

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Karya ilmiah ini disusun menggunakan metode penciptaan berbasis pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif mengacu pada penggalian makna melalui konsep, definisi, karakteristik, metafora, simbol, serta berbagai aspek deskriptif lainnya (Firmansyah, 2021). Dengan demikian, pendekatan ini berorientasi pada proses pemaknaan atau interpretatif.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, dalam bentuk video satwa, film animasi pendek, serta animasi singkat yang digunakan sebagai media iklan. Temuan dari proses observasi tersebut akan menjadi dasar dan acuan utama dalam tahap perancangan serta produksi karya.

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

Iklan parfum Terran dirancang dengan bentuk video animasi looping yang berdurasi kurang lebih 30 detik. Pemilihan bentuk iklan tersebut dilakukan berdasarkan karakteristik konten video pendek yang diminati di media sosial, yaitu berdurasi pendek, repetitif, dan mudah dipahami. Iklan animasi parfum Terran ini akan diunggah melalui akun resmi Terran di *Instagram* dan *Tiktok* dengan tujuan untuk menarik perhatian calon konsumen. Iklan ini juga sekaligus memperkenalkan tema dari tiap varian parfum Terran melalui pembangunan suasana dan narasi secara visual.

Dalam proses produksi, iklan ini memanfaatkan beberapa software sesuai dengan tahapan kerja animasi. *Procreate* dan *Ibis Paint X* digunakan dalam tahapan pengembangan konsep. Selanjutnya, proses *keytweening* dan *clean-up* dilakukan menggunakan *Clip Studio Paint* dan *Toonboom Harmony*. *Motion graphic*, koreksi visual, serta *final compositing* dilakukan melalui *Adobe After Effects* untuk memastikan keselarasan warna dan kualitas akhir animasi. Iklan parfum Terran menggunakan ukuran kanvas 1080 x 1920 pixel atau aspek rasio 9:16 dalam

kualitas HD agar sesuai dengan standar video yang digunakan di platform media sosial.

Dari segi visual, animasi ini menggunakan gaya ilustrasi dengan efek cat air (*watercolor effect*) sebagai estetika utama. Pemilihan gaya tersebut mendukung kesan lembut, natural, dan artistik sehingga sesuai dengan citra merek Terran yang mengangkat keindahan budaya Asia Timur sebagai identitas visualnya. Selain itu, efek cat air memberikan kesan organik yang sesuai dengan konsep keharuman alam yang menjadi fokus utama dari produk parfum Terran.

Proyek animasi ini terdiri dari empat video dengan tema yang berbeda, yaitu *Hanami*, *Water Blossom*, *Tea Ceremony*, dan *Mandarin*. Masing-masing tema digunakan berdasarkan latar budaya dan suasana alam yang terinspirasi dari negara-negara di Asia Timur. Latar dari tiap video disesuaikan dengan karakteristik geografis dan budaya yang relevan. Pemilihan fauna lokal juga digunakan untuk memperkuat kesan realistis dan tenang.

Pendekatan ini dilakukan untuk menekankan nilai budaya dan memperkaya pengalaman visual. Narasi dalam animasi dirancang tanpa alur cerita linear. Fokus utama adalah pada penyampaian suasana alam yang menenangkan, realistis, dan imersif, sehingga audiens dapat merasakan pengalaman yang sesuai dengan karakteristik aroma masing-masing parfum. Pendekatan *non-narrative* dipilih karena terbukti efektif dalam menciptakan konten yang singkat tetapi tetap komunikatif dan mudah dipahami oleh audiens di media sosial. Secara strategis, konsep animasi ini disesuaikan dengan target pasar Terran, yaitu perempuan remaja hingga dewasa yang memiliki ketertarikan kepada budaya Asia Timur dan menyukai produk parfum bernuansa artistik. Penggunaan visual yang lembut, estetik, dan menenangkan diharapkan untuk meningkatkan hubungan emosional audiens, memperkuat identitas merek, dan mendorong minat konsumen terhadap parfum Terran.

