

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Film animasi 2D “Lost Steps” adalah sebuah film pendek bergenre drama yang menceritakan tentang seorang gadis berusia 22 tahun bernama Rahel. Rahel adalah seorang pelukis dan beberapa waktu yang lalu baru saja kehilangan anggota keluarga satu-satunya yaitu sang nenek. Kepergian sang nenek membuat Rahel menjadi sebatang kara dan mengalami duka yang berkepanjangan, sehingga menyebabkan ia kesulitan untuk melukis. Oleh sebab itu, judul film ini adalah “Lost Steps”, yang memiliki makna bahwa sang tokoh utama yakni Rahel sedang kehilangan arah sebagai pelukis karena kepergian nenek yang disayangnya. Latar waktu dan tempat pada film ini adalah antara tahun 1990 – 2000an di Kota Parakan, Jawa Tengah.

Konsep Karya

Film animasi pendek “Lost Steps” menceritakan tentang seorang perempuan muda yang menjadi hilang arah akibat kehilangan anggota keluarga satu-satunya yang dimiliki. Konsep utama animasi ini adalah tentang mengingat kenangan indah seseorang saat masih ada di dunia, bukan kenangan buruk seperti pada saat ia sakit, menderita, dan meninggal.

Film animasi pendek ini dibuat menggunakan teknik 2D *frame by frame* dan *motion graphic*. Pergantian teknik dan *style* ini dilakukan supaya audiens dapat mengetahui perbedaan yang kontras antara masa kini dan masa lalu beserta emosi yang ditampilkannya. Adapun *style* animasi yang digunakan adalah *lineless animation*, *lineart*, dan *vector animation*. *Lineless animation* menjadi *style* utama yang dipakai dalam animasi ini, sementara *style lineart* dan *vector animation* dipakai pada saat terjadi pergantian *style* di tengah film. Film animasi pendek ini menggunakan *aspect ratio* 21:9 untuk menggambarkan karakter yang mengalami kesendirian dan kekosongan.

Palet warna yang dipakai dalam film animasi ini dibuat netral dan sedikit *desaturated* di awal film. Seiring berjalannya cerita dalam film, warna yang dipakai menjadi lebih *saturated* dan sedikit lebih berwarna. *Warm lighting* juga akan dipakai di beberapa adegan untuk mendukung emosi yang tengah dirasakan karakter. Adapun narasi yang dipakai dalam film ini terbagi dalam dua kurun waktu yang berbeda, yakni narasi untuk masa kini dan narasi untuk masa lalu, secara spesifik berupa ingatan.

