

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Dokumenter yang dibuat oleh Irodzuki Production dengan judul “*Behind the Frames: Indonesia in the Anime Industry*” adalah dokumenter yang menceritakan kisah dibalik layar mengenai bagaimana kerja sama antara studio animasi Jepang dan studio animasi Indonesia terjadi. Dokumenter berkonsep *reporting-based*, dengan gaya penyampaian eksposisi (*expository mode*), dokumenter diisi dengan wawancara dengan studio-studio animasi dari Indonesia seperti Studio Ubud dan Studio Jiva Animation dan juga pendapat para ahli mengenai masa depan industri animasi Indonesia. Dokumenter ini memiliki bagian *real-life footage* dan bagian *motion graphic* yang terpisah (tidak ada interaksi langsung). Penulis berperan sebagai animator yang bertanggung jawab atas seluruh proses pembuatan *motion graphic* di dalam dokumenter, dari *storyboarding*, *assetting*, hingga penganimasian *motion graphic*. Bagian *motion graphic* sendiri dominan di bagian pendahuluan. Bagian pendahuluan scene 1 membahas soal pengenalan mengenai anime dan seberapa global industri anime, sedangkan pendahuluan scene 4 membahas bagaimana industri anime ini memberikan dampak dan potensi untuk industri animasi Indonesia lewat kerja sama yang dilakukan.

3.2. Konsep Karya

Motion graphic pada dokumenter “*Behind the Frames: Indonesia in the Anime Industry*” adalah *motion graphic* dengan fungsi informasional. *Motion graphic* dibuat dengan tujuan utama agar penonton dapat lebih mudah memahami informasi dari narasi. Sedangkan tujuan sekunder dari *motion graphic* adalah agar penonton bisa terhibur sekaligus fokus dengan narasi tanpa suntuk.

Motion graphic pada dokumenter ini bukanlah sebagai pemeran utama, tetapi sebagai pendukung, dan sifatnya harus bisa mendukung narasi yang ada di dokumenter. Oleh karena itu, secara gerakan (*motion*) ataupun visual (grafik), *motion graphic* ini tidak boleh terlalu mencolok ataupun terlalu berceceran. Informasi dan fokus yang paling penting harus disorot dengan jelas. Hal tersebut

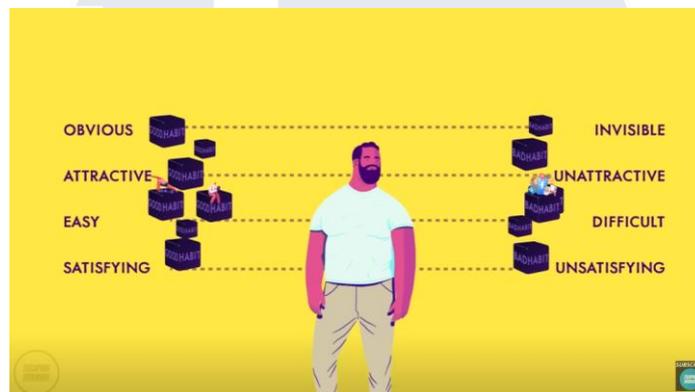
juga menjadi alasan kenapa desain visual pada dokumenter “*Behind the Frames: Indonesia in the Anime Industry*” adalah narasi tekstual yang diterjemahkan kedalam bentuk visual yang disimplifikasi. Pendekatan yang dipilih ini juga sesuai dengan penjelasan dokumenter bergaya eksposisi yang dijelaskan oleh Nichols (2010).