3.2.1. Pembuatan animasi

a. Pencarian Referensi dan Observasi

Awal mula produksi animasi ini terinspirasi dari sebuah tren terkenal di berbagai media sosial, dimana banyak kreator di media sosial membuat interpertasi mereka dalam sebuah video animasi singkat yang memiliki fitur looping, bersekiar sekitar 10-15 detik. *Looping* merujuk pada fitur dimana akhir dari sebuah video animasi bersambung kembali dengan awal video, sehingga membuat kesan video yang tidak pernah selesai.

Karakteristik utama yang ditemukan di animasi *looping* adalah pergerakan yang minimalis, komposisi visual yang stabil, dan gaya visual yang khas pada penggambaran suasana. Fenomena tersebut memberikan wawasan yang penting terhadap bagaimana konten visual yang berdurasi singkat tetap dapat digunakan untuk menyampaikan perasaan atau pesan tertentu secara efektif sekaligus tetap memiliki daya tarik estetis yang kuat kepada penonton, menjadikan tren animasi *looping* menjadi landasan awal untuk mengembangkan proyek animasi Terran. Proyek animasi ini menggunakan prinsip-prinsip yang seringkali terlihat di tren animasi *looping*, seperti pengulangan dan fokus terhadap atmosfer, menghasilkan sebuah karya visual yang imersif dan menghibur.

Dalam konteks produksi, sebuah karya tidak hanya fokus terhadap fungsi estetika, namun juga harus mempertimbangkan fungsi komunikatif yang dapat menjadikan karya animasi menjadi representasi sebuah citra merek. Melalui konsiderasi akan pergerakan yang minimal namun bermakna, pemilihan gaya visual, serta penyusunan komposisi visual yang mendukung tema, karya animasi yang dikembangkan oleh Terran diharapkan untuk dapat secara efektif merepresentasikan identitas merek dan aroma khas pada setiap parfum.

Penggunaan format *looping* memberikan keunggulan dalam strategi pemasaran digital. Konten dengan gerakan yang berulang cenderung meningkatkan perhatian penonton, memicu keinginan mereka untuk menonton ulang, serta memperkuat impresi mereka terhadap citra merek. Format ini juga

selaras dengan preferensi penonton di platform media sosial seperti Instagram dan TikTok, sehingga memungkinkan Terran untuk menjangkau audiens yang lebih luas melalui penyajian konten yang efisien namun tetap komunikatif. Dengan demikian, maka pendekatan animasi looping tidak hanya relevan secara estetis, namun juga secara strategis mendukung tujuan pemasaran dan penguatan identitas merek Terran.



Gambar 3. 1 Bentuk animasi loop. Sumber: misato08280(2025)

Dalam konteks karakterisasi visual, animasi *looping* yang beredar di media sosial umumnya menampilkan karakter hewani dengan desain yang menggemaskan. Karakter berbentuk hewan memiliki daya tarik emosional yang lebih kuat, sehingga dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan penonton terhadap konten tersebut. Dengan pertimbangan ini, maka proyek animasi Terran akan menggunakan karakter hewan dalam penciptaannya. Penentuan jenis hewan yang dipakai dalam proyek animasi Terran diselaraskan dengan tema khas masing-masing aroma parfum yang terinspirasi dari budaya berbagai negara Asia Timur. Setiap varian parfum dihubungkan dengan hewan tertentu yang memiliki makna simbolis yang sesuai, sehingga karakter yang ditampilkan tidak sekedar menarik secara visual, namun juga dapat menjadi representasi naratif dari citra aroma yang dibawa oleh setiap parfum.

Varian *Hanami* yang terinspirasi dari budaya Jepang divisualisasikan melalui karakter kucing yang sering dikaitkan dengan kehangatan, keberuntungan, serta kedekatan dengan kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang. Varian *Water Blossom* yang terinspirasi dari budaya Tiongkok

digambarkan dengan karakter *red crowned crane*, seekor burung yang secara tradisional melambangkan keanggunan dan ketenangan. Varian *Mandarin* yang terinspirasi dari budaya Korea Selatan direpresentasikan oleh seekor burung sebagai simbol dinamika alam. Varian Tea Ceremony yang terinspirasi dari esensi budaya Asia Timur secara keseluruhan dilambangkan dengan kelinci yang secara simbolis identik dengan kelembutan dan ketenangan.