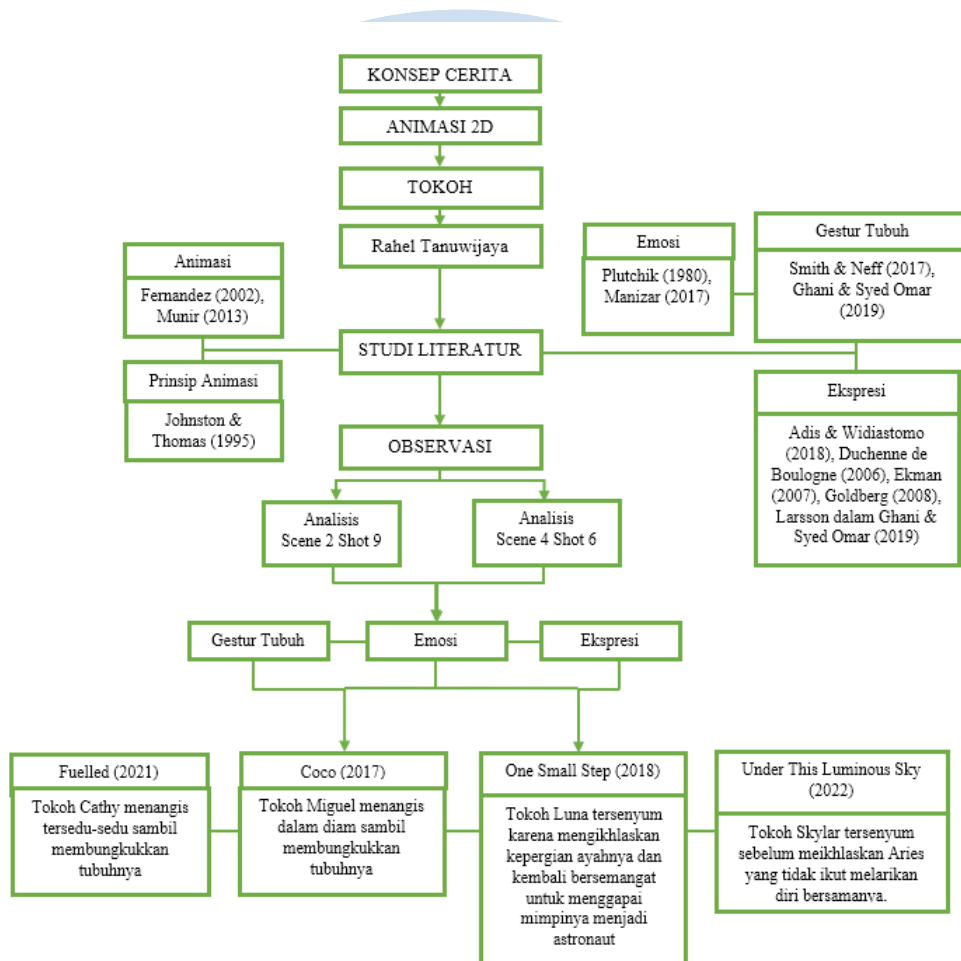
Film animasi pendek “Lost Steps” mengambil beberapa film animasi lain yang digunakan sebagai referensi untuk konsep visual. Film-film animasi tersebut antara lain adalah “Fuelled” (2021), “Her Boat” (2019), “The Bowl” (2023), “The Little Poet” (2019), dan “Klaus” (2019). Film animasi “Klaus” dan “Fuelled” merupakan referensi utama dalam memvisualkan *style lineless* yang bertekstur dan detail dalam animasi. “Fuelled” juga menjadi referensi dari aspek naratif film animasi pendek ini karena memiliki karakter utama yang tidak bisa merelakan kepergian satu-satunya anggota keluarga yang disayangi. Film animasi pendek “The Bowl” menjadi referensi pergerakan karakter yang dapat menyampaikan emosi tanpa harus berdialog. Pergantian *style* yang terjadi di tengah-tengah film mengambil referensi dari film animasi pendek “The Little Poet”. Sementara itu, untuk film animasi pendek “Her Boat”, referensi yang diambil adalah *style* karakter karena tampak realistis namun juga sederhana dan *soft-rounded*. *Style* yang sederhana ini juga dapat menyimbolkan kondisi mental dan emosi karakter yang sedang rapuh.



Gambar 1. Gaya visual film animasi pendek “Fuelled”

(Sumber: “Fuelled” (2019))

Tahapan Kerja



Gambar 2. Bagan Tahapan Kerja

(Sumber: dokumentasi penulis)

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Cerita “Lost Steps” berpusat pada kesendirian Rahel serta perubahan emosi yang ia alami. Semenjak masih kanak-kanak, Rahel tinggal bersama dengan neneknya. Ia diajarkan banyak hal, salah satunya adalah melukis. Oleh sebab itu ketika sang nenek meninggal, Rahel merasakan duka yang mendalam. Duka ini membuat Rahel menjadi lebih emosional terutama ketika dihadapkan dengan segala sesuatu yang berkaitan dengan sang nenek.

