

PUBLIKASI
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PEMBUATAN *ANIMATIC* DAN *KEYFRAME* FILM
“VOLCANID: RISE OF THE GARUDHA” YANG
BERKARAKTER MELALUI GESTUR DAN EKSPRESI**



Tabita Sekar Melati
NIM 1900283033

Pembimbing:

1. Arif Sulistiyono, M.Sn.
2. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2022

**HALAMAN PENGESAHAN
PUBLIKASI TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI**

Judul:

PEMBUATAN ANIMATIK DAN *KEYFRAME* FILM “VOLCANID: RISE OF THE GARUDHA” YANG BERKARAKTER MELALUI GESTUR DAN EKSPRESI

Disusun oleh:
Tabita Sekar Melati
NIM 1900283033

Publikasi Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi (Kode Prodi: 90446), Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal
...**11 JUL 2022**.....

Pembimbing I


Arif Sulistiyono, M.Sn.
NIDN 0022047607

Pembimbing II


Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0023078811

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP 19801016 200501 1 001

Pembuatan *Animatic* dan *Keyframe* pada Film “Volcanid: Rise of The Garudha” yang Berkarakter melalui Gestur dan Ekspresi

Tabita Sekar Melati
Arif Sulistiyono, M.Sn.
Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.

Program Studi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jl. Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul, 55188. Daerah Istimewa Yogyakarta,
Indonesia
tabitasekarm@gmail.com

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Proyek film animasi “VOLCANID: RISE OF THE GARUDHA” mengangkat tema makna dan kisah dari motif batik, khususnya motif batik garuda, yang disampaikan melalui media hiburan yang diwarnai dengan unsur fantasi dan aksi. “VOLCANID: RISE OF THE GARUDHA” menceritakan petualangan Vien, Fiona, Zad, Abel, dan Joey. Mereka membentuk band “The Stupid Aliens” dan banyak mengunggah konten mengenai makhluk mitologi ke situs *streaming video*. Hal ini menarik perhatian organisasi rahasia tempat menyelidiki makhluk mitologi yang disebut “Volcanid” dan berakhir dengan direkrutnya kelima orang anggota “The Stupid Aliens” untuk menjadi pengumpul data makhluk mitologi yang disebut “Mythcatcher”. Suatu hari setelah menyelesaikan pekerjaannya, “Mythcatcher” mendapati diri mereka berpindah tempat ke dunia para dewata di masa lalu setelah menyelip ke dalam ruang penyimpanan baju zirah Garudha. Mereka bertemu dengan pemilik baju zirah tersebut, Garudeya, dan setuju untuk membantunya mendapatkan tirta amerta demi menyelamatkan ibunya dan saudaranya kaum paksi dari perbudakan Dewi Kadru dan anaknya para naga.

Di dalam pembuatannya, film “VOLCANID: RISE OF THE GARUDHA” menggunakan teknik *hybrid*, yaitu sebuah teknik penggabungan animasi 3 dimensional (3D) dengan animasi 2 dimensional (2D). Teknik animasi 3D

digunakan untuk menghemat waktu pengerjaan karakter figuran, dan pergerakan objek serta kamera dalam film, sedangkan teknik animasi 2D menjadi teknik utama untuk menganimasikan karakter-karakter dalam film. Salah satu keunggulan penggunaan teknik 2D dalam menganimasikan karakter dalam film adalah fleksibilitas yang didapat dalam menggambarkan ekspresi dan aksi karakter dibandingkan jika menggunakan teknik 3D. Fleksibilitas ini akan sangat berguna untuk mencapai apa yang dapat disebut sebagai animasi yang berkarakter. Bagaimana dapat disebut berkarakter berkaitan dengan karakter manusia sebagai individu yang unik.