Untuk menghasilkan karya animasi yang konsisten dan meyakinkan dalam penggambarannya, maka proses perancangan karakter dilanjutkan dengan riset secara observasi terhadap pola pergerakan hewan-hewan tersebut. Observasi dilakukan dengan menonton sejumlah video yang menampilkan gerakan hewan yang bersangkutan, baik dalam dunia nyata, dan dalam animasi. Melalui perbandingan antara video berkecepatan normal dan video yang diperlambat, karakteristik gerak yang spesifik seperti cara kucing menggerakkan ekor, ritme kepak sayap burung yang sangat cepat hingga sulit ditangkap mata, dan gerakan tubuh *Red crowned crane* serta kelinci menjadi lebih jelas terlihat. Hasil observasi ini kemudian disederhanakan dan diadaptasi ke dalam format animasi *looping*, menciptakan gerakan yang dihasilkan secara keseluruhan tampak alami namun tetap sesuai dengan kebutuhan estetika.

Selain melakukan observasi melalui media-media video, penulis juga memanfaatkan pengalaman personal dengan hewan peliharaan sebagai sumber acuan tambahan. Penulis memiliki peliharaan kucing yang turut diamati perilaku dan pola geraknya untuk mendukung proses perancangan pergerakan karakter. Hasil observasi memberikan keterangan bahwa pada umumnya Kucing sering menunjukkan cara berkomunikasi melalui gerakan di ekor. Selain itu, kucing yang berada dalam mode memburu (*predatory mode*) menunjukkan perilaku khas seperti mengibaskan ekornya secara ritmis sambil mempertahankan fokus pandangan pada suatu objek tertentu. Gerakan ekor kucing yang konstan serta tatapan yang tajam menjadi indikator visual yang relevan untuk diterjemahkan ke dalam gerakan karakter kucing pada animasi Terran. Observasi langsung ini membantu penulis memahami dinamika gerak yang muncul secara alami,

sehingga adaptasi gerak dalam animasi dapat mempertahankan kesan realistik meskipun disederhanakan untuk kebutuhan visual.



Gambar 3.2 Video untuk observasi gerak kucing. Sumber: TomandMimi (2024)

Berbeda dengan kucing, burung memiliki pola gerak yang jauh lebih cepat, dinamis, dan kompleks, terlebih pada bagian tubuh, sayap, dan kepala. Banyak di antara gerakan tersebut berlangsung dalam tempo yang sangat tinggi sehingga sulit untuk diamati secara langsung oleh mata kasat manusia. Untuk mengatasi keterbatasan atas situasi tersebut, penulis kembali melakukan observasi melalui video-video satwa unggas yang kemudian dibandingkan antara versi kecepatan normal dan versi yang diperlambat. Perbandingan ini memungkinkan identifikasi gerakan halus yang sebelumnya sulit untuk dinotis, seperti ritme kepakan sayap, perubahan posisi tubuh selama terbang atau hinggap, serta gerakan kecil yang berfungsi sebagai penyesuaian keseimbangan. Informasi ini menjadi dasar penting untuk merancang pola gerak karakter burung dalam animasi, sehingga meskipun karakter tampil dalam gaya ilustrasi yang sederhana, mereka tetap memiliki kualitas gerak yang hidup dan natural.



Gambar 3.3 Video untuk observasi gerak burung. Sumber: 99girl (2017)

Setelah pemilihan karakter fauna ditetapkan, tahap berikutnya adalah melakukan observasi terhadap gaya visual yang selaras dengan identitas brand

Terran serta konsep animasi yang akan dikembangkan. Penulis mencari sejumlah referensi animasi pendek yang banyak diunggah di platform YouTube, terutama karya-karya dengan estetika yang dekat dengan tema Asia Timur. Beberapa referensi yang menjadi contoh adalah animasi “The Little Poet” karya Toh, “Wings” oleh Gothfrog, dan “Under This Luminous Sky” karya Emilyamiao.

