

JURNAL TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D
“YA SASAR RO ABYAB”**



DindaAyuParamita
NIM 1400075033

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

2018

Abstrak

Karya animasi 3 Dimensi “YaSasar Ro Abyab” menceritakan tentang seorang gadis bernama Inseri yang disuruh menemani adiknya untuk berburu di hutan. Mereka berdua kemudian berpisah. Ketika Inseri berjalan di hutan, ada ulat yang jatuh di kepalanya. Dia tidak bisa mengendalikan emosinya untuk menginjak-injak ulat tersebut sehingga tanahnya yang dia pijak roboh. Pengendali sendiri yang buruk membuatnyamenyebabkan hal yang tidak disadari hingga akhirnya dia bermimpi bertemu Suanggi ketika dia jatuh pingsan di alam lubang. Ide penciptaan berasal dari rasa penasaran tentang isidari gua yang dijadikan sebagai pemakaman keluarga yang berada di Perkampungan Tua Padwa Biak Papua sehingga terbentuklah ide cerita animasi 3 dimensi “YaSasar Ro Abyab”.

Teknik animasi tiga dimensi digunakan dalam penciptaan karya animasi “YaSasar Ro Abyab” dengan 12 prinsip dasar animasi untuk menunjukkan visual yang hampir menyerupai suasana pulau Biak pada saat itu sekaligus menciptakan karya animasi yang mengangkat budaya Timur Indonesia.

Kata kunci: Animasi 3D, Biak, Mimpi.

1. Pendahuluan

Menurut kamus psikologi Chaplin, (2002), definisi kontrol diri atau *self control* adalah kemampuan individu untuk mengarahkan tingkah lakunya sendiri dan kemampuan untuk menekan atau menghambat dorongan yang ada. Goldfried dan Merbaum (Lazarus, 1976), mendefinisikan kontrol diri sebagai suatu kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa individu ke arah konsekuensi positif.

Kontrol diri merupakan satu potensi yang dapat dikembangkan dan digunakan individu selama proses-proses dalam kehidupan, termasuk dalam menghadapi kondisi yang terdapat di lingkungan yang berada di sekitarnya (Calhoun dan Acocela, 1990). Di usia remaja pada umumnya, manusia masih belajar mengendalikan diri dalam menghadapi suatu keadaan. Seperti halnya Inseri ketika menghadapi sebuah kejadian yang menurutnya sangat tidak menyenangkan.

Pada dasarnya, menurut Stephen Covey dalam presentasinya yang berjudul *The 90/10 Principle*, lingkungan sebenarnya hanya mempengaruhi 10% atas kendali diri manusia. Dan 90% sisanya adalah ditentukan bagaimana manusia itu bereaksi atas keadaan tersebut. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pengendalian atas diri sendiri berperan penting dalam menghadapi suatu keadaan.

Pengendalian diri yang buruk dan *visual* yang ditangkap oleh Inseri ketika melamun pada dasarnya merupakan *Manifest content* yang terdiri dari gambar-gambar yang nyata maupun pikiran dan makna dari isi mimpi itu sebagaimana adanya (Freud, 1899). Sehingga mempengaruhi alam bawah sadar dan akhirnya menjadi refleksi dari mimpi yang dialami oleh Inseri. Inseri merupakan gadis yang berasal dari Biak Papua. Biak merupakan sebuah pulau di bagian utara pulau Papua yang menjadi setting tempat dari karya “Ya Sasar Ro Abyab”.

“Ya Sasar Ro Abyab” merupakan bahasa dari Biak yang memiliki arti “aku tersesat dalam gua”. Penggunaan dalam bahasa Biak ditujukan untuk memunculkan rasa penasaran *audience* terhadap karya ini. Dan juga guna mengenalkan bahasa Biak itu sendiri.

