

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

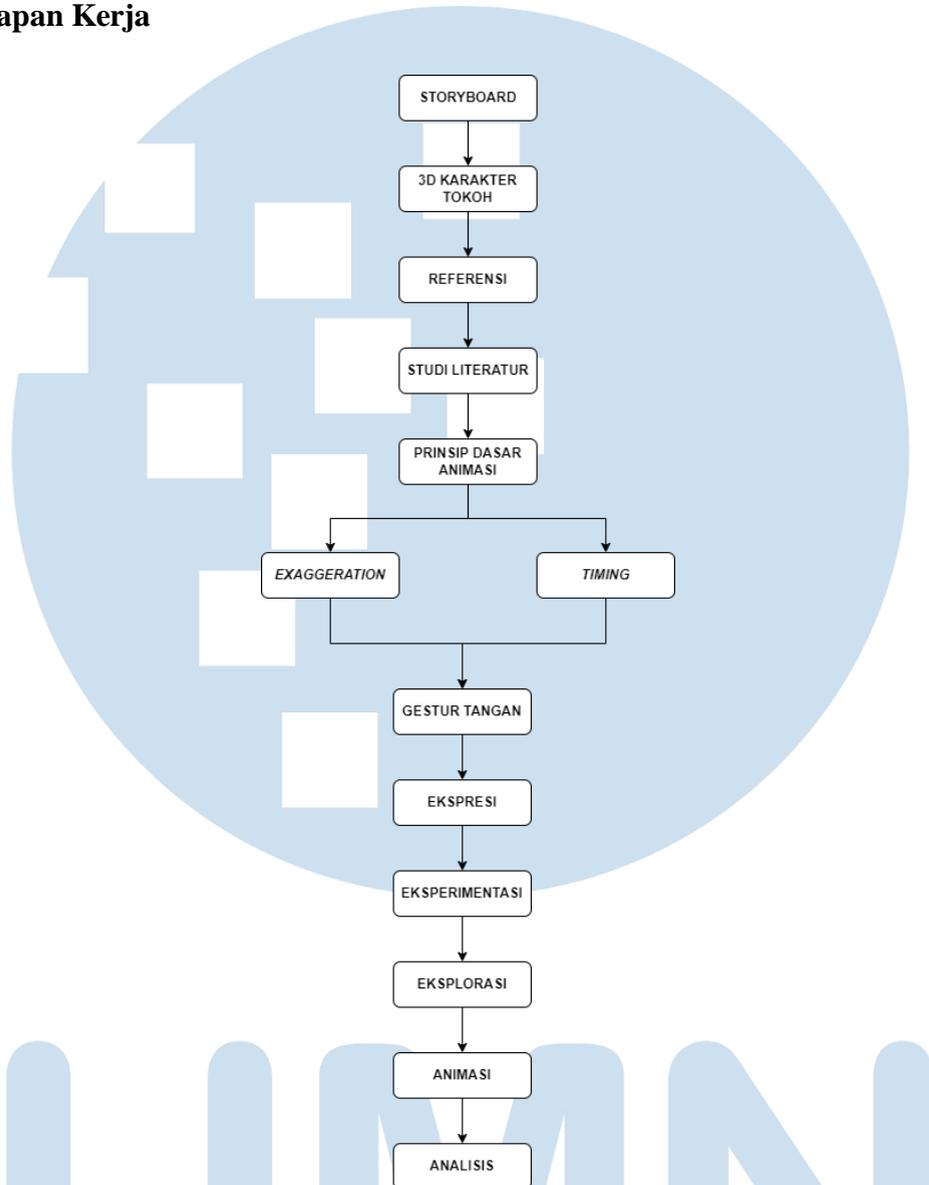
Penulis bersama dengan *production house Sleepy Owl* yang beranggotakan 4 orang, menciptakan karya film pendek fiksi berdurasi kurang lebih 4 menit, berjudul “*Line of Memories*”. Film ini membawakan cerita tokoh Chandra, seorang pekerja kantoran yang lelah dengan situasinya, disaat ia sedang berjalan pulang, ia bertemu dengan sosok hantu teman lamanya yang sudah lama tiada. Gilang, teman lama Chandra membawanya menaiki sebuah kereta yang membawa mereka dalam perjalanan yang melintasi masa lalu mereka. Film ini membawakan tema besar nostalgia dengan pesan bahwa masa lalu terkadang tidak seindah yang diingat.