Manusia memiliki kepribadian yang berbeda-beda antara satu dengan lainnya. Kepribadian mereka muncul dalam berbagai hal, seperti bagaimana mereka berbicara, bergerak, dan bagaimana mereka merespon sesuatu. Begitu pula tokoh-tokoh yang ada dalam film animasi. Tokoh dalam film animasi cenderung dipersonifikasikan. Walaupun merupakan hewan, mesin, atau makhluk fiksi, tokoh-tokoh ini diberikan karakter, sifat, dan kepribadian yang kompleks seperti manusia asli. Melalui karakter tokoh, cerita akan lebih mudah untuk disampaikan dengan emosi dan interaksi para tokoh tersebut. Untuk dapat menyampaikan emosi dan energi dengan karakter yang berbeda-beda tersebut ke dalam animasi diperlukan gestur dan ekspresi yang tepat dan sesuai dengan kepribadian mereka. Ketika aspek ini dapat dituangkan dalam *animatic* dan *keyframe*, maka keduanya menjadi hidup dan berkarakter. Dapat dibandingkan bila seorang animator menggambar semua gerakan untuk tokoh yang berbeda dengan cara yang sama, yang didapat adalah sebuah adengan yang monoton dan tidak menarik, kumpulan gambar anatomi bergerak tanpa emosi. Karena itu, penting untuk mempelajari bagaimana tokoh dalam film bergerak dan bagaimana sifat mereka serta cara interaksi mereka terhadap suatu objek atau tokoh lainnya.

Animatic dan *keyframe* merupakan tahapan dalam serangkaian pembuatan film animasi. Kedua tahap ini saling berhubungan dalam menentukan alur film animasi. Oleh karena itu, *animatic* merupakan tahap yang

penting dalam pembuatan animasi, dan *keyframe* dengan gestur dan *pacing* yang jelas berpengaruh dalam menghasilkan animasi yang baik.

2. Eksplorasi

a. *Animatic*

“*Animatics, in a word, are video storyboards. They are a way to see the final project in motion before going through the expense of actually shooting or animating it.*” (Simon 2007: 83). Atau dapat diartikan, “*animatic* dapat dikatakan sebagai *storyboard* dalam bentuk *video*. *Animatic* merupakan suatu cara untuk melihat proyek final dalam gerakan sebelum memulai syuting atau menganimasikan.” Kegunaan utama dari *animatic* adalah untuk menentukan *pacing* adegan dalam film.

Pacing merupakan ritme dari suatu adegan, misalkan kecepatan tokoh dan kamera bergerak dalam satu adegan, perpindahan adegan satu ke adegan lainnya, dan waktu yang diperlukan tokoh-tokoh untuk berinteraksi dan merespon skenario yang ada. *Animatic* juga digunakan untuk menyesuaikan *timing* gerakan dengan *audio* dalam film.

b. *Keyframe*

Key adalah gambar utama yang menceritakan adegan yang terjadi. *Key* mengandung gambar awal atau akhir suatu gerakan. Melalui definisi ini, *keyframe* dapat diartikan sebagai *frame* dalam animasi yang berisi gambar utama dari adegan. Jika dispesifikkan lagi, terdapat *keypose* yang merupakan pose atau gestur utama gerakan tokoh.

c. Gestur dan Karakter

Berdasarkan pemaparan Stanchfield (diedit oleh Brodie 2020: 7), gestur merupakan sebuah alat untuk menempatkan tokoh ke dalam perannya. Tokoh film memiliki gestur yang berbeda-beda sesuai dengan karakter mereka. Oleh karena itu, hal yang perlu diperhatikan di dalam menggambar gestur adalah aksi yang dilakukan tokoh dan niat yang ingin dicapai dari aksi tersebut.



Gambar 1. studi gestur tokoh film “VOLCANID: RISE OF THE GARUDHA”

