

PUBLIKASI TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PEMBUATAN ANIMATIC STORYBOARD DAN  
PRODUCTION CLEAN UP DALAM FILM  
“VOLCANID : RISE OF THE GARUDHA” EPISODE 1**



**Audrey Nafisa Falihah Furqon**  
NIM 1900272033

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**

**Tahun 2022**

HALAMAN PENGESAHAN  
PUBLIKASI TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

Judul:

PEMBUATAN ANIMATIC STORYBOARD DAN  
PRODUCTION CLEAN UP DALAM FILM  
"VOLCANID : RISE OF THE GARUDHA" EPISODE 1

Disusun oleh:

**Audrey Nafisa Falihah Furqon**  
NIM 1900272033

Publikasi Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 13 Juli 2022

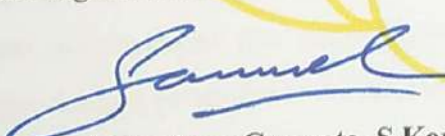
Pembimbing I

  
**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 STORYBOARD DAN  
PRODUCTION CLEAN UP DALAM FILM  
“VOLCANID : RISE OF THE GARUDHA” EPISODE 1**

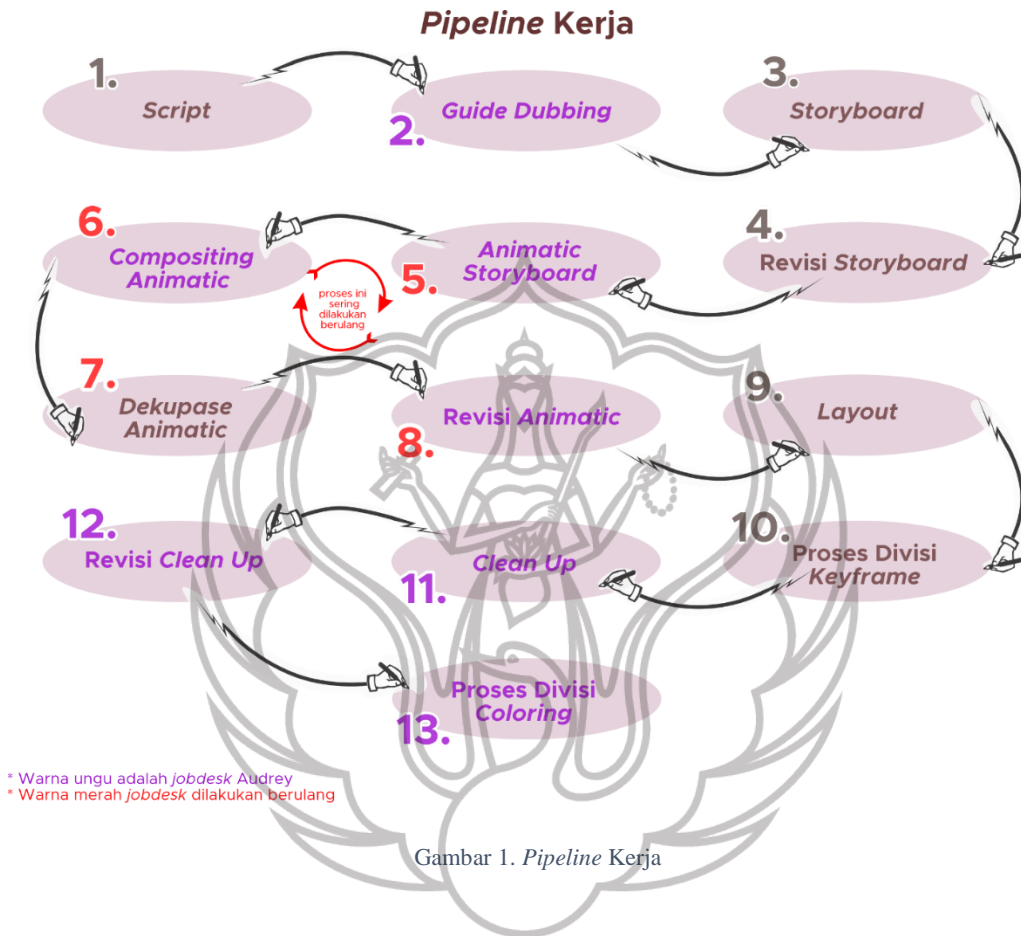
Audrey Nafisa Falihah Furqon  
Arif Sulistiyono, M.Sn.  
Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn

Program Studi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam,  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Jl. Parangtriris Km. 6.5 Sewon Bantul, 55188.  
Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia  
[audreynaff@gmail.com](mailto:audreynaff@gmail.com)

**PENDAHULUAN**

Peninggalan kisah mitologi yang dituliskan dalam batik Garuda menjadi inspirasi cerita dalam proyek film animasi “Volcanid: Rise of The Garuda”. Film ini berbekal dari kisah mitologi batik wayang Garuda khas Indonesia. Film ini menceritakan tentang sekelompok anak yang secara tidak sengaja kembali ke masa lalu dan dihadapkan untuk ikut membantu Garuda yang sedang berjuang melawan perbudakan bangsa Garuda dari bangsa ular. Anak-anak tersebut bernama Vienetta, Zadienth, Fiona, Abel, dan Joey. Mereka adalah sekelompok anggota *Mythcathcer* dari Volcanid. Mereka bertugas mengambil dokumentasi siluman monster untuk diambil informasi mengenai jenis monster tersebut dan dibagikan ke dalam kanal *YouTube* mereka yang bernama *The Stupid Aliens*. Volcanid sendiri merupakan perusahaan pengelolaan energi Gunung Api yang memiliki misi terselubung, yaitu meneliti tentang makhluk-makhluk mitologi yang masuk ke dunia fisik. Kisah dari film ini tidak terlepas dari referensi yang relevan dengan perwayangan dan dunia kedewataan. Kisah ini kemudian dibuat lebih modern dengan penambahan unsur *Mecha armor* serta senjata modern berbentuk unik.

## RINGKASAN ALUR KERJA PEMBUATAN FILM



### 1. SCRIPT

Proses diawali dengan menganalisis *script*. *Script* merupakan hasil kerja tertulis yang menjadi bahan dalam pembuatan film. (Effendy, 2002).

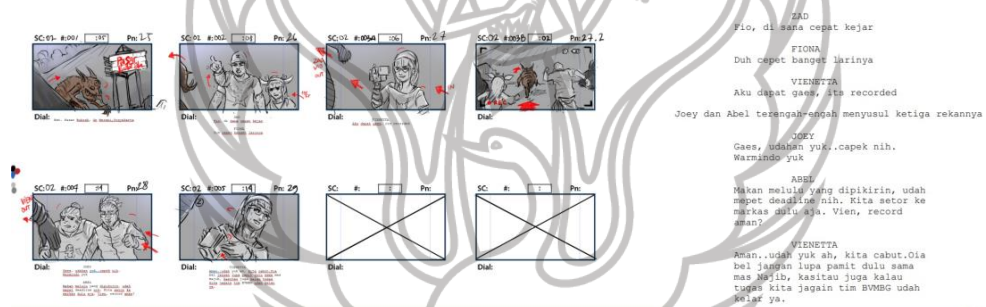
<p>SCENE 3</p> <p>INT.BUS DALAM PERJALANAN KE MARKAS VOLCANID              Mereka kemudian menge-pack barang barang dan bersiap siap              pergi menuju pusat penelitian VOLCANID yang berada di area              Gunung Kidul untuk menyeter kerjaan mereka. Sambil              perjalanan naik Bus, kita diperkenalkan dengan VOLCANID dan              timnya VIENETTA.              Insert - CREDIT TITLE</p> <p style="text-align: center;">VIENETTA (NARATOR)</p> <p>Aku Vienetta, lengkapnya Vienetta              Putri Aulia, panggil aja Vien. Ini              Fiona adek angkatku, ini Zadienth              ,ini abel dan ini Joey. Setahun              yang lalu, kami bikin channel vlog              misteri dan mitologi di youtube.</p>	<p>SCENE 7</p> <p>EXT. DI ATAS BUKIT DI TEPI TEBING, DI DUNIA KEDEWATAAN              Garudaeya dan Vienetta dkk duduk di depan api unggun.</p> <p style="text-align: center;">Joey</p> <p>Hmm..., begitu ya ceritanya,              jadi sekarang kamu sedang              dalam misi mencari tirta amerta?</p> <p style="text-align: center;">GARUDEYA</p> <p>Tepat begitulah yang harus aku lakukan</p> <p style="text-align: center;">VIENETTA</p> <p>Lalu, kamu sudah tau harus ke mana?</p>
---	---

