

**APLIKASI ANIMASI 2D DAN 3D DALAM PERANCANGAN
FILM ANIMASI “THE HAND”**



KARYA DESAIN

Delly Ariyantono

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2005**

APLIKASI ANIMASI 2D DAN 3D DALAM PERANCANGAN FILM ANIMASI "THE HAND"

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	1486 / 11 / S / 06	
KLAS		
TERIMA	18-01-06	TTD.



KARYA DESAIN

Delly Ariyantono



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2005**

**APLIKASI ANIMASI 2D DAN 3D DALAM PERANCANGAN
FILM ANIMASI “THE HAND”**



KARYA DESAIN

Delly Ariyantono
NIM 9710915023

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2005**

Tugas Akhir Desain berjudul:

APLIKASI ANIMASI 2D DAN 3D DALAM PERANCANGAN FILM ANIMASI

"THE HAND", diajukan oleh Delly Ariyantono, NIM 9710915023, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal..... dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua/ Pembimbing I



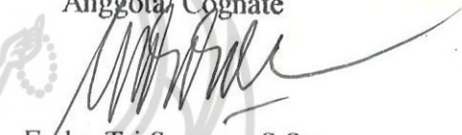
Drs. Arif Agung S., M. Sn.
NIP 132061187

Anggota/Pembimbing II



Drs. Wibowo, M. Sn.
NIP 131661172

Anggota/ Cognate



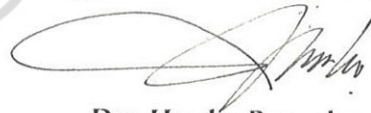
Endro Tri Susanto, S.Sn
NIP 132087541

Anggota/ Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

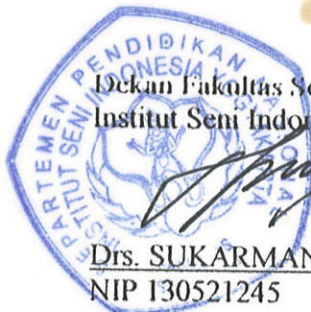


Drs. Lasiman, MS.
NIP 131773135

Anggota/ Ketua Jurusan Desain



Drs. Hendro Purwoko
NIP 132887756



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Drs. SUKARMAN
NIP 130521245

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas karunia dan rahmat-Nya sehingga Tugas Akhir (TA) Karya Disain dengan judul Aplikasi Animasi 2D dan 3D Dalam Perancangan Film Animasi "The Hand", ini dapat terselesaikan dengan baik, meskipun harus melewati perjuangan yang tanpa lelah.

Tugas Akhir Karya Desain ini merupakan salah satu syarat guna meraih gelar kesarjanaan strata satu pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Salah satu kelengkapan TA Karya Desain tersebut adalah penyusunan *paper* ini yang merupakan pengantar konsep aplikasi animasi dua dimensi dan tiga dimensi dalam perancangan film animasi "The Hand".

Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada beberapa pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan dan pengarahan-pengarahan, khususnya kepada :

- Prof. Dr. I Made Bandem selaku Rektor ISI Yogyakarta
- Drs. Sukarman selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
- Drs. Hendro Purwoko selaku Ketua Jurusan Desain FSR ISI Yogyakarta
- Drs. Lasiman, MS selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual FSR ISI Yogyakarta
- Drs. Arif Agung S, M. Sn. selaku Dosen Pembimbing I
- Drs. Wibowo, M. Sn. selaku Dosen Pembimbing II
- Endro Tri Sussanto S.Sn selaku Cognate
- Drs. Prayanto Widyo Harsanto selaku Sekretaris Jurusan Desain
- Drs. Sadjiman selaku Dosen Wali
- Keluarga tercinta; Papa, Mama, Benny, Astri.

