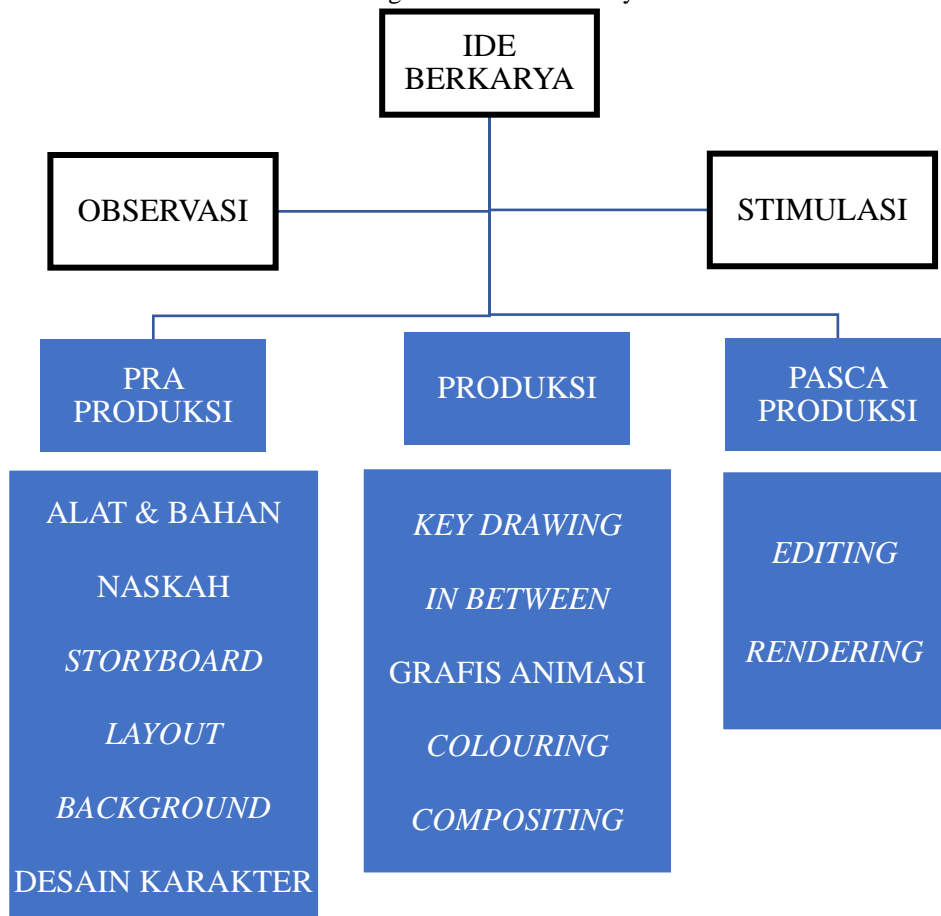


### BAB III METODE PENCIPTAAN

Dalam bab ini, penulis akan menjelaskan proses dalam menghasilkan karya yang terdiri dari ide berkarya, stimulasi, pra produksi, proses, hingga pasca produksi. Dalam pembuatan video animasi “*Elphis Tavern*” ini penulis memperhatikan gagasan dalam penciptaan karya dengan seksama dengan membagi tahapan pekerjaan penciptaan karya menjadi tiga tahapan dengan mengikuti metode yang dijelaskan oleh Partono Soenyoto (2017, Hal. 45-107) dalam buku “Animasi 2D”, yaitu: pra-produksi, proses produksi, dan pasca-produksi, dimana dalam setiap tahapannya terdiri dari beberapa komponen alur pengerjaan. Berikut bagan yang penulis buat yang telah disesuaikan dengan metode Partono Soenyoto:

#### A. BAGAN PENCIPTAAN

Bagan 3.1 Proses Berkarya



## B. IDE PENCIPTAAN

Langkah awal dalam menciptakan suatu karya seni rupa yaitu merupakan sebuah ide atau gagasan. Ide atau gagasan dalam penciptaan karya animasi “*Elphis Tavern*” ini berasal dari rasa kekhawatiran dan prihatin penulis terhadap banyaknya kasus mengenai bunuh diri dan juga depresi, khususnya pada masa terjadinya pandemi COVID-19 dimana terjadinya ekonomi yang menurun di kehidupan masyarakat karena aturan pembatasan, banyaknya korban PHK, dan kehilangan orang tersayang karena COVID-19. Seperti yang dijelaskan artikel berikut:

“WHO Sebut Pandemi COVID-19 Sebabkan Tingkat Depresi Naik 25% ”

Sumber: okezone.com

Tanggal Publis: Selasa, 15 Maret 2022

Penulis: Pradita Ananda

LAPORAN terbaru yang dirilis Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menyebutkan terjadi peningkatan prevalensi secara global dalam hal kecemasan dan depresi. Mereka yang mengalami depresi tercatat mencapai 25 persen pada tahun pertama pandemi Covid-19.

Laporan singkat tersebut mencakup perkiraan dari studi terbaru Global Burden of Disease, yang menunjukkan bahwa situasi pandemi telah berdampak secara tidak proporsional terhadap kaum muda dan perempuan.

Meningkatnya kecemasan dan depresi pada masyarakat global tersebut, merupakan tekanan yang belum pernah terjadi sebelumnya yang mana disebabkan oleh isolasi sosial akibat pandemi.

Perasaan seperti kesepian, takut terinfeksi Covid-19, penderitaan dan kematian untuk diri sendiri dan orang yang dicintai, kesedihan setelah berduka, hingga merasa khawatir soal keuangan semuanya ini disebut sebagai faktor yang menyebabkan kecemasan dan depresi.

Mengutip Ny Post, dari catatan WHO, faktor kelelahan bahkan menjadi pemicu utama pemikiran bunuh diri di kalangan kelompok para petugas kesehatan. Disebutkan pula, orang-orang dengan kondisi kesehatan fisik tertentu sebelumnya lebih berpeluang mengalami gejala gangguan mental.

Berdasarkan catatan WHO, terjadinya peningkatan prevalensi masalah kesehatan mental ini bertepatan dengan terganggunya layanan kesehatan mental dan juga kondisi neurologis.

Banyak negara juga yang melaporkan adanya gangguan besar dalam layanan penyelamatan jiwa untuk kesehatan mental, termasuk untuk soal pencegahan bunuh diri.

Direktur Jenderal WHO, Dr. Tedros Adhanom Ghebreyesus mengatakan sebetulnya data tentang dampak pandemi pada kesehatan mental masyarakat dunia ini hanya sedikit terlihat dari yang sebenarnya. “Informasi yang kami miliki sekarang tentang dampak Covid-19 pada kesehatan mental dunia hanyalah puncak gunung es,” ujar Dr. Tedros.

Ia menegaskan, fakta ini semestinya bisa menjadi sinyal jelas bagi semua negara di dunia agar lebih memperhatikan kesehatan mental rakyatnya. “Ini adalah peringatan bagi semua negara untuk lebih memperhatikan kesehatan mental dan melakukan tugas yang lebih baik dalam mendukung kesehatan mental populasi penduduk mereka,” pungkasnya.

Bunuh diri merupakan salah satu tindakan yang sangat merugikan. Karena tidak hanya menghilangkan nyawa sendiri, tetapi juga bisa berhubungan dengan orang-orang terdekat korban. Regis Machdy menjelaskan dalam bukunya yang berjudul “*Loving the Wounded Soul*” menjelaskan bahwa setiap individu yang mempunyai pemikiran untuk melakukan bunuh diri atau *suicide thought* tidak sepenuhnya ingin melakukan bunuh diri (2019, Hal. 67). Pemikiran bunuh diri bukanlah pemikiran yang mendadak, pemikiran ini kadang bisa terjadi sehari-hari atau bertahun-tahun lamanya. Ketika seseorang akan melakukan bunuh diri, bukan hanya pemikiran bagaimana cara mereka mati, tapi mereka mempertanyakan takdir, memikirkan resiko dari kematian itu sendiri.

Bunuh diri juga dianggap sebagai suatu kejahatan dalam sudut pandang agama. Dalam agama islam sendiri menjelaskan dalam al-Qur’an Surat An-nisa ayat 29:

وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

*“Dan janganlah kamu membunuh dirimu, sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu”*

Begitu pula juga dalam tatanan sosial masyarakat menganggap bahwa bunuh diri adalah perbuatan yang sangat tercela. Namun disatu sisi kita tidak bisa hanya menyalahkan penderita depresi atau seseorang yang ingin melakukan bunuh diri, tetapi kita juga dapat mencoba untuk memahami dan mempelajari latar belakang dari sisi penderita terutama yang ada disekitar kita.