Ketiga karya tersebut memiliki karakteristik visual yang serupa, yaitu penggunaan tekstur yang menyerupai sapuan kuas (*brushstrokes*), baik pada latar, objek, maupun karakter. Tekstur ini memberikan kesan lembut, organik, dan artistik yang kuat, serta menghadirkan atmosfer visual yang mirip dengan gaya lukisan tradisional Asia Timur. Kemiripan dari beberapa gaya visual ini menjadi pertimbangan penting dalam pengembangan animasi Terran, karena tekstur sapuan kuas tidak hanya memperkuat hubungan estetis dengan tema parfum yang mengangkat budaya Asia Timur, tetapi juga memberikan identitas visual brand Terran yang konsisten dan mudah dikenali. Penggabungan tekstur kuas, palet warna yang tenang, dan komposisi yang lembut mendukung tujuan Terran untuk menghadirkan animasi yang tidak hanya komunikatif dari sisi pemasaran, tetapi juga menarik secara artistik dan relevan dengan narasi aroma yang ingin disampaikan.



Gambar 3.4 Referensi visual. Sumber: Gothfrog (2019), Toh (2023), Emilyamiao (2022)

b. Pembuatan *Keyframes*

Setelah seluruh referensi dalam bentuk video terkumpul dan konsep dasar animasi ditetapkan, proses produksi dilanjutkan dengan tahap perancangan visual yang dimulai dari pembuatan *character design* serta *shot design*, untuk menjaga konsistensi proses animasi. Produksi animasi dilakukan dengan menggunakan aplikasi Clip Studio Paint EX dengan *frame rate* sebanyak 24 *frames per second*. Pemilihan 24 *frames per second* berfungsi untuk menjaga standar kecepatan animasi. Namun, meskipun demikian, gaya animasi yang dikembangkan tidak mengutamakan kelancaran gerak sepenuhnya. Berdasarkan referensi gaya animasi yang digunakan, penulis mengadaptasi karakteristik gerakan yang cenderung berkeksan *choppy* atau tampak patah-patah. Efek visual ini sengaja dipilih untuk meniru gaya ilustratif dari animasi-animasi pendek yang menjadi inspirasi dasar proyek animasi kali ini, serta untuk memperkuat kesan tekstural yang selaras dengan estetika sapuan kuas khas Asia Timur. Untuk memperoleh efek gerakan *choppy* tersebut, penggunaan *in-between frames* secara sengaja diminimalisir.

Animasi dibuat menggunakan teknik *animate on threes*, yaitu setiap gambar baru muncul setiap tiga frame. Dengan demikian, meskipun animasi berjalan pada 24 fps, perubahan gambar hanya terjadi delapan kali per detik. Teknik ini menghasilkan ritme gerak yang tampak lebih terputus-putus, memberikan kesan manual dan artistik, serta memungkinkan karakter dan latar belakang tetap terlihat sebagai bagian dari komposisi visual yang statis namun hidup. Pendekatan ini juga memberikan keunikan tersendiri pada animasi



Gambar 3.5 Tampilan workspace animasi. Sumber: Penulis (2025)

Terran karena menggabungkan unsur tradisional dari ilustrasi Asia Timur dengan metode animasi digital modern.