Gambar 2. Kumpulan *script* scene 3 & 7

Dokumen *script* nantinya mencakup *scene* adegan, *scene heading* keterangan tempat, *set*, dan waktu, deskripsi adegan, *voice over/dialog*, keterangan *establish shot* jika memerlukan *shot* suasana tempat atau pemandangan utuh, transisi untuk memberi gaya dalam memotong *shot* atau adegan saat editing film, dan rangkaian adegan berurutan waktu yang disebut *montage* jika diperlukan.

## 2. GUIDE DUBBING

*Guide dubbing* yaitu pembuatan rekaman *dubbing* berdasarkan *script* yang sudah dibuat. Hal ini bertujuan untuk memberi panduan kepada *voice actor* / pengisi suara animasi nantinya saat melakukan proses recording. *Guide dubbing* juga menjadi panduan sementara dalam menentukan *timing animatic*. Hal yang diperhatikan dalam proses *recording* adalah intonasi, artikulasi, dan *phrasinging*/ aturan pemengalan kalimat yang mudah dimengerti.

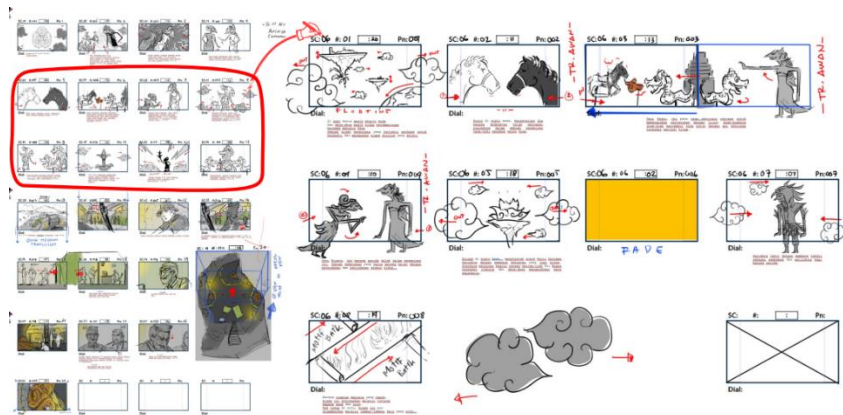


Gambar 3. Kumpulan gambar komparasi *storyboard scene 2* dengan *script scene 2*

## 3. STORYBOARD

*Storyboard* memberikan kehidupan (nyawa) bagi *script* mengenai bagaimana sebuah cerita akan berjalan dan mudah dipahami (Suyanto, 2006:45). Kegiatan ini sangat penting untuk menggambarkan gerakan sesuai dari *script*. Gambar *storyboard* nantinya akan menjadi pedoman visualisasi selama proses produksi film. Kegiatan yang dilakukan yaitu membuat gambaran sketsa kasar tentang penggambaran cerita yang sudah dijelaskan dalam *script*. Gambaran kasar dari *storyboard* akan diperjelas dengan detail mengenai rencana pergerakan kamera,

*angle* yang diperlukan tiap *shot*, maupun rencana pergerakan karakter yang diperlukan.



