

**Eksplorasi Latar Multiplanar Untuk Menciptakan
Visualisasi Imajinasi Dunia Gadget
Di Film Animasi “Magiconnection”**



Untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Derajat Magister
Dalam Bidang Seni, Minat Utama Penciptaan Videografi

Alvindra Surya Wardana
2221453411

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2024**

TESIS
PENCIPTAAN SENI

**Eksplorasi Latar Multiplanar Untuk Menciptakan
Visualisasi Imajinasi Dunia Gadget
Di Film Animasi “Magiconnection”**


Diajukan Oleh:
Alvindra Surya Wardana
2221453411

Tesis ini diujikan tanggal 20 Juni 2024 untuk
Telah diperbaiki dan disetujui untuk diterima
Oleh Tim Penilai yang terdiri dari

Pembimbing Utama,

Penguji Ahli


Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T.


Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D.

Ketua Tim Penilai


Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si.

Yogyakarta, 10 JUL 2024
Direktur,



Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si.
NIP. 197210232002122001

*Tesis ini saya persembahkan untuk orang tua saya,
(alm) Wariman dan Purwaningrum
Terimakasih atas seluruh dukungan dan doa
sehingga anakmu bisa sampai di titik ini*



PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alvindra Surya Wardana
NIM : 2221453411
Program Studi : Seni Program Magister
Minat Utama : Videografi
Judul : Eksplorasi Latar Multiplanar Untuk Menciptakan
Visualisasi Imajinasi Dunia Gadget
Di Film Animasi “Magiconnection”

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan karya asli yang bersumber dari ide saya sendiri dan bukan mengambil tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri. Selain itu tidak ada bagian dari tesis yang telah saya atau orang lain gunakan sebelumnya untuk memperoleh gelar akademik. Jika pernyataan ini terbukti atau dapat dibuktikan sebaliknya, maka saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan oleh Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, berdasarkan peraturan perundangan yang berlaku.

Yogyakarta, 04 Juli 2024



Alvindra Surya Wardana

Penulis

Eksplorasi Latar Multiplanar Untuk Menciptakan Visualisasi Imajinasi Dunia Gadget Di Film Animasi “Magiconnection”

Pertanggungjawaban Tertulis
Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2024
Oleh Alvindra Surya Wardana

Abstrak

Tesis ini mengeksplorasi latar multiplanar dalam menciptakan visualisasi dunia imajinasi gadget pada film animasi 3D “Magiconnection”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model latar animasi yang memungkinkan pergerakan kamera lebih leluasa dengan menggabungkan elemen latar datar dan teknik multiplanar. Fokus penelitian ini juga mencakup evaluasi peran latar multiplane dalam menciptakan efek dimensi kedalaman dan keluasan pada visualisasi scene.

Metode yang digunakan adalah kualitatif *practice-based-research* dengan adaptasi dari *Action Research*. Penulis dan kolaborator terlibat langsung dalam proses penciptaan animasi pendek. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan latar multiplanar secara signifikan meningkatkan efisiensi alur kerja produksi animasi, mengurangi tingkat kesulitan dan waktu pengerjaan. Data juga mengindikasikan bahwa teknik ini memperkuat representasi setting lokasi dan atmosfer di dunia imajinasi gadget. Meskipun pergerakan kamera dan sudut pandang sudah lebih variatif dan mudah, masih terdapat batasan agar karakter 3D terintegrasi dengan baik pada latar belakang seperti gerakan yang terlalu luas dapat memperlihatkan sisi datar dari latar belakang. Kesimpulannya, penggunaan latar multiplanar dapat meningkatkan kualitas visual pada film animasi dengan efisien. Dalam tesis ini, latar multiplanar menggunakan gambar-gambar statis. Dapat disarankan untuk penelitian selanjutnya untuk mengembangkan penggunaan gambar-gambar untuk latar belakang dengan penambahan gerakan agar terkesan lebih dinamis.

Kata Kunci: Latar Multiplanar, Visualisasi, Animasi

Exploring Multiplanar Backgrounds for Creating Imaginative Visualizations in the World of Gadgets in the Animated Film “Magiconnection”

Written Project Report

Graduate Program Indonesian Institute of the Arts Yogyakarta, 2023

By Alvindra Surya Wardana

Abstrack

This thesis explores multiplanar backgrounds in creating visualizations of the imaginary world of gadgets in the 3D animated film "Magiconnection". This research aims to develop an animated background model that allows freer camera movement by combining flat background elements and multiplanar techniques. The focus of this research also includes evaluating the role of multiplane backgrounds in creating dimensional effects of depth and breadth in scene visualization.

The method used is qualitative practice-based-research with an adaptation of Action Research. Writers and collaborators are directly involved in the short animation creation process. The research results show that the use of multiplanar backgrounds significantly increases the efficiency of animation production workflows, reducing the level of difficulty and processing time. The data also indicates that this technique strengthens the representation of location settings and atmospheres in the gadget's imagined world. Even though camera movements and viewing angles are more varied and easier, there are still limitations to ensuring that 3D characters are well integrated into the background, such as movements that are too wide can reveal the flat side of the background. In conclusion, the use of multiplanar backgrounds can efficiently improve the visual quality of animated films. In this thesis, multiplanar backgrounds use static images. It can be recommended for further research to develop the use of images for the background with the addition of movement to make it appear more dynamic.

Keyword: Multiplane Backgrounds, Visualization, Animation

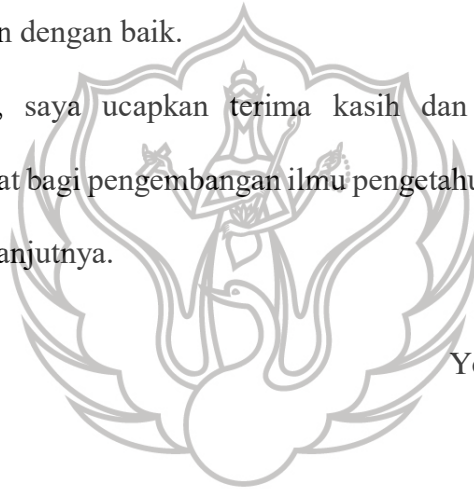
Kata Pengantar

Proses menjadi pengalaman paling berharga sehingga saya dapat menyelesaikan tesis ini yang berjudul Eksplorasi Latar Multiplanar Untuk Menciptakan Visualisasi Imajinasi Dunia Gadget di Film Animasi “Magiconnection” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister dalam bidang seni, minat utama penciptaan videografi di Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tesis ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Allah SWT
2. Orang Tua, Alm Wariman dan Purwaningrum.
3. Saudara, Ikasari Kuswardani, Kurniasari Risa Sawitri, dan Ade Rasya Aldiansyah Akbar.
4. Ibu Dr. Fortunata Tyasrinesu, M. Si. selaku Direktur Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta serta Ketua Penguji pada ujian tesis.
5. Ibu Dr. Yohana Ari Ratnaningtyas, M.Si. selaku Ketua Program Studi Magister Seni Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T. selaku Dosen Pembimbing Tesis.
7. Bapak Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D selaku Penguji Ahli
8. Bapak Dr. Koes Yuliadi, M.Hum. selaku Ketua Penguji pada ujian proposal tesis.

9. Seluruh Dosen dan Staf Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu dan dukungan selama masa perkuliahan.
10. Seluruh Tim Produksi Film Magiconnection dan seluruh narasumber yang telah memberikan kinerja terbaiknya.
11. Teman-teman Magister Penciptaan Seni Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta Angkatan 2022 yang saling memberikan semangat, kerja sama, dan kebersamaan selama masa studi dan penyusunan tesis.
12. Semua pihak turut berpartisipasi dan kontribusi hingga Tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.

Akhir kata, saya ucapkan terima kasih dan semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan serta menjadi referensi bagi penciptaan selanjutnya.



Yogyakarta, 04 Juli 2024

Penulis

A handwritten signature in black ink, consisting of several fluid, connected strokes, representing the name Alvindra Surya Wardana.

Alvindra Surya Wardana

Daftar Isi

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Persembahan	iii
Halaman Pernyataan.....	iv
Abstrak	v
Abstrack	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar.....	xi
Daftar Lampiran.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan	6
D. Manfaat.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Kajian Sumber	8
1. Kajian Pustaka	8
2. Karya Referensi.....	10
B. Kajian Teori	15
1. Latar animasi.....	15
2. Multiplane	16
3. Sinematografi.....	16
4. Animasi hibrid	19
5. Persepsi Kedalaman (<i>Depth Perception</i>)	20
BAB III METODE PENCIPTAAN	22
A. Metodologi.....	22
1. Action Research	22
2. Kerangka Berpikir.....	25
B. Riset	26
1. Riset tentang Pemodelan Latar Multiplanar.....	26
2. Uji Pergerakan Kamera	29
3. Observasi.....	32
4. Refleksi Riset	34
C. Proses Penciptaan	35
1. Pra Produksi	35
2. Produksi	41
3. Pasca Produksi	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN KARYA	45
A. Hasil.....	45
B. Pembahasan	48
1. Perencanaan Visualisasi Animasi “Magiconnection”	48
2. Penciptaan Scene dengan Latar Belakang Multiplanar.....	56

3. Observasi Latar Belakang Multiplanar dalam Film Animasi	59
4. Refleksi Penciptaan Karya	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran	72
Daftar Pustaka	73
Lampiran	76



Daftar Gambar

Gambar 1 Film Animasi Valley of the Lantern	10
Gambar 2 Penggunaan Multiplane pada dalam Film “Valley of the Lantern”	11
Gambar 3 Latar Belakang Memanjang Dalam Adegan Animasi "Si Nini"	12
Gambar 4 Film Animasi Ralph: Break the Internet	12
Gambar 5 Dunia Internet di Film Ralph Break the Internet.....	13
Gambar 6 Distrik Sosual Media di Film Ralph Break the Internet.....	13
Gambar 7 Pusat Kota di Film Ralph Break the Internet	13
Gambar 8 Pop-up Ads oleh Karakter Animasi.....	14
Gambar 9 Karakter eBoy Membawa Notifikasi.....	14
Gambar 10 Videoklip Are You Lost in the World Like Me	15
Gambar 11 Multiplane Camera.....	16
Gambar 12 Kerangka Berpikir Penelitian Action Research.....	26
Gambar 13 Model Multiplanar Satu Sisi	27
Gambar 14 Model Multiplanar Dua Sisi	28
Gambar 15 Model Multiplanar Melengkung	28
Gambar 16 Model Multiplanar Trek	29
Gambar 17 Uji Gerak Kamera Multiplanar Satu Sisi Sejajar	29
Gambar 18 Uji Gerak Kamera Multiplanar Satu Sisi Miring	30
Gambar 19 Gerak Kamera Panning pada Multiplanar Dua Sisi	30
Gambar 20 Uji Kamera dari Model Multiplanar Melengkung	31
Gambar 21 Uji Kamera Dari Model Multiplanar Trek	32
Gambar 22 Konsep Latar Panggung Sulap.....	37
Gambar 23 Konsep awal Latar Ruang Makan	38
Gambar 24 Desain Karakter Magiconnection.....	39
Gambar 25 Konsep Awal Latar untuk Dunia Gadget.....	39
Gambar 26 Konsep Latar untuk Plaza Digital	40
Gambar 27 Desain Karakter Avatar Magiconnection	40
Gambar 28 Desain Gedung Perkotaan	48
Gambar 29 Latar Langit Scene Animasi Dengan Tema Pixelate	49
Gambar 30 Penerapan Desain Gedung Perkotaan Di Scene Dunia Digital	50
Gambar 31 Penerapan Desain Gedung Perkotaan Di Scene Digital Plaza	50
Gambar 32 Penerapan Desain Gedung Perkotaan Di Scene Roadway.....	51
Gambar 33 Desain Pintu Masuk Portal Digital.....	51
Gambar 34 Ikon-Ikon Aplikasi.....	52
Gambar 35 Desain Properti Untuk Konten	52
Gambar 36 Penerapan Desain di Scene Content Center	53
Gambar 37 Penerapan Desain Perkotaan Dan Billboard di Scene Plaza Digital..	53
Gambar 38 Rancangan Desain Latar Multiplanar.....	53
Gambar 39 Rancangan Desain Latar Melengkung	54
Gambar 40 Rancangan Desain Latar Trek Scene Roadway Berkelok.....	55
Gambar 41 Rancangan Desain Latar Trek Scene Roadway Lurus	55
Gambar 42 Rancangan Desain Latar Content Center	56

Gambar 43 Acuan Lokasi Scene Dunia Digital	57
Gambar 44 Acuan Lokasi Scene Plaza Digital	57
Gambar 45 Acuan Lokasi Scene Roadway	57
Gambar 46 Acuan Lokasi Scene Content Center	58
Gambar 47 Animatic Dan Pravisualisasi Adegan Memasuki Dunia Digital.....	58
Gambar 48 Animatic Dan Pravisualisasi Adegan Di Plaza Digital.....	58
Gambar 49 Animatic Dan Pravisualisasi Adegan Berseluncur	59
Gambar 50 Animatic Dan Pravisualisasi Adegan Di Content Center	59
Gambar 51 Scene Memasuki Dunia Digital.....	60
Gambar 52 Scene Dalam Plaza Digital.....	61
Gambar 53 Scene Berselancar Ekplorasi Dunia Digital	63
Gambar 54 Scene Di Content Center	64
Gambar 55 Shot Dengan Pergerakan Kamera Panning	65
Gambar 56 Shot Dengan Pergerakan Kamera Tilt Up	65
Gambar 57 Shot Dengan Pergerakan Kamera Truk Right Kecepatan Rendah	66
Gambar 58 Shot Dengan Pergerakan Kamera Truk Right Kecepatan Tinggi.....	66
Gambar 59 Shot Dengan Pergerakan Kamera Orbit	66
Gambar 60 Shot Dengan Pergerakan Kamera Tracking Mengikuti Alur Jalan	67



Daftar Lampiran

Lampiran A. Daftar Narasumber.....	77
Lampiran B. Pengujian Latar Multiplanar	78
Lampiran C. Liniwaktu Penciptaan Karya.....	85
Lampiran D. Naskah Cerita.....	86
Lampiran E. Storyboard Magiconnection Scene Dunia Gadget	90
Lampiran F. Kerabat Kerja Produksi Animasi	101
Lampiran G. Production Tracker Scene Dunia Digital (SC03 - SC06)	102
Lampiran H. Ulasan Singkat Karya Animasi dalam 3 Pembabakan.....	108
Lampiran I. Transkrip Forum Diskusi Setelah Selesai Produksi	112
Lampiran J. Desain Media Pendukung Publikasi Karya.....	118
Lampiran K. Dokumentasi Pemutaran Film Animasi Magiconnection	119



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penciptaan ini berfokus pada mengembangkan cara pembuatan latar animasi berbasis multiplanar. Pengembangan yang dimaksud adalah pergerakan kamera yang lebih variatif dibanding karya-karya animasi yang sudah ada sebelumnya dan penerapannya dalam mendukung estetika desain latar dengan gaya visual tertentu.

Latar animasi, atau dikenal juga dengan sebutan latar, merupakan salah satu elemen dalam yang berperan penting dalam visual animasi. Menurut Gumelar, p. (2017, p. 11), elemen animasi terdiri atas ilustrasi atau tampilan karakter, gerak, biologi (anatomi), audio, emosi, latar (*setting*). Latar belakang animasi memiliki peranan penting dalam proses produksi animasi secara umum untuk menghadirkan konsep visual animasi yang dikehendaki (Sahda et al., 2021). Latar belakang merupakan area ruang yang paling jauh dalam gambar yang memberikan kesan ilusi tiga dimensi guna menciptakan efek kedalaman dan keseimbangan perspektif dalam gambar (Kar & Tripathy, 2018). Latar belakang (pada dasarnya segala sesuatu yang tidak bergerak dalam suatu gambar) menentukan lokasi, suasana, dan gaya visual di mana karakter animasi akan bergerak (White, 2006, p. 186). Dengan kata lain, latar animasi adalah gambar atau objek yang menampilkan lingkungan atau tempat di mana karakter berada.

Dimensi dapat diartikan ukuran, format, aspek atau segi (Ziliwu et al., 2022, p. 350). Dalam pembuatan latar animasi tentu dibutuhkan dimensi sesuai dengan jenis animasi yang hendak dibuat. Secara umum, terdapat 2 jenis dimensi pada animasi yang lazim dikenal masyarakat, yaitu animasi 2D (2 dimensi) dan animasi 3D (3 dimensi). Latar pada animasi 2D dibuat dengan media yang datar seperti kertas, papan, atau digital yang memiliki dimensi hanya panjang dan lebar. Latar animasi 3D harus dikerjakan dalam format tiga dimensi (memiliki volume) dimana kamera dari sudut pandang mana pun tetap terlihat secara detail, dari tampilan dekat (*close-up*) hingga luas (*wide*), tergantung pada kebutuhan produksi (White, 2006, p. 186). Animasi 3D tidak akan ada tanpa komputer, dan banyak terobosan dalam komputer didorong langsung oleh industri animasi 3D (Beane, 2012, p. 10). Bentuk objek-objek pada lingkungan animasi 3D didapatkan dengan poligon-poligon yang saling terhubung di proses digital dalam komputer dan membentuk objek seperti aslinya.