Maka dengan penjelasan yang sudah dijabarkan diatas, penulis membuat animasi *“Elphis Tavern”* sebagai bentuk kesadaran bagaimana yang dirasakan seseorang yang menghadapi depresi di kehidupan sehari-harinya. Kita sebagai bagian dari tatanan masyarakat seharusnya dapat memberi kontribusi untuk dapat menolong orang yang sedang mengalami depresi sesuai dengan keilmuan yang kita punyai, dengan pendekatan interaksi sosial ataupun secara keagamaan. Sehingga penderita depresi tidak merasa terasing dalam kesendirian.

Dengan beberapa penjelasan tersebut dan banyaknya kasus bunuh diri yang terjadi, penulis kemudian mencari informasi dan mempelajari mengenai depresi. Penggarapan karya bersumber dari buku, jurnal *online*, internet, bertanya dengan psikolog / psikiater mengenai depresi. Selain mencari informasi mengenai depresi, penulis juga mempelajari mengenai animasi dan juga belajar untuk menguasai beberapa aplikasi animasi dan editing video seperti Blender, Krita, dan Adobe Premiere. Hal tersebut dilakukan agar dapat mengembangkan ide awal menjadi lebih matang dan dapat menggarap karya secara maksimal sehingga mendapatkan hasil karya seni yang dapat dinikmati semua orang.

Setelah mempelajari mengenai depresi, penulis kemudian melanjutkan dengan pengolahan gagasan. Pengolahan gagasan merupakan proses kreatif seorang seniman dalam pemikirannya menjadi sebuah karya seni, yang dapat dikatakan juga sebagai tindak lanjut dari sebuah ide dimulai dengan memperhatikan faktor eksternal dan internal, sampai pada proses pembuatan karya. Dalam pengolahan gagasan, penulis menyusun narasi cerita, karakter, dan juga pembuatan storyboard, kemudian di proses dalam sebuah karya animasi.

### **C. OBSERVASI**

Penulis melakukan observasi dengan memperhatikan perilaku dan mendengarkan beberapa cerita mengenai seseorang yang mengidap depresi, dengan observasi tersebut penulis dapat membuat cerita yang disesuaikan dan disederhanakan agar penonton dapat memahami makna dalam animasi 2D ini. Penulis memerhatikan juga beberapa video teknik pembuatan animasi, sinematografi, dan beberapa animasi pendek yang ada di *Youtube* sebagai acuan inspirasi berkarya dan mendapati dua animasi pendek yang menjadi inspirasi penulis dalam pembuatan animasi “*Elphis Tavern*”, yaitu animasi “*The Train Ride Home*” animasi *thesis* karya Cwasont dan “*Overcomer*” animasi karya Hannah Grace.

### **D. STIMULASI BERKARYA**

Stimulasi dapat disebut juga dorongan dalam penciptaan suatu karya. Dengan beberapa stimulus dapat menambah inspirasi dalam menciptakan karya seni atau memacu kreatifitas dan inovasi dalam proses penciptaan karya tersebut.

Pada tahapan ini penulis melakukan beberapa kegiatan dan mencari informasi untuk mendapatkan inspirasi atau rangsangan kreatifitas. Penulis menargetkan penonton pada masyarakat umum, khususnya bagi para pendamping atau masyarakat yang dilingkungan sekitarnya terdapat pengidap depresi. Penulis juga melihat beberapa film pendek animasi di internet, mendengarkan atau membaca pengalaman hidup seseorang yang mempunyai depresi, melihat karya ilustrasi karakter melalui *website pinterest*, dan melakukan studi literatur yang berhubungan dengan gagasan ide diatas.