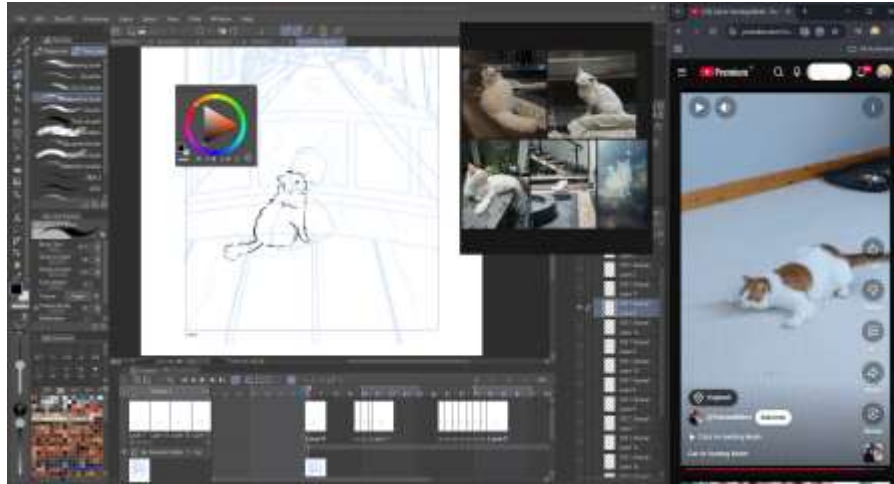
Dalam proses pengerjaan animasi *Hanami*, penulis memulai dengan membuat rangkaian rancangan awal dan sketsa sangat kasar yang berfungsi sebagai eksplorasi visual terhadap berbagai pose dan perilaku kucing yang akan digunakan dalam animasi. Sketsa ini mencakup banyaknya variasi gerakan, ekspresi, serta interaksi karakter dengan lingkungan, sehingga penulis dapat menilai kesesuaian masing-masing opsi dengan tema serta suasana yang ingin dibangun hanya dari melihat keharmonisan komposisi. Dari sekian banyaknya pose- pose alternatif yang dihasilkan oleh penulis, akhirnya penulis memilih pose kucing yang hanya terdiam sambil menatap ke arah atas dengan ekor yang bergerak perlahan. Pemilihan pose ini didasarkan atas pertimbangan estetika dan naratif, terutama karena gerakan yang minimal namun penuh makna tersebut selaras dengan *environment* yang telah dirancang, di mana pada salah satu sisi terdapat pepohonan yang memunculkan suasana tenang dan kontemplatif.



Gambar 3.6 sketsa kasar pose kucing. Sumber: Penulis (2025)

Selain itu, pose tersebut dianggap paling representatif terhadap konsep parfum *Hanami* itu sendiri, yang terinspirasi dari tradisi masyarakat Jepang dalam merayakan mekarnya bunga sakura (*Hanami*) yang adalah sebuah

inspirasi dibalik nama aroma *Hanami* Terran. Dalam perayaan tersebut, penduduk lokal dan para pengunjung biasanya duduk beramai-ramai untuk



Gambar 3.7 Pengerjaan keyframe *Hanami*. Sumber: Penulis (2025),
TomandMimiyoutube.com (2024)

menikmati pemandangan indah yang dihasilkan oleh pohon sakura yang bermekaran, sebuah kegiatan yang menggambarkan momen harmonis antara manusia dan alam. Dengan menempatkan karakter kucing dalam pose yang sedang melihat ke atas seolah mengamati guguran kelopak sakura, penulis berupaya menangkap esensi peristiwa *Hanami* sebagai simbol ketenangan, keindahan, dan keselarasan alam. Pendekatan ini memastikan bahwa animasi tidak hanya memiliki koherensi visual, tetapi juga menyampaikan pesan emosional yang sesuai dengan identitas parfum *Hanami*.

Referensi yang digunakan dalam pembuatan animasi *Hanami* mengacu kepada video yang menampilkan gerakan ekor kucing ketika berada dalam kondisi fokus atau mode memburu. Selain video, penulis juga memanfaatkan dokumentasi pribadi berupa foto-foto kucing peliharaan yang diambil dari berbagai sudut pandang, mulai dari tampak samping, hingga sudut tiga perempat.

Foto-foto ini menjadi acuan penting untuk memastikan bahwa bentuk tubuh, proporsi, dan siluet kucing dalam animasi tidak hanya konsisten, tetapi juga tetap mudah dikenali meskipun divisualisasikan dalam gaya ilustrasi yang

sederhana. Proses pengerjaan animasi *Hanami* berlangsung relatif lebih cepat, yakni sekitar satu hari, karena jenis gerakan yang ditampilkan sangatlah sederhana, dan hanya memfokuskan pada ayunan ekor. Meskipun begitu, penulis tetap melakukan pengecekan ulang pada setiap *keyframe* untuk memastikan transisi gerak berjalan harmonis dan sesuai dengan atmosfer lembut yang ingin dicapai.



Gambar 3.8 *keyframe Hanami beserta referensi. Sumber: Penulis (2025)*

Dalam proses pengerjaan animasi *Mandarin*, yang menampilkan karakter utama berupa seekor burung, penulis memulai dengan menyusun rancangan awal dalam bentuk catatan kasar sebagai acuan dasar pengembangan animasi. Berbeda dengan animasi *Hanami* yang menggunakan eksplorasi visual melalui sketsa pose, rancangan awal, *Mandarin* lebih berfokus pada penulisan adegan dalam bentuk skenario singkat yang menggambarkan alur gerak yang akan dianimasikan.