- Yang "terbaik" Dian Ayu untuk "semuanya" selama ini.
- Mande, Christian Daryanto, Soleh Junaedi, Febrianto, Sujatmiko, Beni Mulyawan, Tanti, Budi Santoso, Faizal.
- Semua rekan-rekanku Desain Komunikasi Visual Angkatan '97
- Seluruh Staff Pengajar dan karyawan FSR dan segenap pihak yang telah membantu terwujudnya Tugas Akhir ini serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa melimpahkan berkat dan rahmat-Nya atas segala kebaikan yang telah diberikan. Dan akhirnya, meskipun masih jauh dari kesempurnaan, penulis berharap semoga tulisan ini sedikit banyak dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Yogyakarta , April 2005

Penulis

Delly Ariyantono

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Permasalahan	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Perancangan	3
1.4. Metodologi Perancangan	3
1.4.1 Pengumpulan Data	3
1.4.2 Metode Analisa Data	4
1.4.3 Metode Perancangan	5
1.4.4 Sistematika Perancangan	7
BAB II IDENTIFIKASI	10
2.1. Data Produk	10
2.1.1. Nama Produk	10
2.1.2. Pengelolah	10
2.1.3. Distribusi	11

2.1.4. Istilah “The Hand”	12
2.1.5. Pemaknaan	12
2.1.6. Misi	12
2.2. Analisa Data	13
2.3. Kesimpulan Analisa	15
BAB III KONSEP PERANCANGAN	16
3.1. Pra Produksi	16
3.1.1. Tujuan Kreatif	16
3.1.2. Strategi Kreatif	16
3.1.3 Program Tayangan	17
3.1.4. Target Audience	18
3.1.5. Perangkat Lunak dan Perangkat Keras	19
3.1.6. Sinopsis	20
3.1.7. Skenario	20
3.1.8. Program Kreatif	40
3.1.9. Biaya Kreatif	41
3.1.10. Konsep Kreatif	43
3.1.10.1. Visual	43
3.1.10.2 Audio	45
3.1.11. Program Visual	46
3.1.11.1. Tokoh	46
3.1.11.2. Latar Belakang (<i>Background</i>)	48
3.1.11.3. Warna	50

3.1.11.4. Komposisi	50
3.1.11.5. Typografi	51
3.2. Produksi	53
3.2.1. Animasi 2 Dimensi	53
3.2.2. Animasi 3 Dimensi	57
3.2.3. <i>Audio</i>	61
3.2.3.1. <i>Sound Effect</i>	61
3.2.3.2. Musik Ilustrasi	63
3.3. Pasca Produksi	65
3.3.1. <i>Digital Composite</i>	65
3.3.2. Mastering	68
BAB IV VISUALISASI	69
4.1. Model	69
4.2. Environment	81
4.3. Storyboard	88
BAB V PENUTUP	113
A. Kesimpulan	113
B. Saran	114

DAFTAR PUSTAKA	115
----------------------	-----

LAMPIRAN	116
----------------	-----



BAB I

PENDAHULUAN



1.1 Latar Belakang Permasalahan

Dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat, banyak mempengaruhi aspek-aspek kehidupan yang ada pada saat ini. Aspek-aspek tersebut tidak terkecuali terjadi pada dunia perfilman di dunia, dan lebih dikhususkan lagi pada perkembangan perfilman animasi. Dalam perkembangannya film animasi yang dipelopori oleh Disney, hampir keseluruhan produksi dilakukan secara manual atau *hand drawing*, ini dilakukan hingga saat ini. Tetapi dengan adanya perkembangan teknologi saat ini, dunia animasi berkembang menjadi 2 dimensi dan 3 dimensi.

Produksi sebuah film animasi 2D kini diperkaya dengan satu teknik yang mampu lebih memperkaya visual dan dapat memenuhi tuntutan visual sebuah cerita, imajinasi para sutradara film, produser dan lain-lain, yaitu dengan menggabungkan teknik animasi 2D dan teknik animasi 3D. Gabungan teknik animasi ini telah dilakukan oleh para studio animasi besar seperti *Walt Disney* pada film-film animasi mereka, sebagai contoh adalah "*Beauty and The Beast*" dimana ada adegan tarian "*the Beast*" dan si putri dilaksanakan dalam ruangan yang dibentuk dengan teknik animasi 3D. (gambar *ballroom Beauty and The Beast*).