### **E. PRA PRODUKSI**

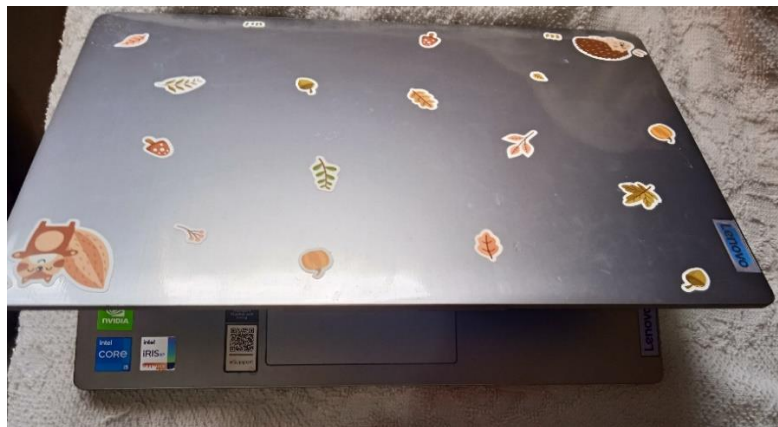
Setelah melakukan observasi dan stimulus dalam upaya pembuatan karya, penulis kemudian megolah gagasan. Pengolahan gagasan menggunakan media digital, baik dari sisi penulisan, sketsa hingga visual animasi.

## 1. Alat dan Bahan

Alat dan Bahan yang digunakan dalam penciptaan karya animasi merupakan perangkat lunak dan perangkat keras yang dimiliki penulis. Berikut alat dan bahan yang digunakan:

### a. Laptop

Dalam membuat penciptaan karya animasi, alat yang paling utama adalah Laptop karena dari tahap sketsa, penyusunan ide, proses berkarya, editing, hingga render semua dilakukan menggunakan Laptop. Laptop yang digunakan penulis adalah model *Lenovo ideapad slim 3* berwarna *gray* dengan spesifikasi, processor menggunakan *11<sup>th</sup> Gen Intel® Core™ i5-1135G7 @ 2.40GHz (8 CPUs), ~2.4GHz*, dengan memori sebesar *8192 Mega Byte*, media penyimpanan hardisk sebesar *640 Giga Byte*, dengan grafis tipe *Intel® Iris® Xe Graphics* dan *NVIDIA GeForce MX350*.



Gambar 3.1 Laptop *Lenovo*  
(Dokumentasi penulis 2022)

### b. Pen Tablet

*Pen tablet* adalah perangkat keras lain yang sangat penting dalam pembuatan penciptaan karya animasi, *Pen tablet* yang digunakan penulis adalah model *XP-Pen Star 03 V2* berwarna hitam, memiliki spesifikasi dengan dimensi berukuran *360mm x 210mm x 8mm* dan dengan area aktif *260 x 170mm*. Memiliki 8 tombol pintas untuk mempermudah menggambar, resolusi *5080LPI* dan berat *610 gram*. *Pen* yang digunakan adalah *battery-free stylus P01*, *pressure sensitivity* dapat mencapai *8192 levels* dan *report rate 266RPS*.



Gambar 3.2 Pentab XP-Pen  
(Dokumentasi Penulis 2022)

c. *Adobe Photoshop 2020*

Pada awal penciptaan karya animasi “*Elphis Tavern*” penulis menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop 2020* untuk membuat desain karakter, storyboard dan latar tempat. Namun dikarenakan *Adobe Photoshop* bukanlah perangkat lunak yang tepat untuk pembuatan animasi. Maka penulis mengganti perangkat lunak lain yang lebih baik dalam pembuatan animasi.



Gambar 3.3 *Adobe Photoshop 2020*  
(<https://id.pinterest.com/pin/37295503155603975/>) [Mei 2022]

d. *Krita*

Penulis membuat proses pembuatan penciptaan karya animasi “*Elphis Tavern*” menggunakan perangkat lunak *Krita 5.0.0* yang merupakan

perangkat lunak gambar gratis dari *web krita.org*. Penulis menggunakan aplikasi ini untuk proses produksi animasi hingga rendering animasi.



Gambar 3.4 Krita  
([https://www.kindpng.com/imgv/hTxJoTo\\_krita-logo-png-transparent-png/](https://www.kindpng.com/imgv/hTxJoTo_krita-logo-png-transparent-png/)) [Mei 2022]

e. Davinci Resolve

Penulis menggunakan *Davinci Resolve versi 17.3.1* sebagai perangkat lunak untuk *editing* dan penambahan *sound effect* dalam animasi “*Elphis Tavern*”. Aplikasi ini dapat digunakan secara gratis dari *website* <https://davinciresolveapp.com/>.



