

BAB 3

METODE PENCIPTAAN

3.1 Deskripsi Karya

Animasi pendek “*Weeping Wings*” merupakan karya ke-4 Nucifera. Animasi ini mengangkat isu mengenai *purity* dan *innocence* remaja perempuan yang baru saja pubertas. Menceritakan mengenai seorang kupu-kupu yang baru saja keluar dari kepompong bernama Rara ingin mencari makan. Namun, dalam perjalanan segerombolan capung laki-laki mengganggu dan menghalanginya. Selain mengusung tema mengenai *purity* dan *innocence*, Nucifera juga membuat film ini untuk menyadarkan masyarakat terkait pelecehan seksual. Animasi ini dibuat dengan menggabungkan beberapa teknik animasi yaitu *cut-out animation*, *frame by frame animation* dan juga *2D Background*.

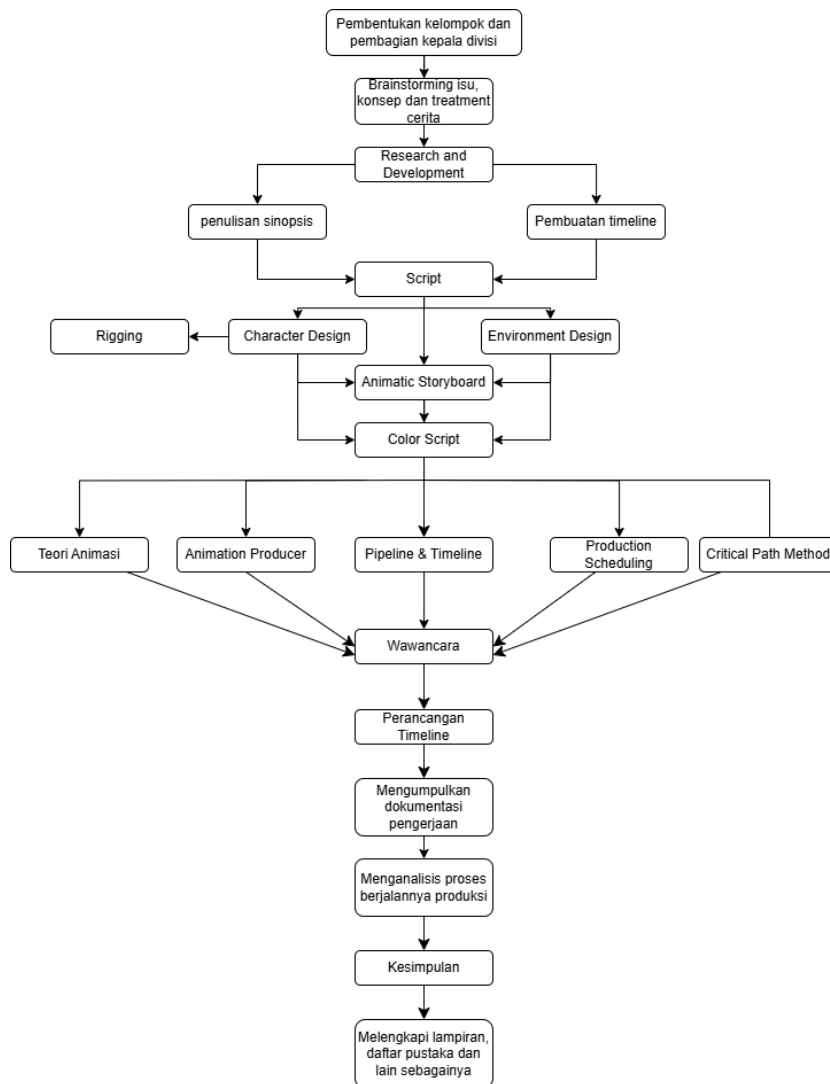
3.2 Konsep Karya

- Konsep Penciptaan: Film animasi pendek fiksi yang mengangkat isu mengenai *purity* dan *innocence* menggunakan metafora kupu-kupu.
- Konsep Bentuk: *2D Animation*
- Konsep Penyajian Karya: Film animasi pendek dengan penggabungan teknik animasi *cut-out* dan *frame by frame*, menggunakan penceritaan struktur tiga babak dengan menggunakan dunia surealis sebagai penutup.

3.3 Tahapan Kerja

3.3.1 Bagan perencanaan skripsi tertulis

Penulis dalam prosesnya menulis tesis, penulis merancang kerangka yang menjadi acuan sebagai penulisan. Pada kerangka tersebut dijabarkan proses dan juga tahapan penulisan yang dilakukan oleh penulis. Dari tahap awal, yaitu Bab 1 hingga tahap akhir. Berikut dilampirkan kerangka penulisan;



Gambar 3.1 Kerangka Penulisan (Dokumentasi Pribadi)

3.3.2 Observasi

Dalam prosesnya penulis mengerjakan karya ilmiah, adapun observasi yang dilakukan penulis sebelum memutuskan untuk menggunakan teori *Critical Path Method*. Sebelumnya, penulis mengetahui teori ini pada saat magang sebagai Producer di salah satu Studio Kreatif, yaitu Studio Arkala. Studio Arkala merupakan salah satu studio yang menerapkan perhitungan teori Critical Path Method dalam menyusun timeline produksi. Selama periode magang, penulis pun diperkenalkan dengan Critical Path Method untuk merancang sistem timeline yang baik. Kak Yulio Darmawan, selaku creative director pun menjelaskan terkait kelebihan Critical Path Method sebagai metode perhitungan timeline yang

mengurangi adanya chance of eror. Selain itu, Critical Path Method juga metode yang mengurangi adanya asumsi.

Namun, diluar hal itu, dalam menerapkan Critical Path Method diperlukan adanya trial and eror untuk menyesuaikan kedalam pembuatan timeline produksi animasi. Dikarenakan Critical Path Method awalnya dirancang sebagai sistem untuk produksi pabrik, sehingga perlu ada penyesuaian untuk masuk ke dalam produksi animasi. Meskipun produksi pabrik dan animasi merupakan dua hal yang sangat berbeda jauh, namun keduanya memiliki kesamaan. Kesamaan diantara keduanya adalah sama-sama memiliki tahapan pengerjaan. Seperti yang dijelaskan di Milwaukee's Paper, perhitungan *Critical Path Method* merupakan perhitungan yang berdasarkan tahapan pengerjaan dan waktu pengerjaan untuk setiap tahapan pengerjaan. Sehingga, meskipun hasil akhir dari kedua produksi berbeda, mereka tetap sama-sama merupakan produksi yang melalui beberapa tahapan pengerjaan.

3.3.3 Proses Perencanaan *Timeline* menggunakan *Critical Path Method*.

Dalam prosesnya menggunakan *Critical Path Method* sebagai perhitungan dalam membuat *timeline*, diperlukannya uji coba beberapa perhitungan sampai menemukan jalur yang paling kritis. Penulis dalam proses uji coba, membuat dua kali perhitungan hingga akhirnya berhasil menemukan perhitungan yang pas. Berdasarkan teori yang telah dipelajari, langkah awal yang diperlukan adalah membuat *work break down structure*. Berikut *work breakdown structure* yang dibuat penulis sebagai acuan awal membuat *Critical Path Method*.

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 3.1 *Work Breakdown Structure* (Dokumentasi Pribadi)

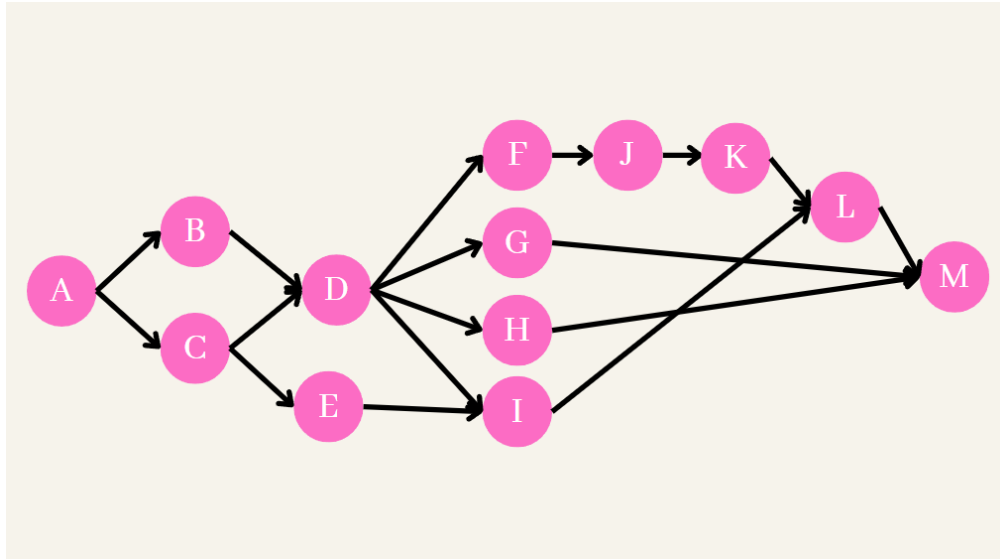
Name	Roles	Function
Monica	Director, Storyboard Artist	Bertanggung jawab untuk memberikan arahan atas keseluruhan proyek, Bertanggung jawab merancang shot untuk keseluruhan film
Patricia	Producer, Scriptwriter	Bertanggung jawab untuk mengatur jalannya produksi, Bertanggung jawab untuk menulis cerita
Angelica	Colorsript, Background Artist	Bertanggung jawab untuk merancang warna keseluruhan film, Bertanggung jawab untuk membuat background.
Daniella	Environment Concept Artist, Background Artist	Bertanggung jawab untuk merancang desain latar tempat, Bertanggung jawab untuk membuat background.
Natasha	Character Designer, Rigger, Scriptwriter	Bertanggung jawab untuk merancang desain karakter, Bertanggung jawab untuk membuat Rig karakter, Bertanggung jawab untuk menulis cerita.
Crisansyah	Animator, Rigger, Character Designer	Bertanggung jawab untuk membuat animasi, Bertanggung jawab untuk membuat Rig karakter, Bertanggung jawab untuk merancang desain karakter.
Aurel	Compositor, Editor, 3D Envi	Bertanggung jawab untuk me-compositing, menggabungkan latar, animasi, music, Bertanggung jawab membuat 3D projection mapping

Setelah membuat *Work breakdown structure*, Langkah selanjutnya adalah untuk menentukan kode untuk setiap aktivitas dan juga *predecessors* dari tiap aktivitas. Kode ditentukan berurutan dari huruf A. Nantinya, setiap kode ini akan digunakan untuk membuat *activity nodes*. *Predecessors* ditentukan dari ketergantungan setiap aktivitas.

Tabel 3.2 *Activity Code and Predecessors Table* (Dokumentasi Pribadi)

Code	Activity	Predecessors
A	Script	-
B	Environment Design	A
C	Character Design	A
D	Animatic	B,C
E	Rigging	C
F	Color Script	D
G	Sound Design	D
H	Scoring	D
I	Animation	D, E
J	Background	F
K	Projection Mapping	J
L	Compositing	I, K
M	Editing	G, H, L

Setelah menentukan *Activity Code* dan *Predecessors*, maka bisa dilanjutkan dengan membuat *Activity Nodes*. *Activity Nodes* dibuat melihat dari *Predecessors* untuk menghubungkan atas aktivitas.

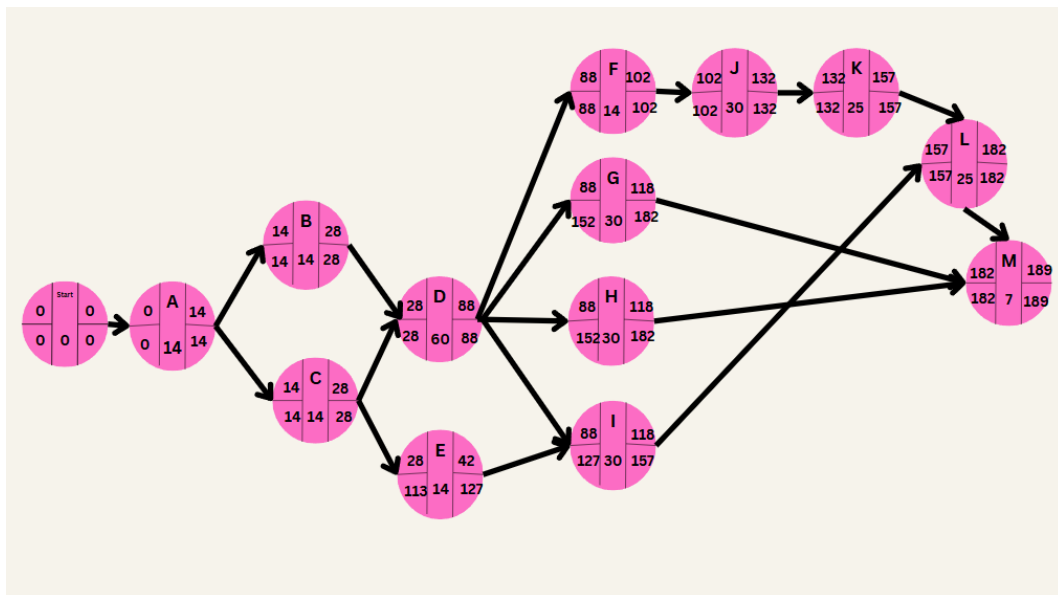


Gambar 3.2 *Activity Nodes* (Milwaukee's Paper)

Activity Nodes memperlihatkan hubungan antar aktivitas dan juga alur pengerjaan hingga bisa sampai ditahap akhir. Setelah membuat *Activity Nodes*, tahap terakhir sebelum memulai perhitungan adalah dengan menentukan perkiraan waktu yang dibutuhkan menyelesaikan tiap aktivitas.

Tabel 3.3 *Activity Estimated Times* (Dokumentasi Pribadi)

Code	Activity	Predecessors	Time (days)
A	Script	-	14
B	Environment Design	A	14
C	Character Design	A	14
D	Animatic	B,C	60
E	Rigging	C	14
F	Color Script	D	14
G	Sound Design	D	30
H	Scoring	D	30
I	Animation	D, E	30
J	Background	F	30
K	Projection Mapping	J	25
L	Compositing	I, K	25
M	Editing	G, H, L	7



Gambar 3.3 *Activity Nodes* (Dokumentasi Pribadi)

Setelah menentukan perkiraan waktu, angka-angka tersebut dimasukkan ke dalam *Activity Nodes* dan mulai melakukan perhitungan. Di uji coba yang pertama ini, penulis menemukan adanya kejanggalan dari *slack times* yang ada. Khususnya di bagian *Animatic* yang memakan waktu cukup lama dan mempengaruhi alur kerja aktivitas yang lain. Maka dari itu, penulis mencoba untuk membuat perhitungan baru dengan pemecahan aktivitas yang berbeda.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA