

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Film Animasi “Line of Memories” merupakan sebuah karya animasi pendek dengan media 2 dimensi yang diproduksi oleh Sleepy Owl Production dengan rasio 16:9 resolusi 1920x1080 piksel dengan rentang 4 menit.. Karya animasi ini mengangkat tema pertemanan dengan *genre* drama. Karya animasi ini bercerita tentang seorang pekerja kantoran bertemu kembali dengan teman masa remajanya di stasiun tua. Mereka kemudian menaiki kereta dan menyusuri kenangan mereka. Pada skripsi penciptaan ini, penulis hendak membahas *shot* yang menampilkan Chandra melihat sosok penampakan hantu yang mirip dengan sahabat karib semasa remaja. Serta *shot* dimana Chandra yang akan berpisah selamanya dengan sahabat karibnya. Penulis merancang skripsi ini dengan metode kualitatif yang dimana data diperoleh dari sumber literatur dan referensi *shot* dari karya animasi yang telah dirilis secara umum.

Konsep Karya

Konsep Penciptaan: Film naratif fiksi yang menceritakan seorang pekerja kantoran (Chandra) yang bertemu dengan hantu temannya (Gilang). Mereka bernostalgia kenangan suka duka masa lalu mereka. Cerita menelusuri kenangan dikemas dengan petualangan kereta api sebagai media dalam mengunjungi kembali masa lalu mereka. Setiap kenangan terletak pada latar tempat dan waktu yang berbeda.

Konsep Bentuk: Film animasi “Line of Memories” menggunakan teknik produksi animasi 2D *frame by frame* yang cenderung terinspirasi dari *style* animasi *frame by frame* ala Barat. Film ini diproduksi dengan rasio 16:9 resolusi 1920x1080 piksel.

Konsep Penyajian Karya: Plot cerita ini di dasari oleh buah pemikiran penulis dimana penulis memiliki premis seorang remaja bertemu kembali dengan teman lamanya. Mereka kemudian setuju untuk jalan-jalan dan berbincang tentang hari mereka. Mereka mengunjungi berbagai tempat dan menikmati kegiatan tersebut.

Hingga pada penghujung hari mereka datang ke kuburan dan tanpa sepengetahuan audiens, teman lamanya sudah meninggal dan menjadi ruh bertahun-tahun yang lalu.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Pada tahap ini penulis memulai mencari teori yang memiliki kaitannya dengan *shot design*. Hal ini bertujuan agar pesan yang disampaikan dapat tercapai kepada penonton. Teori seperti *camera shot*, dan *composition* digunakan sebagai studi perencanaan *shot* akan digambarkan.

b. Observasi

Beberapa referensi dikumpulkan dalam proses perencanaan karya film. Anggota tim menentukan “*Adventure Time*” sebagai referensi untuk desain karakter dan “*Steven Universe*” pada desain environment. Selain itu, dalam merancang *shot*, penulis mengambil inspirasi dari film dan serial seperti “*Click*”, “*Ratatouille*”, “*Sousou No. Frieren*” dan “*Empire of Light*” sebagai referensi acuan dalam komposisi dan *camera shot* dalam pengerjaan *storyboard* film animasi “*Line of Memories*”.



Gambar 1 Referensi *camera shot* pada *scene 2 shot 3*

(Sumber: *Click*, 2006)

Pada gambar di atas, gerakan zoom in ke bola mata Michael Newman menuju adegan ke 10 tahun kedepan. Gerakan ini kemudian di reverse menjadi zoom out dengan tujuan meng establisish shot extreme close up pada Scene 2 shot 3.



Gambar 2 Referensi Zoom-Out pada *Scene 2 Shot 3*

(Sumber: Ratatouille, 2007)

Pada film Ratatouille (2007), penggunaan *camera movement zoom out* dijadikan sebuah visualisasi reaksi Anton Ego terhadap makanan Ratatouille yang dihidangkan. Kamera menyorot Anton Ego yang mencicipi makanan tersebut kemudian dilanjut dengan gerakan kamera *zoom out* menuju bola mata dari seorang Anton Ego kecil.



Gambar 3 Referensi *vertical lines* sebagai unsur pemisah

(Sumber: Sousou no Frieren, 2023)

Pada Sousou no Frieren (2023), Penggunaan unsur garis vertikal (Jam Menara) menjadi sebuah simbol hubungan romansa Himmel dan Frieren terpisah oleh waktu dimana Frieren, seorang *elf* akan hidup hingga

ribuan tahun mendatang sedangkan Himmel seorang manusia tidak akan hidup hingga zaman tersebut.