Gambar 3.5 Davinci Resolve  
(<https://www.pngwing.com/id/free-png-adjib/download>) [Juni 2022]

## 2. Naskah Cerita

Naskah merupakan cerita yang diuraikan dengan urutan adegan demi adegan yang dilengkapi dengan tempat / latar, keadaan, dialog, dan juga penokohan, naskah sangat penting karena merupakan dasar dalam pembuatan cerita. Langkah awal dalam pembuatan naskah cerita adalah menentukan tema cerita yang kemudian

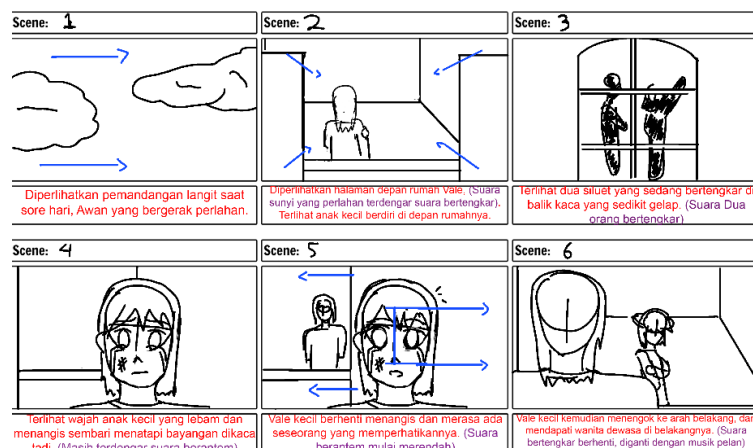


dikembangkan menjadi alur atau kerangka cerita. Pengumpulan ide naskah Sebagian besar diambil dari buku, film animasi, dan beberapa pengalaman pribadi.

“*Elphis Tavern*” menceritakan mengenai Vale, gadis yang mengidap depresi dan mendapatkan bantuan dari Tutu, pemilik dari bar *Elphis Tavern*. Tema cerita dari “*Elphis Tavern*” adalah cerita fiksi, karakter, tempat atau latar belakang dalam cerita ini tidak nyata.

### 3. *Storyboard*

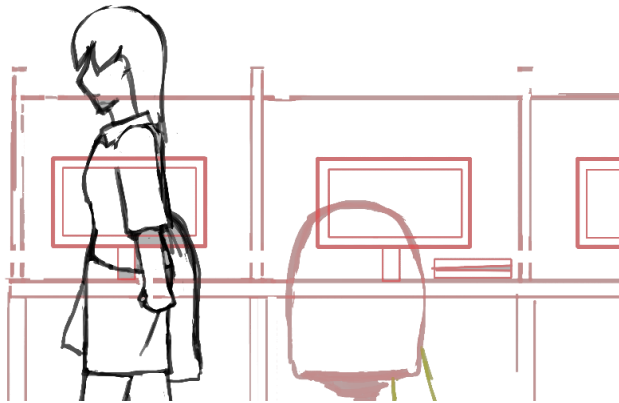
*Storyboard* adalah tahap menerjemahkan gambar yang biasanya disertai arahan dan dialog yang mempresentasikan pengambilan gambar beserta urutannya yang akan dilakukan dalam produksi film atau animasi, *storyboard* berisikan adegan-adegan yang penting untuk memudahkan visualisasi video dan memperkirakan jenis *shot* yang akan digunakan.



Gambar 3.6 *Storyboard*  
(Dokumentasi penulis 2021)

### 4. *Lay out*

*Lay out* adalah tata letak desain, rancangan, atau posisi *stage* dalam animasi sehingga menghasilkan visual yang menarik. Fungsi dari *lay out* dalam animasi adalah untuk memperjelas suatu adegan yang sudah digambarkan dalam *storyboard*.



Gambar 3.7 *Layout Karakter dengan background*  
(Dokumentasi Penulis 2021)

## 5. *Background*

*Background* atau latar belakang adalah salah satu unsur yang penting dalam animasi. *Background* digunakan untuk memperjelas keadaan atau situasi dalam suatu adegan. *Background* di tentukan terlebih dahulu agar dapat memudahkan untuk menggambar karakter/adegan dalam *keyframe*.



