

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Karya pada penelitian ini berjudul *End of Kleshas*. Karya ini merupakan film animasi pendek yang memiliki format *hybrid* atau gabungan yaitu antara 3D *animation* dengan 2D *animation*. Konsep *hybrid* pada film ini digunakan untuk menggabungkan sebuah *art style* berupa *semi realistic* pada bagian *enviroment* dan *art style anime* pada tokohnya. Film *End of Kleshas* mempunyai tema *lost hope and eternal love*. Dengan *genre adventure, action, romance, fiction, drama*. Karya ini dikerjakan oleh kelompok Cukurukuk Production yang memiliki anggota 6 orang dengan durasi 5 menit dan ratio 1980 x 1080 p.

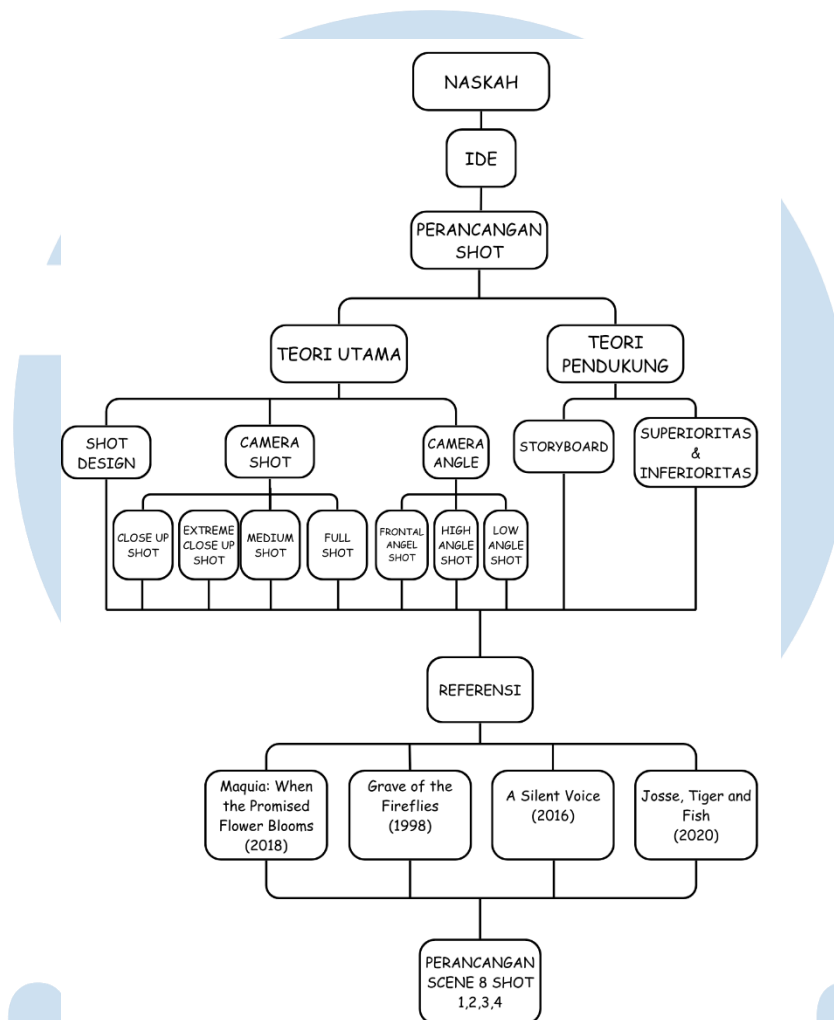
Konsep Karya

Konsep penciptaan karya yang berjudul *End of Kleshas* terinspirasi dari sebuah lagu yang dinyanyikan oleh penyanyi bernama ReoNa dengan judul *VITA*. Lagu tersebut menceritakan sebuah kehidupan yang tidak akan terlupakan meskipun orang tersebut telah tiada. Dari situlah sutradara memiliki motivasi untuk mengeksplorasi tema pengorbanan, konflik, dan hasrat manusia.

Ide besar dari film ini tentang hasrat seseorang untuk memiliki kehidupan yang bahagia, namun hasrat tersebut dihadapi dengan pengorbanan dan konflik yang ada. Film *End of Kleshas* mengajak penonton untuk mengalami perjalanan emosional dan fisik dari tokoh Yuan Yi, yang mungkin juga dialami manusia dalam mewujudkan hasrat kita di dunia.