Dewasa ini, sudah sangat jarang para pemuda terutama dari generasi milenial yang berasal dari Biak sendiri tidak mengenal rumah adat mereka. Yang ada, mereka hanya mengetahui rumah tradisional Biak yang sudah di modifikasi menjadi lebih modern. Dan juga sebagian besar dari kita, hanya mengenal rumah tradisional Papua yang berasal dari dataran tinggi Wamena. Hal itu di karenakan kurangnya dokumentasi tentang Biak Papua serta tidak adanya rumah tradisional yang masih bertahan setelah kejadian bencana gempa dan tsunami yang melanda Biak pada 17 Februari 1996 lalu (Kompas,16 Maret 1996). Berdasarkan beberapa hal tersebut, dibutuhkan *visual* yang hampir menyerupai suasana Biak di masa itu. Dengan memunculkan beberapa hal unik yang berasal dari pulau Biak maka penciptaan karya animasi “Ya Sasar Ro Abyab” divisualisasikan dalam bentuk 3 dimensi.

Animasi 3D merupakan penciptaan gambar bergerak dalam ruang digital 3 dimensi. Hal ini dilakukan dengan membuat *frame* dengan mensimulasikan masing-masing objek yang bergerak, direkam dengan camera secara virtual dengan *output* berupa *rendering*. Konsep animasi 3 dimensi sendiri berupa model yang memiliki bentuk volume dan ruang. Sehingga objek ini memiliki kordinat X (kanan-kiri), Y (atas-bawah), Z (depan-belakang).

2. Landasan Teori

Mimpi menurut KBBI edisi III tahun 2002 adalah sesuatu yang dilihat dan dialami ketika tidur. Mimpi meliputi gambar, pikiran atau emosi yang dialami pada saat tidur ataupun dalam keadaan tidak sadarkan diri. Mimpi bisa dialami terasa sangat jelas seolah-olah sedang dialami tapi juga bisa terlihat kabur atau abstrak. Menurut teori ini, mimpi adalah cerminan jelas dari alam sadar manusia. Mimpi terdiri dari dua component yang berbeda. Yaitu *manifest content* dan *latest content*. *Manifest content* terdiri dari gambar-gambar yang nyata maupun pikiran yang dan makna isi mimpi itu sebagaimana adanya. Sedangkan *latent content* adalah makna terpendam dari mimpi itu. Jadi mimpi merupakan symbol-simbol psikologis yang terpendam di *Interpretation of Dream* oleh Freud, (1899). Dari kutipan tersebut dapat disimpulkan

mimpi dapat memberikan gambaran yang nyata yang terjadi ketika manusia sedang dalam keadaan tidak sadar yang dipengaruhi oleh kejadian yang dialami sebelumnya.

Bermimpi merupakan proses berpikir dan sebenarnya merupakan kelanjutan dari pikiran manusia. Arus kesadaran, obrolan batin yang berjalan dan berhenti setelah tidur (*Lauri Loewenberg, 2011*).

Seperti kata-kata, pikiran dan perasaan yang diproses melalui bagian dari otak yang berbeda, manusia mengalami suasana berupa *visual* termasuk gambar, simbol, emosi dan metafora melalui mimpi saat tidur.

Mimpi adalah cara otak mengolah berbagai informasi yang dihimpun ketika aktif di siang hari dan mimpi buruk adalah efek samping dari informasi negatif' (*Lauri Loewenberg, 2011*). Mimpi bertemu makhluk halus karena informasi negatif yang diterima otak ketika menyaksikan peristiwa menyeramkan, contohnya seperti tempat pemakaman kuno. Atau menyaksikan peristiwa *Karwar* yang pernah menjadi sebuah tradisi di pulau Biak Papua.

Karwar adalah sebuah kata umpatan yang berarti “Sial” dalam bahasa Biak Papua. *Amfianir* adalah bentuk fisik patung yang diciptakan untuk menangkal kesialan berupa penyakit dan gangguan makhluk halus yang menimpa masyarakat setempat. Masyarakat suku Biak membuat patung *karwar* dengan memasukkan roh para ketua suku mereka yang telah meninggal dengan memasangkan tengkoraknya dengan harapan rohnya menjaga mereka dan menangkal energi negatif. Sehingga munculah istilah patung *karwar* dalam peristiwa *Karwar*.

Patung *karwar* biasa diletakkan di depan atau dalam rumah, di depan balai desa dan juga di area pemakaman. Sebagian masyarakat Biak juga memiliki kebiasaan untuk meletakkan mayat keluarga yang telah meninggal di dalam gua tanpa dikubur.

