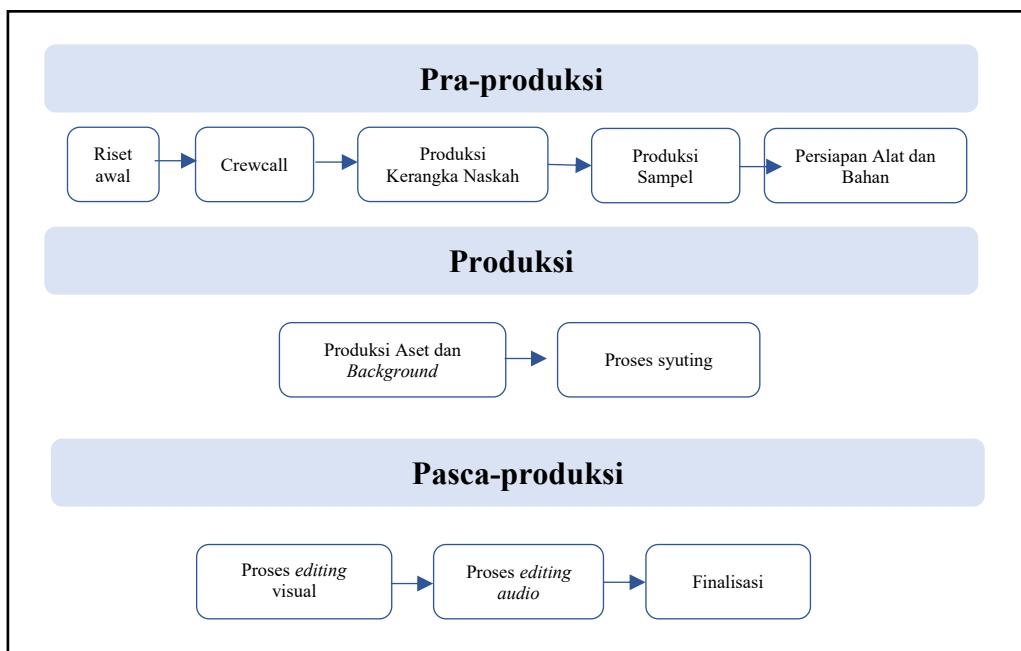


## BAB III

# PROSES BERKARYA

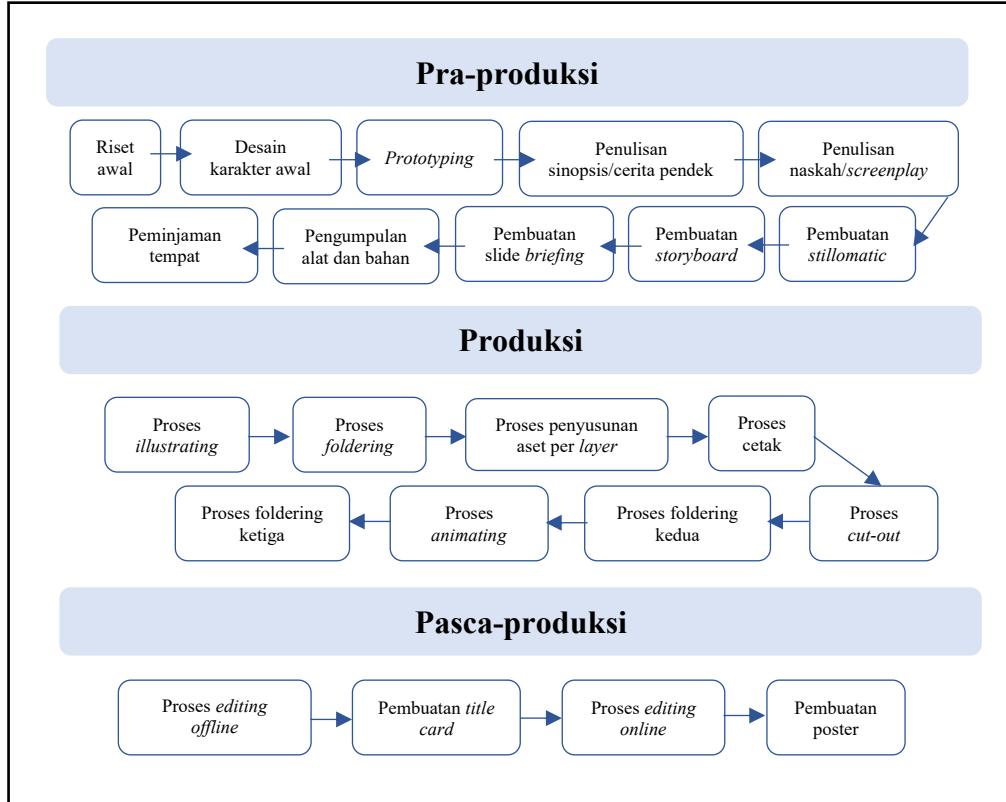
### 3.1 Rencana Penciptaan

Untuk memproduksi karya animasi yang terstruktur, pencipta menggunakan tiga tahapan produksi umum dalam penciptaan film animasi, yaitu tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Berikut merupakan rancangan *pipeline* produksi sebelum memulai produksi aslinya :



Bagan 4 - Rancangan *Pipeline* Produksi  
(Sumber: Dokumentasi Pencipta)

Setelah menyelesaikan proses pasca-produksi, rancangan *pipeline* produksi mengalami beberapa penyesuaian sesuai keadaan di lapangan, yang akhirnya menghasilkan *pipeline* produksi final seperti berikut :



Bagan 5 - *Pipeline* Produksi Final  
(Sumber: Dokumentasi Pencipta)

### 3.1.1 Tahap Pra-produksi

Tahap pra-produksi (Pre-production) adalah tahap untuk mempersiapkan semua yang dibutuhkan sebelum memulai proses animasi. Berikut adalah rincian tahap *pre-production* yang digunakan untuk membentuk gagasan-gagasan yang akan digunakan dalam penciptaan animasi :

#### 1. Studi Literatur dan Kaji Banding Media

Di tahap ini, pencipta melakukan observasi berupa analisis materi The Hero's Journey pada mata kuliah *Storytelling by Design*, melakukan studi literatur dan kaji banding media untuk menemukan pesan utama yang dibutuhkan audiens yang akan disampaikan dalam karya penciptaan film animasi yang diproduksi.

