

PUBLIKASI TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PEMBUATAN *ENVIRONMENT PARALLAX* DALAM FILM
ANIMASI “VOLCANID : RISE OF GARUDHA”**



Pembimbing:

- 1. Arif Sulistiyono, M.Sn.**
- 2. Tegar Andito S.Sn., M.Sn.**

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

2022

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

Judul:

**PEMBUATAN *ENVIRONMENT PARALLAX* DALAM FILM ANIMASI
“VOLCANID : RISE OF GARUDHA”**

Disusun oleh:

Azizah

NIM 1900260033

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 **18 Juli 2022**...

Pembimbing I

**Arif Sulistiyono, M.Sn.
NIDN 0016108001**

Pembimbing II

**Tegar Andito S.Sn., M.Sn.
NIDN 0018058708**

Mengetahui,
Ketua Program Studi



**Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP 198001016 200501 1 001**

PEMBUATAN *ENVIRONMENT PARALLAX* DALAM FILM ANIMASI “VOLCANID : RISE OF GARUDHA”

Azizah
Arif Sulistiyono, M.Sn.
Tegar Andito 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
zyazizah172@gmail.com

A. PENDAHULUAN

Background atau dikenal sebagai latar belakang merupakan salah satu elemen pokok yang berfungsi sebagai representasi *setting* lokasi maupun *setting* waktu di dalam cerita film animasi. Buku ini menjelaskan tahapan pembuatan *background* di dalam film animasi berjudul "Volcanid: Rise of the Garuda".

Produksi film animasi ini merupakan bentuk kerjasama antara Studio Kampong Monster dengan Program Studi D-3 Animasi Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang menceritakan tentang sekelompok pemuda dari Volcanid yaitu Vieneta, Zadienth, Fiona, Abel dan Joey yang sedang meneliti artefak *Mecha* Garuda dan secara tidak sengaja terlempar ke masa lalu, masa dimana bangsa Garudeya diperbudak oleh bangsa ular.

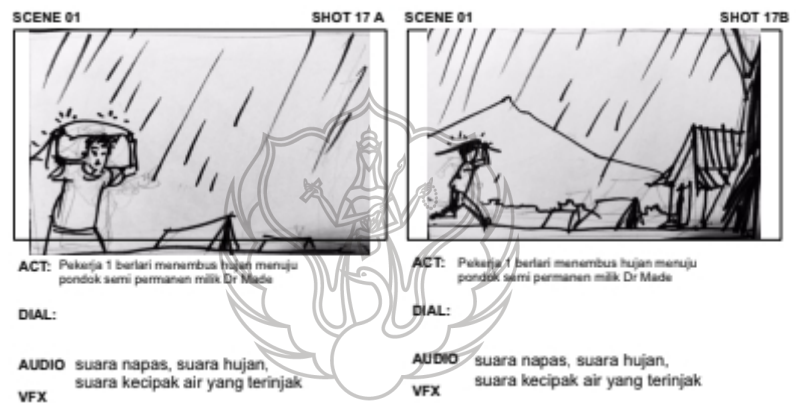
B. PERANCANGAN

1. *Storyboard* dan *Layout*

a. *Storyboard*

Acuan untuk membuat *background* berasal dari *storyboard*. *Storyboard* merupakan bentuk visualisasi dari skenario, yang di dalamnya meliputi sketsa-sketsa dasar pada *scene*, *set up* kamera, dan penampilan film sebelum memasuki tahap produksi (Hart, 2012:3). Di dalam pembuatan animasi “Volcanid: Rise of the Garudha” *storyboard* dikerjakan oleh pihak Studio Kampoong Monster sebagai bentuk implementasi riset terapan.

Storyboard merupakan tahapan pokok dalam pra-produksi film animasi yang berfungsi sebagai rancangan visual sinematik sekaligus untuk menunjukkan gambaran cerita. Berikut adalah salah satu contoh *storyboard* dalam *scene* 01 film animasi "Volcanid: Rise of the Garudha".



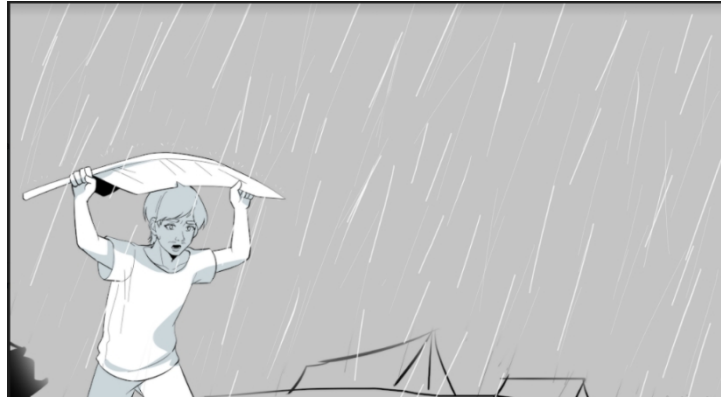
Storyboard scene 1 shot 17A dan scene 1 shot 17B

B. *Layout*

Layout merupakan tahapan lanjutan setelah *storyboard* selesai dikerjakan. *Layout* merupakan proses visualisasi gambar secara detail dan rinci dari gambar yang ada pada *storyboard*. Di dalam animasi 2D, *layout artist* menentukan perspektif *frame* animasi dengan menggambar *background* serta menentukan *blocking* karakter yang terdapat di dalam *shot*. Tim produksi yang bertugas untuk mendesain *shot frame*, *angle* dan alur gerak kamera, *depth*, perspektif, serta pencahayaan untuk rangkaian animasi.