Gambar 3.8 Salah satu *Background* dalam "*Elphis Tavern*"  
(Dokumentasi Penulis 2021)

## 6. *Desain Karakter / Character Design*

Karakter adalah suatu karya grafis 2D maupun 3D. Karakter di desain untuk animasi menyangkut pertunjukan gerak dan emosi, karakter merupakan pembawa cerita dalam sebuah pertunjukan. Sebuah karakter dibangun atau di desain berdasarkan tuntutan naskah atau skenario.

Adanya tahap ini karena penulis telah memahami keseluruhan naskah cerita, setelah melakukan observasi dari beberapa sumber, sehingga memberikan penjelasan mengenai sifat dan watak dari karakter yang akan dibuat. Ada banyak

beberapa karakter figuran dalam cerita ini, namun karakter hanya berfokus kepada Vale dan Tutu sebagai tokoh utama dan tritagonis (karakter pembantu).



Gambar 3.9 Vale & Tutu  
(Dokumentasi penulis 2021)

## F. PROSES BERKARYA

Setelah melakukan pra produksi seperti diatas, kemudian dilanjutkan dengan merealisasikan elemen visual akhir dalam bentuk animasi 2D.

### 1. *Key Drawing*

*Key-motion* atau *take* adalah suatu gerakan inti dalam suatu adegan dalam animasi, ada juga istilah *key pose* untuk menentukan gerakan animasi yang berulang, tahap ini menjadi point penting untuk menentukan proses *in between*. *Key motion* biasanya diposisikan pada awal, tengah atau akhir *keyframe*, tergantung dengan adegan dalam animasi.



Gambar 3.10 Salah satu contoh *Key-Motion*  
(Dokumentasi Penulis 2021)

## 2. *In between*

*In between* adalah beberapa gambar yang serupa yang masing-masing memiliki perbedaan kecil, sehingga menimbulkan ilusi pergerakan diantara dua *keyframe*. Dalam membuat *in between* yang harus diperhatikan adalah *keyframe* awal dan akhir, karena gerakan *keyframe* awal harus terhubung dengan gerakan *keyframe* akhir



Gambar 3.11 Proses *In-between*  
(Dokumentasi Penulis 2021)

## 3. **Grafis Animasi**

Setelah proses *Layout* hingga *in between*, selanjutnya adalah proses *clean up* gambar. *Clean up* adalah proses membersihkan/menghaluskan gambar *frame* agar memperindah/memperjelas adegan di dalamnya dengan cara menduplikat gambar.



Gambar 3.12 Proses *Clean up*  
(Dokumentasi Penulis 2022)

## 4. *Coloring*

Tahap terakhir dalam produksi animasi adalah *coloring* atau pewarnaan. Setelah menyelesaikan *clean up*, proses selanjutnya adalah *coloring*, dalam proses ini penulis mewarnai adegan dalam *keyframe*, penulis juga memperhatikan *light* dan *shadow* dalam pewarnaan *keyframe*.



Gambar 3.13 Proses *Coloring*  
(Dokumentasi Penulis 2021)

## 5. *Compositing*

*Compositing* atau komposit merupakan proses penggabungan elemen visual yang terpisah menjadi satu gambar. Dalam proses ini penulis mengkompositkan *background* dengan karakter yang sebelumnya Digambar secara terpisah.

## B. PASCA PRODUKSI

Setelah melewati tahap pra produksi dan proses produksi, berikutnya adalah tahap pasca produksi, dimana dalam tahap ini adalah tahap *finishing* dalam pembuatan penciptaan karya film pendek animasi “*Elphis Tavern*”.

### 1. *Editing*

Tahap ini adalah tahap penyelesaian atau *finishing* sebelum melakukan rendering video animasi. Dimana penulis mengedit keseluruhan penciptaan karya agar terlihat lebih menarik dan dapat dinikmati, penulis mengedit dimulai dari diperhatikannya kembali *layout* cerita, komposisi, *sound effect* atau *backsound*, serta pencahayaan dari video.

### 2. *Rendering*

*Rendering* merupakan tahap akhir dalam pembuatan video animasi, dimana tahapan ini mengkalkulasikan semua objek, warna, background, suara serta penggerakan objek ke dalam sebuah format video.