Walaupun teknik ilustrasi masih tetap digunakan sebagai *background* pada film animasi 2D tetapi saat ini pada umumnya juga digunakan teknik animasi 3D

untuk membangun latar belakang sedangkan untuk karakter-karakter utama masih menggunakan teknik animasi 2D. Pemilihan dan penggunaan teknik animasi 3D pada film animasi 2D ini tentunya harus disesuaikan dengan kebutuhan dari cerita film itu dan efektifitasnya dalam kaitannya dengan proses produksi dan waktu produksi karena keduanya mempunyai kelebihan dan tingkat kerumitan tersendiri, dimana tujuan akhirnya adalah untuk memaksimalkan modalitas yang dimiliki oleh masing-masing teknik animasi tersebut.

Beberapa kelebihan penggunaan teknik animasi 3D sekarang tidak hanya terbatas pada fungsi "*background*" saja tetapi juga bisa di"lekatkan" langsung pada karakter 2D yang dibuat (gambar dari *Treasure Planet*) atau menjadi *sequence scenes* tersendiri dalam film yang kemudian digabungkan dalam proses *editing* (gambar ledakan AE, *Treasure planet*)

Penggabungan teknik animasi 2D dan 3D membuka satu tahap baru dalam sebuah proses produksi film animasi untuk memperkaya pencapaian kualitas visual yang diinginkan sesuai dengan tuntutan imajinasi dan kebutuhan cerita film.

Pada proses perancangan film animasi pendek "*the hand*" ini, mengambil beberapa teknik yang telah digunakan dalam beberapa film-film animasi *Box Office* yang telah ada seperti: *Titan AE*, *Wonderfull Days*, *Beauty and The Beast*. "*The Hand*" sendiri adalah film animasi durasi pendek yang dalam proses produksinya telah diputuskan dengan menggunakan teknik animasi 2D dengan melihat visualisasi animasi-animasi yang telah ada sebagai acuan yang tidak dapat dilepaskan, dan untuk mencapai kualitas visual yang diinginkan dibutuhkan

teknik animasi 3D dimana juga digunakan dalam beberapa film animasi pendek “The Hand” dapat memperkaya bentuk visual dalam film-film animasi.

1.2. Rumusan Masalah

Apa dan bagaimana proses penggabungan teknik animasi 2D dan 3D pada dalam perancangan film animasi “The Hand” dalam beberapa *sequence*?

1.3. Tujuan Perancangan

1. Memberikan deskripsi tentang sistem produksi film dengan teknik animasi gabungan.
2. Membuat konsep film animasi yang menggabungkan teknik animasi 2D dan 3D untuk beberapa *sequence*.
3. Mengaplikasikan penggunaan gabungan teknik animasi 2D dan 3D dalam pembuatan film pendek animasi.

1.4. Metodologi Perancangan

1.4.1 Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data yang berhubungan dengan cerita “The Hand”. Dari pengumpulan data ini dapat diharapkan memberi masukan terhadap unsur-unsur yang diperlukan baik secara verbal maupun visual guna membangun bentuk secara keseluruhan dalam proses perancangan produksi film. Pengumpulan data dilakukan dengan cara :

a. Studi Literatur

Mengumpulkan data dari literatur yang dapat berupa buku, komik, film yang relevan dengan cerita “the Hand” dan didukung dengan cerita yang lain yang memiliki kesamaan karakteristik guna memperkaya elemen-elemen verbal maupun visual dalam proses perancangan.

b. Wawancara

Melakukan wawancara dengan koresponden yang berkaitan dengan kehidupan penjara guna memperkuat karakteristik dari cerita ini baik secara verbal maupun visual. Dimana dari pendapat-pendapat tersebut dapat membantu secara visual dan alur cerita dalam film.