Layout artist bertindak sebagai mata dari sinematografer dan pengatur utama desain animasi. Umumnya, mereka bekerja di samping sutradara untuk menerjemahkan *storyboard* menjadi sebuah rangkaian aksi. (Oliver, 2021:1).

Pembuatan *layout* yang dilakukan pada *shot* ini adalah *clean up* pada karakter dan *clean up* pada *background* serta penambahan *shading* pada karakter untuk menjelaskan sumber cahaya sehingga mempermudah *background artist* untuk mengetahui sumber cahaya pada *shot* tersebut.



Layout scene 01 shot 17A



Layout scene 01 shot 17B

2. Blocking

Blocking merupakan tahapan lanjutan setelah *layout* dikerjakan. Ditahap ini tim *background* menentukan warna yang sesuai dengan *style* yang sudah terdapat pada *brief* yang dilakukan oleh pihak Studio Kampong Monster sebagai bentuk implementasi riset terapan. Di dalam tahap ini *background artist* juga menentukan *value* dan *depth* dalam bentuk warna. Berikut merupakan tahap *blocking* di dalam pembuatan *environment* animasi “Volcanid: Rise of the Garuda” pada salah satu *scene 01*.



Tahap *blocking scene 01 shot 17B*

Gambar di atas merupakan tahapan *blocking* pada salah satu *shot* yang terdapat *scene 01*, pada tahap ini gambar masih terlihat *flat* tanpa *shading* pada objek-objeknya, karena pada tahap *blocking* mengutamakan *shape* dan *value*.

3. *Photobash*

Photobash merupakan teknik penggunaan fotografi yang dilukis di atasnya (*paint over*) yang tujuannya membuat *artwork* terlihat lebih realistis, selain itu *photobash* juga membantu untuk menciptakan ide dengan cepat tanpa memerlukan sketsa (Serra, 2021 : 376). Teknik *photobashing* adalah teknik standar yang lazim digunakan salah satunya untuk membuat *background design* untuk *game*, animasi dan ilustrasi. Teknik *photobash* secara efektif mempercepat dalam pembuatan *background* film "Volcanid: Rise of the Garuda" dikarenakan film ini menerapkan gaya visual pendekatan realis. Berikut tahapan *photobash* sebelum dan sesudah setelah melalui tahapan *masking* dan *paint over*.



Pohon pra-*masking* dan *paint over*

Gambar di atas merupakan salah satu contoh dari *photobash*, sebelum gambar melalui proses *masking* dan *paint over*.



Pohon setelah melalui proses *masking* dan *paint over*

Gambar di atas merupakan proses setelah gambar melalui proses *masking* dan *paint over* serta diberikannya detail berupa akar-akar yang nampak di permukaan tanah dan dedaunan di atas pohon.



Genteng pra-*masking* dan *paint over*

Objek lain dalam gambar yang diterapkannya *photobashing* adalah genteng rumah yang berada dalam *shot* tersebut, gambar di atas merupakan gambar sebelum pra-*masking* dan *paint over*.



Genteng setelah melalui proses *masking* dan *paint over*

Gambar di atas menunjukkan gambar setelah melalui proses *paint over* dan *masking*, dengan diberikannya detail mengilap yang disebabkan oleh air hujan.

4. *Finishing*

Di dalam tahap *finishing*, *background artist* bertugas menentukan *tone* yang ingin digunakan, memberikan *highlight* pada gambar serta menentukan kontras pada gambar yang semua itu bertujuan untuk mencapai bentuk visual tampak lebih realistis. Pada contoh gambar di bawah merupakan *shot* dengan latar yang sedang hujan maka *warna tone* yang digunakan adalah *tone* dengan warna cenderung gelap untuk mendeskripsikan suasana mendung sesuai dengan apa yang dideskripsikan di dalam skenario. Berikut sebelum dan sesudah tahap *finishing* pada *background* yang berada di *scene 01*.



Gambar sebelum *finishing scene 01 shot 17B*

Gambar di atas merupakan gambar sebelum *finishing*, beberapa objek memiliki kontras yang tidak selaras dan tidak menunjukkan suasana mendung seperti yang dideskripsikan pada skenario.



