

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Raruurien merupakan karya film animasi pendek yang diciptakan oleh tim Septem Studio yang merupakan adaptasi dari sebuah komik web karya Ann Maulina. Bercerita mengenai seorang ibu bernama Rien yang merupakan penyihir sekaligus tabib di desanya, Ruu adalah anak yang berbakat dalam sihir namun setelah kecelakaan yang menimpanya, Ruu menjadi lupa ingatan dan lupa bagaimana merapal mantra sihir. Kemudian saudaranya Ra tidak berbakat dalam sihir, tetapi ia pandai memanah, dan Rien harus melindungi kedua anaknya selagi harus terus hidup harmonis dengan desa Aziya, desa mendiang suaminya.

Genre dalam film ini merupakan fantasi dan drama dengan tema kekeluargaan atau *family*. Latar dan waktu diambil dari dunia fiktif berfokus pada desa Aziya. Film animasi ini dapat ditonton untuk semua kalangan atau G (*General Audience*), dengan menggunakan format 1920x1080 pixel dan berdurasi pendek (2 menit).

Penciptaan *Storyboard* dimulai dari analisa dan observasi dari komik Raruurien tersebut. Dimana akan dibuat *storybeat* dari awal hingga akhir, menciptakan *sub-storybeat* yang lebih detail hingga tercipta cerita yang lebih dinamis dan dramatis, melalui pergerakan kamera dan suara atau lagu..

Konsep Karya

Film pendek “Raruurien” terinspirasi dan diadaptasi berdasarkan komik dengan judul yang sama. Menggunakan animasi dua dimensi (2D) sebagai media utama penggerakan untuk karakter, secara bersamaan menggunakan metode *hybrid* dengan animasi tiga dimensi (3D) sebagai latar belakang. Animasi 3D juga berfokus pada aset yang digunakan pada *environment*. Hal ini berlaku terhadap adegan di rumah dan tidak pada pembukaan adegan atau *establish shot*. Dimana estetika 2D diperlukan atau memerlukan penyatuan tekstur 2D untuk mendapatkan *style* gambar komik Raruurien.

Tahapan Kerja

1. Observasi Komik:

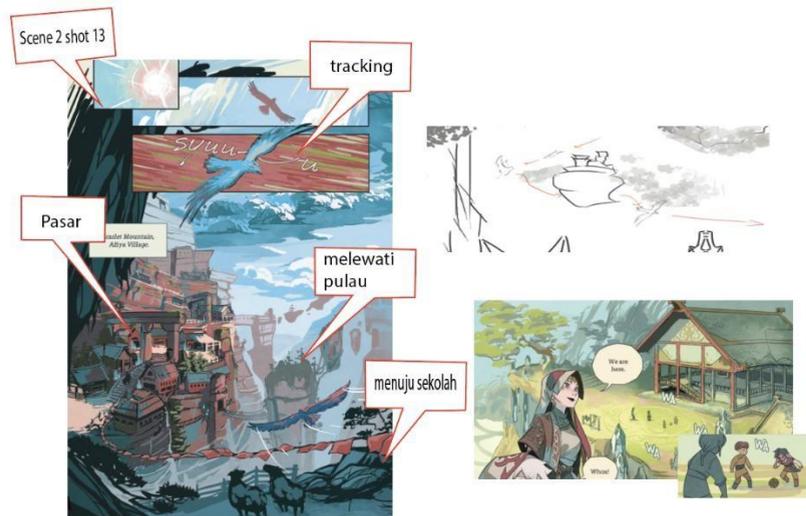
Permulaan karya ini tentunya dimulai dari ide untuk mengadaptasi sebuah komik menjadi animasi. Berbagai komik sudah menjadi pilihan dimana Raruurien menjadi pilihan terakhir tim Septem studio pada awal permulaan pra-produksi. Raruurien dipilih karena memiliki cerita moral atau statement yang bagus. Halaman 6 dan 7 dipilih sebagai halaman pembuka. Halaman ini merupakan adegan awal dan *establish shot* pada animasi pendek Raruurien.