Rahel kemudian bertemu dengan seekor capung yang masuk ke rumahnya. Capung tersebut menuntunnya menuju kamar sang nenek yang tidak pernah ia buka semenjak kepergiannya. Di depan kamar neneknya, Rahel menangis tersedu-sedu. Pada adegan ini, pergerakan tubuh Rahel akan dibuat lebih ekspresif terutama pada wajah dan tubuh bagian atasnya, seperti kepala, bahu, dan tangan. Hal ini dilakukan supaya rasa kehilangan yang dialami oleh Rahel dapat tersampaikan ke audiens.

Di kamar tersebut, Rahel perlahan mengingat kembali kenangan bahagia dirinya bersama sang nenek. Kenangan-kenangan bahagia tersebut membuat Rahel mulai menyadari bahwa seharusnya ia tidak mengingat kenangan buruk pada saat neneknya menderita karena sakit, namun mengingat kenangan bahagia saat neneknya masih ada di dunia. Pergerakan tubuh Rahel kemudian akan dibuat lebih lambat dan disertai dengan ekspresi wajah yang tenang. Hal ini dilakukan supaya audiens dapat memahami bahwa Rahel telah mengikhhlaskan kepergian sang nenek. Adanya perubahan emosi pada dua shot ini menyebabkan gestur tubuh yang dibuat oleh Rahel ikut berubah, sehingga masing-masing shot memiliki cara perancangannya sendiri. Berikut ini adalah aspek 3 dimensional character yang digunakan untuk memperjelas tokoh Rahel.

Identitas

- Jenis kelamin: Perempuan
- Usia: 22 tahun
- Tinggi/Berat badan: 165 cm/40kg
- Ras/Kebangsaan: Tionghoa/Indonesia
- Penampilan: Kemeja abu-abu, celana jeans warna hitam, kaos kaki abu-abu, dan memakai sandal

Psikologis

- Ambisi: Menjadi pelukis terkenal di dunia yang menginspirasi
- Frustrasi: Neneknya tidak bisa melihatnya menjadi orang yang sukses
- Ketakutan: Mengecewakan neneknya

- Suka: Hal-hal berbau seni terutama melukis
- Tidak suka: Dipanggil yatim piatu karena hanya sang nenek yang membesarkannya
- MBTI: INFJ-A

Sosiologis

- Kelas sosial: Upper class
- Etnis: Tionghoa Indonesia
- Pekerjaan: Pelukis
- Agama: Buddha

b. Observasi

Perancangan gestur tubuh Rahel dalam film animasi “Lost Steps” dipengaruhi oleh referensi yang berasal dari film-film animasi yang sudah ada. Perancangan ini dilakukan supaya gestur tubuh yang dihasilkan tampak lebih hidup. Terdapat dua perancangan yang penulis buat, yakni perancangan gestur tubuh ketika Rahel masih mengalami rasa duka karena belum menerima kepergian sang nenek pada scene 2 shot 9, dan perancangan gestur tubuh ketika Rahel telah mengikhlaskan kepergian sang nenek pada scene 4 shot 6.

1. Scene 2 shot 9

Penulis ingin menampilkan gestur tubuh yang mendukung keadaan emosional Rahel yang mengalami rasa duka pada scene 2 shot 9. Gestur tubuh ini juga akan didukung oleh ekspresi yang ditunjukkan Rahel. Referensi pertama untuk gestur tubuh ini adalah film animasi pendek “Fuelled” (2021). Pada film animasi pendek ini, terdapat satu adegan yang menunjukkan bahwa Cathy menangis secara bertahap karena teringat suaminya yang sudah meninggal. Pada fase awal, air mata hanya menggelang di pelupuk matanya. Kemudian di fase berikutnya, ia mulai menangis tersedu-sedu. Postur tubuh Cathy yang awalnya tegak juga perlahan membungkuk seiring bertambahnya emosi yang ia tuangkan dalam bentuk tangisan. Postur tubuh yang berubah ini merupakan bagian dari penerapan prinsip animasi *pose to*