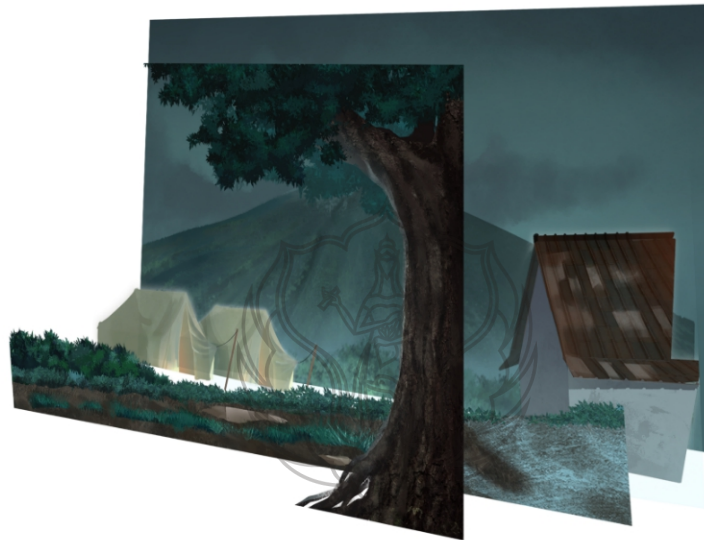
Gambar setelah *finishing scene 01 shot 17B*

Gambar di atas adalah gambar yang sudah melalui tahap *finishing*, memiliki kontras yang selaras dan *tone* warna sudah tampak mendung, selain itu gambar juga

diberi *lighting* untuk memperjelas sumber cahaya dan memberikan kesan dramatis pada gambar.

5. *Parallax*

Gambar yang telah melalui tahapan *finishing* akan dipisah antar-*groundnya* untuk dijadikan efek *parallax* saat berada ditahap *editing*. Teknik *parallax* merupakan pemisahan antara *foreground*, *midground*, dan *background* yang pada ditahap *editing* akan dipanning dengan kecepatan yang berbeda beda. Semakin dekat *ground* dengan kamera maka gerakan cenderung lebih cepat, dan sebaliknya, jika *ground* lebih jauh dari kamera, maka gerakannya akan lebih lambat. Teknik *parallax* dinilai cukup efektif digunakan jika menginginkan efek 3D dengan waktu yang cepat, karena dalam prosesnya tidak memerlukan teknik 3D apapun (Goldstein, 2012 :89).



Parallax view scene 1 shot 17

Gambar di atas merupakan gambar setelah dipisahkan antar-*groundnya* pohon sebagai *foreground*, tanah sebagai *midground* serta rumah, tenda, gunung dan langit sebagai *background*.

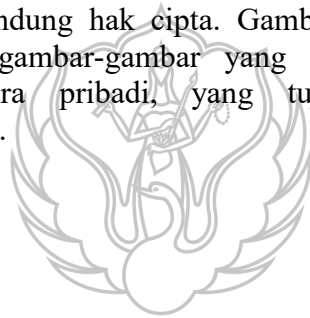
C. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Teknik *Photobash* membantu dalam pengerjaan *environment* dan dinilai efektif untuk mengerjakan *background* untuk animasi “Volcanid: Rise of the Garuda”, karena teknik *photobash* merupakan teknik yang membuat pengerjaan menjadi jauh lebih efisien secara waktu dan pengerjaan. Hanya dengan menyiapkan fotografi yang ingin dilakukan *paint over* pengerjaannya menjadi tidak perlu melalui beberapa tahapan, yaitu: tahapan sketsa, *clean up* serta *blocking*. Selain itu Teknik *Parallax* juga ikut andil untuk mempermudah proses pembuatan animasi “Volcanid: Rise of the Garuda” dikarenakan Teknik *Parallax* dinilai cukup efektif digunakan jika menginginkan efek 3D dengan waktu yang cepat. Karena dalam prosesnya tidak memerlukan teknik 3D apapun (Goldstein, 2012 :89).

2. Saran

Berdasarkan yang telah dikerjakan sejauh ini saran yang ingin disampaikan adalah saat ingin melakukan *photobash* pada gambar dan mengambil fotografi yang bersumberkan dari *internet* pastikan gambar yang dipakai tidak mengandung hak cipta. Gambar dapat diunduh pada laman yang menyediakan gambar-gambar yang bebas hak cipta atau difoto menggunakan kamera pribadi, yang tujuannya untuk menghindari pelanggaran hak cipta.



Daftar Pustaka

- Serra, Ludovico. (2021). *Clip Studio Paint by Example*. Birmingham: Pakt Publishing Ltd.
- Goldstein, Alexis. (2012). *Learning CSS 3 Animation an Transition*. New york: Pearsom Education.
- Hart, John. (2012). *The Art of the Storyboard*. Oxford: CRC Press.
- Oliver, Andre. 2021. Layout Artist, Profesi Bidang Animasi yang Banyak Dibutuhkan Perusahaan. Jakarta.
(<https://glints.com/id/lowongan/layout-artist-adalah/#.Ysr-1B5R3IV>)