Gambar 3.1 Komik Raruurien halaman 6 dan 7

(Sumber: Komik Raruurien)

Halaman 6 dan 7 memiliki suasana yang berbeda akan tetapi memiliki tujuan yang sama, yaitu pengenalan. Pengenalan konflik dan character pada halaman 6, pengenalan tempat yaitu di desa Aziya pada kedua halaman serta waktu yaitu malam berubah menuju pagi siang hari. Sesuatu yang menonjol disini adalah bagaimana menjembatani kedua *scene* ini tetapi masih memiliki esensi pada kedua halaman tersebut. Mengikuti ucapan Mitaine (2012) bahwa untuk diadaptasi menjadi animasi, kita harus memberikan sesuatu yang dinamis tetapi masih memiliki esensi dari komik. Hal pertama yang menonjol adalah pada halaman 7 adalah *scene* burung dan kota, ini seperti adaptasi Dungeon Meshi dimana mereka tidak bisa hanya mentransfer dari panel menuju *storyboard* secara langsung. Beralasan selain rasio kamera yang berbeda dengan komik dimana tentunya tidak bisa di adopsi secara langsung dari panel menuju kamera.



Gambar 3.2 Analisa halaman 7

Pada halaman 7 sendiri kita dapat melihat bahwa berbagai hal bisa digunakan untuk animasi burung. Bisa melewati bendera, pagoda, juga memasuki pasar. Walau begitu penulis akhirnya menentukan hanya menggunakan pasar dan pulau serta menambahkan sekolah dari halaman 68.



Gambar 3.3 Komik Raruurien halaman 68 dan 166

(Sumber: Komik Raruurien)

Ini karena selain melakukan *foreshadowing*, adegan itu menunjukkan penduduk pada desa dan kegiatan mereka sekaligus menutup dengan burung yang melewati pulau untuk memberikan rasa fantasi. Bermain bola pada halaman 68 akan diganti menjadi permainan layang-layang, dikarenakan di halaman 166, layangan menjadi hal yang penting dalam hubungan karakter Ruu dan Ra.

2. Observasi Storybeat:

Storybeat Menurut Lew Hunter dalam bukunya "Screenwriting 434," *storybeat* berfungsi sebagai langkah-langkah penting yang menciptakan dinamika cerita. Storybeat tidak hanya berfungsi sebagai penanda peristiwa dalam alur, tetapi juga sebagai alat untuk membangun ketegangan, emosi, dan koneksi antara karakter dan penonton. Berdasarkan pengertian tersebut, Story Beat pada Raruurien halaman 6 sampai 8 sebagai berikut:

1. malam pada desa dan rumah Rien
2. Ra terbangun akan Ruu yang menangis
3. Rien berusaha menidurkan Ruu
4. burung terbang melewati matahari
5. burung menuju desa, menunjukkan desa
6. burung mendarat di tangan pemilik
7. pemilik menerbangkan burung dan pergi menuju tujuan.

Dimana bila dianalisa dan ditaruh sebagai *storyboard* kita dapat penjabaran sebagai berikut:

1. Menunjukkan desa di malam hari dengan suara burung hantu atau jangkrik
2. *zoom* pada rumah
3. *zoom* pada lentera untuk menunjukkan peralihan *settings* dari luar menuju dalam kamar.
4. menunjukan Ra terbangun dengan matanya berkedip nyanyian Rien makin terdengar
5. melihat mengganti menuju perspektif Ra
6. kembali ke mata Ra, untuk menunjukan siapa pemeran utama dan hubungan ke irian terhadap Ruu adiknya.
7. fokus menuju Rien menyanyi memeluk Ruu
8. berganti transisi mengganti *settingan* waktu menjadi siang
9. menunjukan burung dan desa sebagai *establish shot settings* tempat keseluruhan.
10. burung mendarat menunjukan pemegang burung sebagai tamu rien untuk halaman selanjutnya.

Halaman 7 sendiri yang memiliki *storybeat* sebagai, “menunjukkan burung dan desa sebagai *establish shot, settings* tempat keseluruhan”. Juga bisa kita bagi kembali, menjadi:

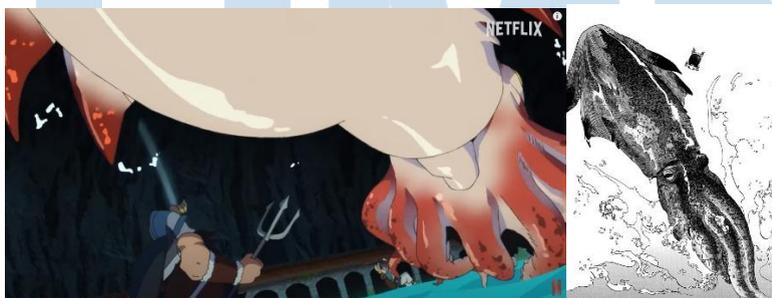
1. burung melewati matahari
2. mengikuti burung dan melewati awan
3. awan dan kabut mulai menghilang, menunjukkan desa
4. burung melewati sekolah dan layangan.
5. Anak desa menunjuk burung di samping layangan mereka
6. Burung memasuki desa melewati jalan.
7. Burung kemudian melewati pulau yang melayang.