Pendekatan ini digunakan untuk memastikan bahwa arah gerakan burung, interaksi karakter dengan objek, serta komposisi adegan dapat direncanakan secara sistematis sebelum masuk ke tahap visualisasi yang lebih mendetail. Tahap selanjutnya adalah mengumpulkan referensi aksi burung yang relevan dengan adegan yang ingin ditampilkan. Untuk animasi ini, penulis memilih menggambarkan “gerakan burung yang terbang kemudian hinggap pada sebuah keranjang berisi jeruk”.

Referensi utama diperoleh melalui sebuah video TikTok yang menampilkan burung dalam keadaan terbang dengan gerakan yang jelas dan mudah dianalisis. Video tersebut digunakan untuk mempelajari pola kepak sayap, ritme gerakan, dan perubahan sudut sayap saat burung memperlambat

laju terbangnya sebelum mendarat. Selain itu, penulis turut menganalisis posisi kaki burung ketika sedang terbang dan saat bersiap hinggap.



Gambar 3.9 Referensi burung Long tailed tit Bird. Sumber: strange_facts_Of_the_world tiktok.com (2025)

Setelah melakukan observasi secara mendetail terhadap referensi gerakan burung, penulis kemudian menyusun bentuk dan siluet dasar pergerakan dengan membuat garis pendukung sebagai lintasan utama burung saat terbang dan hinggap pada keranjang berisi jeruk. Dalam proses penyusunan *keyframe*, penulis menerapkan prinsip “*pose to pose*” dari *12 Principles of Animation* dengan menetapkan pose-pose utama seperti kepakan sayap pada titik tertinggi, pose transisi di tengah lintasan, hingga pose perlambatan saat mendekati titik mendarat. Penulis juga mengadaptasi teknik dasar *bouncing ball* sebagai gerakan dan posisi mendasar sebelum memperjelas bentuk bola menjadi siluet burung. Melalui penerapan prinsip *pose to pose*, dan struktur ritme dari *bouncing ball*, rangkaian gerakan burung dapat dibangun secara terarah dalam animasi varian *Mandarin*.



Gambar 3.10 Sketsa kasar keyframe Mandarin. Sumber: Penulis (2025)

Ketika seluruh sketsa kasar telah selesai dibuat, penulis melanjutkan proses produksi dengan membuat sketsa yang lebih rapi sebelum masuk pada tahap *in between*. Pada tahap ini, penulis mengacu pada desain karakter yang telah dikembangkan sebelumnya, sekaligus memanfaatkan referensi visual utama dari burung yang lebih spesifiknya spesies “*Long tailed Tit Bird*”. Burung ini dipilih karena memiliki visual yang khas layaknya seperti sebuah kapas, serta ekor yang panjang sehingga memberikan siluet yang menarik dan mudah dikenali ketika dianimasikan. Proses pembuatan sketsa dilakukan dengan menggambar ulang bentuk dasar burung di atas sketsa kasar sebelumnya, namun menggunakan warna yang berbeda dan lebih kontras. Pembuatan sketsa rapi mencakup beberapa langkah tambahan yang wajib dilakukan seperti posisi lengkungan tubuh saat terbang, bentuk dan arah kaki dalam keadaan berbeda.



Gambar 3.11 keyframe Mandarini. Sumber: Penulis (2025)

Animasi *Tea Ceremony* memiliki proses pengerjaan yang relatif lebih sederhana karena komposisi shot yang telah dibuat melalui storyboard menampilkan environment yang cukup ramai, sehingga karakter kelinci

dirancang dengan aksi yang minimal agar menjaga keseimbangan visual. Untuk mendukung konsep tersebut, kelinci ditampilkan dalam posisi atau aksi tidur sehingga tidak memerlukan rangkaian gerakan yang kompleks. Penulis kemudian melakukan observasi mengenai perilaku kelinci saat tertidur dan menemukan bahwa salah satu gerakan alami yang tetap muncul selalu adalah gerakan pada area hidung. Karena gerakan ini sangat minimal dan repetitif, proses animasinya dapat digambarkan dengan hanya dua *keyframe*, posisi hidung mengarah ke bawah dan posisi hidung mengarah ke atas.