Gambar 4 Referensi *vertical lines* dalam film *Empire of Light*
(Sumber: *Empire of Light*, 2022)

Pada *still* film *Empire of Light* (2022), Stephen dan Hilary yang sedang berada dalam hubungan romantis divisualisasikan berada di tempat yang terpisah. Hilary yang sedang melihat-lihat minyak wangi sedangkan Stephen berjalan di luar. Garis jendela menjadi unsur garis pemisah pada *frame* ini. Adegan ini menjadi sebuah *foreshadowing* hubungan romansa mereka akan mengalami pasang dan surut serta perbedaan kedua dunia mereka.

c. Studi Pustaka

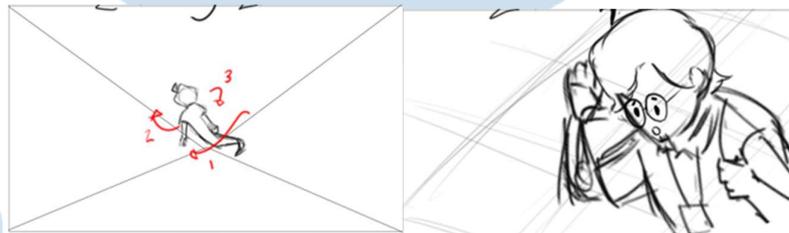
Storyboard menjadi teori yang penting dalam implementasi ke dalam tahapan kerja ini. Teori ini digunakan dengan tujuan membentuk visualisasi berdasarkan naskah yang telah ada. *Storyboard* juga menjadi alat visualisasi ide sebuah *shot* dan komunikasi dalam bagaimana *shot* akan dieksekusi.

Teori pendukung menjadi sebuah teori yang bersifat teknis dengan tujuan membentuk *shot* yang dapat menyampaikan pesan kepada penonton. Implementasi Teori *camera shot* dapat menyampaikan situasi dalam suatu *scene* seperti pada *scene 2 shot 3* yang mengandalkan gerakan *zoom out* dalam menyampaikan cerita. Teori *composition* dapat diimplementasikan dalam *blocking* pada *scene 10 shot 8* yang mengandalkan benda di sekitar tokoh.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Referensi serta teori kemudian diimplementasikan dalam perancangan *shot*. Pada film animasi “Line of Memories” tokoh utama melakukan sejenis “reuni” dengan sahabatnya, sehingga perlu adanya *scene* dimana ia melakukan pertemuan dan juga perpisahan. *Scene* pertemuan membutuhkan sebuah emosi terkaget/terkejut seakan tokoh utama ini melihat sebuah keganjilan dimana ia melihat temannya yang telah meninggal. *Scene* perpisahan perlu menggambarkan pemisah antara dunia nyata dan dunia hantu agar dapat menekankan bahwa tokoh utama akan berpisah dengan sahabatnya.

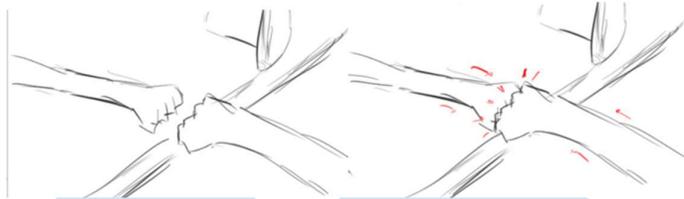
Pada draft pertama, penulis menggambarkan *scene* pertemuan dengan dua *shot* terpisah, *shot* pertama memperlihatkan sebuah hantu menyusuti gang dan cut menuju *shot* dua yang memperlihatkan tokoh utama secara *high angle*.



Gambar 5 Draft pertama *scene* 2 *shot* 3
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Penulis mendapat *feedback* draft pertama dari anggota tim yang menyampaikan bahwa *scene* pertemuan terlihat kurang jelas apa yang ingin disampaikan.

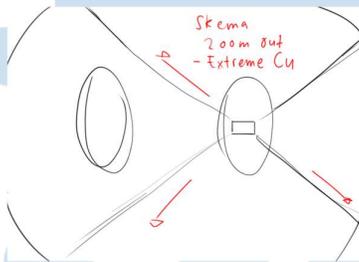
Kemudian pada *scene* perpisahan, digambarkan adegan *fistbump* dilakukan dengan *high angle* dengan garis pemisah diagonal. Pada *scene* perpisahan, *shot* terlalu berfokus pada adegan *fistbump* sehingga kedua tokoh tidak tersorot secara jelas. Draft kedua mengubah *scene* pertemuan menjadi satu *shot* dengan zoom out refleksi mata dan *scene* perpisahan dibuat menjadi *medium shot* dengan angle *side profile*.



Gambar 6 Draft pertama *scene 10 shot 8*

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Eksplorasi teknis dilakukan berdasarkan referensi, teori serta naratif yang telah diperoleh dan didapatkan. Pada proses perancangan, penulis menggunakan teori aspek teknis sesuai dengan naratif yang diperlukan pada masing-masing *shot*. *Medium close up* menjadi *camera shot* yang cukup sering digunakan dalam perancangan *storyboard* secara keseluruhan karena dianggap cukup untuk memperlihatkan ekspresi dan pergerakan tokoh.