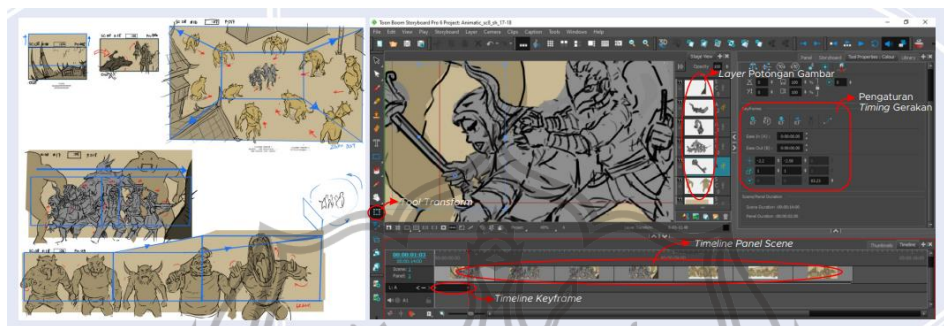
Gambar 4. Kumpulan *storyboard scene 1* yang mengalami pemindahan beberapa *shot* menjadi *scene 6* oleh divisi *storyboard*

Kemudian kegiatan revisi dalam *storyboard* biasanya mengurangi atau menambah gerakan per *shot*, dan menukar maupun memindahkan *shot* antara satu *scene* ke *scene* yang lain. Proses ini diawali dengan mereview *point* penting yang akan ditambahkan maupun dikurangi dari *storyboard*. Hal yang sering di revisi dalam *storyboard* yaitu mengenai adegan dalam gambar yang tidak sesuai dengan *script* atau dirasa *shot* yang dibuat terlalu sedikit maupun banyak.

#### 4. PROSES ANIMATIC, COMPOSITING, & DEKUPASE STORYBOARD

*Animatic storyboard* yaitu pembuatan simulasi pergerakan visual dari *storyboard* yang dibuat sehingga hasilnya berupa video dan berisi perencanaan *timing* dari *storyboard* yang sudah dibuat. *Storyboard animatic* atau *storyreel* digunakan untuk mengetahui perwaktuan secara *realtime* (Suyanto, 2006:45). Proses pembuatan *animatic storyboard* film menggunakan teknik *stillomatic*. Menurut Alessia (2018) dari situs redape.com, *stillomatic* merupakan rangkaian suatu gambar diam yang ditunjukkan secara berurutan sehingga dapat memberikan garis besar suatu adegan dalam cerita. *Stillomatic* menggunakan tampilan *storyboard* lalu digerakkan menjadi bentuk pecahan *layer* gambar sehingga menghasilkan satu video dengan gerak yang ditampilkan sangat sederhana

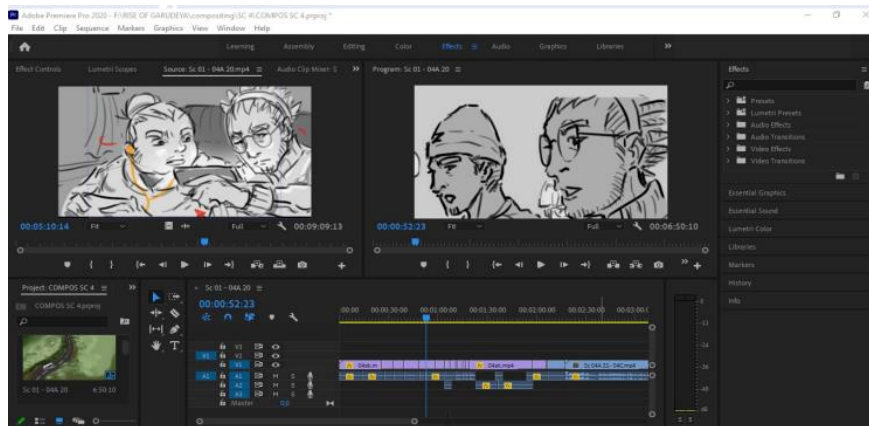
Hal yang paling utama dalam pembuatan *animatic storyboard* adalah proses menentukan *pacing* adegan dalam film. *Pacing* adalah sebuah aspek dari *timing* animasi yang berhubungan dengan urutan suatu kejadian dan dalam hubungan antara yang satu dengan yang lain menciptakan suatu ritme pada film tersebut. Contoh kegiatan *pacing* seperti menentukan kecepatan adegan karakter ketika bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya, maupun pergerakan kamera dalam satu adegan. *Animatic* yang dikerjakan menggunakan *Toonboom Storyboard*.