## **2. Perbandingan Ide**

Di tahap ini, pencipta melakukan perbandingan atas pilihan-pilihan yang ditemukan pada tahap sebelumnya dan memilih pilihan terbaik yang akan diimplementasikan pada karya yang akan diproduksi.

## **3. Brainstorming Ide Pilihan**

Tahap ini dilakukan setelah mendapatkan gambaran dari masalah yang akan diangkat. Di tahap ini, pencipta mulai menentukan media penyampaian yaitu film animasi. Pencipta lalu mulai menyusun gagasan awal untuk memberikan gambaran singkat sebelum memproduksi *prototype* atau sampel karya.

## **4. Produksi Prototype**

Tahap *prototype* adalah tahap dimana pencipta memproduksi sampel karya dari tahap *brainstorming* ide sebelumnya. Di tahap ini, pencipta melakukan uji coba dengan membuat beberapa sampel berupa sampel karakter dan sampel adegan. Sampel karakter dan adegan akan diproses menjadi sebuah *prototype* yang akan di uji coba atau ditayangkan di tahap selanjutnya.

## **5. Penayangan Terbatas**

Tahap ini merupakan tahap dimana hasil *prototype* yang sudah selesai produksi akan ditayangkan secara terbatas pada audiens pertama di seminar proposal. Tahap ini dapat menentukan apakah *prototype* yang telah diproduksi dapat dilanjut ke fase produksi final atau bahkan ternyata terbukti tidak efektif dalam penyampaiannya. Hal tersebut dapat diketahui melalui review atau kritik dan saran dari audiens.