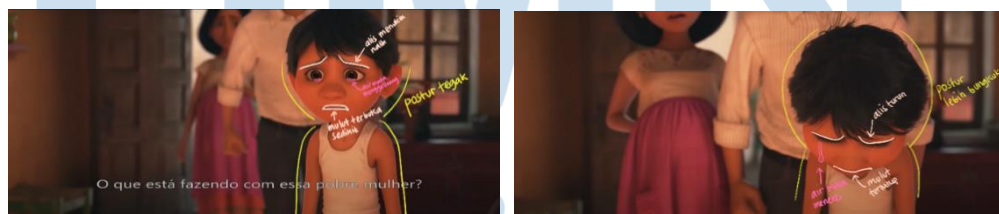
pose yang digunakan untuk menunjukkan gestur tubuh berdasarkan perubahan emosi yang terjadi pada tokoh. Selain postur tubuhnya yang semakin membungkuk, Cathy juga meremas kertas yang ia pegang sebagai pelampiasan atas emosi yang ia rasakan.



Gambar 3. Cathy menangis tersedu-sedu

(Sumber: “Fuelled” (2021))

Selain film animasi pendek “Fuelled”, penulis juga mengambil referensi dari film animasi “Coco” (2017). Pada adegan ini terlihat Miguel yang perlahan menangis sambil membungkukkan tubuhnya. Secara garis besar, cara menangis dan gerakan tubuh yang dilakukan Miguel sama dengan Cathy dalam film animasi pendek “Fuelled”. Namun, terdapat perbedaan di dalamnya, yakni apabila Cathy menangis sambil tersedu-sedu, maka Miguel hanya menangis dalam diam sambil menitikkan air mata. Meski demikian, adegan dalam film animasi “Coco” juga dapat dijadikan sebagai referensi karena memiliki kesamaan dari sisi emosional dan pergerakan tubuh dengan Rahel.



Gambar 3.4. Miguel menangis dalam diam



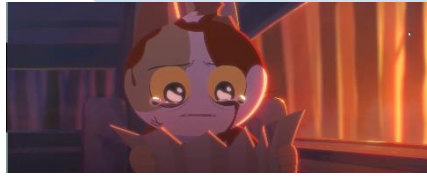



(Sumber: “Coco” (2017))


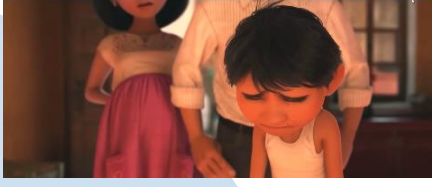

Perancangan gestur tubuh Rahel untuk scene 2 shot 9 juga menggunakan penerapan prinsip animasi *timing* dalam rupa durasi pose. Durasi pose ini dibuat supaya penulis dapat mengetahui seberapa lama sebuah pose (dalam hal

ini adalah gestur tubuh dan ekspresi) harus ditahan untuk dapat menampilkan emosi yang sedang dialami oleh tokoh. Untuk mendapatkan referensi durasi pose Rahel saat mengalami emosi duka, penulis melakukan penjabaran terkait durasi pose tersebut terhadap dua film animasi di atas. Berikut adalah tabel penjabaran durasi pose dari film animasi “Fuelled” dan “Coco”.

Tabel 1. Penjabaran durasi dan pose untuk referensi scene 2 shot 9

(Sumber: dokumentasi penulis)

Pose	FUELLED (2021)	COCO (2017)
1	 <p>Durasi: 46 frame</p>	 <p>Durasi: 43 frame</p>
2	 <p>Durasi: 54 frame</p>	 <p>Durasi: 4 frame</p>
3	 <p>Durasi: 11 frame</p>	 <p>Durasi: 6 frame</p>
4	 <p>Durasi: 16 frame</p>	 <p>Durasi: 10 frame</p>

5	 <p data-bbox="480 580 703 613">Durasi: 66 frame</p>	 <p data-bbox="941 580 1161 613">Durasi: 17 frame</p>
6	 <p data-bbox="480 855 703 889">Durasi: 32 frame</p>	