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

Tahapan Kerja



Gambar 3. 1 Skema Perancangan

(sumber : dokumentasi pribadi)

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Ide untuk karya ini menceritakan tentang perjalanan emosional manusia yang memiliki hasrat untuk menyelamatkan sosok yang dicintai. Seperti yang dialami tokoh utama pada animasi ini bernama Yuan Yi. Ia memiliki keinginan untuk menyelamatkan istrinya yang telah diculik oleh monster Tao Wu.

Namun Yuan Yi merasa perlawanannya terhadap Tao Wu merupakan hal yang sia-sia setelah ia melihat istrinya mati tidak berdaya. Hal ini yang menjadikan sosok Yuan Yi mengalami perubahan dari superioritas menjadi inferioritas. Penulis ingin merancang *shot* yang dapat menunjukkan adanya perubahan dari superioritas menjadi inferioritas dari tokoh Yuan Yi. *Shot* tersebut harus mampu untuk menyajikan visual tokoh yang awalnya memiliki ambisi dan hasrat untuk mencapai harapannya (superioritas), menjadi adanya rasa kesedihan dan ketidakberdayaan (inferioritas).

8. EXT. PINGGIR HUTAN BAMBU - CONTINUOUS

Yuanyi selamat dengan tubuhnya yang terkoyak, banyak luka disekujur tubuhnya. Ia memaksa, menyeret kakinya untuk berjalan mendekati jasad istrinya.

Ia berlutut di samping jasad istrinya berusaha menggapai dan memeluk tubuhnya dan menangis, kemudian meletakkan kepala istrinya di atas pahanya. Ia menaikan kepalanya melihat ke atas langit, matahari mulai terbit dari arah timur.

Gambar 3. 2 *Scene 8* Adegan Ketika Yuan Yi Sekarat
(sumber : dokumentasi pribadi)

Pada naskah ini penulis ingin menunjukkan elemen penting seperti konsep superioritas, inferioritas, dan hasrat atau keinginan dari tokoh utama. Elemen tersebutlah yang ingin ditekankan pada ide atau gagasan penelitian ini.

b. Observasi

Observasi yang dilakukan penulis adalah menonton film animasi dengan *genre drama* seperti *Maquia: When the Promised Flower Blooms* (2018), *Grave of the Fireflies* (1998), *A Silent Voice* (2016), dan *Josee, Tiger and Fish* (2020). Dengan menonton beberapa film tersebut, penulis mendapat sebuah referensi dan gambaran *shot* yang dapat menghubungkan serta memvisualisasikan konsep superioritas dan inferioritas sehingga membuat penonton tersentuh atau bersimpati dengan tokoh utama.



Gambar 3. 3 *Shot* dari *Maquia: When the Promised Flower Blooms* (2018)
(Sumber : *Maquia: When the Promised Flower Blooms* (2018))

Pada film *Maquia: When the Promised Flower Blooms* (2018), terdapat *scene* di mana seorang wanita sedang berdiri menatap langit. Pada *shot* ini, penggunaan *low angle shot* bertujuan untuk menunjukkan konsep superioritas pada tokoh. Kemudian menggunakan jenis *camera shot* yaitu *medium shot* dengan tujuan memberi informasi pergerakan objek dalam adegan. *Shot* tersebut memvisualisasikan tokoh yang memiliki rasa kepercayaan diri di dalam dirinya sehingga membuat dirinya memiliki kebebasan dan dapat mengendalikan situasi yang sedang ia hadapi. Rancangan *shot* inilah yang dicoba oleh penulis untuk membuat rancangan *shot* pada *Scene 8 shot 1*. *Shot* tersebut memvisualisasikan tokoh Yuan Yi yang memiliki ambisi dan hasrat yang kuat untuk menyelamatkan istrinya.