Penulis memilih penggunaan *style flat design* karena penulis menilai *style flat design* sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. *Flat design* cenderung *straight-forward* secara visual, tanpa banyak informasi berlebih yang tidak dibutuhkan. Hal ini selaras dengan pendapat Stevens (2023), bahwa *flat design* lebih mudah dicerna dan dipahami. Untuk referensi visual (*flat design*), penulis menggunakan karya dari t k berjudul “*MAKE IT FUNKY NOW*” (dapat dilihat pada gambar 3.1). *Motion graphic* tersebut dipenuhi dengan warna yang *vibrant* namun tidak terlalu berantakan, disertai gerakan yang energetik, penulis menilai bahwa kualitas tersebut menyegarkan ketika dilihat sehingga cocok untuk dijadikan referensi utama untuk *flat design motion graphic* dokumenter ini. Selain referensi *flat design*, itu penulis juga menggunakan “*How to become 37.78 times better at anything | Atomic Habits summary (by James Clear)*” unggahan dari Escaping Ordinary (B.C Marx) sebagai inspirasi utama penggunaan *motion graphic* untuk penjelasan. Penulis menilai bahwa pada video tersebut potensial *motion graphic* digunakan sepenuhnya untuk menjelaskan konsep menjadi lebih mudah untuk dicerna (gambar 3.2).

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



Gambar 3.1 Tangkapan layar *motion graphic* “MAKE IT FUNKY NOW”
(Sumber: t k, 2019)



Gambar 3.2 Tangkapan layar
“How to become 37.78 times better at anything | *Atomic Habits summary*”
(Sumber: Escaping Ordinary, 2021)

Kembali menuju lingkupan yang lebih luas, pendekatan dari animasi yang ingin diraih adalah animasi dengan *tone casual formal*. *Tone* dan *mood* yang ingin dibawakan tidak kaku atau terlalu serius, melainkan lebih fleksibel, menyenangkan namun masih pantas secara formal. Hal ini mempengaruhi bagaimana *motion graphic* dirancang dan pemilihan pendekatan pada visualisasi aset.

3.3. Tahapan Kerja

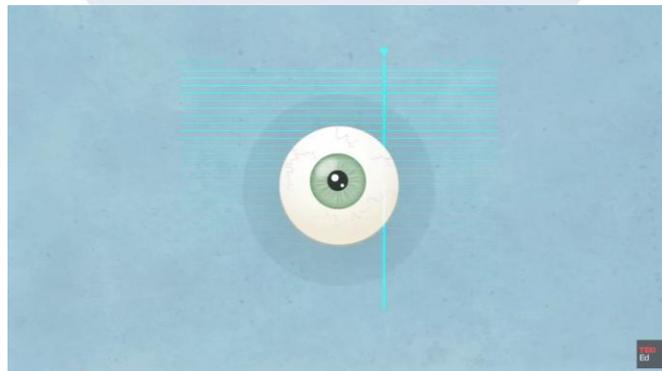
3.3.1. Ide atau gagasan

Awal mula muncul inisiatif untuk membuat dokumenter muncul dari Produser sekaligus Sutradara Irodzuki Production, yaitu Tiara Febriani. Beliau memiliki hobi serta ketertarikan yang kuat terhadap anime dan budaya Jepang, berangkat dari sana kami mulai *brainstorming* mencari topik dan tema yang menarik untuk dijadikan dokumenter. Pada tahap ini juga kami merencanakan untuk menjelaskan narasi dan

uraian dari narasumber menggunakan *motion graphic*. Ketika bentuk dokumenter mulai kokoh, penulis mulai mengkonsepkan *motion graphic* dan fungsi-fungsinya yang harus bisa dicapai.