c. Survei lapangan & Dokumentasi

Dapat dilakukan dengan pemotretan terhadap unsur-unsur visual yang memiliki keterkaitan dengan cerita baik itu dari segi lokasi (berguna dalam proses pembentukan modelling karakter maupun objek yang ada dalam kisah ini) maupun karakter (berguna dalam proses pembentukan gerakan animasi, baik itu dalam proses keying gerakan maupun animasi bibir (*facial lip sync animation*)) yang akan dibentuk dalam proses perancangan. Pengambilan gambar ini dapat dilakukan dengan penggunaan camera foto SLR maupun Handycam.

1.4.2. Metode Analisa Data

Pendekatan analisa data yang diambil dengan menggunakan pendekatan 5W + 1H (*what; why; when; where; who, how*). Dengan menggunakan metode analisa ini memungkinkan dalam menjabarkan analisa data yang dapat dilakukan untuk menyaring data yang masuk, dan dipisahkan sesuai dengan pengelompokan data. Untuk data yang telah di pisahkan dan dikategorikan digunakan untuk membangun visualisasi dalam proses produksi film animasi.

1.4.3. Metode Perancangan

Perancangan film animasi “the hand” dibagi menjadi dua tahap dalam proses pembuatannya, yakni pra produksi dan produksi. Pada tahap pra-produksi cenderung membahas materi film secara konsepsi, perencanaan, dan persiapan berbagai materi yang dibutuhkan untuk proses produksi. Dari pra produksi inilah dapat diketahui apa, mengapa, kapan, dimana dan bagaimana produksi ini dilaksanakan.

Dalam proses Pra Produksi dijabarkan segala hal yang meliputi :

1. Sinopsis (Outline)
2. Scenario (Script)
3. Storyboard
4. Desain Karakter (Character Design)
5. Desain Background (Environment Design)

6. Jadwal

7. Perkiraan Anggaran Biaya Produksi

Setelah mengetahui gambaran awal tentang apa yang akan diproduksi dari poin-poin diatas maka dilakukan penyaringan data, persiapan dan pemilihan elemen-elemen yang terpilih sebelum memasuki proses produksi.

Dalam proses penyaringan ini meliputi beberapa hal seperti :

1. Pra pembentukan

Third Stage Story Board (bentuk halus storyboard awal)

2. Tabel untuk pengambilan scene

3. Pemilihan elemen audio visual

a. Desain karakter

b. Desain lokasi

c. Efek suara

d. Musik ilustrasi

4. Pengadaan Perangkat Lunak dan Keras

a. Modelling Artist

b. Environment Artist

c. Mapping/Rendering/Lighting Artist

- d. Animation/Special FX Artist
 - e. Mixing/Editing Artist
 - f. Hardware
 - g. Property
5. Penjadwalan
6. Pre Recording Script Dialog Recording

1.4.4. Sistematika Perancangan

- Latar Belakang Masalah
- Rumusan Masalah
- Tujuan Perancangan
- Metodologi Perancangan
- **Identifikasi**
 - Data Produk
 - Nama Produk
 - Pengelolah
 - Distribusi
 - Istilah “The Hand”
 - Pemaknaan
 - Misi
 - Analisa Data

- Kesimpulan Analisa

Konsep Perancangan

- Pra Produksi
 - Tujuan Kreatif
 - Strategi Kreatif
 - Program Tayangan
 - Target Audience
 - Perangkat Lunak dan Perangkat Keras
 - Sinopsis
 - Skenario
 - Program Kreatif
 - Biaya Kreatif
 - Konsep Kreatif
 - Visual
 - Audio
 - Program Visual
 - Tokoh
 - Latar Belakang (*Background*)
 - Warna
 - Komposisi
 - Typografi

- **Produksi**
 - Animasi 2 Dimensi
 - Animasi 3 Dimensi
 - *Audio*
 - *Sound Effect*
 - Musik Ilustrasi
- **Pasca Produksi**
 - *Digital Composite*
 - Mastering

