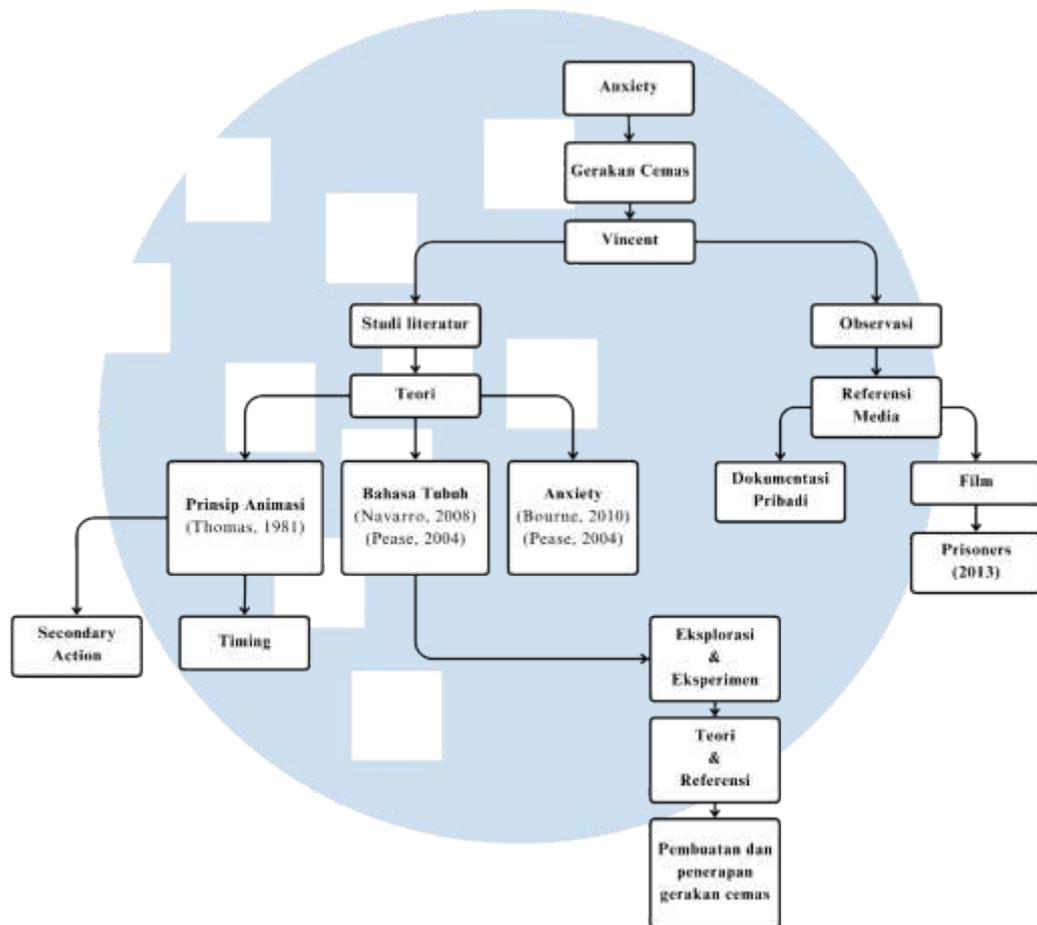
Karya yang diciptakan oleh tim dan penulis adalah karya animasi *music video* 3D berjudul *Simpin' for U*. Karya ini menceritakan tentang ketergantungan antara seorang penggemar, Vincent, dengan idola *streaming*-nya, Veronica. Rasa suka Vincent kepada Veronica sangat besar, ia memberikan hadiah kepada Veronica untuk menunjukkan kesetiaan dan kecintaannya padanya. Ia tidak pernah melewatkan satu haripun tanpa menonton *stream* Veronica. Vincent bahkan merasa resah dan cemas ketika Veronica sedang sakit. Ia selalu mencoba untuk membuat Veronica selalu bahagia meski hanya dari jauh.

AMV *Simpin' for U* merupakan karya audio visual bergenre *romance* dengan tema pengagum rahasia. Karya ini ditargetkan kepada penonton diatas umur 13 tahun. AMV ini sendiri berdurasi kurang lebih 3 menit dengan resolusi 1920x1080 *pixel*. AMV ini menunjukkan seberapa kagum penonton *streamer* pada *streamer* favoritnya.