3.3.2. Observasi

Observasi penulis dominan pada observasi video *motion graphic* dan *design graphic*. Observasi *design graphic* dilakukan untuk mendalami *flat design*, hal ini disertai dengan studi literatur untuk memahami akar dari *flat design*. Pada observasi *motion graphic*, penulis menganalisa berbagai video e-learning, video infografik, *video essay*, dan berbagai macam video lainnya yang menggunakan *motion graphic* sebagai teknik utama untuk menyampaikan informasi yang ingin disampaikan. Hal ini dilakukan untuk mencari implementasi penggunaan *motion graphic* sebagai alat untuk menyampaikan gagasan. Salah satu objek observasi penulis yaitu *motion graphic* pada gambar 3.3 berikut



Gambar 3.3 Tangkapan layar “The language of lying”
(Sumber: TED-Ed, 2014)

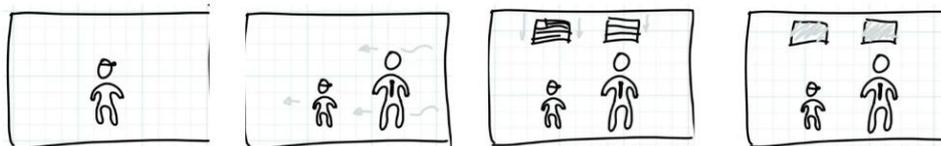
Penulis menganalisa bahwa subjek ataupun objek yang ingin disampaikan tidak harus digambarkan sesuai barang nyatanya. Contohnya *eye tracker* pada gambar 3.3 tidak digambarkan alat aslinya, namun diterjemahkan secara harfiah menjadi bola mata yang sedang *discanning*. Hal ini bisa dipahami penonton karena adanya korelasi yang jelas antara visual dan narasi.

3.3.3. Eksperimen/Eksplorasi Bentuk dan Teknis

- a. Scene 1, Shot 2 Panel 1 & Scene 1, Shot 3 Panel 3

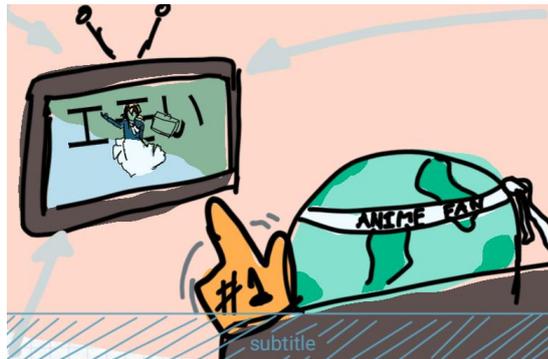
Pada proses pra produksi, penulis melakukan proses eksplorasi dan eksperimen. Terutama pada penerjemahan narasi menjadi visualisasi dan warna yang akan digunakan. Pada proses perancangan penulis harus mempertimbangkan bahwa bagaimana narasi pada dokumenter durasinya pendek dan padat. Hal ini menyebabkan aspek gambar bergerak pada dokumenter di segmen *motion graphic* tidak bisa terlalu penuh, karena akan menyebabkan banjir informasi (*information overload*) pada penonton. Jika *motion graphic* didesain penuh dan mencolok, dalam durasi yang pendek penonton akan dibanjiri informasi secara visual dan audio.

“melintasi batas usia dan budaya”



Gambar 3.4 Rancangan awal shot 2
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Pada sekuens yang dilampirkan di atas, penulis mencoba menerjemahkan narasi “melintasi batas usia dan budaya” menggunakan gambar dua manusia yang disimplifikasi menjadi *style icon*, dua manusia ini digambarkan berbeda umur (usia bermain dan usia produktif) melalui atribut pakaian, selanjutnya ditambahkan bendera untuk menggambarkan ragam budaya dan negara. Pada kasus diatas, penulis menilai bahwa visual tersebut akan memerlukan durasi yang cukup panjang, belum lagi transisi untuk shot sebelum dan sesudahnya juga memerlukan durasi untuk pergerakan visual. Penulis merasa sekuens diatas akan menyebabkan *information overload* pada penonton karena durasi ideal untuk animasi terlalu panjang untuk audio narasi yang sangat pendek. Penulis menilai bahwa akan lebih baik jika unsur visual dalam satu layar lebih sedikit dan mungkin penulis juga dapat menggunakan pengulangan visual komposisi agar memudahkan penonton untuk mencerna visual dengan lebih mudah.