Gambar 3. 4 *Shot* dari *A Silent Voice* (2016)
(Sumber : *A Silent Voice* (2016))

Lalu pada film *A Silent Voice* (2016), terdapat *scene* yang menggunakan pengambilan *camera angle* dengan posisi *frontal angle shot*. Dalam *shot* ini penggunaan *frontal angle* bertujuan untuk memfokuskan frame pada kamera dengan adegan yang ingin ditunjukkan sehingga membuat penonton semakin terlibat dengan tokoh. Jenis *camera shot* yaitu *close up* dan *extreme close up* bertujuan memberikan informasi pribadi yang penting, dan dapat menunjukkan perubahan ekspresi pada tokoh.



Gambar 3. 5 *Shot* dari *A Silent Voice* (2016)
(Sumber : *A Silent Voice* (2016))

Serta penggunaan *close up* dan *extreme close up* dapat mengindikasikan kekuatan dari objek tersebut. Penulis menggunakan *shot* ini sebagai acuan referensi dengan maksud untuk menegaskan atau memfokuskan kepada penonton adegan apa yang sedang terjadi. Seperti halnya pada *storyboard scene* 8 *shot* 2 dan 3 untuk menegaskan ketika darah bercucuran dari tubuh tokoh dan tatapan mata dari tokoh yang terkejut serta kebingungan.



Gambar 3. 6 *Shot* dari *Maquia: When the Promised Flower Blooms* (2018)
(Sumber : *Maquia: When the Promised Flower Blooms* (2018))

Lalu pada film *Maquia: When the Promised Flower Blooms* (2018), *Grave of the Fireflies* (1998), dan *Josee, Tiger and Fish* (2020) terdapat di mana *scene* menggunakan pengambilan *camera angle* dengan posisi sama yaitu *high angle shot*. Dalam *shot* ini penggunaan *high angle* bertujuan untuk memberikan kesan dramatis yaitu ketika tokoh dalam keadaan inferior karena tidak berdaya dan menganggap dirinya tidak berguna.



Gambar 3. 7 *Shot* dari *Grave of the Fireflies* (1998)
(Sumber : *Grave of the Fireflies* (1998))

Serta jenis *camera shot* yang digunakan adalah *full shot* dengan tujuan memberikan informasi kondisi objek secara keseluruhan namun informasi yang diberikan tidak secara detail dan jenis *shot* ini dapat mengindikasikan perasaan terpinggirkan atau lemah.



Gambar 3. 8 Shot dari *Josee, Tiger and Fish* (2020)
(Sumber : *Josee, Tiger and Fish* (2020))

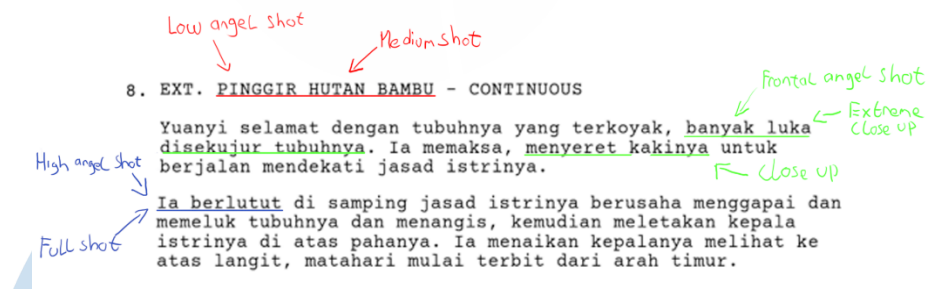
Alasan menggunakan beberapa *shot* ini sebagai referensi, karena *shot* ini menciptakan suasana di mana tokoh tidak bisa punya kendali atas kondisi yang mereka alami. Hal ini cocok untuk perancangan *storyboard End of Kleshas* pada *scene 8 shot 4* saat Yuan Yi tidak berdaya karena kondisi yang sedang ia alami.