Latar animasi 2D hanya merupakan bidang datar dan pipih, sehingga 2D memiliki kekurangan yaitu tidak dapat memberi kesan kedalaman perspektif bila ada pergerakan pergeseran kamera. Latar di animasi 3D bisa dibilang yang lebih nyaman dalam pencapaian fleksibilitas pergerakan kamera karena semua objek di dalamnya sudah memiliki volume. Namun, proses pembuatan animasi 3D ini cukup berat sehingga membutuhkan modal sumber daya yang besar seperti komputer yang canggih seperti yang diungkapkan oleh Sundalangi et al., p. (2021, p. 188). Hal serupa juga dikemukakan oleh Nusa Bhakti et al., p.

(2021, p. 195) dan Fitiri et al., p. (2023, p. 134) yang menyarankan komputer spesifikasi tinggi untuk pembuatan animasi 3D. Dengan keterbatasan alat yang dimilikinya, mungkin animator akan berpikir ulang saat ingin membuat karya animasi.

Dalam perkembangan dan penelitian terdahulu, ada beberapa inovasi pengembangan latar animasi, seperti teknik multiplanar dan *parallax*. Disney Studio pada tahun 1937 telah memperkenalkan konsep Multiplanar (Hellerman, 2022). Dalam O’Hailey, p. (2015, p. 211), mengungkapkan bahwa konsep multiplanar dan menambahkan perspektif paksa ke bidang-bidang tertentu akan menciptakan dunia dengan ruang kedalaman. Metode ini telah dikembangkan dalam animasi 2D/3D. Hal ini dicapai dengan menempati ruang yang biasanya terbatas dengan lapisan kedalaman sumbu koordinat Z yang berbeda, menambahkan dimensi pada lapisan dan efek paralaks saat kamera bergerak melalui lapisan tersebut. Dalam Ku et al., p. (2023, p. 4), saat objek latar belakang bergerak lebih lambat dibandingkan objek latar depan dalam animasi, efek paralaks menciptakan ilusi kedalaman pada gambar dua dimensi. Di bidang lain seperti *video games*, Pitko, p. (2022, p. 2) menjelaskan *game 2D* juga biasanya hanya terdapat latar gambar datar dan gerakan sederhana. *Game 2D* bisa menjadi 2.5D dengan tambahan elemen ilusi kedalaman. Penulis melakukan percobaan sederhana untuk menguji potensi efisiensi multiplanar diterapkan dalam animasi 3D dan hasilnya menunjukkan penggunaan sumber daya perangkat keras yang lebih efisien diantaranya penggunaan polygon dan

memori yang lebih sedikit. Hal ini menunjukkan potensi latar animasi multiplanar untuk dapat lebih dikembangkan lagi.

Dari sumber dan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pergerakan kamera cenderung berfokus pada perpindahan posisi kamera, sementara sudut pandang kamera tetap konstan. Pergerakan kamera yang menggunakan rotasi atau perputaran kamera sangat jarang atau bahkan tidak terlihat sama sekali. Pergerakan kamera ini menjadi kurang variatif.

Penciptaan film animasi merupakan proses yang kompleks dan panjang, dengan alur kerja yang mencakup berbagai tahapan. Proses produksinya merupakan proses yang paling memakan energi karena membutuhkan banyak tenaga kerja dan waktu yang lama (Nur Insan et al., 2022, p. 53). Pada animasi 3D, proses pemodelan 3D merupakan salah satu yang memakan waktu signifikan. Pemodelan 3D tradisional sering kali membutuhkan detail yang mendalam dan rendering yang rumit, yang dapat memperpanjang waktu produksi secara keseluruhan. Penggunaan teknik multiplanar menawarkan potensi signifikan dalam mengoptimalkan proses ini. Dengan memungkinkan pembuatan latar belakang animasi 3D melalui lapisan-lapisan multiplanar, proses ini dapat mempercepat pengembangan visual yang kompleks, memberikan kedalaman dan dimensi dengan efisiensi yang lebih tinggi. Teknik multiplanar dalam produksi animasi dapat menjadi salah satu opsi efisiensi durasi pengerjaan dan mempercepat keseluruhan *timeline* penciptaan film animasi, dengan tetap mempertahankan kualitas visual yang tinggi dan estetika yang diinginkan.

Penciptaan karya ini menjadi sarana mengembangkan multiplanar dalam *scene* pada animasi 3D. Selain untuk mencari pengembangan variasi pergerakan kamera pada teknik multiplanar, penciptaan karya ini juga bertujuan merancang latar animasi dengan gaya visual tertentu seperti permukaan bertekstur pensil warna, cat kuas, warna solid. Bila sebelumnya latar dengan gaya-gaya visual tersebut biasanya diterapkan di bidang 2D saja hingga memiliki keunggulan dari pengembangan multiplanar pada penelitian ini. Sehingga dari penelitian ini didapatkan hasil kesimpulan apakah multiplanar ini dapat mendukung *mise en scene* pada penciptaan latar pada film animasi.

Film animasi berjudul “Magiconnection” ini mengangkat tema interaksi hubungan antara anak-anak dan orang tua yang terhanyut dalam gadget mereka. Perbedaan dan perubahan komunikasi serta kontak sosial yang terjadi di dalam keluarga sebelum dan sesudah penggunaan gawai antar anggota keluarga dapat mempengaruhi pola interaksi sosial keluarga dalam pemakaiannya (Lestari et al., 2015, p. 204). Pola asuh orang tua yang memberikan otonomi kepada anak untuk menggunakan *handphone* didapatkan mendapatkan hasil kecanduan *smarphone* tinggi (Sholihah et al., 2022, p. 1127).

Dalam proses penceritaan, terdapat *scene* yang memperlihatkan seorang anak asyik menjelajahi dunia *gadget*. Dunia *gadget* menawarkan imajinasi visual yang begitu memikat sebagai sebuah kota yang terlihat canggih dengan berbagai aspek di dalamnya seperti bangunan megah dari aplikasi gadget, *billboard* konten viral, hingga keramaian dunia *gadget*. Dalam film animasi ini, dunia gadget diperlihatkan digunakan dalam beberapa *scene* yang kemungkinan

berdurasi 1-2 menit. Proses visualisasi menggunakan latar multiplanar untuk memberikan dimensi kedalaman pada gambar dan variasi pergerakan kamera yang menarik. Selain itu, penggunaan multiplanar juga merupakan sarana meraih estetika visual yang sejalan dengan konsep dunia gadget yang futuristik dan inovatif melalui ilustrasi latar 2 dimensi dengan gaya *color block*. Diharapkan melalui penciptaan film animasi “Magiconnection” ini, dapat dihasilkan keunikan dengan warna yang tajam dan kontras yang memberikan kesan modern, mencolok, dan dapat memikat penonton.

B. Rumusan Masalah

Beberapa rumusan masalah yang menjadi dasar penciptaan diantaranya:

1. Bagaimana merancang set latar animasi dengan pendekatan multiplanar dalam penciptaan film animasi “Magiconnection” untuk memvisualisasikan *scene* imajinasi tentang dunia *gadget*?
2. Bagaimana peran teknik multiplanar dalam pengembangan latar yang mendukung gaya visual dalam film animasi “Magiconnection”, serta bagaimana teknik ini dapat mencapai visualisasi *scene* (*mise en scene*) yang optimal dengan efek dimensi kedalaman gambar dan ilusi keluasan?

C. Tujuan

Tujuan penciptaan adalah

1. Untuk mengembangkan model latar animasi datar pada animasi hibrid yang mampu mengakomodasi kebutuhan animator dalam pergerakan kamera yang lebih leluasa.

2. Mengevaluasi peranan *background multiplane* dalam penciptaan film animasi dengan gaya visual tertentu, ketercapaian efek dimensi kedalaman dan keluasan pada visualisasi *scene* pada film (*mise en scene*).

D. Manfaat

Manfaat penciptaan yaitu

1. Memberikan kontribusi pada perkembangan teknik animasi multiplanar dengan pengembangan gerak kamera yang lebih variatif.
2. Memberikan alternatif cara pembuatan animasi hibrid dengan menggunakan imultiplane dalam ruang 3D.
3. Memberikan ciri khas gaya visual yang dapat menjadi pembeda pada penciptaan film animasi dibandingkan dengan film-film animasi yang menggunakan teknis yang sudah sering digunakan.