2. Scene 4 shot 6

Dalam merancang gestur tubuh Rahel untuk scene 4 shot 6, penulis memutuskan bahwa terdapat tiga hal utama yang dapat menampilkan emosi ikhlas, yakni ekspresi yang lebih tenang, tubuh yang rileks, serta munculnya senyuman tipis sebagai penanda bahwa ia telah bersikap menerima kepergian sang nenek. Untuk menciptakan gestur tubuh yang memiliki tiga hal tersebut, penulis mengambil referensi dari dua film animasi pendek, yakni “One Small Step” (2018) dan “Under This Luminous Sky” (2022).

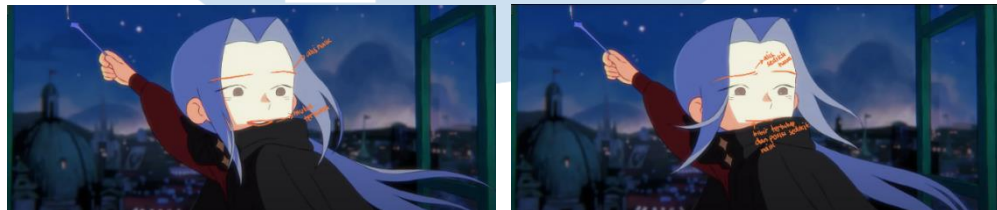
Pada adegan dalam film animasi pendek “One Small Step”, tokoh Luna ditampilkan ikhlas dalam menerima kepergian ayahnya. Ayahnya yang meninggal pada saat Luna sedang berjuang menggapai mimpinya menjadi astronaut sempat membuat ia putus asa. Akan tetapi, setelah ia melihat kembali kardus berisi sepasang sepatu astronaut yang dibeli ayahnya, Luna menyadari bahwa ia tidak boleh patah semangat meskipun sang ayah sudah tiada.



Gambar 5. Luna tersenyum melihat sepatu pemberian ayahnya

(Sumber: “One Small Step” (2018))

Emosi ini juga terjadi pada tokoh Skylar dalam film animasi pendek “Under This Luminous Sky”. Pada adegan tersebut, saat Skylar mau melarikan diri, ia terlihat tidak ikhlas karena harus meninggalkan sahabatnya, yakni Aries. Namun, setelah Aries meyakinkannya untuk tetap pergi, Skylar menjadi yakin dan akhirnya merelakan dirinya untuk pergi terlebih dahulu meskipun harus meninggalkan Aries. Sebelum ia pergi, Skylar tampak tersenyum kepada Aries, menandakan bahwa ia merasa ikhlas untuk meninggalkan Aries sendirian.



Gambar 6. Skylar tersenyum kepada Aries





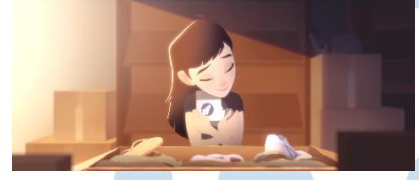

(Sumber: “Under This Luminous Sky” (2022))

Perancangan gestur tubuh Rahel untuk scene 4 shot 6 juga memakai perhitungan durasi pose dari dua referensi film di atas. Adapun tabel penjabaran durasi pose tersebut adalah sebagai berikut.

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

Tabel 2. Penjabaran durasi dan pose untuk referensi scene 4 shot 6

(Sumber: dokumentasi penulis)