Gambar 7 Skema zoom-out *scene 2 shot 3*

(Sumber: Dokumentasi penulis)

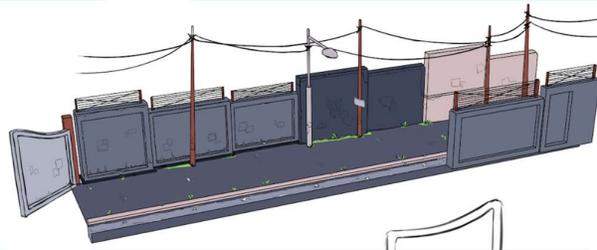


Gambar 8 Rancangan *scene 10 shot 8*

(Sumber: Dokumentasi penulis)

2. Produksi:

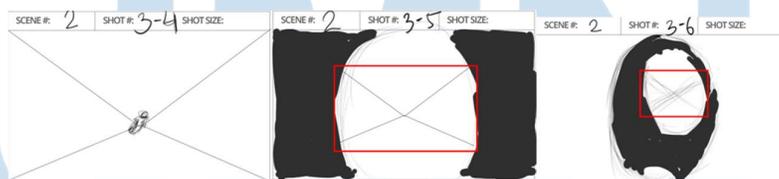
Setelah melihat *character sheets*, *environment sheets* dan naskah yang telah dibuat, penulis kemudian menentukan posisi kamera dalam sebuah *environment*. Proses ini memerlukan naskah serta *environment sheets* yang disediakan. Posisi kamera ditentukan dengan seiring *storyboard* dalam tahap pengerjaan. *Storyboard* dikerjakan dengan *software* Photoshop dan Toon Boom Storyboard.



Gambar 9 *Environment sheets* gang yang terdapat pada scene 2

(Sumber: Pitch Bible Line of Memories)

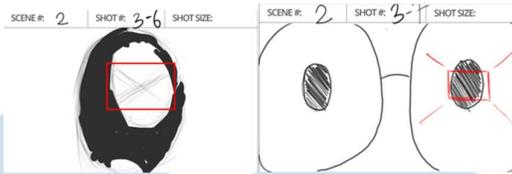
Scene 2 merupakan *scene* dimana ia melihat sosok temannya di sebuah gang. Dalam ukurannya, gang tidaklah terlalu besar sehingga *Medium close up* hingga *Extreme close up* sangat sesuai untuk tempat berlatar sempit (Katz, 1991). Sesuai dengan *feedback*, Penulis kemudian merancang *shot 3* dengan *medium close up* dari sebuah refleksi bola mata.



Gambar 10 pergerakan *Scene 2 Shot 3*

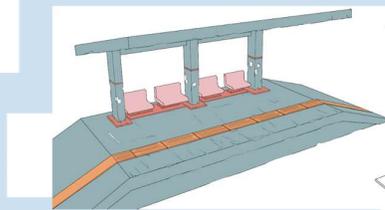
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Setelah *medium close up*, sesuai dengan referensi “Click” penulis kemudian ingin menyampaikan bahwa bagian tersebut merupakan sudut pandang dari tokoh utama (Chandra), sehingga setelah *medium close up* kamera melakukan *zoom out* dari refleksi mata menuju kedua bola mata Chandra.



Gambar 11 *Extreme close up* mata Chandra
(Sumber: Dokumentasi penulis)

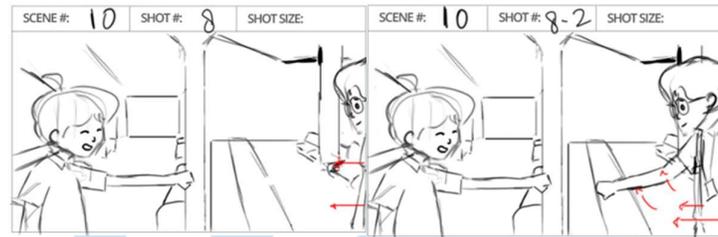
Setelah merancang *scene 2 shot 3*, penulis kemudian merancang *scene 10 shot 8* berdasarkan referensi dari serial animasi “Sousou No. Frieren” dan teori *composition* yang didapat sebelumnya. *Scene 10* terjadi pada sebuah peron terencil dan pada titik tertentu saja. *Medium shot* sudah cukup untuk menampilkan interaksi kedua tokoh.



Gambar 12 *Environment sheets* peron terencil
(Sumber: Pitch Bible Line of Memories)

Pada *shot* ini, dengan referensi yang diperoleh dari serial animasi “Sousou No Frieren” *fistbump* menjadi salam perpisahan antar kedua tokoh setelah Chandra keluar dari kereta. Kamera diposisikan menyamping dari kedua tokoh dengan *Medium close up*. Selain dapat mengekspresikan pergerakan dengan baik, *camera shot* ini dapat memberi kesan kedua tokoh memiliki kedudukan yang seimbang di mana menyampaikan pesan bahwa mereka tetap bersahabat setelah sahabatnya (Gilang) telah wafat.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 13 Adegan *fistbump* sebagai salam perpisahan
(Sumber: Dokumentasi penulis)

3. Pascaproduksi:

Animator dan *Environment artist* kemudian melakukan *jobdesk* yang telah ditentukan sesuai dengan rancangan *storyboard*. Animator dan *Environment artist* melakukan koordinasi untuk menyesuaikan *background* dan animasi yang dikerjakan. Setelah itu kompositor akan melakukan *final editing* dan memasukan audio.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA