

PUBLIKASI

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PEMBUATAN KEYFRAME DALAM ANIMASI
VOLCANID : RISE OF THE GARUDHA**



Martin Paskah Isura Saragih

NIM 1900270033

Pembimbing :

1. Agnes Karina Pritha Atmani, MTI.
2. Ika Yulianti, S.ST., 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 KEYFRAME DALAM ANIMASI
VOLCANID : RISE OF THE GARUDHA**

Disusun oleh:
MARTIN PASKAH ISURA SARAGIH
NIM 1900270033

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... 18 JUL 2022

Pembimbing I


Agnes Karina Pritha Atmani, MTI.

NIDN 0023017613

Pembimbing II


Ika Yulianti, S.ST., M.Sn.

NIDN 0022028702

Mengetahui,
Ketua Program Studi


Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.

NIP 19801016 200501 1 001

PEMBUATAN KEYFRAME DALAM ANIMASI VOLCANID : RISE OF THE GARUDHA

Martin Paskah Isura Saragih

NIM 1900270033

E-mail : martinsrgh@gmail.com

Program Studi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia

Yogyakarta Jln. Parangtritis Km 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta

(0247) 384107, No. Handphone : 085157672399

A. PENDAHULUAN

Prodi Animasi ISI Yogyakarta bekerjasama dengan studio animasi Kampoong Monster menciptakan animasi yang berjudul “VOLCANID : Rise Of The Garuda”. Animasi ini mengangkat carita yang berasal dari motif batik Indonesia. Didalam proses pembuatan animasi “VOLCANID : Rise Of The Garuda” terdapat banyak *jobdesk*, salah satunya adalah *keyframe*. *Keyframe* merupakan gambar yang mendefinisikan titik permulaan dan akhir dari suatu gerakan. *Keyframe* berada di bagian produksi, dalam *pipeline* produksi animasi, Pembuatan *keyframe* mengacu pada *animatic* yang sudah dibuat sebelumnya, agar gerakan dan durasi *shot* tersebut tidak salah. Animasi ini memiliki gaya yang mengarah kepada animasi jepang, sehingga anime merupakan salah satu referensi yang bagus untuk membuat *keyframe*. Pembuatan *keyframe* tidak hanya dilihat dari gerakannya saja, tetapi juga kesamaan gambar dengan desain karakternya dan di setiap *fram*nya.

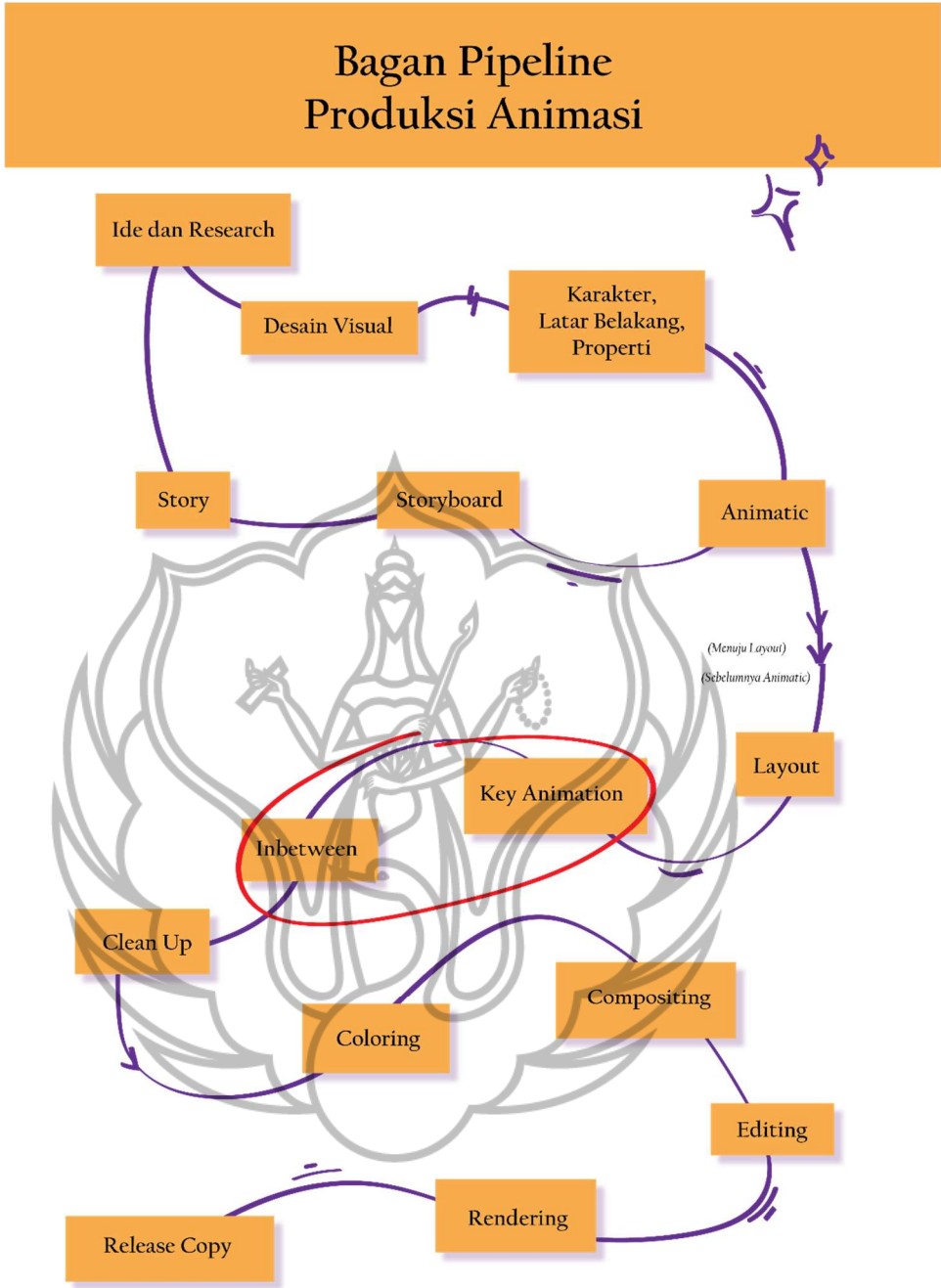
B. BAGAN PIPELINE PRODUKSI ANIMASI

Pipeline produksi animasi merupakan proses penciptaan suatu animasi dimulai dari pengembangan cerita sampai pada proses penyelesaian suatu film animasi. Produksi animasi memiliki 3 tahap, yaitu: Pra-Produksi, Produksi dan Pasca-Produksi.

Praproduksi merupakan suatu tahap yang dimulai dari suatu ide cerita, pengembangan cerita animasi, pembuatan konsep , desain karakter, *storyboard* serta *animatic* awal untuk mengetahui *timing* animasi secara keseluruhan.

Produksi merupakan suatu tahap dimana proses pembuatan *keyframe* dimulai. Diikuti dengan proses *clean up*, *coloring*, dan pemberian efek visual.

Pascaproduksi merupakan tahap dimana hasil animasi dari tahap produksi digabungkan dalam proses *compositing*, pemberian efek tambahan, pembetulan warna (*color correction*), pemberian audio, serta finalisasi sampai menjadi suatu produk animasi akhir. (<http://dapoeranimasi.com>, 2018)