Konsep Karya

Konsep penciptaan dalam AMV *Simpin' for U* ini adalah mengenai seorang Penonton yang jatuh cinta berlebihan kepada idolanya. AMV ini ingin menunjukkan seiring berkembangnya zaman, rasa suka kepada seseorang tidak lagi harus kepada orang yang ia temui secara langsung melainkan ada juga jalur virtual. AMV merupakan karya berbentuk *short animation* 3D dengan sedikit tambahan 2D. Teknik pembuatan animasi pada karya ini menggunakan teknik *keyframing* untuk 3D, dan *motion graphic* pada 2D. Untuk konsep penyajian dalam film ini, fokus penyajian tertunjuk pada bentuk gerakan tokoh yang mengacu pada gestur, bahasa tubuh, dan ekspresi.

Tahapan Kerja



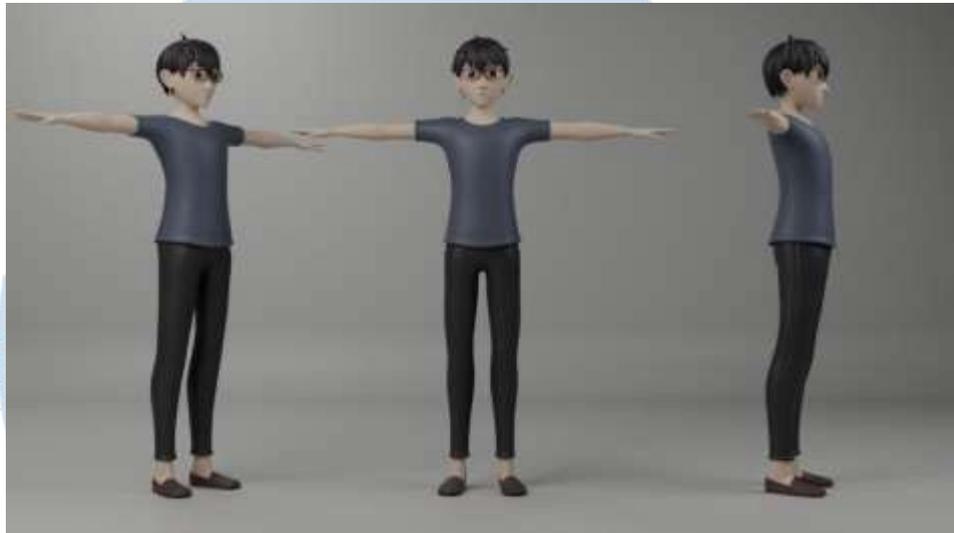
Gambar 3. Gambar bagan proses perancangan (Dokumentasi pribadi)

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Pada tahap ini, ide terhadap pembuatan AMV ini adalah mengenai fenomena era modern dimana mulai bermunculan orang-orang yang melakukan siaran langsung di media sosial. Hal itu kemudian memicu orang lain untuk menonton dan tidak sedikit dari mereka mengidolakan orang-orang tersebut secara berlebihan. Tentunya topik seperti ini lebih

mudah untuk dikemas dalam cerita romansa antara penonton dan idolanya. Oleh karena itu AMV ini bisa relevan dengan generasi saat ini.



Gambar 4. 3D Character Vincent
(Dokumentasi Pribadi)

Tabel 1. Three-Dimensional Character Vincent

Fisiologi	
Deskripsi	Efek Penggambaran visual
Pria, 20 tahun	Berbadan lesu, berkulit bersih, pakaian berukuran pas, kacamata
Tinggi: 172 cm	Sedikit kurus dari normal
Ras: Asiatic-Mongoloid	Berkulit kuning langsung pucat, wajah oval
Archetype: Everyman	Build badan <i>average</i> , sedikit bungkuk
Rambut: Hitam	Rambut berwarna hitam dan sedikit berantakan
Sosiologi	
Deskripsi	Efek Penggambaran visual