DESAIN KARYA

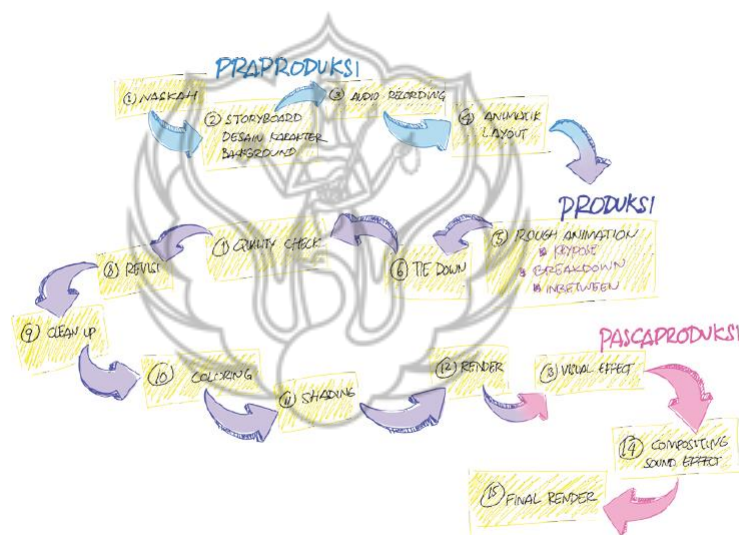
Desain karya adalah kumpulan desain visual dan deskripsi tokoh film “VOLCANID: RISE OF THE GARUDHA”. Proses mengenal tokoh dapat dilakukan menggunakan desain karya. Hasil dari proses ini adalah pemahaman akan karakter dan sifat tokoh yang dapat diimplementasikan ke dalam gestur dan ekspresi yang dianimasikan.

Salah satu bentuk desain karya yang digunakan dalam pembuatan film animasi adalah desain karakter. Desain karakter adalah gambar visual dari tokoh film dan deskripsi karakternya. Deskripsi karakter dapat dibagi ke dalam tiga kategori, yaitu deskripsi fisik tokkroh (fisiologi), deskripsi sifat dan psikis tokoh (psikologi), serta deskripsi kondisi sosial ekonomi tokoh (sosiologi).

PEMBAHASAN

1. Pipeline

Pipeline merupakan sistem urutan kerja dalam produksi film animasi yang harus dilalui hingga mencapai produk akhir. *Pipeline* berguna untuk mengatur jalannya pembuatan film agar sesuai dengan sistem kerja dan agar tidak ada bagian film yang tidak tergarap. *Pipeline* yang perlu diperhatikan oleh seorang *animatic* dan *keyframe artist* berawal dari pembuatan *animatic* hingga *rough animation* pada film “VOLCANID: RISE OF THE GARUDHA”. *Pipeline* disesuaikan sedemikian rupa dengan kondisi tempat bekerja dan anggota yang ada.



Gambar 2. Pipeline kerja pembuatan film animasi

2. Eksperimen dan Analisis *Animatic*

a. Identifikasi Adegan

Identifikasi adegan berdasarkan *storyboard* menghasilkan pemahaman adegan. Melalui *storyboard* digambarkan tokoh Visna yang sedang bertarung melawan monster-monster. Informasi lain yang dapat diambil melalui *storyboard* yaitu gerakan tokoh Visna yang digambarkan lincah. Di dalam proses pembuatannya, sangat umum terjadi perubahan dari *storyboard* ke *animatic*.



Gambar 3. *Storyboard* “VOLCANID: RISE OF THE GARUDHA” oleh Najib Fajar

b. *Breakdown Storyboard*

Breakdown storyboard adalah tahap membedah gambar *storyboard* tiap karakter untuk mempermudah *blocking* dalam perangkat lunak animasi. Tiap bagian *storyboard* di-*import* ke dalam layer yang berbeda pada program animasi dan digunakan untuk *guide* masing-masing tokoh.

c. Riset Referensi Gerakan dan Gestur *Action*

Riset referensi merupakan tahap pengumpulan informasi dan teknik yang dapat membantu dalam menggambar *animatic*. Referensi diperlukan untuk melihat bagaimana garis aksi dan gestur yang mempresentasikan pose pertarungan secara nyata, dan bagaimana pertarungan digambar pada umumnya. Beberapa referensi yang diperlukan adalah model *animatic* pertarungan dan pose-pose yang menggambarkan pergerakan lincah.

d. Menggambar *Animatic*

Animatic yang digambar memiliki *pacing* yang cepat. *Animatic* telah dikembangkan dari *storyboard* dan mengubah gerakan *Visna* yang hanya berlari lurus menjadi lebih bervariasi. Sementara kamera yang hanya satu *cut*, dibagi menjadi beberapa *cut* agar *shot* terlihat lebih hidup. Posisi monster yang semula berdekatan menjadi lebih berjarak untuk memberi kesan lincah saat bergerak. Untuk memberi kesan gerakan yang lincah dan cepat, pada beberapa bagian *Visna* digambar dengan *smears effect*. *Smears effect* adalah efek visual untuk memberi ilusi bergerak pada sebuah gambar. Hasil gambar dengan *smears effect* terlihat kabur atau tidak fokus sesuai arah gerak objek.