### **3.1.1 Gagasan Penciptaan**

Di tahap ‘*Brainstorming* Ide Pilihan’ sebelumnya, pencipta merancang gagasan-gagasan sebagai berikut :

## 1. Gagasan Teknik Animasi dan Gaya Visual

Teknik animasi yang digunakan dalam penciptaan film animasi pendek ‘Desa yang Serakah’ adalah teknik *paper cut-out stop motion*. Gagasan awalnya adalah membuat *puppet* atau boneka karakter dengan media kertas, yang di setiap poin gerak tubuhnya dipasang paku untuk memberikan kesan ‘karakter yang digerakkan’.



Gambar 3.1 - Gagasan Awal Penggunaan  
Paku sebagai Poin Gerak Puppet  
(Sumber: Pinterest)

Namun, setelah mencoba membuat *prototype* dengan teknik tersebut, pencipta akhirnya beralih dengan material lain yaitu penggunaan Tack-It sebagai poin gerak karakter karena hasil pergerakannya yang lebih *seamless*, fleksibel dan efisien.



Gambar 3.2 - Gagasan Final Penggunaan Tack-It  
sebagai Poin Gerak Puppet  
(Sumber: Dokumentasi Pencipta)

Untuk memproduksi asset *puppet* maupun *background* yang dibutuhkan dalam animasi dengan teknik tersebut, pencipta membutuhkan referensi visual untuk menentukan gaya ilustrasi. Gagasan awalnya adalah menggunakan gaya ilustrasi pensil warna bertekstur. Pencipta memilih gaya ini karena ingin mengadopsi konsep buku cerita yang bergerak. Gagasan awal karakternya pula merupakan gaya ilustrasi *vintage* dengan fitur sedikit mengadopsi karikatur, yaitu proporsi anggota badan terutama kepala dan muka yang dilebih-lebihkan, sehingga memunculkan kesan yang aneh namun unik.



Gambar 3.3 - Gagasan Awal  
Gaya Ilustrasi Karakter  
(Sumber: Pinterest)

Namun, pada proses produksi finalnya, pencipta mengubah style ilustrasi menjadi gaya ilustrasi *woodcut* dengan pewarnaan monokromatis. Hal ini dilakukan karena konsep buku gambar yang bergerak masih bisa didapatkan dengan gaya ilustrasi tersebut, dengan waktu penggeraan yang lebih cepat sehingga lebih efisien.



Gambar 3.4 - Gagasan Final Gaya Ilustrasi Karakter  
(Sumber: Arsip Pencipta)

Adapun untuk ilustrasi *background*, gagasan awalnya adalah menggunakan kertas bermotif dan kertas bertekstur yang dipotong sesuai kebutuhan adegan. Penggunaan motif dan material kertas yang beragam ini bertujuan sebagai pembeda antara karakter dan *background* yang digunakan, selain sebagai elemen tambahan dalam adegan.



Gambar 3.5 – Gagasan Awal Gaya Ilustrasi *Background*  
(Sumber: Pinterest)

Setelah mencoba menerapkan gagasan tersebut pada tahap *prototype*, pencipta akhirnya memutuskan untuk tidak menggunakan gaya ilustrasi *background* tersebut di produksi final dan memutuskan untuk memadukan gaya ilustrasi karakter dengan *background* dengan gaya ilustrasi *woodcut*. Hal ini dikarenakan proses pembuatan aset *background* cukup memakan waktu yang lama sehingga tidak cocok untuk diterapkan pada produksi animasi dengan waktu yang sangat singkat.



Gambar 3.6 - Gagasan Final Gaya  
Ilustrasi *Background*  
(Sumber: Arsip Pencipta)

Untuk tipografi title card atau judul utama, pencipta menggunakan font ‘Westminster Gotisch’ yang memiliki karakteristik lekukan *vintage* pada bentuk fontnya.

## Westminster Gotisch

Gambar 3.7 - Font Westminster Gotisch  
(Sumber: FFonts)

### 2. Gagasan Audio

Dalam aspek audio, gagasan awal film animasi pendek ‘Desa yang Serakah’ ini adalah dengan menggabungkan konsep audio di film lawas dan cerita dongeng. Alih-alih menggunakan suara *voiceover* untuk dialog karakternya, pencipta menggunakan *dialogue screen* atau kartu dialog, yang lazim digunakan di film-film era bisu.



Gambar 3.8 - Contoh Dialogue Screen pada Film Bisu  
(Sumber: Pinterest)

Namun, dibanding dengan film bisu seutuhnya yang hanya menggunakan musik sebagai pengiring suaranya, film ‘Desa yang Serakah’ menggabungkan antara penggunaan kartu dialog, narasi dongeng, dan *sound effect* agar menghasilkan gaya penceritaan yang lebih menarik dan beragam.

Untuk *scoring* atau musik pengiring, gagasan awal adalah dengan menggunakan musik klasikal. Adapun referensi gubahan

scoring yang pencipta rencanakan adalah scoring yang digunakan dalam film Korea Selatan ‘Lady Vengeance’ (2005) yang turut menceritakan perjuangan wanita melawan ketidakadilan.

Namun karena pencipta ingin menggabungkan musik klasik dengan unsur Indonesia, pencipta akhirnya memutuskan untuk menggubah *scoring* baru yang menggunakan instrumen gamelan sebagai unsur representatif Indonesia.

### **3. Gagasan Cerita**

Gagasan awal cerita adalah penceritaan berbentuk dongeng yang mengandung unsur mitos. Untuk membangun struktur penceritaan, pencipta menggunakan teori The Hero’s Journey yang lazim digunakan pada penceritaan dengan unsur mitos atau magis. Sinopsis cerita yang akan dibangun dalam penciptaan film animasi ‘Desa yang Serakah’ menceritakan seorang perempuan sebatang kara yang ingin memperbaiki kehidupannya yang hancur namun terjebak pada suatu desa yang ternyata merupakan sebuah kultus.

#### **3.1.2 Tahap Produksi**

Di tahap produksi, ilustrator memulai proses ilustrasi sesuai dengan adegan yang telah ditentukan pada *stillomatic* atau *storyboard*. Setelah ilustrasi rampung, pencipta melakukan proses produksi aset, dimulai dari proses pencetakan, lalu dilanjutkan dengan proses *cutting*, proses pemotongan ilustrasi yang telah dicetak pada kertas. Setelah dipotong-potong dan di susun sesuai *storyboard*, pencipta sebagai animator lalu memulai proses *animating*, yaitu proses penggerakan karakter dan background sesuai adegan.

Scoring artist juga mulai mengerjakan gubahan lagu sambil proses *animating* berjalan. Seluruh crew melakukan tugasnya secara berdampingan sehingga proses produksi adegan rampung sesuai dengan *stillomatic* atau *storyboard* yang telah direncanakan pada proses pra-produksi. Tahap ini

ditutup oleh pengelompokan asset foto yang sudah diambil di proses *animating* sesuai shot, agar memudahkan proses *convert* ke video di tahap selanjutnya.

### 3.1.3 Tahap Pasca-produksi

Di tahap pasca produksi, seluruh adegan yang telah dirampungkan pada proses produksi yang masih berupa kumpulan gambar pencipta *convert* atau gabungkan menjadi sebuah video yang utuh sebagai *offline editor*. Pencipta lalu mengedit *draft cut* atau film yang sudah berupa adegan cut-to-cut lengkap sesuai durasi yang sudah ditentukan pada proses pra-produksi. Di tahap offline editing ini, pencipta juga melakukan penginputan *sound effect*, narasi, dan *scoring* yang telah dikerjakan *scoring artist*.

Setelah *draft cut* rampung, pencipta melanjutkan proses *online editing* dengan melakukan penambahan elemen visual efek (VFX), transisi, *overlay*, maupun efek suara tambahan untuk menyempurnakan editing film. Pencipta juga melakukan finalisasi *editing* sehingga ke tahap *credit title*.

Film yang sudah selesai diedit lalu pencipta tinjau kembali. Untuk mendapatkan revisi yang objektif, pencipta lalu memberikan hasil editing film kepada beberapa kenalan di bidang berbeda yang lalu memberikan masukan. Masukan tersebut lalu pencipta terapkan kembali dengan melakukan revisi *editing* sehingga hasil akhir pun didapatkan.