Konsep Karya

“*Line of Memories*” merupakan karya film animasi pendek 2D yang membawakan cerita fiksi secara nonverbal. Mengambil inspirasi dari cerita salah satu anggota kelompok yang mengenang salah satu teman lamanya. Cerita ini membawakan tokoh utama dan temannya melalui perjalanan nostalgia dimana ia mempelajari bahwa kenangan masa lalu tidak seindah yang diingat. Film tersebut mengambil teknik animasi 2D *frame by frame* dengan kecepatan 24 fps. Menggunakan aspect ratio 16:9 agar dapat menunjukkan pergerakan yang luas dan ekspresif dari tokoh-tokoh yang tampil di layar.

Film ini mengambil konsep pembawaan cerita secara nonverbal agar dapat memfokuskan pada pergerakan tokoh yang ekspresif dengan asistensi *sound effects* dan *scoring*. Dengan gaya visual yang sederhana, animator pun dapat memberikan jangkauan pergerakan yang lebih luas dan dapat bermain dengan pergerakan tokoh sehingga terlihat mencolok. Dengan pewarnaan yang *lineless* untuk memberikan persatuan dengan background yang kaya.

Tahapan Kerja



Gambar 1. Bagan Tahapan Kerja
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan:

Untuk memahami *scene* dan *shot* yang akan saya kerjakan saya berdiskusi dan bekerja sama dengan *storyboard artist* dan *director* untuk lebih memahami keinginan dan memvisualisasikan *shot* yang mereka bayangkan.

Storyboard

Dalam penciptaan karya ini, *storyboard artist* sudah membuat *storyboard* yang telah divisualisasi dari *script*. Peran dari penulis di bagian penciptaan *storyboard* adalah untuk ikut berdiskusi mengenai *shot* dan memahami keinginan dari *storyboard artist* dan *director* dalam pembuatan *shot* tersebut.



Gambar 2. *Storyboard Scene 4*
(Sumber:Dokumentasi Pribadi, 2024)

Dari *scene* dan *shot* tersebut diinginkan gerakan tangan dari tokoh Gilang yang dari kejauhan tampak dengan jelas yang dengan ceria menyambut temannya.



Gambar 3. *Storyboard Scene 9*
(Sumber:Dokumentasi Pribadi, 2024)

Gambar di atas merupakan *shot* dimana tokoh Gilang sedang menunjuk ke sebuah pemandangan. Setelah diskusi, tokoh tersebut diinginkan untuk tampak *excited*.

Three Dimensional Character Tokoh

Untuk menciptakan dan menganimasikan gerakan tokoh, perlu memahami sifat atau karakter dari tokoh tersebut. Sebab gestur atau gerakan yang dilakukan dari tokoh akan bergantung dari sifatnya.

Physical Appearance (Name to be discuss)

1. Jenis kelamin: Laki Laki
2. Umur: 17
3. Tinggi dan berat badan: 160cm 50kg
4. Warna rambut, mata, dan kulit: Hitam, Hitam, Putih/Kuning Langsat
5. Postur tubuh: Kurus, gemulai, elok
6. Penampilan sehari-hari: Kemeja/Pakaian hitam
7. Cacat/Tanda lahir: tidak ada
8. Keturunan/Ras: Mongoloid

Psychology

1. Kehidupan seks: bisu: Bersosialisasi/Nostalgia
2. Frustrasi/kekecewaan: Perundungan
3. Sikap/perilaku: Riang
4. Yang disukai/tidak disukai: Sifat perundungan
5. Kemampuan: Persuasif
6. IQ: 105

Sociology

1. Kelas sosial: Menengah
2. Suku: Sunda
3. Pekerjaan: Pelajar/Ruh
4. Pendidikan: SMA
5. Agama: Kristen
6. Kebangsaan: Indonesia
7. Peran serta dalam lingkungan: -
8. Pandangan politik: Progresif cenderung kiri

Gambar 4. *Three Dimensional Character* Gilang
(Sumber:Dokumentasi Pribadi, 2024)

Dari hasil diskusi mengenai *three dimensional character* dari tokoh Gilang, dapat disimpulkan bahwa dia merupakan tokoh yang ceria dan riang. Tokoh yang akan *comfortable* dengan teman dekatnya dan suka bermain, namun memiliki frustrasi juga dikarenakan masa lalunya yang merupakan korban dari perundungan.

b. Observasi:

Exaggeration

Prinsip dasar animasi *exaggeration* menjelaskan bahwa gerakan dalam sebuah karya animasi perlu dilebih-lebihkan, sebab gerakan yang tampak di dunia nyata mungkin terlihat datar dalam media animasi. Namun *exaggeration* tersebut pun memiliki batasan yaitu untuk dibuat bergantung dari aksi dan reaksi dari gerakan tersebut.



Gambar 5. Paimon Melambai
(Sumber: *Genshin Impact*, 2020)

Dari gambar di atas tampak tokoh Paimon dari gim *Genshin Impact* yang melambai ke arah kamera yang menyapa pemain. Gerakan dari tangannya yang melambai membawakan gerakan lucu disebabkan oleh dilebih-lebihkannya lambaian tangannya, yang menyebabkan tubuhnya ikut bergerak dengan gerakan tangannya.



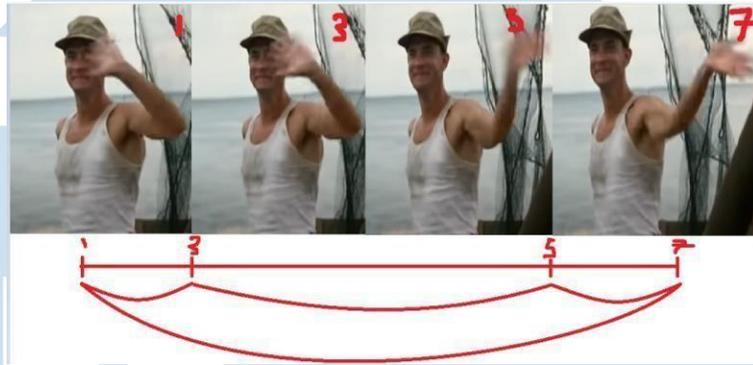
Gambar 6. Monyet Nunjuk
(Sumber: *Family Guy*, 1999)

Dari gambar di atas pun tampak tokoh *evil monkey* dari serial kartun *Family Guy*. Tampak sosoknya yang menunjuk dengan marah ke arah tokoh Herbert. *Exaggeration* hadir di proporsi tangannya yang tampak diberikan sedikit *stretch* dan *upscale*.

Timing

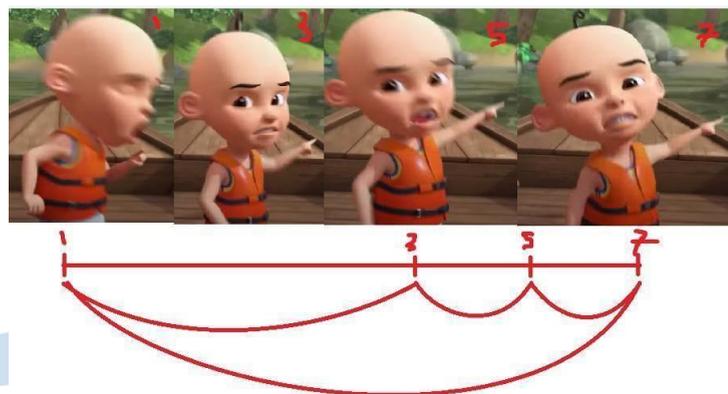
Prinsip dasar animasi *timing* berperan penting dalam membuat gerakan yang variatif. Dikarenakan perbedaan dari cepat atau lambatnya suatu gerakan tidak hanya dapat menyampaikan pesan yang berbeda. Namun

juga memberikan kehidupan ke dalam gerakan yang mungkin tampak monoton.



Gambar 7. Forrest Melambai
(Sumber: Forrest Gump, 1994)

Dari gambar diatas tampak tokoh Forrest Gump yang melambai kepada seseorang yang duduk di sisi pelabuhan. Gerakan dari tangannya tampak cepat yang menunjukkan kesenangannya. Gerakan dan kecepatan ini dapat dicapai dengan adanya *spacing* yang besar dari *frame* ke-3 menuju *frame* ke-5. *Spacing* atau gerakan yang besar dilakukan dalam jumlah *frame* yang sama dalam membuat gerakan kecil akan membuat gerakan tersebut tampak lebih cepat.



Gambar 8. Upin Nunjuk
(Sumber: Forrest Gump, 1994)

Dari gambat di atas dapat dilihat *spacing* yang besar yang berada di *frame* awal dalam gerakan tokoh Upin mengangkat tangannya untuk menunjuk ke suatu arah. Dan *frame* selanjutnya yang merupakan animasi *follow through* dari gerakan yang dilakukan oleh tokoh.

