

PUBLIKASI

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PEMBUATAN ANIMATIC DAN KEY ANIMATION ACTION
DALAM PEMBUATAN ANIMASI
VOLCANID : RISE OF THE GARUDHA**



Raden Handy Jandhika

NIM 1900271033

Pembimbing :

1. Agnes Karina Pritha Atmani, MTI.
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 ANIMATIC DAN KEY ANIMATION ACTION DALAM
PEMBUATAN ANIMASI
VOLCANID : RISE OF THE GARUDHA**

Disusun oleh:
RADEN HANDY JANDHIKA
NIM 1900271033

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.....

Pembimbing I


Agnes Karina Pritha Atmani, MTI.

NIDN 0023017613

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 KEY ANIMATION ACTION DALAM
PEMBUATAN ANIMASI
VOLCANID : RISE OF THE GARUDHA**

Raden Handy Jandhika

NIM 1900271033

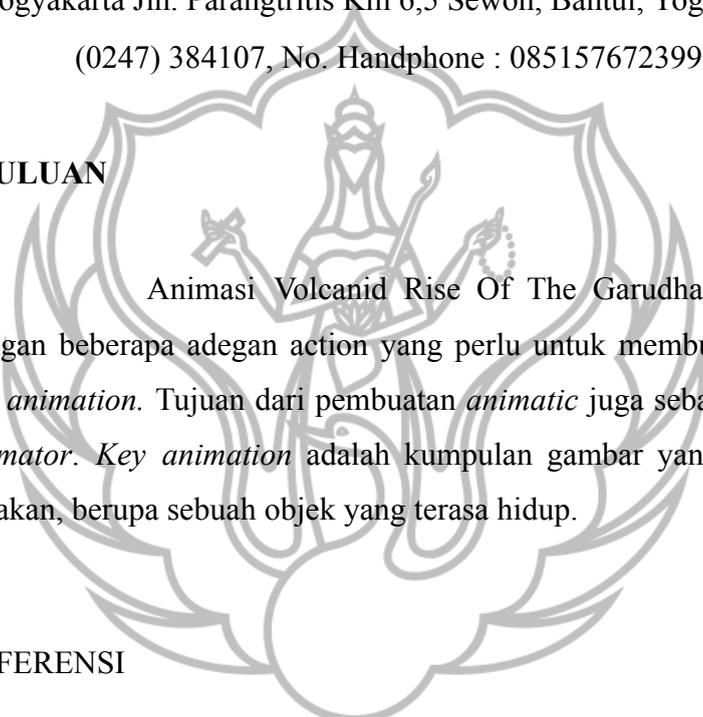
E-mail : radenhandyjandhika@gmail.com

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

PENDAHULUAN



Animasi Volcanid Rise Of The Garuda adalah animasi dengan beberapa adegan action yang perlu untuk membuat *animatic* dan *key animation*. Tujuan dari pembuatan *animatic* juga sebagai panduan *key animator*. *Key animation* adalah kumpulan gambar yang menjadi suatu gerakan, berupa sebuah objek yang terasa hidup.

REFERENSI

▪Referensi Animatic

Membuat *animatic* berdasarkan referensi dari *animatic* profesional untuk mengetahui aspek-aspek penting dalam membuat animatic, untuk mempermudah seluruh tim dalam memahami setiap adegan yang digambarkan dalam *animatic*.

Referensi dalam pembuatan *animatic* menggunakan referensi dari beberapa *animatic artist* profesional. Sebagai referensi untuk membuat

pose karakter yang kuat walau tanpa detail tempat, dan referensi untuk pentingnya membuat detail dalam karakter untuk mempermudah membedakan setiap karakter dalam animatic



Gambar 2. Referensi *Animatic*
Sumber: https://www.instagram.com/p/CR3yJzpD_o-/

▪ Referensi Key Animation

Untuk dapat memahami dan menghasilkan *key animation* yang sempurna perlu menggunakan beberapa referensi dari *key animator* profesional. *Key animator* juga mempelajari bagaimana membuat *key animation* yang benar, agar mempermudah *cleanup artist* dalam mengerjakan setiap *shot* yang dikerjakan *key animator*.



Gambar 4. Referensi *Key Animation*

Sumber: <https://twitter.com/Xenophoss/status/1257055545644601345>

METODE

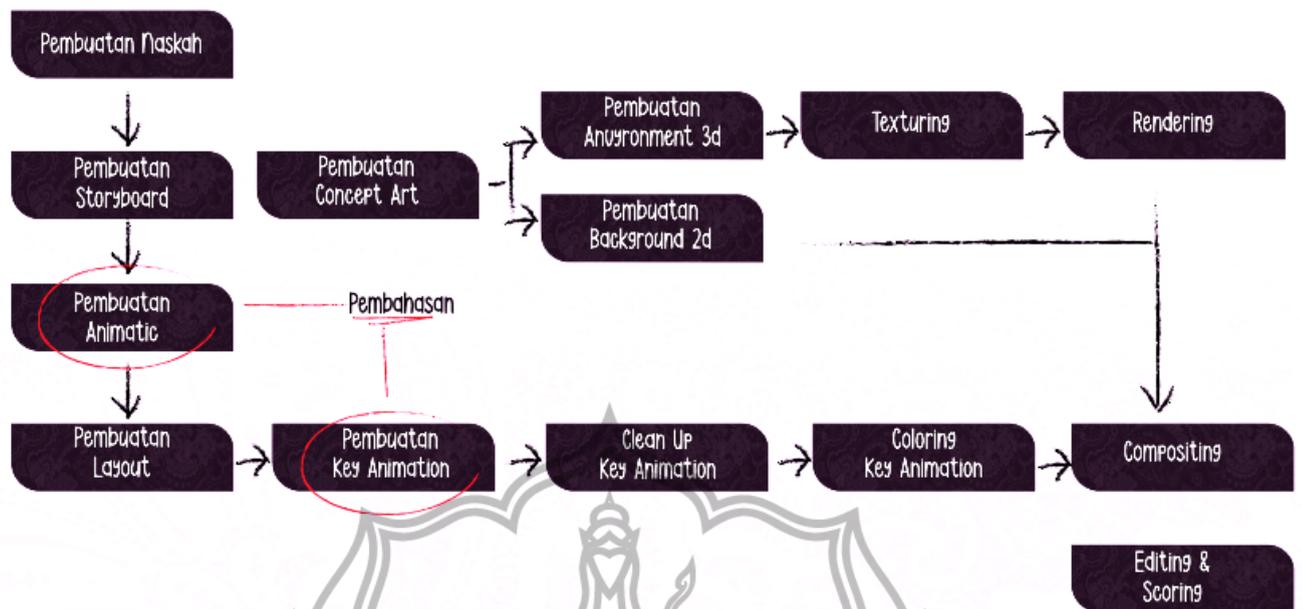
PIPELINE PRODUKSI ANIMASI

Dalam pembuatan animasi melalui beberapa tahapan, tahapan itu disebut *pipeline*. *Pipeline* memiliki 3 tahapan, yaitu: Pra-Produksi, Produksi, Pasca-Produksi.

Pra-Produksi adalah tahapan perancangan ide pokok dan membuat konsep dalam membangun setiap aspek dalam pembuatan animasi seperti pembuatan naskah, desain karakter, *storyboard*, dan *animatic*.

Produksi adalah tahapan pengembangan dan merealisasikan setiap konsep yang sudah dirancang dalam pra-produksi seperti, membuat *key animation*, dan membuat *background*.

Pasca-Produksi adalah tahapan penyatuan dan penyempurnaan visual setiap karya yang telah di bangun dalam proses produksi, sehingga hasil dapat menjadi suatu film yang proper.



Gambar 1. Pipeline Produksi Film animasi

PROSES PEMBUATAN ANIMATIC

Dalam pembuatan *animatic*, seorang *animatic artist* harus menganalisis naskah dan menganalisa *storyboard* terlebih dahulu untuk dapat memahami aspek-aspek apa saja yang ada di dalam suatu adegan .

Setelah memahami adegan dari sebuah *storyboard* dan naskah *animatic artist* dapat melanjutkan untuk membuat sketsa *animatic* dan membuat pose-pose pada suatu adegan dalam *animatic*.



Gambar 8. *Animatic Scene 5* Volcanid : Rise Of The Garuda

PEMBUATAN KEY ANIMATION

Dalam tahapan pembuatan key animation perlu memahami adegan dengan menganalisa storyboard, naskah ataupun animatic. Dengan memahami setiap adegan dalam sebuah shot key animation dapat langsung mengerjakan sketsa kasar sebuah shot untuk membuat gerakan kasar sebuah shot.

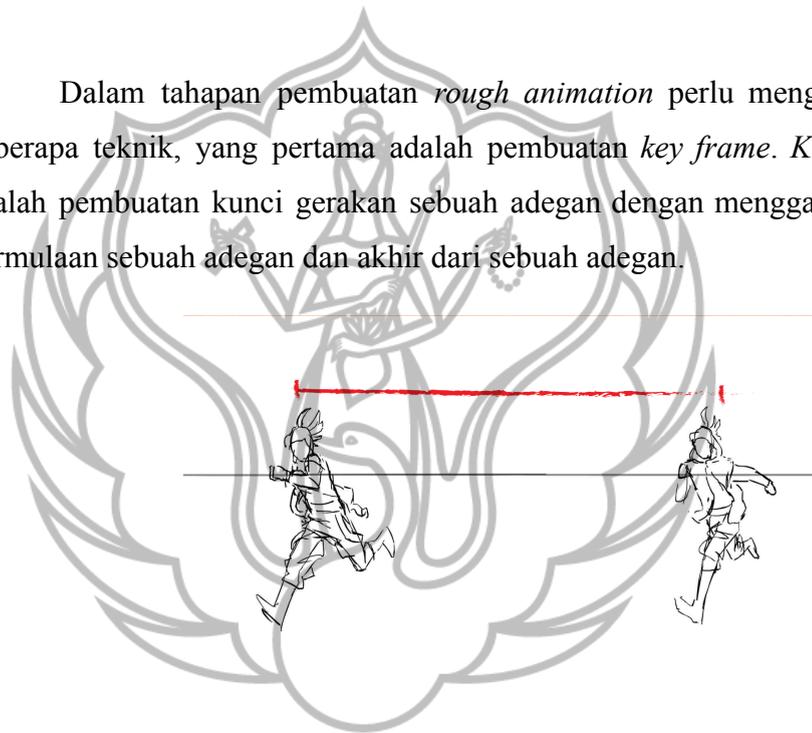
▪Rough Animation

Rough animation adalah proses pembuatan sketsa kasar gerakan animasi, dengan hanya membuat gambaran kasar pose pada setiap frame



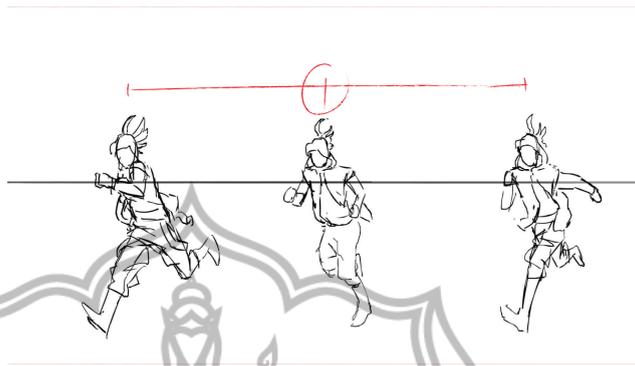
Gambar 9. *Rough Animation Teaser Volcanid Shot 8*

Dalam tahapan pembuatan *rough animation* perlu menggunakan beberapa teknik, yang pertama adalah pembuatan *key frame*. *Key frame* adalah pembuatan kunci gerakan sebuah adegan dengan menggambarkan permulaan sebuah adegan dan akhir dari sebuah adegan.



Gambar 10. *Rough Keyframe Teaser Volcanid Shot 8*

Setelah membuat *key frame* dapat mengembangkan gerakan dengan membuat sebuah *breakdown*. *Breakdown* adalah proses membuat titik tengah adegan, dengan menggambarkan bagaimana proses awal adegan untuk mencapai ke titik akhir sebuah adegan.



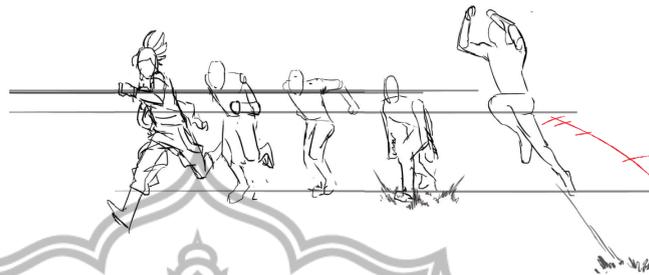
Gambar 11. *Rough Breakdown Teaser Volcanid Shot 8*

Untuk memberikan kesan gerakan yang halus, perlu untuk menambahkan gerakan diantara setiap *frame*, proses ini disebut pembuatan *in between*.



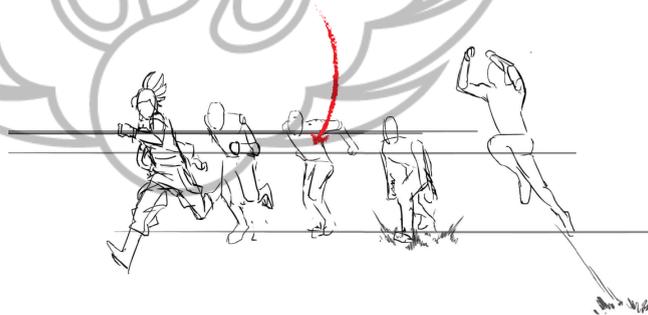
Gambar 12. Pembuatan *In Between Teaser Volcanid Shot 8*

Untuk memberikan kesan lebih hidup lagi pada sebuah karakter dapat ditambahkan beberapa teknik animasi yaitu *slow in slow out*. *Slow in slow out* adalah tahap pembuatan gerakan mulai cepat atau mulai lambat dengan memberikan tambahan *in between* pada objek.



Gambar 13. Pembuatan *Slow In Slow Out Teaser Volcanid Shot 8*

Teknik penting lainnya dalam pembuatan animasi adalah *anticipation*. *Anticipation* adalah penambahan gambar sebuah objek untuk memberikan adegan-adegan sebelum objek tersebut bergerak.



Gambar 14. *Anticipation Teaser Volcanid Shot 8*.

- Tiedown

Setelah sketsa gerakan selesai, tahapan terakhir adalah merapikan garis-garis kasar pada gambar setiap frame untuk memperjelas gambar objek pada *key animation*.



Gambar 15. *Tiedown Teaser Volcanid Shot 8*

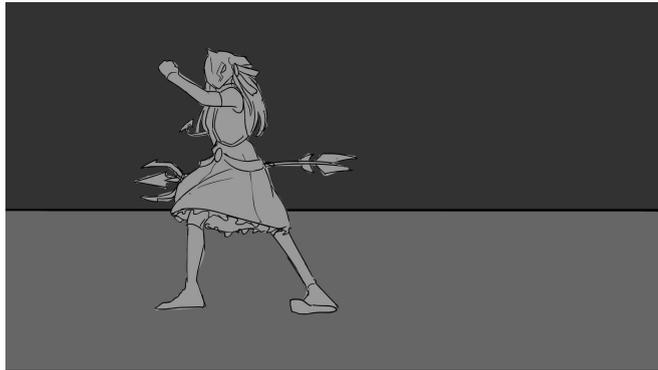
PEMBAHASAN

- Hasil Karya Animatic

Pembuatan *animatic* harus memberikan pose yang tegas dan bentuk karakter yang sesuai. Pose yang tegas dapat memberikan kemudahan tim *key animation* untuk membuat *key pose* dalam membuat *key animation*.



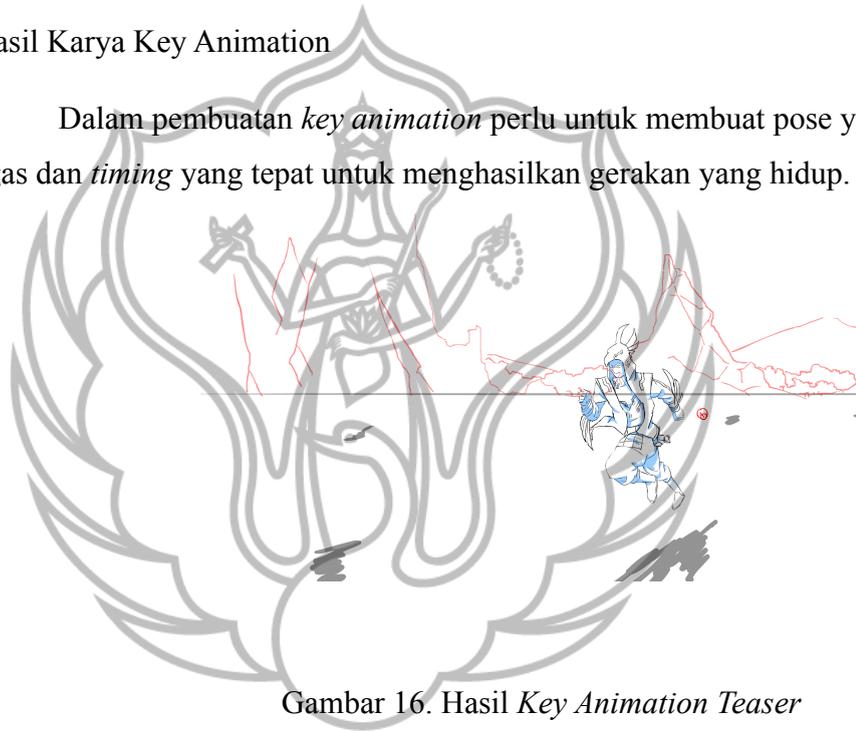
Gambar 14. Hasil *Animatic Scene 5*



Gambar 15. Hasil *Animatic Scene 5*

▪ Hasil Karya Key Animation

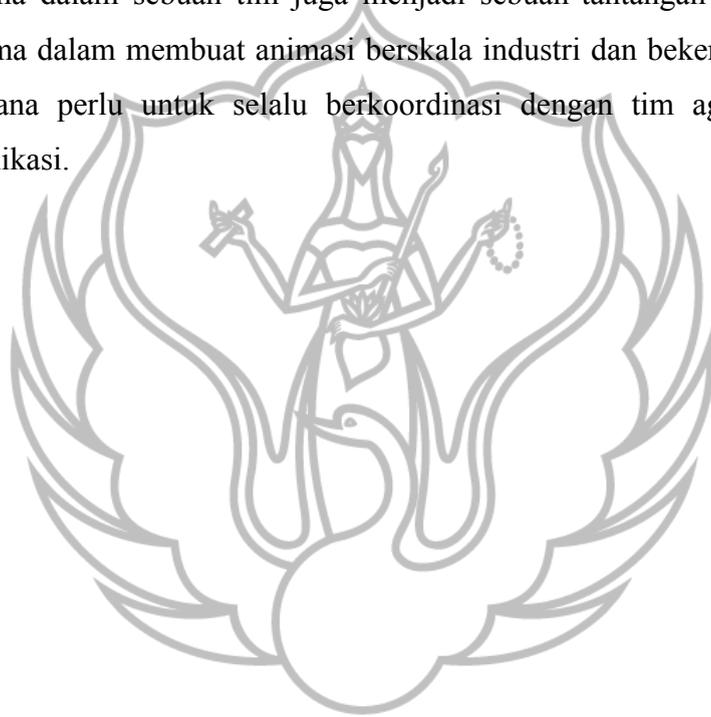
Dalam pembuatan *key animation* perlu untuk membuat pose yang tegas dan *timing* yang tepat untuk menghasilkan gerakan yang hidup.



Gambar 16. Hasil *Key Animation Teaser*

KESIMPULAN

Pembuatan animasi *Volcanid Rise : Of The Garuda*, animasi berbasis sistem *hybrid* di mana animasi 2 dimensi dan 3 dimensi di satukan menjadi padu dalam sebuah karya film animasi, dan memiliki banyak sekali adegan-adegan *action* di dalamnya membuat pembuatan animasi ini sangat penuh tantangan. Tantangan dalam setiap pembuatan animasi ini memberikan banyak perkembangan, dan belajar tentang bagaimana membuat animasi yang baik untuk dapat bekerjasama dalam tim. Bukan hanya dalam pembuatan karya saja, bekerjasama dalam sebuah tim juga menjadi sebuah tantangan baru, karena ini kali pertama dalam membuat animasi berskala industri dan bekerja dalam sebuah tim di mana perlu untuk selalu berkoordinasi dengan tim agar tidak terjadi miskomunikasi.



DAFTAR PUSTAKA

- Chamber, James, 2021, “What is an Animatic?”,
<https://boords.com/animatic/what-is-the-definition-of-an-animatic-storyboard>
- O Conner, Dermot, 2018, “breakdowns & thumbnails”,
<https://www.angryanimator.com/word/2018/03/26/breakdowns-thumbnails>
- “Key Animation”, <https://blog.sakugabooru.com/glossary/key-animation>
- “Animation : Keyframing”,
<https://web.arch.virginia.edu/arch545/handouts/keyframing.html>
- “Twelve basic principles of animation”,
https://en.wikipedia.org/wiki/Twelve_basic_principles_of_animation