Patung *karwar* merupakan salah satu inspirasi atas dibuatnya animasi 3 dimensi “Ya Sasar Ro Abyab”. Animasi 3 dimensi adalah teknik animasi yang benar-benar hidup hampir menyerupai dunia nyata tidak sekedar datar seperti karya animasi 2 dimensi.

Animasi 3 dimensi pada umumnya menggunakan 100% teknik komputer dalam setiap prosesnya. Dalam pembuatan Animasi 3 dimensi “Ya Sasar Ro Abyab” di dalamnya menerapkan 12 Prinsip Animasi yang diperkenalkan oleh Animator *Ollie Jhonston dan Frank Thomas (1981)*.

3. Tinjauan Karya

Penciptaan karya animasi “Ya Sasar Ro Abyab” merupakan pengembangan ide yang berawal dari lamunan imajinasi yang tercipta dari rasa penasaran akan isi dari sebuah gua yang menjadi pemakaman kuno di sebuah kampung bernama kampung Padwa. Disitu banyak ditemukan mayat manusia yang sudah menjadi kerangka dan sengaja dimakamkan di gua tersebut.

Berikut adalah tinjauan karya yang menjadi referensi penciptaan film animasi “Ya Sasar Ro Abyab” secara visual:

a. Film “Moana” dari *Disney Studio*

Film ini mengisahkan tentang seorang anak perempuan bernama Moana yang telah dipilih oleh alam memiliki tanggung jawab untuk mengembalikan batu milik *mother of earth* demi mengembalikan kesejahteraan penduduk desanya yang berangsur-angsur menghilang. Dengan dibantu oleh alam dan Maui untuk menyelesaikan tanggung jawabnya tersebut. *Visual* penggambaran *Background* dari film “Moana” merupakan salah satu referensi utama dalam karya animasi 3 dimensi “Ya Sasar Ro Abyab”



Gambar 3.1 *Screenshot* film “Moana”

b. Film “Dongeng cerita kisah Buaya Ajaib” dari *Timeline Studio*

Film animasi ini mengisahkan tentang suami yang mencari obat untuk istrinya yang sedang melahirkan. Lalu di sebuah sungai dia menemukan buaya dan memberikan petuah kepadanya. Setelah itu istrinya melahirkan dengan selamat. Dan menjadi keluarga bahagia. Penggambaran interior dalam karya animasi tersebut merupakan referensi utama untuk karya animasi 3 dimensi “Ya Sasar Ro Abyab”.



Gambar 3.2 *Screenshot* film “Dongeng cerita kisah Buaya Ajaib.”

4. Perancangan

Inseri gadis umur 15 Tahun terpaksa harus menuruti perintah orang tuanya agar menemani adiknya bernama Oridek berburu karena ayah mereka sedang sakit dan ibunya harus menjaga sang ayah.

Di tengah perjalanan berburu, Inseri merasa ada ulat yang jatuh di kepalanya. Karena dia penasaran, dia meraba kepalanya. Ternyata sesuatu yang jatuh di kepalanya adalah ulat. Karena emosi, dia membuangnya dan menginjak ulat itu secara berlebihan. Secara tidak sadar, dia berdiri di atas tanah lapuk yang ternyata

merupakan lubang menuju gua dan akhirnya Inseri terperosok jatuh ke dalam gua yang sangat dalam.

Dalam gua Inseri teriak meminta tolong namun sepertinya Oridek tidak mendengar. Dia sempat berputus asa namun akhirnya dia mencari jalan keluar dari gua itu.

Di tengah pencariannya, tanpa sengaja dia menginjak sesuatu lalu tangannya menyanggol tangan Suanggi. Inseri melihatnya bergerak lalu mengejanya.

Dia memberanikan diri melawan para “hantu” tersebut hingga akhirnya dia harus menyerah karena Suanggi tersebut dan pingsan. Lalu Oridek membangunkannya dan ternyata semua itu hanyalah mimpi.

5. Perwujudan

Dalam perwujudan karya animasi “Ya Sasar Ro Abyab” telah mengalami banyak perubahan dalam beberapa hal, mulai dari cerita, masalah teknis dalam karakter dan *background*. Beberapa diantaranya adalah perbaikan dalam masalah *rigging* karakter dan penyesuaian *background* agar sesuai dengan *setting* tempat yang diinginkan.

a. Visualisasi

Karya animasi “Ya Sasar Ro Abyab” menggunakan visualisasi berupa animasi 3 Dimensi. Sehingga memiliki volume, sisi kedalaman ruang dan juga *texturing* semi realis agar memberikan kesan nyata.

Karya animasi tersebut memadukan *lighting* yang menyesuaikan *mood* dalam cerita tersebut. Seperti penataan *lighting* yang cerah untuk menunjukkan *mood* pagi hari lalu langsung berubah menjadi *lighting* gelap ketika tersesat dalam gua untuk memberikan kesan horror.

b. Desain

Setelah melalui proses yang panjang dan berbagai perbaikan karakter, akhirnya ditetapkan bentuk karakter Inseri sebagai pemeran utama, yang didampingi oleh Oridek serta karakter Suanggi yang menjadi antagonis dalam karya animasi “Ya Sasar Ro Abyab”.

c. Inseri

Karakter Inseri memiliki mata lebar dengan bulu mata lentik, kulit gelap kecoklatan khas keindahan karakter yang dimiliki oleh orang timur. Di awal cerita, karakter Inseri digambarkan dengan karakter yang malas dengan tatapan mata sayu mengantuk.



Gambar 5.1 Karakter Inseri.

Proses pembuatan karakter Inseri dimulai langsung berupa karakter 3 dimensi tanpa melalui sketsa. Dalam proses *modeling*, karakter Inseri menggunakan baju berwarna coklat. Namun karena dinilai hampir sama dengan warna kulit dan tanah, akhirnya diputuskan warna hitam kebiruan agar lebih kontras dan tidak menyamai warna tanah.



Gambar 5.2 Detail *texture* baju karakter Inseri.



Gambar 5.3 Detail *texture* kulit karakter Inseri

Dalam *modeling*, karakter Inseri menggunakan *modeling highpoly*, agar terlihat tidak kaku dan menyamarkan kerusakan *mesh* ketika dimasukan *rigging*.

d. Lingkungan dan *property*

Lingkungan dan *property* dalam karya animasi “Ya Sasar Ro Abyab” mengusung lingkungan pesisir pulau Biak ketika 50 tahun yang lalu. Dimana semua *property* yang digunakan masih benar-benar tradisional. Mulai dari rumah, baju dan gaya hidup.

e. Produksi

1. *Sound Effect*

Sound effect adalah suara yang ditimbulkan untuk menyertai suatu adegan, baik dalam film, pertunjukan panggung, maupun pertunjukan lainnya. *Sound effect* dapat mengajak para penonton untuk semakin merasakan atmosfer dalam karya film tersebut. Begitupun juga dalam karya animasi “Ya Sasar Ro Abyab”. Penggunaan *sound effect* dalam karya tersebut disesuaikan dengan adegan yang dapat membuat para penonton masuk dalam atmosfer yang disajikan.

2. Pengisian suara

Pengisian suara karya animasi “Ya Sasar Ro Abyab” pada umumnya menggunakan para *talent* yang memiliki aksen Papua demi menyesuaikan dengan karakter dalam film tersebut. Namun karakter Inseri dan Oridek diisi oleh satu *talent* yang sama. Karena pada umumnya, untuk mengisi suara anak laki-laki tetap dibutuhkan *talent* perempuan. Karena warna suara yang lebih enak didengar. Dan juga *talent* tersebut dapat menghasilkan warna suara yang berbeda.

3. *Rigging*

Proses ini merupakan proses terumit yang dilakukan dalam pembuatan karakter karya animasi “Ya Sasar Ro Abyab”, *rigging* yaitu memberi tulang pada karakter. Pemberian tulang pada karakter dimaksudkan agar karakter tersebut dapat di gerakkan dengan baik. Dalam tahap ini, terdapat proses *pose to pose* dan juga pemberian ekspresi serta *lipsync*. Proses ini memakan cukup banyak waktu karena dalam pengerjaannya di haruskan teliti dalam pembagian *vertex* agar tidak rusak dan rapi ketika digerakkan. Semua karakter dalam karya

film “Ya Sasar Ro Abyab” memiliki jumlah *poly* yang berbeda di tiap karakter sesuai kebutuhan dari karakter tersebut.