Gambar 5. Kumpulan komparasi gambar *scene 8* dengan proses *animatic scene 8* di *Toonboom Storyboard* oleh divisi *animatic*

Kegiatan *animatic* mendapat *updating* dengan menggabungkan sementara tambahan *shot* setelah proses *dekupase* dengan *shot storyboard* yang sudah final. Hal yang diperbaiki yaitu mengerjakan pengaturan waktu/*timecode*, menamai *shot*, menambah *record dialog*, memasang *dialog* di *animatic*, lalu direview kembali oleh divisi *dekupase*. Setelah dipastikan semua elemen sudah memuaskan, maka proses *animatic* dianggap final dan dapat dilanjutkan pada tahap *compositing animatic final*.

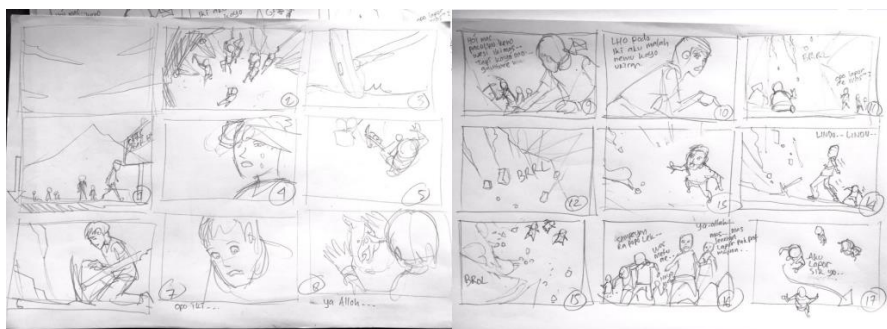
*Digital compositing* adalah proses mengumpulkan dan menyusun beberapa gambar atau urutan gambar menjadi satu gambar bergerak (*motion picture*) atau video digital (Lanier,2010). *Compositing animatic* yaitu proses penggabungan seluruh *shot animatic* dan *guide dubbing* menjadi satu video. *Compositing* digunakan sebagai tahapan penyatuan keseluruhan gerak animasi maupun suara menuju tahapan *layout*. Satu video berisi keseluruhan *shot* yang dibagi ke dalam *scene*. Tahapan ini sangat dinamis dan terjadi proses *updating* data atau *shot* yang kurang menggambarkan keadaan *script* secara detail sehingga diperlukan pemecahan *shot* yang dinamakan *dekupase animatic*.



Gambar 6. Kumpulan proses *compositing scene 4* oleh divisi *compositing*

Tahapan Final Compositing dilakukan apabila serangkaian update maupun perbaikan disetujui oleh produser dan supervisor storyboard. Proses *compositing final* lebih fokus menyesuaikan antara hasil *animatic* revisi, *guide dubbing*, dan musik *scoring* sehingga dapat menjadi panduan tim produksi nantinya.