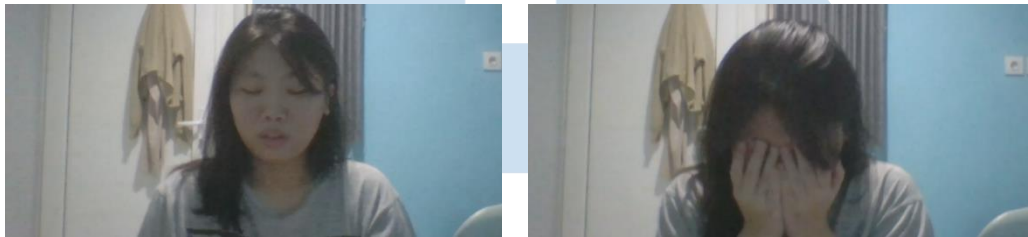
Pose	ONE SMALL STEP (2018)	UNDER THIS LUMINOUS SKY (2022)
1	 <p>Durasi: 22 frame</p>	 <p>Durasi: 24 frame</p>
2	 <p>Durasi: 28 frame</p>	 <p>Durasi: 23 frame</p>
3	 <p>Durasi: 50 frame</p>	 <p>Durasi: 70 frame</p>

c. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Perubahan emosi yang kontras pada tokoh Rahel membuat penulis mengambil langkah lain untuk menambah referensi gerakan, yakni lewat rekaman video pribadi. Rekaman ini berisi eksperimen penulis dalam menciptakan pergerakan Rahel sesuai dengan keadaan emosionalnya berdasarkan referensi dari film animasi yang dipilih. Eksperimen juga dilakukan berdasarkan storyboard yang telah dirancang sebagai panduan dalam penyesuaian timing setiap gerakan yang terjadi.

Penulis merekam sebuah video referensi untuk masing-masing shot yang akan dianalisis. Video pertama direkam untuk referensi gerakan pada scene 2 shot

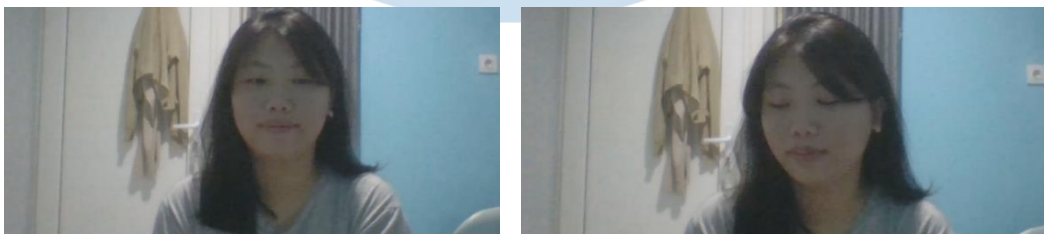
9. Gerakan pada shot ini dibuat lebih ekstrem untuk menunjukkan Rahel yang tidak bisa tenang karena sedang menangis tersedu-sedu. Gerakan tubuh ini juga didukung oleh ekspresi wajah Rahel yang sedih. Berikut adalah beberapa potongan gambar dari rekaman yang dibuat penulis untuk scene 2 shot 9.



Gambar 7. Potongan dari video referensi untuk scene 2 shot 9

(Sumber: Dokumentasi penulis)

Sementara itu pada scene 4 shot 6, gerakan tubuh Rahel dibuat lebih rileks dan tenang. Ekspresi wajah yang dibuat oleh Rahel juga berbeda karena pada shot ini ia tersenyum karena berhasil mengikhlaskan kepergian neneknya. Berikut adalah beberapa potongan gambar dari rekaman yang dibuat penulis untuk scene 4 shot 6.

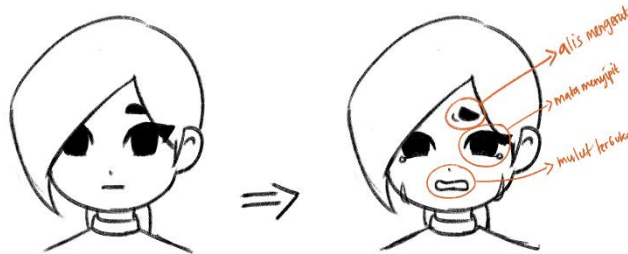


Gambar 8. Potongan dari video referensi untuk scene 4 shot 6

(Sumber: dokumentasi penulis)