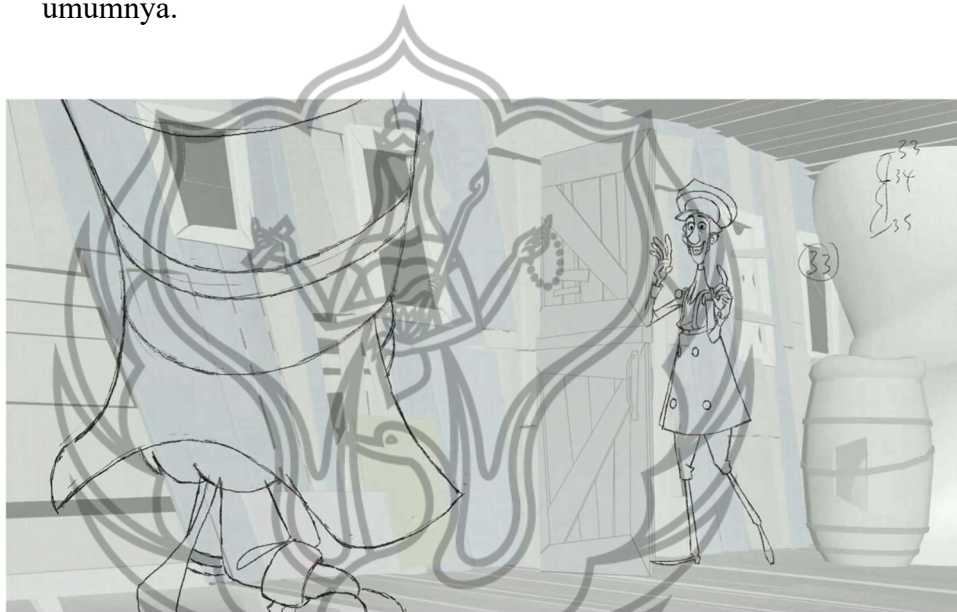
Gambar 1. Bagan *pipeline* produksi animasi

C. REFERENSI

1. Genga

Genga adalah gambar asli, atau gambar yang menjadi kunci sebuah animasi. Animasi modern di ciptakan pertama kali oleh Walt Disney yang saat ini menjadi kiblat hampir setiap animator di dunia.

Referensi pembuatan *keyframe* bisa dari berbagai sumber. Karena walaupun gaya setiap animator berbeda, tetapi pada akhirnya hasil dari pembuatan *keyframe* akan tetap mengikuti format yang sudah ada pada umumnya.



Gambar 2. Gambar *keyframe* dari film Klaus
(Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=PpHdZPZVPvc>)

2. Efek Visual

Efek visual (*Visual Effects*, disingkat VFX) adalah proses pencitraan membuat atau memanipulasi luar konteks dari rekaman peran hidup dalam pembuatan film.

Referensi efek visual diambil dari animasi yang diproduksi oleh Riot. Riot merupakan pengembang *game* yang juga memproduksi animasi yang memiliki gaya yang cukup menarik untuk mengiklankan permainannya.



Gambar 3. Proses pembuatan visual efek pada animasi ARCANÉ
(Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=Y3Iy-KMwSz0>)

3. Referensi Anatomi

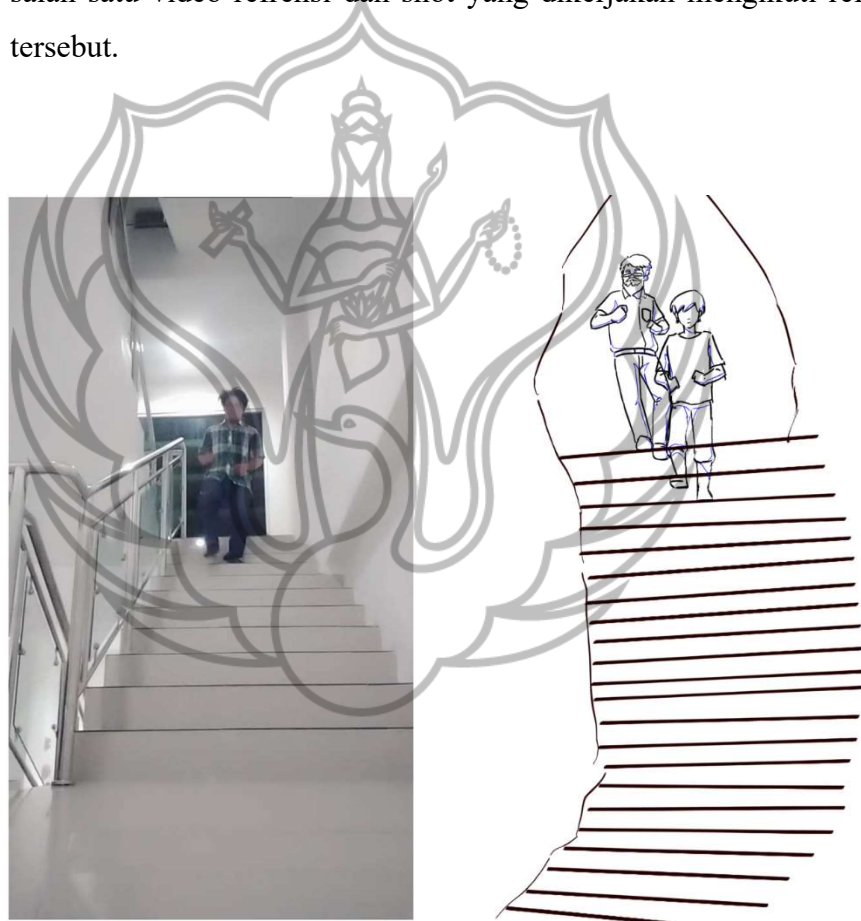
Film “VOLCANID : Rise Of The Garuda” memiliki beberapa karakter monster didalamnya, sehingga membutuhkan referensi anatomi monster untuk membuatnya. Referensi ini berguna untuk mengetahui anatomi monster, struktur tulang, sehingga lebih mudah dalam menentukan pergerakan dan bentuk dari karakter tersebut.