*Dekupase* berasal dari kata *Decoupage* (bahasa Perancis *Découper* : *to cut up*) atau pemisahan atau pemecahan. Menurut Dr. J.M. Peters dalam bukunya *Montage Bij Film En Televisie*, *dekupase* adalah proses penyuntingan yang melakukan pemisahan atau pemecahan gambar pada sebuah pengambilan gambar (*shot*) dan melakukan pemisahan gerakan melalui berbagai pengambilan gambar (*angle*). *Dekupase* dalam *animatic storyboard* ialah proses pemecahan gambar dalam *storyboard*.



Gambar 7. Kumpulan sketsa manual *storyboard scene 1* dari divisi *dekupase animatic storyboard*

Hasil pemecahan adegan berisi penambahan *shot storyboard* yang nantinya akan dimasukkan ke dalam *updating animatic storyboard*. Hal ini dilakukan supaya



dapat menghasilkan gerakan transisi antar *shot* yang lebih efisien dan mudah dipahami. Proses tersebut mengharuskan divisi *animatic* mengulang proses revisi *animatic* kembali. Hasil *dekupase* akan disusun ulang dalam *animatic*, seperti mengurutkan *shot*, memberikan nomor *shot*, dan menambah *dialog*.

## 5. LAYOUT

*Layout* yaitu kegiatan menggambar ilustrasi model yang merujuk pada *storyboard*. Penggambaran *style* ilustrasi menyesuaikan dengan desain karakter maupun *environment* yang sudah dibuat oleh divisi desain karakter maupun *background*. Proses *layout* mempermudah hasil pekerjaan divisi *keyframe* dalam menentukan *style* gambar sehingga bisa menghasilkan *style* yang sama.



Gambar 8. Kumpulan proses *layout scene 1 shot 9* dari divisi *layout*

## 6. KEYFRAME & INBETWEEN

Pada saat proses praproduksi selesai, dilanjutkan proses produksi dengan membuat *keyframe* dan *inbetween*. *Keyframe* menghasilkan *rough* animasi dari perpaduan *timing animatic* dengan gambar *style* dari *layout*. Gerakan yang digambar menggunakan metode *frame by frame*. Divisi *keyframe* membuat *rough* gerakan *pose*, kemudian digambar secara detail. Kemudian divisi *keyframe* membuat proses *inbetween*, yaitu membuat gerakan terlihat hidup dengan menambah gerakan antara untuk memperhalus gerakan. Divisi *keyframe* juga membuat *guide shading/garis bayangan* untuk panduan divisi *coloring* dalam mewarnai bayangan animasi produksi. Proses ini dikerjakan menggunakan *Toonboom Harmony 17*.

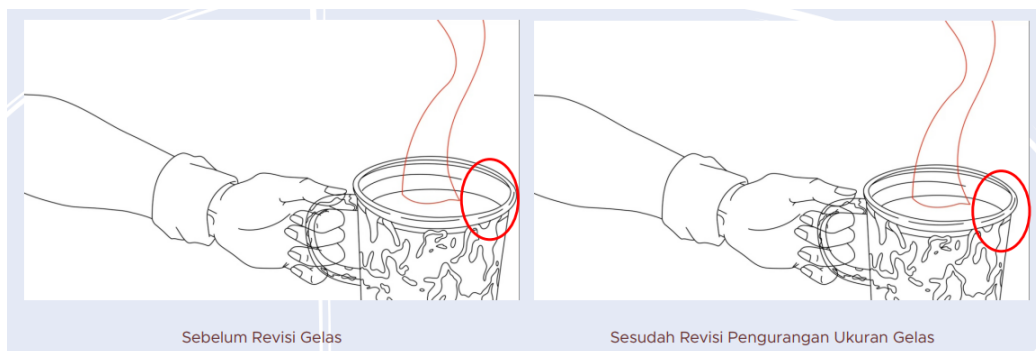


Gambar 9. Kumpulan hasil pengerjaan *keyframe & inbetween scene 1 shot 42* divisi *keyframe*

## 7. CLEAN UP

Proses selanjutnya setelah divisi *keyframe* yaitu *clean up*. Kegiatan ini merapikan *lining*/garis gambar dari *rough* gambar yang sudah dikerjakan oleh divisi *keyframe*. Tujuan dari menggambar *clean up* adalah untuk menciptakan animasi dengan halus, garis konsisten dan garis berat sebelum ditransfer ke *cels* untuk melukis (Purnomo, 2013). Aplikasi yang digunakan yaitu *Toonboom Harmony 17*.