Dalam proses eksperimen ini, penulis juga mencoba untuk menerapkan teori Ekman yang telah dijabarkan pada studi pustaka. Pada teori tersebut, dijelaskan bahwa ekspresi yang menyampaikan emosi dapat ditampilkan lewat suara, postur tubuh, gestur tubuh, pergerakan otot, serta respon fisiologis lain. Hal ini dapat diterapkan apabila tokoh mengalami perubahan ekspresi berdasarkan emosi yang dirasakannya. Tokoh Rahel dalam film animasi “Lost Steps” mengalami perubahan ekspresi seperti yang ditunjukkan dalam scene 2 shot 9 dan scene 4 shot 6. Berikut

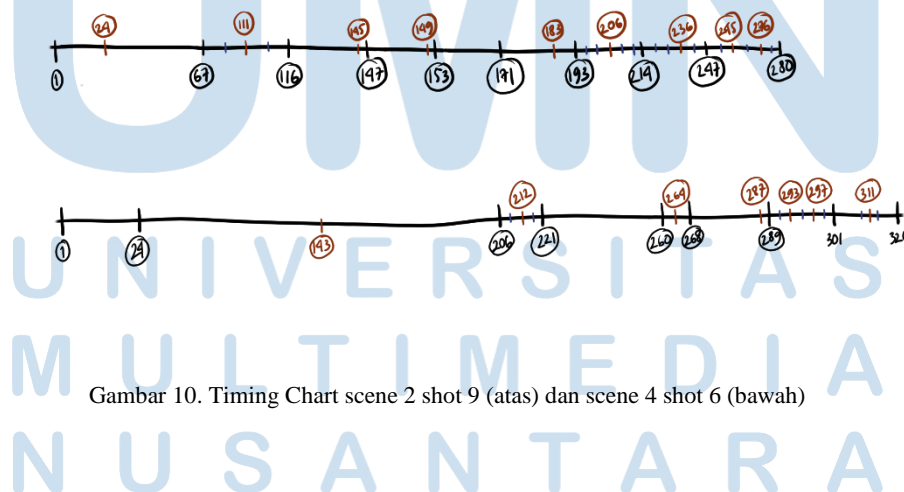
adalah salah satu percobaan teori Ekman pada ekspresi wajah Rahel dalam scene 2 shot 9.



Gambar 9. Percobaan teori Ekman pada scene 2 shot 9

Dalam percobaan tersebut, nampak bahwa alis mata, mata Rahel, dan mulut Rahel mengalami perubahan. Perubahan tersebut antara lain adalah alis mata yang pada awalnya datar menjadi mengerut, mata yang terbuka lebar menjadi menyipit, dan mulut yang tertutup menjadi terbuka. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pergerakan otot wajah, sesuai dengan yang dijabarkan Ekman dalam teorinya mengenai ekspresi emosi dalam diri manusia.

Selain membuat video referensi pribadi dan eksperimen penerapan teori Ekman, penulis juga membuat timing chart berdasarkan referensi dari penjabaran timing dan pose keempat film di atas. Timing chart ini akan digunakan juga sebagai referensi pengaturan keyframe dan inbetween dalam proses produksi animasi. Berikut adalah timing chart untuk scene 2 shot 9 dan scene 4 shot 6.

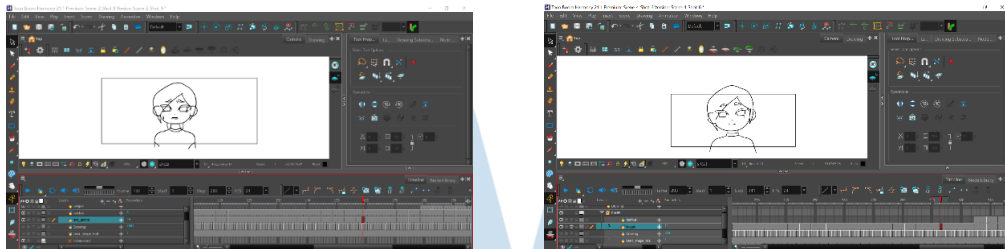


Gambar 10. Timing Chart scene 2 shot 9 (atas) dan scene 4 shot 6 (bawah)