Gambar 3.5 Rancangan shot 2 yang terpilih untuk lanjut diproduksi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Akhirnya, penulis merancang shot 2 seperti pada gambar 3.5. Kata kunci ‘universal’ dan ‘global’ disimplifikasikan dengan bumi, gagasan bahwa bumi menonton dan menikmati anime ditunjukkan dengan bagaimana bumi duduk di sofa, menggunakan atribut *fan* supporter selagi menonton anime di televisi. Atribut supporter yang dimaksud disini adalah *hachimaki* (ikat kepala), dan *foam cheering #1 hand*. Penulis menilai rancangan ini lebih menarik dan bisa menyampaikan informasi dengan tepat tanpa memerlukan durasi yang panjang, dan juga tidak menyebabkan *information overload*.

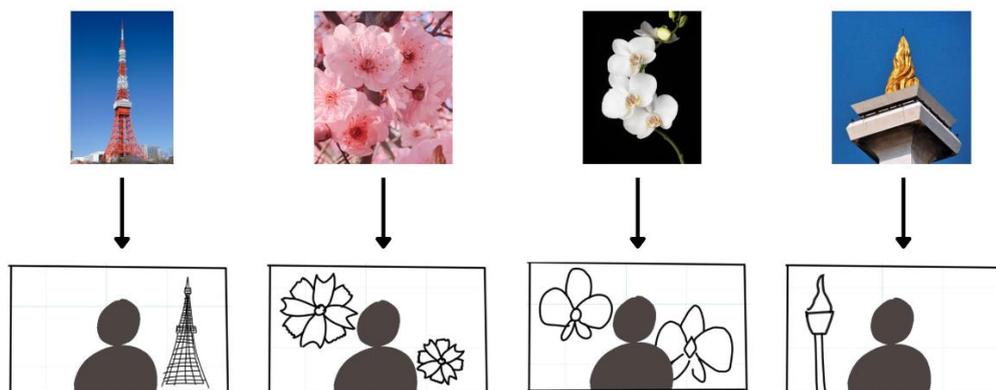
b. Scene 4, Shot 2 Panel 1



Gambar 3.6 Visual tangan bersalaman yang sering digunakan untuk menggambarkan kerja sama.
(Sumber: David Trinks, 2023)

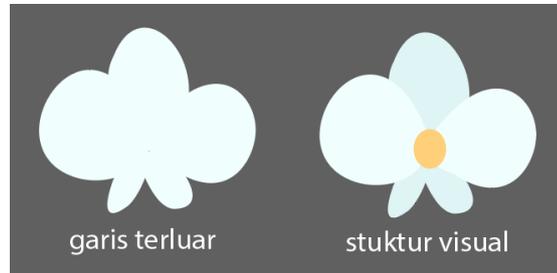
Pada bagian ini, narasi yang dibawakan membahas mengenai kerja sama antara Jepang dan Indonesia di bidang proses produksi Anime. Umumnya kerja sama digambarkan dengan dua tangan yang bersalaman (gambar 3.5).

Visual ini sangat sering digunakan oleh media untuk menggambarkan kerja sama, dan bisa diinterpretasikan langsung sebagai visualisasi untuk kerja sama. Namun, penulis menilai bahwa visual tersebut terlalu sering dipakai dan kurang optimal untuk menyampaikan pesan yang lebih kompleks. Sehingga pada Scene 4, Shot 2 Panel 1, penulis berusaha untuk menggambarkan *online meeting* antara warga Jepang dengan warga Indonesia. Perbedaan kewarganegaraan disini ditunjukkan dengan latar belakang virtual yang digunakan oleh anggota *meeting*. Penulis menggunakan bunga nasional dan bangunan nasional yang ikonik dari masing-masing negara untuk menyimbolkan negara. Hasilnya adalah Monas, Tokyo Tower, bunga Sakura, dan bunga Anggrek Bulan putih (gambar 3.6). Penentuan bunga Anggrek bulan untuk simbol Indonesia didasari bagaimana Indonesia memiliki tiga bunga nasional, yaitu bunga Melati Putih (Puspa Bangsa), Anggrek Bulan (Puspa Pesona), dan Rafflesia arnoldi (Puspa Langka) (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, 2024). Penulis memilih Anggrek Bulan karena posisi Anggrek Bulan setara dengan bunga Sakura, yaitu bunga yang diakui kecantikannya secara nasional.