3. Eksperimen dan Analisis *Keyframe*

a. Identifikasi Adegan

Identifikasi adegan merupakan tahap *review storyboard* untuk menentukan *blocking* tokoh, dan *review animatic* untuk menetapkan durasi animasi.

b. Riset Referensi Penambang

Riset yang diperlukan untuk membuat *rough animation* meliputi pose dan gestur dari seorang penambang ketika bekerja, dan pose umum duduk berlutut.

c. *Import Layout* dan *Audio Guide*

Layout merupakan gambar petunjuk model tokoh yang digunakan sebagai *keyframe* dengan cara di *tracing* langsung di perangkat lunak animasi. *Audio Guide* adalah kumpulan rekaman dialog yang diisi oleh aktor suara tokoh yang digunakan sebagai petunjuk untuk *lip-sync* animasi.

d. Menggambar Sketsa

Sketsa merupakan gambar yang masih berbentuk dasar dengan tidak memperhatikan detail. Sketsa mengutamakan ide dari gerakan yang dibuat dan *timing*-nya. Pembuatan sketsa animasi menggunakan teknik *pose to pose*, yaitu teknik menggambar animasi dengan pose gerakan yang direncanakan. Gambar pose untuk *keypose* merujuk pada *layout* yang disediakan.

e. Tie Down

Tie down merupakan hasil akhir dari *rough animation*. Proses *tie down* merupakan proses penggambaran detail pada sketsa sesuai dengan desain karakter yang tersedia. *Tie down* juga dilengkapi dengan *shading guide* atau petunjuk bagian dari gambar yang akan diberi efek bayangan agar *color artist* dapat menghemat waktu bekerja.



Gambar 4. *Keyframe* setelah proses *tie down*

KESIMPULAN

Di dalam pembuatan *rough animation* terdapat berbagai teknik dalam membuat *keyframe* dan melengkapinya dengan *inbetween* dan *breakdown* yang mendukung. Untuk dapat menghasilkan *keyframe* dan *animatic* yang sesuai dengan visi sutradara, perlu dilakukan identifikasi isi naskah untuk mendapatkan apa yang ingin disampaikan tokoh, emosi tokoh saat berdialog, dan sifat serta pembawaan tokoh tersebut dalam tiap dialognya. Untuk dapat memahami aspek-aspek tersebut, diperlukan desain karakter lengkap dengan fisiologi, sosiologi, dan psikologi tiap tokoh. Tantangan dalam pembuatan *rough animation* adalah menggambar tokoh sesuai dengan gaya gambar yang telah ditentukan. Untuk mengatasinya, selama proses pembuatan *rough animation*, animator menggunakan gambar referensi

desain karakter untuk memastikan kesesuaian gambarnya dengan desain tokoh. Animator perlu mengerti teknik-teknik dalam menggambar atau *blocking* pada layar, hukum fisik gerak objek dalam dunia nyata dan sejauh apa pergerakan itu dapat didramatisir dalam animasi, serta memiliki pemahaman dari karakter tokoh yang dianimasikannya. Oleh karena itu, animator perlu mengasah kemampuan observasi sekitarnya, dan implementasi hasil observasi ke dalam gambar.



DAFTAR PUSTAKA

2018. *Violet Evergarden Keyframes Collection vol.1*. Jepang: Kyoto Animation.

2018. *Violet Evergarden Keyframes Collection vol.2*. Jepang: Kyoto Animation.

Anno, Hideaki et al. 2000. *Groundwork of Evangelion vol.1*. Jepang: GAINAX.

Anno, Hideaki et al. 2000. *Groundwork of Evangelion vol.2*. Jepang: GAINAX.

Simon, Mark. 2007. *Storyboards Motion in Art*. United States of America: Elsevier.

Stanchfield, Walt. *Gesture Drawing for Animation*. Editor Leo Brodie. Publikasi independen, 2020.

William, Richard. 2012. *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*. New York: Farrar, Straus and Giroux.