c. Studi Pustaka

Teori utama pada penelitian ini adalah teori mengenai perancangan *shot design* pada bagian *camera angle* dengan jenis atau teknik pengambilan gambar yaitu *frontal angle shot*, *high angle shot*, dan *low angle shot*, serta teori *camera shot* dengan jenis *close up shot*, *extreme close up shot*, *medium shot*, dan *full shot*. Dengan adanya pemilihan teori-teori tersebut, bertujuan untuk menciptakan *storyboard* yang dapat berhubungan dengan adanya konsep superioritas dan inferioritas serta cocok untuk menggambarkan atau memvisualkan naskah cerita. Dengan teori tersebut penulis dapat mengetahui *camera angle* dan *camera shot* jenis mana yang sesuai untuk menghubungkan konsep superioritas dan inferioritas. Kemudian teori pendukung yang digunakan adalah teori *storyboard*, teori superioritas dan inferioritas. Dengan menggunakan teori *storyboard* penulis dapat memahami serta mengerti apa itu *storyboard*. Lalu pemilihan teori superioritas dan inferioritas adalah untuk menghubungkan teori tersebut dengan teori utama khususnya bagian *camera angle* sehingga dapat menjelaskan mengapa *angle* tersebut digunakan pada adegan tersebut.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Berdasarkan referensi serta teori yang telah ditemukan, penulis melakukan eksperimen pada pembuatan *shot design*. Penulis mencoba untuk mengerti alur naratif, yang kemudian dilanjutkan dengan merangkai atau membuat *shot design* yang sekiranya menarik untuk divisualisasikan sesuai dengan naskah.

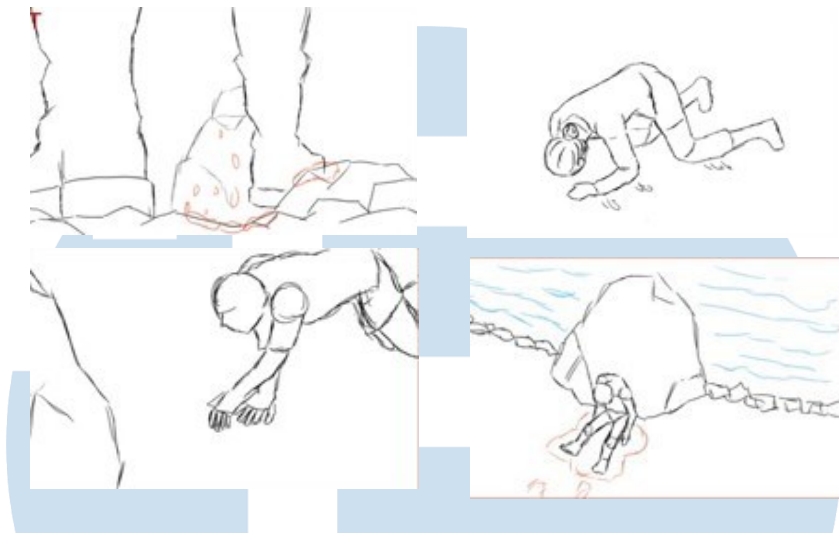


Gambar 3. 9 Pemilihan *Camera Angle* dan *Camera Shot*
(Sumber : dokumentasi pribadi)

Sebelum merancang *shot design*, penulis mencoba mencari gambaran atau referensi film terutama *genre* drama agar mendapatkan *shot* sesuai dengan visual yang diinginkan. Setelah mendapatkan referensi yang sesuai penulis mulai mencari tahu mengenai *shot design* tersebut dan mencocokkan teori yang bersangkutan. Dari observasi yang dilakukan penulis menemukan teori yang sesuai dengan yang diinginkan, seperti teori utama yaitu *shot design* yang berhubungan dengan *camera angle* serta jenisnya *frontal angle shot*, *high angle shot*, dan *low angle shot*, serta teori *camera shot* seperti *close up*, *extreme close up*, *medium shot* dan *full shot*. Setelah itu penulis memulai merangkai *scene* dengan referensi dan teori-teori yang sudah didapatkan. Dalam proses pembuatan *storyboard* tentu terdapat revisi agar *shot* yang dibuat lebih sesuai dengan narasi cerita yang ada.