Gambar 4. Anatomi Monster
(Sumber : Kekswolf, 2015)

4. Video Referensi

Dalam pembuatan animasi, pergerakan karakter sangat penting karena dengan gerakan yang bagus, karakter animasi akan terlihat hidup. Video referensi digunakan untuk menjadi acuan gerakan saat membuat keyframe. Video referensi sangat membantu jika mengerjakan shot dengan gerakan yang sulit, atau memiliki perspektif tidak biasa. Video referensi juga berguna untuk mengetahui ekspresi dan gerak tubuh karakter, sehingga pergerakan karakter. Gambar 5 merupakan potongan salah satu video referensi dan shot yang dikerjakan mengikuti referensi tersebut.

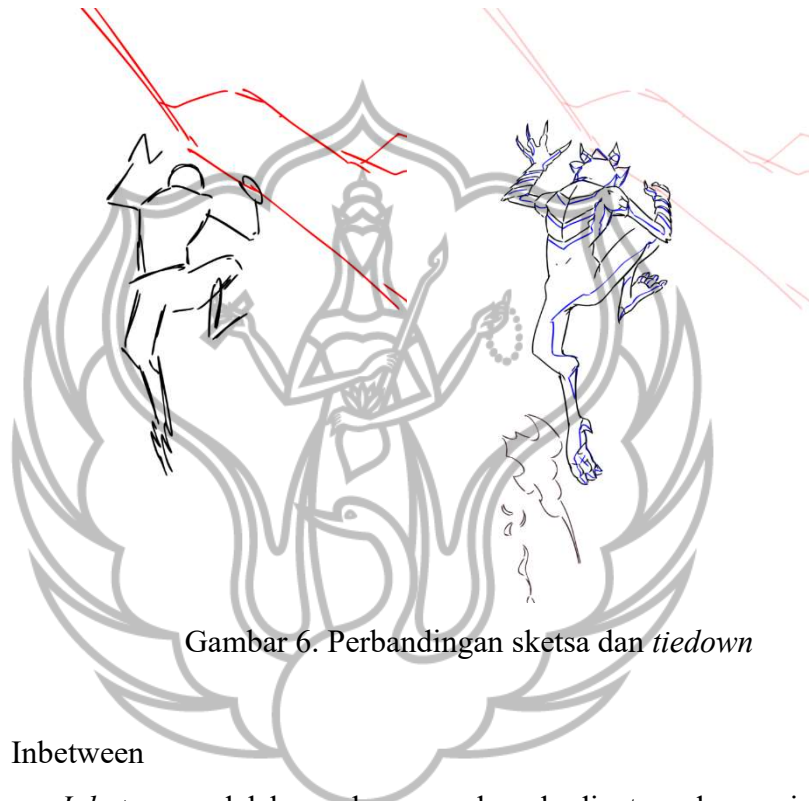


Gambar 5. Perbandingan video referensi dan SC01_SH39

D. PROSES PEMBUATAN ANIMASI

1. Keyframe

Sebelum membuat *keyframe*, *audio guide* dimasukkan terlebih dahulu untuk menentukan *timing* pada suatu *shot*. *Keyframe* dibuat mengikuti *layout* yang sudah ada. Pada tahap pembuatan *Keyframe*, gambar dibuat dalam bentuk yang sederhana agar bisa lebih fokus dalam pembuatan gerakan karakternya.



Gambar 6. Perbandingan sketsa dan *tiedown*

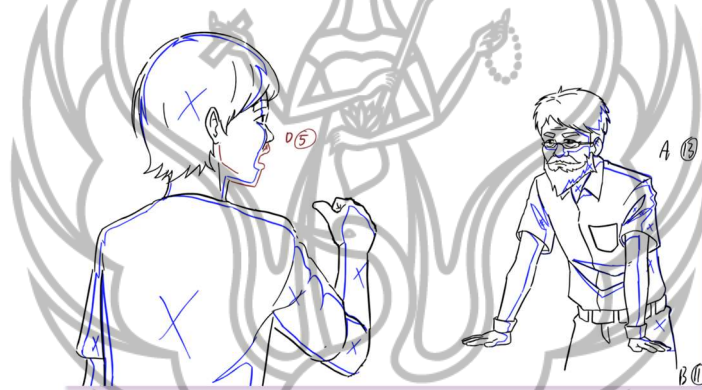
2. Inbetween

Inbetween adalah gambar yang berada diantara dua posisi penting dari perubahan gerak suatu objek. Pada tahap ini *timing* gerakan masih dapat berubah karena menyesuaikan banyaknya *frame* yang di butuhkan dalam pembuatan *inbetween* tetapi tetap mengikuti *audio guide* yang sudah ada. Gambar yang dibuat dalam proses ini juga masih menggunakan bentuk yang sederhana agar bisa fokus dengan gerakan karakternya.

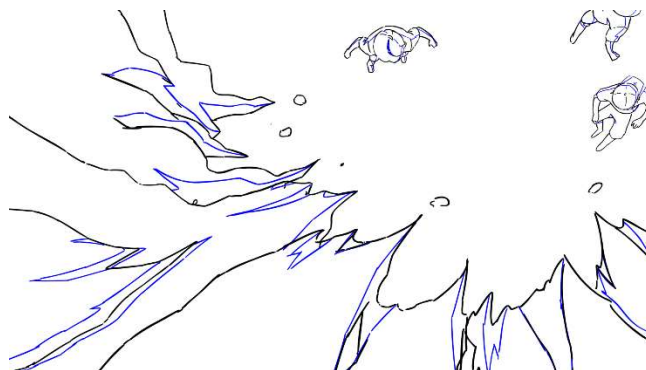
3. Tiedown

Tiedown merupakan proses merapikan gambar dari sketsa yang ada pada *keyframe* dan *inbetween*. *Tiedown* berguna untuk memperjelas gambar sehingga memudahkan proses *clean up* untuk melihat garis yang akan dipakai didalam animasinya.

Pada tahap ini juga ditambahkan detail seperti panduan bayangan untuk mempermudah proses *coloring*. Arah cahaya mengikuti layout yang sudah dibuat sebelumnya. Detail lain yang dibuat pada tahap ini adalah visual efek seperti asap dan juga beberapa *shot* yang menampilkan bencana longsor. Pembuatan animasi *lipsync* juga dilakukan pada tahap ini, untuk *shot* yang mempunyai dialog didalamnya.



Gambar 7. Proses *Tiedown* SC01_SH32



Gambar 8. Proses *Tiedown* SC01_SH15

DAFTAR PUSTAKA

Baxter, James. 2019, 21 November. “Jesper and Margu”.
<https://www.youtube.com/watch?v=PpHdZPZVPvc>.

dapoeranimasi.com. 2018, 7 May. “Production Pipeline Dalam Animasi (1) :
Pre-Production”. <http://dapoeranimasi.com/production-pipeline-dalam-animasi-1-pre-production/>.

Forticheprod. 2022, 31 Januari. Arcane S01 e101 2DFX smoke Line test
Animation. <https://www.youtube.com/watch?v=Y3Iy-KMwSz0>.

KeksWolf. 2015. Werewolf Skeleton.
<https://www.deviantart.com/kekswolf/art/Werewolf-Skeleton-569039500>.