Di sini kita dapat melihat bahwa dari satu *storybeat* bisa di ubah menjadi berbagai *shot* yang ada.

3. Observasi Referensi:

a. Dungeon Meshi

Referensi menjadi sebuah hal yang penting untuk adaptasi. Adaptasi *Dungeon Meshi* menunjukkan cara adaptasi penggunaan suatu ilustrasi gambar komik dari satu panel menuju animasi. Menunjukkan detail akan monster yang besar dapat terlihat dari kedua sisi.



Gambar 3.4 *Dungeon Meshi* episode 7 dan komik chapter 16

(Sumber: Komik *Dungeon Meshi* dan Netflix)

Namun dimana komiknya menggunakan ilustrasi detail pada *chapter 16* dan menunjukkan kebesaran ukuran monster tersebut, dengan menggunakan satu halaman beserta menggambarkan karakter yang kecil, anime *Dungeon Meshi* menggunakan perspektif, *camera angle*, dan pergerakan monster yang melewati karakter sehingga menunjukkan wajah karakter.

Ini menunjukkan bahwa adaptasi sebuah *shot* tidak harus satu banding satu dan dapat digambarkan dengan menggunakan *shot* lain yang menceritakan *establish shot* tersebut. Dengan ini fokus penulisan karya ini akan menunjukkan bagaimana mengadaptasi *establish shot* dalam komik Raruurien dapat menjelajahi hal tersebut. Dalam komik, elemen visual dibatasi oleh sifat statis media tersebut penonton hanya diberikan satu bingkai pada suatu waktu, yang membatasi seberapa dinamis sebuah adegan dapat terasa. Namun, animasi membuka dunia kemungkinan. Dengan memanipulasi kamera, waktu, dan gerakan, pembuat film dapat mendorong eksagerasi visual ke tingkat yang tidak dapat dicapai oleh komik. Dalam kasus *Dungeon Meshi*, adaptasi animasi memanfaatkan kemampuan ini dengan menggunakan sudut kamera dan perspektif yang dilebih-lebihkan untuk meningkatkan drama adegan. Hal tersebut menunjukkan bahwa animasi dapat memberikan sebuah hal yang dinamis dan tidak statis seperti halnya komik.

Adaptasi *Dungeon Meshi* dari komik ke animasi menggambarkan kekuatan penceritaan dinamis. Melalui penggunaan perspektif dan sudut kamera yang dilebih-lebihkan, animasi mengubah sebuah adegan sederhana menjadi momen yang menarik secara visual dan emosional. Dengan melampaui keterbatasan media komik asli, adaptasi ini menyoroti potensi animasi untuk mengeksagerasi elemen-elemen cerita, menciptakan pengalaman yang lebih imersif dan menarik bagi penonton.

b. Referensi Transisi Menuju *Establish Shot*

Kasus Raruurien halaman 6 dan 7 juga sama dimana transisi satu halaman itu dapat diubah menjadi *scene* tersendiri, terutama pada *scene* panel burung tersebut. Mengambil inspirasi dari *shot* the film *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*. Terdapat dua *scene* dimana teknik transisi ini terjadi, pada saat ketika Peter dipertanyakan akan rencananya setelah kepergian Aslan. Kedua adalah ketika transisi antar pertarungan menuju danau dan kastil di atas gunung. Kedua adegan tersebut memberikan inspirasi, terutama yang pertama bagaimana memberikan treatment transisi juga bagaimana ini memiliki tujuan yang mirip tapi berbeda akan panel Raruurien di halaman 6 dan 7.



Gambar 3.5 Adegan film The Chronicles of Narnia

(Sumber: film *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*)

Adegan ini menunjukkan pada awalnya dimana Peter memiliki pemikiran yang kelabu dan ragu. Kemudian ia melihat peta tersebut dan kamera masuk menuju peta dan bertransisi menuju pertempuran melalui kamera yang mengikuti *griffin* dimana *griffin* tersebut. Tujuan adegan ini adalah untuk menerapkan pemikiran awal Peter yang negatif, kemudian melihat peta dan kemudian cahaya siang memberikan adegan tempat pertempuran yang lebih jelas. Pada kelanjutan adegan, tujuan kedua adegan tersebut juga ditunjukkan, yaitu menunjukkan posisi setiap karakter dan rencana Peter dalam pertempuran tersebut. Kita melihat ini dari dua perspektif Peter sendiri di depan, dan adiknya di atas tebing sebagai pemimpin panah. Selain menerapkan tempat adegan ini juga menerapkan waktu yang berupa siang bolong dan pergantian dari malam menuju pagi menjadi pagi menuju siang.