Revisi yang dilakukan berkaitan dengan tebal tipisnya *lining*, tambahan gerakan, pengurangan gerakan, maupun ada kesalahan gerakan yang kurang diberi *lining*. Penambahan *frame* ataupun pengurangan *frame* dilakukan jika diperlukan revisi dari *timing* gerakan. Penambahan *guide shade* juga akan dilakukan divisi *clean up* apabila dalam satu *shot* kurang terlihat berdimensi.



Gambar 10. Kumpulan hasil revisi *clean up* pengecilan ukuran gelas pada *scene 1 shot 24*

## 8. COLORING

*Coloring* adalah kegiatan mewarnai dan memberi warna bayangan/*shade* pada *shot* yang sudah di *clean up*. Material yang dibutuhkan dalam melakukan *coloring* adalah *file project clean up* final tanpa ada celah *lining* supaya tidak membuat warna keluar dari *lining*. Setelah *clean up* dan *lining guide shade* jadi, dapat memasuki tahap *coloring* dengan pewarnaan sesuai dengan *color pallete* yang sudah dibuat oleh divisi desain karakter dan *bakcground*.



Gambar 11. Kumpulan urutan proses *clean up* hingga *coloring teaser shot 9* oleh divisi *clean up & coloring*

## KESIMPULAN

*Pipeline* dalam pembuatan film “*Volcanid: Rise of The Garuda*” dari praproduksi pada divisi *animatic storyboard* diantaranya yaitu analisis *script* dan pembuatan *storyboard* sebagai pedoman cerita, *guide dubbing*, maupun proses visualisasi *animatic storyboard*. Teknik *pacing* juga dilakukan untuk menentukan ritme adegan. Kendala yang dialami yaitu revisi dan tantangan merombak *compositing animatic* sehingga melalui proses *dekupase*. Proses setelah *animatic* yaitu pembuatan *layout* untuk menyamakan *style* gambar sebelum produksi. Proses selanjutnya yaitu memasuki tahap produksi. Pembuatan *clean up* juga harus melewati tahap *keyframe* dan *inbetween* sebagai pedoman dalam mengerjakan *clean up*. Kendala saat review hasil *clean up* yaitu selalu diminta revisi tambahan beberapa *shot*. Kendala ini bisa diatasi dengan melakukan evaluasi mingguan. Hubungan proses antara seluruh elemen tersebut sangat penting dalam membangun kesan dramatisasi dalam film.

## DAFTAR PUSTAKA

Effendy Heru. (2002). *Mari Membuat Film : Panduan Menjadi Produser*. Jakarta. Yayasan Konfiden.

Suyanto, M dan Aryanto Yuniawan. 2008. *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*. Yogyakarta : *Andi Publisher*.

Lanier, Lee. 2010. *Professional Digital Compositing: Essential Tools and Techniques Third Edition*. Indianapolis: *Wiley Publishing, Inc*.

Prakosa, Gatot. 2010. *Animasi : Pengetahuan Dasar Animasi Indonesia*. Jakarta : Yayasan Visual Indonesia Nalar.

Purnomo, Wahyu dan Wahyu Andreas. 2013. *Teknik Animasi 2 Dimensi*. PPPPTK BOE Malang: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Peter, J.M, Dr, *Montage – Biji Film en Televisie Focus NV. Harleem Pudovkin, Filmgrei en filmscenario, Fox, France, 1920.*