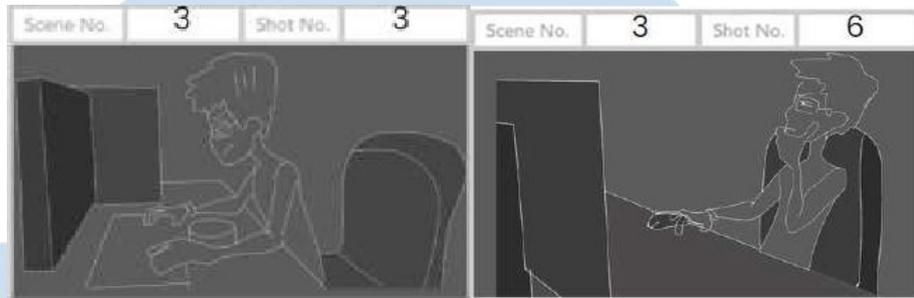
Kelas: Menengah-Atas, Pendidikan terakhir SMA	Berpakaian <i>casual</i> disertai aksesoris Veronica
Lahir: 14 November 2003	Terlihat masih muda
Pekerjaan: Mahasiswa	Penampilan sederhana
Kebangsaan: Indonesia, Jakarta	
Psikologi	
Deskripsi	Efek Penggambaran visual
Kepribadian: Introvert	
Kehidupan seks: <i>single</i>	Menggunakan aksesoris Veronica
Ambisi: berharap mendapat <i>notice</i> dari Veronica	Melakukan donasi dan membeli <i>merchandise</i>
Frustrasi: Semua orang melakukan hal yang sama	Rambut sedikit acak-acakan
IQ: 108	

Dalam AMV *Simpin' for U* karakter bernama Vincent sebagai tokoh utama yang merepresentasikan seorang penonton yang menyukai sang *streamer* Veronica. Vincent disini digambarkan sebagai sosok yang mudah terbawa perasaan jika berhubungan dengan idolanya. Bahasa tubuh dan ekspresi Vincent yang mudah terbawa perasaan ditunjukkan melalui pendekatan teori *psychology anxious* atau kecemasan untuk merancang gerakan cemas pada Vincent.

b. Observasi

Penulis menggunakan beberapa materi untuk merancang gerakan ini. Materi-materi tersebut berdasarkan referensi penulis sendiri dan film fiksi. Penulis menggunakan 3 gerakan inti yaitu duduk condong ke depan, bernafas berat, dan menggerakkan jari ke meja. Hal ini karena pembahasan

yang penulis lakukan berkaitan dengan gerakan cemas dan panik kebingungan yang dilakukan oleh tokoh bernama Vincent dalam AMV *Simpin' for U*.

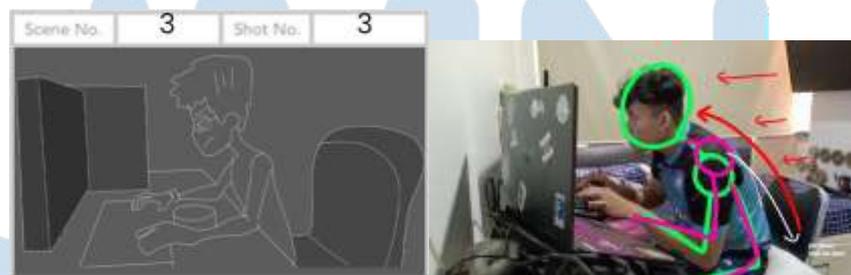


Gambar 5. Storyboard
(Dokumentasi pribadi)

Namun sebelum itu, penulis juga membuat storyboard yang akan dijadikan acuan durasi dan angle kamera dari scene 3 shot 3 dan shot 6 tersebut.

1. Referensi penulis

Penulis menggunakan referensi pribadi dengan basis storyboard yang telah dibuat oleh penulis sebelumnya yang dijadikan acuan dalam perancangan gerakan cemas. Penulis menggunakan 3 gerakan inti yaitu duduk condong ke depan sambil mengetik, mengepal tangan, dan menyetukkan jari ke meja.



Gambar 5. Contoh *angle* yang digunakan
(Dokumentasi pribadi)

Pada gambar 3.2 ini penulis menggambarkan aksi cemas dengan angle dari samping. Gestur tangan mengetik dengan cepat untuk memperlihatkan penonton bagaimana intensitas pada *scene* tersebut.