Medium animasi memiliki beberapa dengan *shot* yang sama sebagai contoh lainnya adalah pada animasi *Shoukoku no Altair, Arslan Senki*, dan *Kingdom*. Terutama pada opening animasi mereka, masing-masing memiliki transisi yang sama tetapi juga tujuan yang sama. Pertama untuk memperkenalkan atau *Establish* mengenai anime mereka yang bertema tentang peperangan. Mereka juga seperti Narnia menggunakan burung untuk memperkenalkan topografi atau wilayah tempat mereka berperang juga karakter yang ikut bersama dengan pemeran utama, dimana kemudian berfokus pada karakter utama atau bermula dari karakter utama tersebut.



Gambar 3.6 Adegan Serial Shoukoku no Altair dan Kingdom

(Sumber: Serial Shokoku no Altair dan Kingdom)

Pada adegan di kedua series ini akan menjadi panduan utama dalam pergerakan kamera dan transisi. Kedua burung pada serial di kedua serial digunakan untuk menunjukkan *setting* dan latar tempat pada kedua serial.

c. Referensi *Establish Shot*

Establish shot sendiri pada adaptasi ini akan mengikuti referensi *Re:Zero season 3* yang mengenalkan Priestella sebagai kota air.



Gambar 3.7 Adegan Serial *Re:Zero*

(Sumber: Serial *Re:zero*, Muse Asia)

Pada adegan di series ini, *establish shot* kota yang tidak terlalu detail kemudian dibantu dengan adegan selanjutnya. Bagaimana character memasuki kota dan memperlihatkan arsitektur kota serta bagaimana kehidupan di dalam kota tersebut, dari kendaraan yang berbeda dan dari gaya hidup yang berbeda juga. Banyak animasi terutama di Jepang juga melakukan ini, dimana kota secara jauh tidak begitu detail dan dibangun dari perspektif dekat karakter.

Desa Aziya pada komik *Raruurien* juga memiliki hal yang sama dan selain desa yang berada di sisi tebing, kita bisa menunjukkan bagaimana orang bertransportasi dan bagaimana mereka berdagang dan menunjukkan kehidupan pada desa. Selain itu, dapat melakukan *foreshadowing* untuk kelanjutan cerita yang ada.

4. Observasi *Storyboard* Awal:

Storyboard pertama dibuat belum berfokus pada halaman tertentu. Dimana kita sudah menentukan beberapa halaman yang bisa dipotong dari pembuatan *Storyboard*. Namun untuk tetap fokus pada pembahasan topik, pembuatan *establish shot* sendiri, pada awal masih mengikuti komik, kita sudah menghilangkan *scene* dari halaman 1, karena tidak menjelaskan karakter dimana bisa digambarkan langsung menuju tangan dari pada sebuah kambing.



Gambar 3.8 Scene 3 Shot 22, 24, dan 25 Storyboard Raruurien

Menggunakan foto sebagai penekanan untuk menceritakan kehilangan ayah Ra juga menjadi perbandingan. walau ini menjadi perdebatan karena dalam komik tersebut tidak ada gambaran penggunaan foto. Jadi *scene* ini pada akhirnya dipindahkan setelah *establish shot*.

Hal ini juga menjadi dilema terutama pada halaman pertama Raruurien yang menunjukkan kambing yang berantem, bila ingin menunjukkan Ra yang kebosanan karena adiknya yang sering ia ajak main tiada, adalah dengan menunjukkan ia langsung bermain pada halaman 3 untuk melakukan set up mood. Karena *shot* tersebut sudah dikeluarkan dari *establish shot*, Shot tersebut tidak akan dibahas kembali dalam karya tulis ini. Setelah melakukan musyawarah dengan tim, *storyboard* artist memfokuskan pada 3 hal penting yang akan menjadi inti nilai tambah yang bisa memberikan *world building* dan juga dinamisme yang diperlukan.

5. Perancangan *Storyboard* Transisi Menuju *Establish Shot*:

Transisi dari halaman 6 menuju halaman 7 pada awalnya akan melalui mata Ra yang melihat lentera. Perubahan kemudian terjadi dimana transisi akan memfokuskan pada lentera terlebih dahulu.