Gestur Tangan

Tangan merupakan anggota tubuh yang sangat ekspresif, sebab dari gerakan tangan dapat mengartikulasikan berbagai arti. Gerakan tangan dengan sendirinya dapat memiliki banyak arti. Penulis mengambil 2 gerakan yang dibahas dari pilihan *shot*, yaitu menunjuk dan melambai.



Gambar 9. Nunjuk
(Sumber: *Spiderman: Across the Spiderverse*, 2023)

Dari gambar diatas tampak tokoh *Spiderman* dari berbagai bentuk dan jenis, yang saling menunjuk ke arah satu sama lain. Gerakan menunjuk tersebut lebih berartikan mempertanyakan dan saling menuduh sebab pada konteks ceritanya mereka tidak yakin. Namun gerakan menunjuk juga dapat bersikap mengajak seperti menunjuk ke arah suatu arah untuk melihat suatu hal, atau juga dapat menunjuk ke suatu arah untuk memberitahu jalan.



Gambar 10. Melambai
(Sumber: *Screenshot Penulis*, 2024)

Dari gambar diatas dapat terlihat kedua *shot* yang berbeda namun melakukan hal yang sama, yaitu gerakan melambai. Namun dari konteks naratif cerita pada filmnya. Gambar yang berada di sisi kiri merupakan melambai yang berupa menyapa, namun gambar yang di sisi kanan menunjukkan tokoh yang mengucapkan selamat tinggal.

Ekspresi

Merupakan medium untuk menyampaikan emosi yang dirasakan melalui fitur wajah. Seperti mata, alis, bibir, dan hidung.



Gambar 11. Ekspresi
(Sumber: *Amazing World of Gumball*, 2011)

Terdapat banyak raut wajah yang dapat dilakukan, seperti jika untuk menunjukkan emosi marah, maka alis dan mata cenderung tajam dan bibir yang turun. Dari contoh gambar di atas penulis mengambil dari *series* kartun *Amazing World of Gumball* dikarenakan ekspresi tokoh *Gumball* yang sederhana namun tampak sangat ekspresif hanya dengan perubahan mata, alis, dan mulut.

c. Studi Pustaka

Penulis menggunakan teori utama yaitu animasi dikarenakan penulis memegang posisi animator. Dengan beberapa teori pendukung seperti prinsip dasar animasi *timing* dan *exaggeration*. Yang akan didukung dengan analisis gerakan yang dilakukan merupakan gestur tangan dan juga ekspresi.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Dalam pembuatan gerakan yang ekspresif penulis berusaha untuk memperagakan gerakan yang ingin dilakukan dengan menggunakan penulis sendiri sebagai aktor untuk mencoba melakukan gerakan tersebut. Hal ini dilakukan agar penulis sebagai animator memiliki acuan sendiri dan juga memahami gerakan yang akan dianimasikan.



Gambar 12. Peragaan Melambai
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Gambar di atas merupakan rupa penulis yang memperagakan gerakan melambai dengan memikirkan gerakan yang besar dan diberikan *exaggeration*.



Gambar 13. Peragaan Menunjuk
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Dan berikut merupakan gambar penulis yang memperagakan gerakan menunjuk. Penulis ingin bermain dengan arah tunjuk dan posisi atau arah dari wajah dari tokoh yang akan dibuat.

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Penulis yang berperan sebagai animator pun mengeksplorasi gerakan yang dilakukan dari tokoh dengan memainkan prinsip animasi yang ingin

dibahas. Penulis bermain dengan ukuran tangan dari tokoh dan jarak atau seberapa jauh tangan dari tokoh dapat di-*stretch* namun tetap tampak natural.



Gambar 14. Gilang Keyframe
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Penulis pun dalam proses mengerjakan *keyframe* juga mencoba menempatkan jarak *frame* yang pendek dan jauh untuk melihat kecepatan optimal yang ingin digunakan dalam gerakan tokoh.

2. Produksi:

Penulis memulai dengan membuat *keyframe* dari karya animasi yang dikerjakan untuk mendapatkan *timing* yang tepat dari gerakan tokoh-tokoh mengikuti konteks cerita yang diarahkan dari notes pada *storyboard*. Setelah diberikan dan di-*review* oleh *director* maka penulis dapat lanjut mengerjakan *inbetween* dari *shot-shot* yang sudah di-*approve*.

3. Pascaproduksi:

Penulis selalu siap dan menunggu apabila terdapat kendala seperti *clean up* atau pun gerakan yang masih tampak kurang halus.

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