Gambar 6. Contoh gerakan yang digunakan
(Dokumentasi pribadi)

Pada gambar 3.3 penulis menambahkan aksi jari mengetuk meja. Aksi tersebut ditambahkan untuk memperlihatkan rasa cemas karakter Vincent. Selain itu penulis juga menggunakan referensi tersebut untuk acuan *secondary action* dalam gerakan cemas. Referensi tersebut kemudian penulis jadikan acuan dalam membuat gerakan yang akurat untuk memberikan kesan tidak nyaman dalam hati sang karakter.



Gambar 7. Contoh gerakan yang digunakan
(Dokumentasi pribadi)

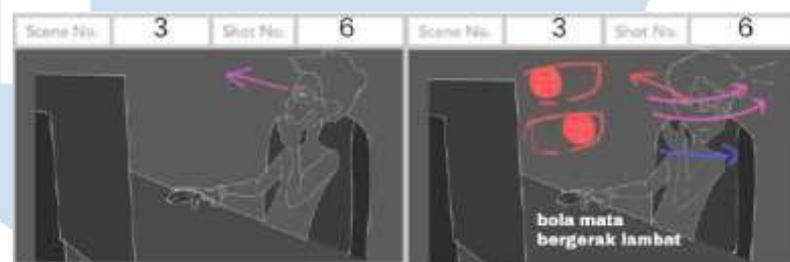
Pada *shot* ini penulis memperlihatkan karakter Vincent yang mencari sesuatu di ruangnya untuk membuat Veronica senang. Ia menengok ke kanan dan ke kiri. Penulis menyusun *timing* yang agak cepat untuk menambah kesan panik pada karakter. Lalu pada *shot* ini juga jari sang karakter berhenti mengetuk meja menandakan apa yang ia cari sudah ia temukan.



Gambar 8. Contoh gerakan yang digunakan
(Dokumentasi pribadi)

Ekspresi Vincent yang sebelumnya murung dan bingung kemudian berubah ketika ia melihat barang yang ia temukan di mejanya. Senyum muncul dari wajah Vincent memberikan kesan lega dan senang.

Kemudian untuk gerakan menengok ke arah kanan dan kiri, penulis mencoba untuk memperhatikan *timing* dan *spacing* saat terjadinya gestur panik namun tidak fokus. Penulis membuatnya menjadi 20 frame supaya gerakan terlihat lebih cepat dan enak dilihat. Lalu untuk gerakan ini juga, *timing* dan *spacing* masih menjadi elemen penting, karena penulis berusaha untuk membuat gerakan bola yang lambat ketimbang kepala yang menengok.



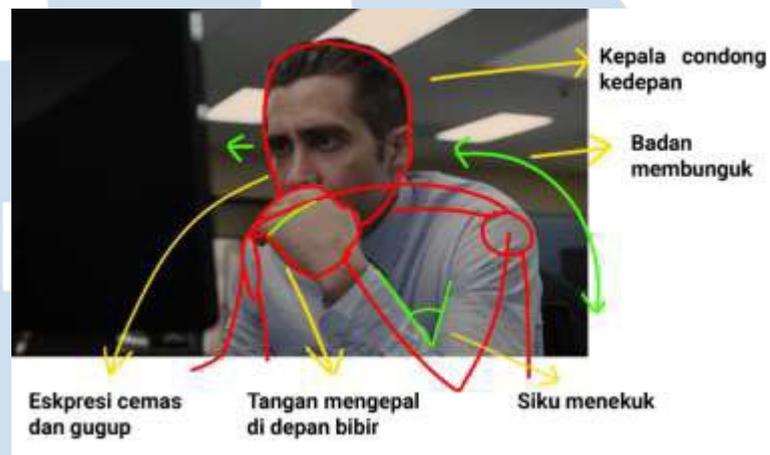
Gambar 9. *Timing and Spacing*
(Dokumentasi pribadi)

Secondary action yang penulis aplikasikan dalam perancangan gerakan ini adalah gerakan mengetuk meja. Gerakan tersebut penulis rancang untuk menggambarkan seberapa cemas karakter Vincent saat kejadian tersebut. Hal ini didasari oleh teori *anxious* Pease (2004) menyebutkan kecemasan, atau *anxious*, bisa terlihat melalui berbagai ekspresi dalam bahasa tubuh.

Penulis memilih *timing* yang cepat untuk mencerminkan tingkat kepanikan yang dirasakan oleh tokoh utama, dengan tujuan memberikan representasi visual yang kuat dari keadaan tersebut. Dengan menghadirkan gerakan atau adegan dalam tempo yang cepat, intensitas emosional tokoh utama dalam situasi menegangkan dapat langsung dirasakan.

2. Acuan pose pada Film

Beberapa film *live action* yang penulis gunakan sebagai bentuk observasi terhadap bentuk pose yang mengacu pada cemas. Film yang digunakan sebagai acuan adalah film *prisoners* (2013)



Gambar 10. Postur cemas
(*Prisoners* 2013)

Dalam adegan ini sang karakter sedang kebingungan dan resah di depan layar komputer. Terlihat tangan yang mengepal gugup dan postur badan yang membungkuk membuat karakter tersebut terlihat sangat serius. Hal ini kemudian penulis observasi untuk dijadikan sebagai acuan dalam merancang postur tubuh Vincent yang mendukung rasa cemas. Penulis mendapatkan gerakan utama dari pose ini, yaitu badan yang condong ke depan, tangan mengepal, dan ekspresi yang memperlihatkan seberapa cemas karakter dalam referensi tersebut.



Gambar 11. Postur mengepal tangan
(*Start-up 2020*)

Dalam adegan tersebut, karakter terlihat panik dan gelisah di depan layar komputer. Tangan yang gemetar dan badan yang membungkuk memberikan kesan serius yang mendalam pada karakter tersebut. Penulis menggunakan pengamatan ini sebagai dasar untuk merancang postur tubuh Vincent yang menunjukkan rasa cemas. Gerakan utamanya adalah postur badan yang condong ke depan, tangan yang mengepal, dan ekspresi wajah yang mencerminkan tingkat kegelisahan yang sama seperti dalam referensi tersebut.

c. Studi Pustaka

Beberapa teori digunakan sebagai pedoman untuk merujuk kepada gerakan manusia, yang meliputi bahasa tubuh, ekspresi, dan prinsip animasi, yang diperkuat oleh teori kecemasan. Prinsip animasi, khususnya *timing* dan *secondary action*, memainkan peran sentral dalam proses pembuatan animasi karakter Vincent, terutama dalam menyajikan gerakan yang menggambarkan kecemasan. Dengan menggunakan prinsip ini, pose, gestur, bahasa tubuh, dan ekspresi dapat diatur sedemikian rupa sehingga saling terkait dan memberikan kesan yang kuat. Selain itu, teori kecemasan juga diintegrasikan sebagai bagian dari proses perancangan, membantu untuk mengarahkan pengembangan karakter dan penyampaian emosi yang tepat dalam animasi tersebut.

d. Eksperimen dan Eksplorasi Gerakan Animasi Cemas

Setelah melakukan pengumpulan sumber observasi dan referensi seperti teori, video rekaman, dan film, langkah berikutnya adalah melakukan eksperimen untuk mengembangkan gerakan yang mampu menggambarkan kecemasan pada karakter Vincent. Dalam tahap ini, penulis melanjutkan dengan merancang *staging* berdasarkan *storyboard* yang telah dipersiapkan sebelumnya. Selanjutnya, penulis melakukan *blocking*

gerakan untuk setiap adegan yang akan diproduksi. Sketsa gerakan dibuat dengan menggabungkan contoh referensi gerakan yang telah dikumpulkan, sambil melakukan modifikasi agar sesuai dengan kebutuhan setiap adegan dalam karya yang sedang dikerjakan.

Pada tahap eksperimen dan eksplorasi ini, gerakan-gerakan yang dicoba meliputi: pose duduk, gerakan mengetuk jari, gerakan tangan mengepal gugup, dan ekspresi cemas dan sedih. Pada eksperimen terhadap pose duduk, penulis berusaha mencoba untuk membentuk pose duduk yang mampu memberikan kesan cemas. Hal ini meliputi seperti bentuk badan yang condong kedepan, kepala yang tengok atas dan bawah serta pundak yang perlahan diangkat menggunakan prinsip animasi *timing* untuk mengatur fase.

Kemudian pada gerakan mengetuk meja penulis mencoba membuat gerakan jari yang cepat memberikan kesan gugup dan panik dan menggunakan prinsip *secondary action*. Lalu untuk gerakan mengepal tangan penulis berusaha menunjukkan seberapa cemasnya karakter untuk memperlihatkan *anxious*. Tak hanya gerakan inti saja, penulis juga melakukan perancangan ekspresi cemas dan gelisah untuk mendukung semua gerakan diatas.

2. Produksi:

Setelah melewati tahap pra-produksi, langkah berikutnya adalah proses pembuatan animasi bagi tokoh Vincent, yang didasarkan pada sumber observasi dan referensi yang telah dikumpulkan sebelumnya. Proses ini melibatkan beberapa tahap utama, termasuk pembuatan animasi kunci (*keyframe*), inbetweening, finalisasi (*clean-up*), dan pembuatan *preview* (*playblast*). Fokus utama dari pembahasan ini adalah pada *key animation* dan *in-between*.

Dalam tahap pembuatan animasi kunci, perhatian utama diberikan pada pemblokiran gerakan-gerakan utama sebelum detail-detail *in-between* ditambahkan. Staging gerakan Vincent menjadi prioritas untuk memastikan keseluruhan gerakan sesuai dengan kebutuhan setiap *shot*,

dengan memperhatikan pose dan gesture yang dominan. Selain itu, penyesuaian waktu gerakan juga diperhitungkan secara cermat agar sesuai dengan durasi yang telah ditentukan dalam *animatics storyboard*, yang bertujuan untuk memastikan alur cerita dan ritme animasi tetap terjaga.

Selanjutnya, tahap *in-between* digunakan untuk menyempurnakan gerakan dengan membentuk transisi halus antara gerakan-gerakan kunci yang telah ditetapkan sebelumnya. Proses *inbetween* ini melibatkan penambahan detail-detail animasi di antara *frame-key* untuk menghasilkan gerakan yang lebih alami dan mulus. Di sini, *animator* perlu memperhatikan setiap detail, seperti gerakan jari, lengan, kepala, dan ekspresi wajah, untuk memastikan keseluruhan animasi tampak kohesif dan menarik.



Gambar 10. Proses pembuatan gerakan keyframe pada *scene 3 shot 3* (Dokumentasi pribadi)

Tahap terakhir adalah pembuatan preview animasi atau *playblast*. Tujuan dari *playblast* adalah untuk memungkinkan *animator* melihat gerakan animasi secara *real-time*, karena gerakan yang tercipta di dalam perangkat lunak animasi tidak selalu dapat diputar secara langsung dalam kecepatan waktu nyata. Dengan melakukan *playblast*, *animator* dapat memeriksa setiap aspek gerakan dan melakukan perbaikan yang diperlukan sebelum proses finalisasi animasi.

Seluruh proses pembuatan animasi, mulai dari pembuatan kunci, *in-between*, *clean-up*, hingga *preview*, biasanya dilakukan menggunakan perangkat lunak animasi 3D seperti Maya. Meskipun merupakan proses

yang rumit dan memakan waktu, tetapi tahapan ini sangat penting untuk menghasilkan animasi yang berkualitas tinggi dan mampu menyampaikan emosi dan narasi yang diinginkan.

3. **Pascaproduksi:**

Dalam tahap *post production*, setelah melalui proses animasi, *shot-shot* animasi tersebut akan melalui proses rendering menggunakan *render engine cycle* pada *software* 3D Blender. Dalam tahap ini, *shot* animasi akan di-*export* menjadi *alembic*. File tersebut kemudian di-*import* melalui Blender untuk akhirnya di-*render*. Setelah itu hasil render yang berupa *sequences image*. Pada tahap *compositing*, Dalam tahap *compositing*, serangkaian gambar akan mengalami proses pengeditan, termasuk pengeditan warna, pengeditan gambar, dan pengeditan suara. Proses ini dilakukan menggunakan perangkat lunak Adobe After Effects.

4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

AMV ini menggambarkan bagaimana dalam era modern, cinta atau keterikatan seseorang tidak lagi terbatas pada hubungan langsung, melainkan juga bisa terjadi melalui hubungan virtual. Animasi ini disajikan dalam format pendek dengan teknik animasi 3D utama dan sedikit sentuhan animasi 2D. Proses pembuatannya melibatkan teknik *keyframing* untuk animasi 3D dan *motion graphics* untuk animasi 2D. Dalam penyajiannya, fokus utama AMV ini adalah pada ekspresi gerakan tokoh yang menekankan gestur, bahasa tubuh, dan ekspresi emosional karakter.

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