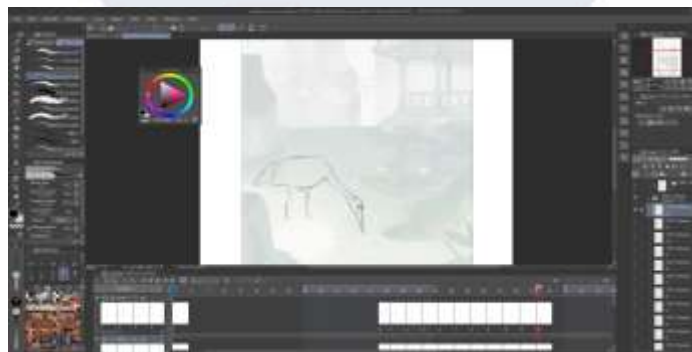
Gambar 3.12 *keyframe Tea Ceremony*. Sumber: Penulis (2025)

Animasi terakhir, yaitu *Water Blossom*, dikerjakan dengan mengacu pada referensi yang sangat mendetail karena setiap gerakan burung dibuat menyerupai video *red crowned crane* yang sedang minum. Pendekatan ini diperlukan karena kembali mengingat bahwa pergerakan unggas yang dimana meskipun memiliki ciri-ciri serupa seperti contohnya leher yang panjang atau tubuh yang besar, tetap menunjukkan variasi gerak yang spesifik. Untuk mencapai pergerakan yang akurat, penulis kembali menggunakan metode pembuatan siluet dasar seperti yang diterapkan dalam animasi *Mandarin*, yaitu dengan merancang bentuk siluet sebelum menentukan *keyframe*. Proses animasi kemudian dikembangkan menggunakan teknik *pose to pose*, sehingga setiap perubahan gerakan terutama gerakan pada leher, kepala, dan posisi tubuh saat meminum air dapat divisualisasikan secara berurutan dan konsisten, menghasilkan animasi yang halus, terstruktur, dan realistis.



Gambar 3. 13 *sketsa kasar keyframe Water Blossom*. Sumber Penulis (2025)

Setelah seluruh sketsa kasar *keyframe* selesai dibuat, penulis melanjutkan dengan pembuatan sketsa yang lebih rapi untuk memperjelas dan mendefinisikan fitur dari *red crowned crane*. Berbeda dengan animasi lainnya, proses pembuatan *keyframe* untuk *Water Blossom* dilakukan pada kanvas yang terpisah, dibandingkan saat pengerjaan *keyframe* di animasi- animasi lainnya keberadaan latar belakang dihapuskan dengan tujuan mempermudah penulis agar dapat fokus saat proses pengerjaan gerakan sekaligus menyesuaikannya dengan referensi visual. Setelah seluruh *keyframe* selesai, rangkaian dari setiap *keyframe* tersebut kemudian dipindahkan ke kanvas baru yang kali ini dimasukkan kembali desain latar belakang oleh *environment artist*. Pada tahap ini, posisi dan ritme gerakan disesuaikan kembali agar selaras dengan konsep visual dan alur adegan yang telah dibuat oleh *storyboard artist*, sehingga komposisi akhir animasi sesuai dengan arah kreatif yang direncanakan.



Gambar 3.14 *keyframe Water Blossom*. Sumber: Penulis (2025)

c. Pembuatan *In between*

Pada tahap pembuatan *in between*, prosesnya secara umum lebih ringan bagi penulis, dibandingkan pembuatan *keyframe* karena struktur gerak utama sudah ditentukan melalui pose-pose penting yang menjadi acuan dasar animasi. Namun, meskipun secara teknis lebih sederhana, tahap ini tetap membutuhkan ketelitian dalam menentukan *timing* dan jumlah frame agar karakter animasi Terran yang bercirikan nuansa “*choppy*” dapat tercapai. Gaya animasi “*choppy*” sendiri dicapai melalui pembatasan jumlah *in between* dan