2. Produksi:

Produksi animasi dilakukan setelah penulis mendapatkan *animatic storyboard* dan referensi gerakan dari film-film animasi yang dipilih maupun video rekaman yang dibuat sendiri oleh penulis. Selain *animatic storyboard* dan referensi gerakan, penulis juga mendapatkan informasi terkait ukuran kanvas dan *frame rate* yang akan dipakai. Adapun ukuran kanvas tersebut adalah 2560 x 1080, sementara *frame rate*-nya adalah 24 fps. Untuk menunjang produksi animasi, penulis memanfaatkan perangkat lunak Toon Boom Harmony Premium.

Produksi setiap shot akan dimulai dengan memasukkan *animatic storyboard* shot tersebut terlebih dahulu sebagai panduan untuk timing dalam animasi final. Setelah *animatic* dimasukkan, penulis membuat sketsa terlebih dahulu untuk memastikan posisi dan pergerakan kasar tokoh. Setelah membuat sketsa, penulis membuat layer baru di atas sketsa tersebut untuk membuat animasi final. Pengerjaan animasi dilakukan penulis bersama dengan salah satu anggota kelompok (Angie Audelia Effendy) yang bertugas untuk membuat *in between* sementara penulis membuat *keyframe*. Berikut adalah beberapa progress penulis dalam melakukan tahap produksi untuk scene 2 shot 9 dan scene 4 shot 6.



Gambar 11. Potongan progress untuk scene 2 shot 9 (kiri) dan scene 4 shot 6 (kanan)

(Sumber: dokumentasi penulis)

3. Pascaproduksi:

Pada bagian pasca produksi, animasi dari pergerakan tubuh Rahel yang direncanakan sesuai dengan referensi telah selesai dibuat oleh penulis. Pada bagian ini juga penulis menerima beberapa revisi minor yang berkaitan dengan anatomi Rahel dari anggota kelompok. Setelah revisi selesai dilakukan, maka animasi tersebut sudah layak untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya yakni *in between* dan

cleanup. Berikut adalah beberapa potongan gambar dari scene 2 shot 9 terkait animasi yang sudah selesai melewati proses revisi.



Gambar 12. Potongan gambar dari scene 2 shot 9
(Sumber: dokumentasi penulis)

4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

Pada bagian ini, penulis menjabarkan *keyframe* dari masing-masing shot yang akan dianalisis, yakni shot 9 dari scene 2 dan shot 6 dari scene 4. *Keyframe* yang dijabarkan merupakan *keyframe* yang dibuat oleh penulis sebelum diproses ke tahap *in between* dan *cleanup*. Pada dua shot berbeda ini, emosi yang dirasakan oleh Rahel akan ditampilkan secara bertahap. Proses ini memanfaatkan prinsip animasi *timing* dan *pose to pose* untuk menentukan berapa lama durasi serta pose yang diperlukan untuk menyampaikan emosi duka dan ikhlas tersebut kepada audiens.

Pada scene 2 shot 9 ditunjukkan bahwa Rahel menangis tersedu-sedu di depan kamar sang nenek. Pada shot ini, emosi duka yang dirasakan Rahel dikeluarkan secara bertahap. Ekspresi wajah dan gerakan tubuh dibuat lebih dinamis untuk mendukung emosi yang dirasakan Rahel. Untuk mendukung emosi yang tersampaikan melalui ekspresi dan gerakan tubuh, shot ini dibuat dengan menggunakan ukuran *medium close up*. Dengan demikian, emosi yang dirasakan Rahel juga dapat tersampaikan kepada audiens lewat ekspresi dan gerakan tubuh yang terlihat jelas. Berikut adalah penjabaran *keyframe* untuk scene 2 shot 9.