e. Eksplorasi *Camera Angle* dan *Camera Shot*

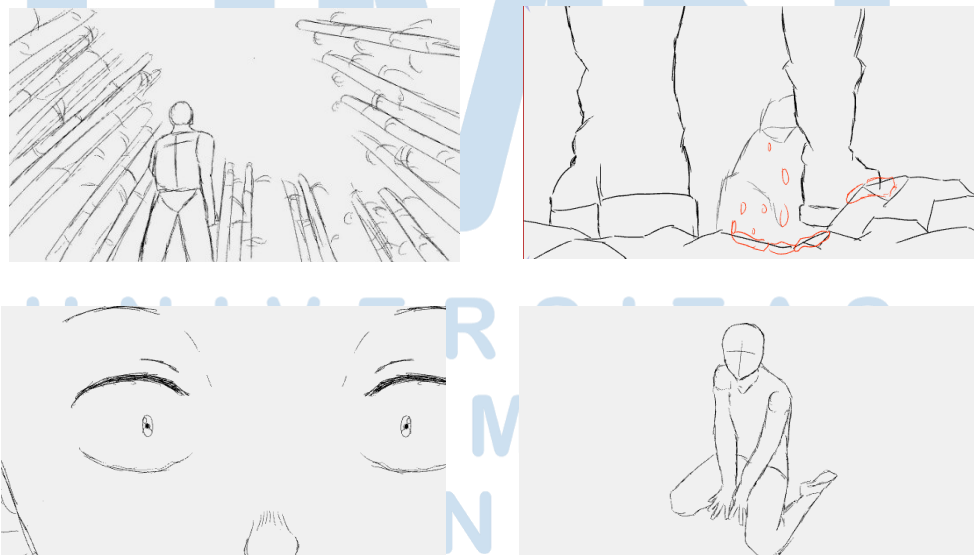
Setelah itu penulis memulai merangkai *scene* dengan menggunakan referensi dari film-film seperti *Maquia: When the Promised Flower Blooms* (2018), *Grave of the Fireflies* (1998), *A Silent Voice* (2016), dan *Josee, Tiger and Fish* (2020) lalu juga menggunakan teori-teori yang sudah didapatkan seperti teori utama yaitu *shot design*, *camera angle*, dan *camera shot*. Sedangkan untuk teori pendukungnya adalah teori mengenai *storyboard*, superioritas, dan inferioritas. Dalam proses pembuatan *storyboard* hal yang pertama kali dilakukan adalah menggunakan hasil observasi sebagai acuan untuk pembuatan *shot*. Dengan memperhatikan jenis *camera angle* dan *camera shot* yang digunakan pada referensi. Setelah itu baru masuk ke dalam tahap menggambar *storyboard*.



Gambar 3. 10 *Storyboard Scene 8 Shot 1,2,3,4* (sebelum revisi)
(Sumber : dokumentasi pribadi)

Berikut adalah gambar *storyboard* sebelum revisi, *storyboard* pada versi awal ini masih merupakan proses awal dalam melakukan eksplorasi *shot* pada *storyboard*. Sehingga pada versi awal ini penggunaan jenis *camera angle* dan jenis *camera shot* masih belum sesuai untuk menunjukkan konsep superioritas dan inferioritas.

2. Produksi:



Gambar 3. 11 *Storyboard Scene 8 Shot 1,2,3,4* (sesudah revisi)
(Sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 3. 12 Scene 8 Shot 1,2,3,4 (final)

(Sumber : dokumentasi pribadi)

Dalam proses merancang *storyboard*, Hal yang berikutnya yang harus diperhatikan setelah menentukan jenis *camera angle* dan *camera shot* adalah peletakan subyek dan *environment* pada rancangan *storyboard*. Untuk peletakan subyeknya yaitu tokoh utama Yuan Yi akan diletakan dengan posisi serta jarak yang sesuai dengan *camera angle* dan *camera shot* yang ada pada bagian referensi. Hal ini juga berlaku untuk bagian *environment*. Tujuan dari penggunaan referensi yang telah ada tersebut adalah agar susunan serta perancangan *shot* yang ada dapat saling terhubung serta dapat menjelaskan konsep dari superioritas dan inferioritas. Selain itu pemilihan *angle shot* dan *camera shot* pada proses revisi juga berpengaruh dalam menciptakan atau menegaskan konsep superioritas dan inferioritas.

3. Pascaproduksi:

Pada tahap pascaproduksi setelah proses tahapan animasi 2D dan 3D *environment* jadi dilanjutkan dengan tahapan *compositing* dan *editorial*. Di sini lah racangan-racangan *shot* yang awalnya bermula *storyboard* pada akhirnya dapat direalisasikan menjadi animasi final.