penggunaan *timing* seperti *animate on twos* dan *animate on threes*, yang menyebabkan gerakan terasa patah namun tetap estetik dan sesuai dengan tren animasi loop pendek yang banyak ditemukan di media sosial. Oleh karena itu, setiap animasi dalam proyek ini memiliki pendekatan *in between* yang berbeda sesuai dengan kebutuhan gerak, karakter, dan konteks visual dalam setiap masing-masing adegan. Pada animasi *Hanami*, pembuatan *in between* dilakukan secara selektif dengan memadukan atau mengkombinasikan kedua teknik *timing on animation* yaitu teknik *on twos* beserta *on threes*. Gerakan ekor kucing menjadi fokus utama yang dianimasikan dengan ritme yang khas untuk menampilkan karakter kucing yang sedang memperhatikan sesuatu dengan fokus. Ketika ekor naik, penulis menggunakan *on twos*, setelah itu gerakan transisi saat posisi ekor turun kembali dengan menggunakan *on threes*. menghasilkan perpaduan gerakan yang minim namun tetap komunikatif.



Gambar 3.15 Frames *Hanami*. Sumber: Penulis (2025)

Pada animasi *Tea Ceremony*, kebutuhan *in between* jauh lebih sederhana dibandingkan animasi lainnya karena karakter kelinci memang dirancang dengan gerakan minimalis untuk mengimbangi environment yang kaya detail. Berdasarkan observasi terhadap perilaku kelinci saat tertidur, penulis mengidentifikasi bahwa gerakan hidung pada kelinci merupakan satu-satunya elemen gerakan dinamis yang konsisten serta relevan untuk dianimasikan. Dengan hanya dua *keyframe* utama dimana posisi hidung naik dan turun, penulis menambahkan hanya satu *frame in between* untuk memperhalus transisi gerak. Namun karena gaya animasi yang “choppy”, semua *frame in between* tersebut ditahan selama tiga detik atau menggunakan teknik *timing animate on threes*. Pendekatan ini efektif dalam menciptakan gerakan halus namun tetap minimal, sambil kembali memastikan animasi menyatu dengan komposisi visual *Tea Ceremony* yang membawakan suasana yang damai, hangat, dan penuh dengan ketenangan.



Gambar 3.16 16 frames Tea Ceremony. Sumber: Penulis (2025)

Sementara itu, animasi *Water Blossom* memiliki kompleksitas *frames* yang berbeda karena seluruh gerakannya sangat bergantung pada referensi video *red crowned crane* yang sedang minum. Mengingat karakteristik unggas yang memiliki pola gerak unik, *in between* dibuat berdasarkan referensi yang mendetail terhadap setiap gerakan burung dalam video. Penerapan timing yang diterapkan dalam animasi adalah berupa *animate on threes*, penulis berusaha menjaga ritme gerakan tetap terasa seperti animasi *loop* dengan nuansa “choppy”. Keberadaan *frame In between* memfokuskan target pergerakan terlebih pada pergerakan leher dan kepala, sehingga setiap perpindahan posisi dapat terlihat natural ketika burung menunduk, minum air, lalu kembali lagi mengangkat kepalanya. Pendekatan terstruktur ini membuat animasi *Water Blossom* menjadi salah satu yang paling presisi dalam proyek ini, karena setiap detail gerakan dirancang untuk menyerupai perilaku burung aslinya.



Gambar 3.17 17 frame Water Blossom. Sumber: Penulis (2025)

Berbeda dengan ketiga animasi sebelumnya, animasi *Mandarin* tidak memerlukan *in between* tambahan. Hal ini disebabkan oleh sifat gerakan burung yang cepat dan dinamis, sehingga *keyframe* yang dibuat menggunakan teknik *pose to pose* sudah menggambarkan alur gerak secara jelas tanpa memerlukan tambahan *in between*. Setiap pose penting dirancang mengikuti jalur gerak burung ketika terbang dan mendarat di keranjang jeruk, sehingga transisi antara pose tetap menghasilkan ilusi gerakan yang hidup tanpa *in between*. Selain itu, teknik *pose to pose* memungkinkan penulis mengatur ritme gerakan secara langsung dari satu pose ke pose berikutnya.