Gambar 3.9 Scene 1 Shot 12, dan Scene 2 Shot 13 Storyboard Raruurien

Transisi dari yang gelap setelah Rien mulai berhenti bernyanyi akan dimulai dengan lagu sebagai pembuka *establish shot* tersebut. Judul kemudian muncul dimana mengikuti referensi, pada animasi Shoukoku no Altair, Arslan Senki, dan Kingdom, menggunakan pergerakan kamera berupa *tracking*. Pergerakan kamera ini akan mengikuti burung tersebut menuju desa yang ditinggali Rien.

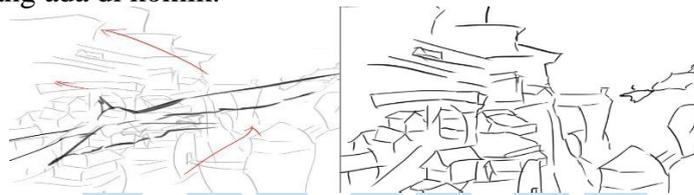


Gambar 3.10 Scene 2 shot 13 Storyboard Raruurien

Pergerakan kamera yang ada, tidak secara keseluruhan *tracking* dari awal hingga akhir. Pada awal burung tersebut melewati matahari dan pergerakan kamera melakukan *Pan* ke kanan mengikuti burung. Kemudian barulah melakukan *tracking* dimana burung tersebut menukik, dan ketika keluar *frame* pergerakan kamera melakukan *Pen* lagi dan melakukan *tracking* terhadap burung di ambil dari belakang burung. Terakhir memperlihatkan desa dengan membuka kabut di depan burung tersebut yang menutup desa di layer paling belakang.

6. Perancangan *Storyboard Establish shot*:

Pembuatan *storyboard* untuk memperluas dunia dan memberikan nilai tambah lebih, berdasarkan perhitungan dari pihak ketiga, untuk menunjukkan lebih desa Aziya sebagai *settings* cerita. Hal ini pertama tentunya dengan menunjukkan seperti desanya sendiri seperti yang ada di komik.



Gambar 3.11 Scene 2 Shot 13 dan 14 Storyboard Raruurien

Melanjutkan dari transisi, berubah menuju *shot* sekolah Ruu dan Raa, dimana kemudian anak-anak pada sekolah itu yang main layangan menunjuk burung yang terbang. Burung tersebut kemudian melewati pasar pada desa. *Establish shot* pada adegan ini akan mengikuti komik dan sesuai referensi yang ada.



Gambar 3.12 Scene 2 Shot 15, 16, dan 17 Storyboard Raruurien

Disini *Establish shot* menjadi pengenalan awal untuk membantu adaptasi dan melakukan *foreshadowing* pada cerita berikutnya. Sekolah Ruu dan Ra serta pasar dan desa yang akan dilewati Rien dan anaknya di cerita selanjutnya.



Gambar 3.13 Scene 2 Shot 18 dan 19 Storyboard Raruurien

Kamera terus berganti pada adegan pasar dengan *wide shot* yang menunjukkan pasar di level mata. Kemudian memfokuskan pada pertukaran uang dan menunjukkan buah di belakangnya. Pada komik adegan akhir berganti menuju menara kemudian kepada pemilik burung tersebut di halaman 8. Namun dalam *storyboard* kita akan melakukan *tracking* burung lagi menuju menara menunjukkan pulau melayang dan pura atau *temple* di sekitar desa.



Gambar 3.14 Scene 2 Shot 20 Storyboard Raruurien

Burung terbang melewati pulau terbang dan kemudian menuju pulau lainnya mengitari dan berputar menuju keluar kamera. Kemudian burung terbang menuju arah kamera.

4. ANALISIS

4.1 HASIL KARYA

Penerapan teori sebagai referensi karya ilmiah ini dapat dilihat dari proses pengerjaan *storyboard* yang telah dijabarkan di atas. Terutama pada halaman 6 dan 7 dimana fokus pengerjaan kamera *follow true* dan juga lagu yang memberikan kedinamisan pada adegan tersebut. Sebagai contoh, dari adegan sebelum penerapan dramatisasi pada adegan Rien memeluk Ruu dapat dirasakan dari animasi wajah dan pergerakan napas yang menunjukkan eksagerasi. Kemudian lagu yang dinyanyikan Rien berlanjut menuju pembukaan opening. Dimana pergerakan burung dan menunjukkan kota berserta isinya menjadikan *establish shot* sebagai pengenalan desa Aziya.