Gambar 3.7 Implementasi bunga dan bangunan nasional
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

c. Proses simplifikasi

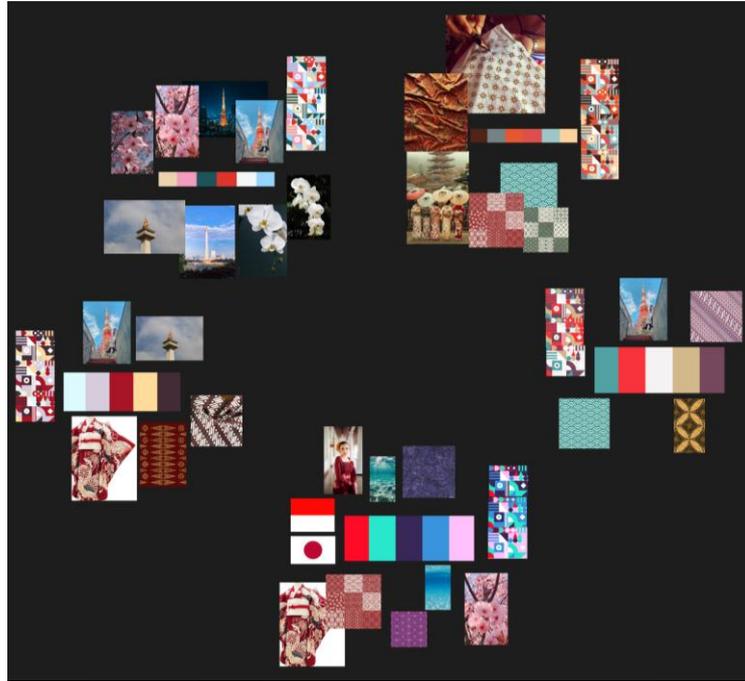


Gambar 3.8 Ilustrasi contoh perbandingan proses simplifikasi.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Pemilihan proses simplifikasi yang dipilih disesuaikan dengan output yang diinginkan oleh penulis. Unsur-unsur yang dinilai penting untuk mempertahankan identitas visual dari objek harus dipertahankan. Sebagai contoh, bunga anggrek bulan; penulis menentukan unsur-unsur visual harus tampak agar gambar ilustrasi dapat dikenali sebagai bunga anggrek adalah bagian kelopak bunga, terutama secara ukuran dan *layering*, dan selanjutnya adalah bagian kuning putik bunga. Penulis kemudian melakukan *mental simulation* dan membayangkan *output* dari tiap proses, selanjutnya penulis menentukan bahwa proses simplifikasi yang paling tepat dengan *output* yang ingin dicapai adalah proses mempertahankan hubungan struktur visual, karena jika penulis mengambil proses garis terluar, identitas visual dari bunga anggrek menjadi rancu (gambar 3.8). Sehingga gambar tidak dapat dikenali sebagai bunga anggrek bulan.

d. Warna

Penulis juga melakukan eksplorasi warna. Prosesnya dimulai dengan mencari *moodboard*. Pada proses ini, penulis mencari objek-objek yang memiliki kaitan yang erat dan khusus dengan negara Jepang dan Indonesia. Contohnya adalah batik, bunga sakura, dan laut (gambar 3.6).



Gambar 3.9 *Moodboard* yang mengkombinasikan unsur Jepang dan Indonesia
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA