

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Film animasi pendek 2D ini berjudul Rumah dengan durasi sekitar 5 menit. Film animasi ini memiliki tema merelakan dengan genre drama. Animasi ini akan dibuat dengan menggunakan teknik 2D *frame by frame* menggunakan aplikasi Toon Boom Harmony yang kemudian akan di *compile* menjadi satu kesatuan menggunakan Adobe Premiere. Animasi ini menceritakan tentang Prita yang menolak untuk pindah rumah karena masih bergumul dengan kenangan akan ibunya yang telah meninggal.

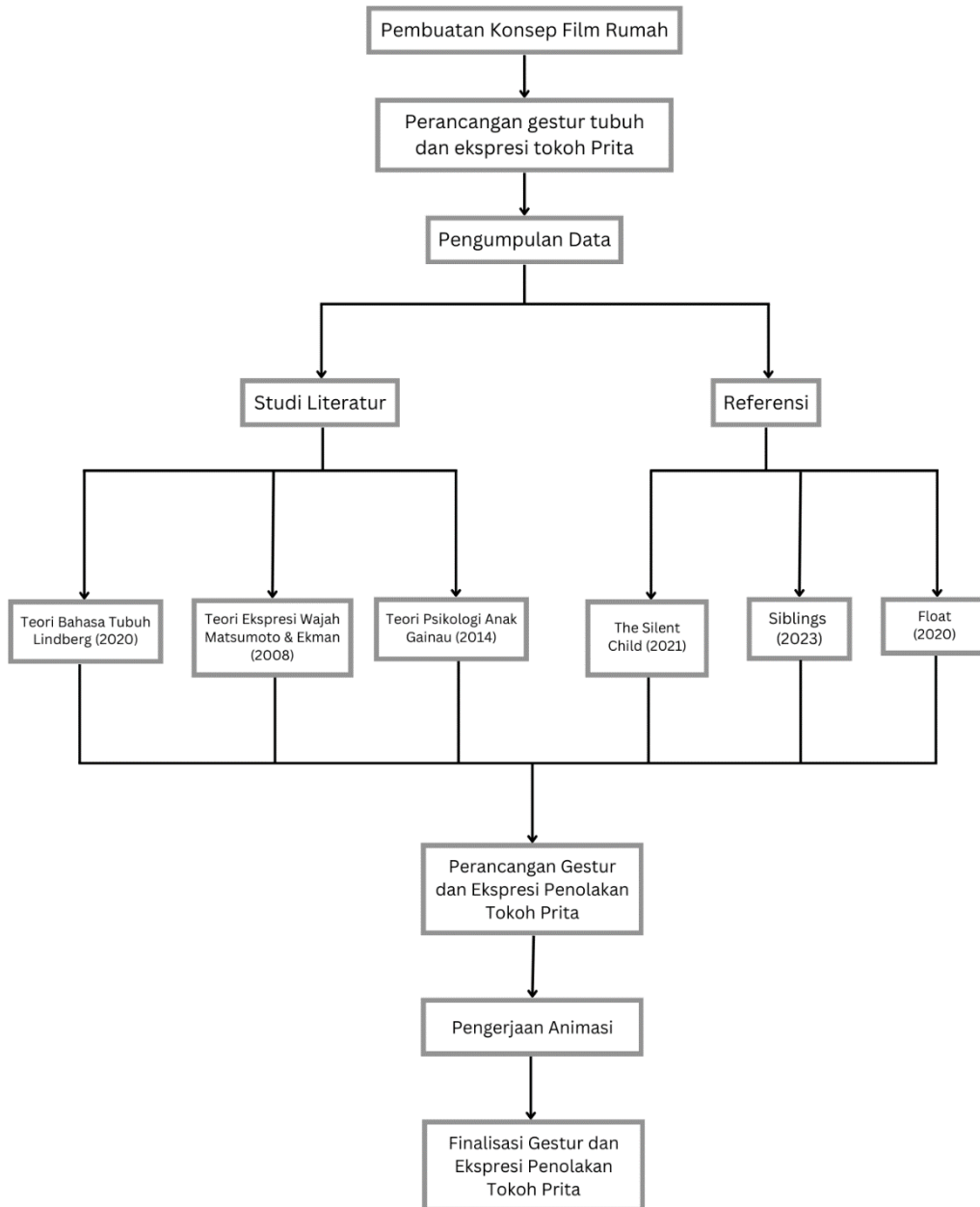
Konsep Karya

Konsep Penciptaan: Film fiksi animasi pendek mengenai relasi seorang anak dengan orangtuanya. Relasi yang canggung antara anak dengan ayah menciptakan sebuah konflik diantara keduanya setelah sang ibu meninggal. Sang anak kini menjauhi dan menolak berbagai pendekatan yang tengah dilakukan oleh sang ayah.

Konsep Bentuk: 2D *short animation frame by frame*. Film ini dibuat dalam bentuk 2D *frame by frame* karena secara teknis penyampaian gerak serta ekspresi tokoh bisa terpenuhi melalui bentuk 2D dan penggunaan teknik *frame by frame* membuat proses pergerakan menjadi lebih realistis dan dapat dipercaya. Selain itu, bentuk *short animation* merupakan salah satu syarat yang ditetapkan oleh universitas untuk tugas akhir mahasiswa jurusan animasi.

Konsep Penyajian Karya: Karya ini menerapkan konsep *silent cartoon* atau non dialog ke dalam penceritaannya, sehingga treatment pada film animasi ini lebih menitik beratkan pada akting dan ekspresi dari karakter dalam menyalurkan mood serta cerita.

Tahapan Kerja



Gambar 3.1 Bagan tahapan kerja
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Pada tahap ini, penulis bersama tim melakukan proses diskusi dan *brainstorming* ide cerita yang akan digunakan dalam proyek film ini. Tim dan penulis memutuskan untuk membuat cerita dengan tema kekeluargaan yang membahas relasi orangtua dengan anak. Dengan menggunakan tokoh Prita, Daryata dan Hanna sebagai fokus utama dalam film ini. Cerita lebih difokuskan pada gerak, gestur tubuh dan ekspresi tokoh sebagai media penyampaian kepada penonton. Hal ini dikarenakan penulis dan tim ingin menyampaikan pesan bahwa rumah bukan hanya sekedar tempat yang ditinggali namun keberadaan dan sosok orang yang berarti dalam hidup. Makna tersebut sulit untuk disampaikan dengan kata-kata dan akan lebih mudah disampaikan dengan ekspresi maupun gestur tubuh. Maka film ini menggunakan konsep *silent cartoon* atau animasi tanpa menggunakan dialog didalamnya.

b. Tridimensional tokoh

Berdasarkan konsep yang telah ditetapkan penulis dan tim maka didapatkan tridimensional tokoh Prita sebagai tokoh utama dalam film Rumah.

Tabel 41 Tridimensional tokoh Prita

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

Psikologi	Fisiologi	Sosiologi
Sikap: Ceria, aktif	Jenis Kelamin: Perempuan	Kelas: menengah atas
Ambisi: Menjalani hidup sambil tetap terikat akan kenangan bersama Hanna	Umur: 7 tahun	Suku: Jawa Tengah
Yang disukai: bermain, berlarian, cerita	Tinggi: 80 cm	Pendidikan: SD
Yang tidak disukai: sesuatu yang menyeramkan, petir	Berat: 34 kg	Pekerjaan: belum bekerja
IQ: 120	Keturunan: Malayan Mongoloid	Peran serta di lingkungan: membantu pekerjaan rumah.

c. Observasi

Penulis melakukan observasi terhadap film yang menunjukkan gestur serta ekspresi tokoh yang bersifat penolakan. Gestur dan ekspresi ini kemudian diterapkan pada proses pembuatan animasi tokoh Prita yang melakukan penolakan.



Gambar 3.2 Adegan penolakan anak terhadap orangtua
(Sumber: The Silent Child, 2020)

Penulis menggunakan referensi film dengan tokoh anak-anak untuk menyesuaikan sikap dan psikologisnya dengan tokoh Prita yang merupakan anak-anak. Selain itu, penggunaan referensi ini ditujukan untuk mengobservasi gerakan seorang anak-anak dalam melakukan adegan penolakan, karena gerakan yang ditunjukkan seorang anak akan cenderung lebih dinamis dibanding orang dewasa. Dalam adegan tersebut terlihat bahwa ketika sang anak melakukan penolakan atau menunjukkan rasa tidak suka terhadap sesuatu, ia akan memalingkan pandangan dan menghindari kontak mata. Selain itu, anak terlihat memejamkan mata dan memberikan gestur tangan yang menandakan agar ibunya tidak mendekatinya. Gestur inilah yang akan di terapkan dalam pembuatan *scene 7 shot 37*, dimana Prita melakukan gestur penolakan terhadap ayahnya. Penulis juga melakukan observasi terhadap film animasi dan video rekaman yang menggunakan tokoh anak-anak dan melakukan gestur penolakan.



Gambar 3.3 Adegan penolakan anak
(Sumber: Siblings, 2022)



Gambar 3.4 Adegan penolakan anak
(Sumber: Float, 2019)



Gambar 3.5 Adegan penolakan akibat rasa kesal
(Sumber: Youtube, 2015)

Melalui adegan diatas bisa disimpulkan bahwa anak yang melakukan gestur penolakan akan menunjukkan ekspresi wajah mengerutkan alis, menutup mata untuk mengalihkan pandangan dari lawan bicaranya dan

membuka mulut untuk menghilangkan gangguan yang tengah mereka alami. Selain itu, adanya gerakan tubuh seperti mendorong atau menepis menandakan adanya gestur tubuh yang negatif.

d. Studi Pustaka

Penulis menggunakan teori bahasa tubuh dalam buku milik Terry Lindberg sebagai teori utama dalam tulisannya. Teori bahasa tubuh juga mencakup ekspresi wajah dan korelasinya dengan emosi (Lindberg, 2020). Maka, untuk mendukung teori ini penulis menggunakan teori ekspresi wajah yang dikemukakan oleh David Matsumoto dan Paul Ekman. Selain itu, penulis juga menggunakan teori psikologi anak yang dikemukakan oleh Hurlock dalam buku milik Singgih D. Gunarsah, Penggunaan teori ini untuk mendukung dan membuat emosi yang disampaikan tokoh Prita yang merupakan seorang anak-anak terlihat *believable* di mata penonton.

e. Eksperimen dan Eksplorasi dari Bahasa Tubuh dan Ekspresi Wajah

Dalam tahap ini penulis bereksperimen dengan gestur tubuh dan ekspresi wajah dari Prita yang bersifat menolak atau melakukan penolakan terhadap ayahnya. Adegan ini terdapat pada *scene 7 shot 37*, dimana Prita menolak untuk ditenangkan oleh sang ayah dengan cara dipeluk. Prita melakukan berbagai penolakan untuk menghindari pelukan tersebut namun sang ayah tetap memeluknya dengan erat.



Gambar 3.6 Referensi gestur serta ekspresi dan penerapannya pada Prita
(Sumber: Float, 2019 dan dokumentasi pribadi, 2024)



Gambar 3.7 Referensi gestur serta ekspresi dan penerapannya pada Prita
(Sumber: *The Silent Child*, 2020 dan dokumentasi pribadi, 2024)

Pada tahap ini penulis berusaha membuat ekspresi Prita mengikuti referensi yang sudah didapat. Mata yang dipejamkan dan alis yang dikerutkan menunjukkan perasaan tidak suka serta adanya gestur tangan yang seakan berusaha menepis dan mendorong pelukan ayahnya. Hal-hal ini menunjukkan unsur gestur negatif dan berusaha menolak. Penggunaan referensi ini ditunjukkan untuk mendapatkan penempatan gestur dan ekspresi yang tepat serta dapat dipercaya.

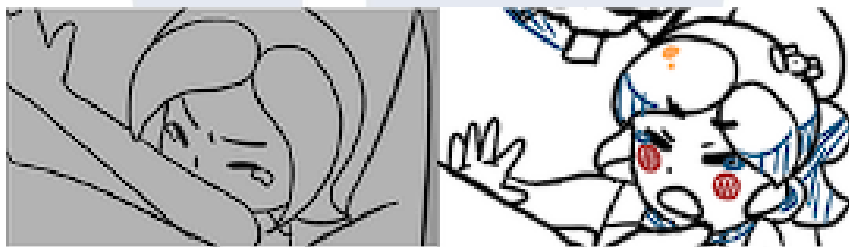
2. Produksi:

Proses produksi dimulai dari pembuatan naskah film, pada tahap ini naskah mengalami beberapa kali perombakan cerita dan perubahan konsep. Penulis dan tim melakukan beberapa kali pertemuan untuk proses *brainstorming* cerita yang lebih matang. Maka, setelah naskah sudah ditetapkan, penulis dan tim melanjutkan ke proses pembuatan *storyboard* untuk layout kamera dan penempatan karakter. Proses ini pun mengalami beberapa kali perubahan menyesuaikan dengan masukan yang diberikan oleh dosen. Proses pembuatan *storyboard* dilaksanakan oleh penulis dan seorang dari tim. Penulis membantu mengerjakan proses *clean up* dari rough sketch yang telah dibuat dan membenarkan ekspresi serta gestur yang dirasa kurang cocok dengan naskah.



Gambar 3.8 Perubahan gambar pada *storyboard*
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

Selanjutnya, penulis dan tim melanjutkan mengerjakan animasi *frame by frame* menggunakan Toon Boom Harmony berdasarkan *animatic storyboard* yang telah dibuat. Pembuatan animasi akan mengacu pada teori bahasa tubuh dan ekspresi wajah, karena animasi yang dibuat tanpa dialog dan menitikberatkan penampaian alur melalui gestur tubuh dan ekspresi wajah. Sehingga, pesan yang ingin disampaikan oleh penulis dan tim bisa tersalur dengan tepat melalui penerapan teori ini. Penulis membuat *keyframe* menyesuaikan dengan adegan naskah serta durasi pada *animatic storyboard*. Jika dirasa ekspresi dan gestur yang ditampilkan pada *storyboard* masih kurang sesuai, maka penulis akan merubah gestur dan ekspresi yang lebih sesuai dengan persetujuan tim.



Gambar 3.9 Perubahan gestur dan ekspresi wajah Prita

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

Setelah proses pembuatan animasi selesai, *director* akan melakukan pengecekan dan revisi adegan, jika gerakan yang dibuat kurang tepat. Selanjutnya, proses akan berlanjut pada tahap *clean up* dan *coloring*. Setelah selesai, maka akan dilanjutkan pada tahap penambahan *background* dan berlanjut ke tahap pascaproduksi.

3. Pascaproduksi:

Proses ini berkaitan dengan *compiling*, *editing* dan pemasangan *sound vfx*. Setelah proses ini, akan dilakukan pengecekan atau *quality test* untuk animasi yang sudah dibuat. Jika semua proses berjalan dengan baik, maka tahap tersebut merupakan bagian akhir dari tahap pascaproduksi.