4. *Animating*

Semua proses *animating* dalam film animasi “Ya Sasar Ro Abyab” pada dasarnya menggunakan *software* 3dsmax. Proses ini memakan waktu paling lama dalam produksi karya film tersebut. Dalam prosesnya, 12 prinsip animasi harus diterapkan agar menghasilkan gerakan yang sempurna. Proses awal dalam tahapan *animating* ini adalah *layout* karakter. Tahap selanjutnya yaitu yaitu *blocking*. Yaitu membuat *pose to pose* hingga proses penggerakan karakter.

5. *Rendering*

Rendering adalah proses akhir dari keseluruhan proses pemodelan ataupun animasi dalam komputer. Dalam proses *render* film “Ya Sasar Ro Abyab” melalui dua kali proses *rendering*. *Rendering* pertama yaitu dari *software* 3dsmax menjadi PNG *sequence*. Proses dilakukan setelah *modelling*, *animating* dan penataan *lighting* yang sudah tepat. Setelah itu PNG *sequence* tersebut digabungkan kembali di *software* Adobe After effect. Dalam penggabungan gambar PNG *sequence* tersebut, tidak lupa untuk memperbaiki warna yang dinilai kurang sempurna serta pemerataan *tone* warna, memberikan efek api lalu di *render* dengan format *quicktime*. Agar ketika dimasukkan ke *software* editing video, kualitas video tidak menurun.

6. **Kendala**

Dalam penciptaan karya animasi tiga dimensi “Ya Sasar Ro Abyab” terjadi banyak kendala. Beberapa faktor yang menjadi kendala dalam pembuatan karya tersebut, mulai dari masalah teknis dan non teknis. Berikut beberapa faktor yang menjadi kendala dalam pembuatan karya animasi “Ya Sasar Ro Abyab”.

a. Sumber Daya Manusia

Kurangnya sumber daya manusia yang menjadi kendala awal dalam pembuatan karya animasi “Ya Sasar Ro Abyab”, karena semua dikerjakan tanpa bantuan orang lain. Sehingga membutuhkan waktu lama dan banyak terjadi *trial error*.

b. Teknik

Banyak teknik yang belum dikuasai sepenuhnya. Dan seharusnya membutuhkan bimbingan dari orang yang ahli. Terutama masalah *rigging*. Sehingga banyak terjadi kesalahan hingga harus mengulangi *rigging* dari awal lagi.

Kendala teknik selanjutnya adalah pengaturan cahaya agar memiliki hasil yang bagus dan juga ringan. Namun karena keterbatasan waktu, akhirnya dipilihlah menggunakan *plug in* Vray yang proses pengerjaannya cepat namun di sisi lain memakan waktu yang lama dalam proses *rendering*.

c. Alat

Ketika sudah memasuki pasca produksi, kendala fasilitas alat merupakan kendala paling besar dalam pembuatan karya animasi “Ya Sasar Ro Abyab”. Dimana proses *rendering* membutuhkan waktu lama dan rawan terjadi *error*.

d. Sumber informasi

Mencari informasi tentang Biak Papua berupa buku dan dokumentasi sangatlah sulit . Terutama masalah kebudayaan. Karena kebanyakan yang terdapat di sebagian besar buku, hanya memberikan informasi tentang satu daerah saja di Papua. Sehingga diperlukan mencari narasumber dari daerah tersebut guna mendapatkan lebih banyak informasi yang dijadikan sebagai referensi.

7. Kesimpulan

Karya tugas akhir Penciptaan Film Animasi 3D “Ya Sasar Ro Abyab” menyajikan visualisasi berupa animasi 3 dimensi. Berkisah tentang anak perempuan yang tidak dapat mengendalikan dirinya sendiri ketika ada ulat yang jatuh di kepalanya, karena rasa jijik dengan ulat tersebut, maka dia menginjak-injak ulat tersebut hingga akhirnya dia terjatuh di gua. Di dalam gua tersebut dia dikejar-kejar oleh Suanggi hingga pingsan. Namun semua itu hanyalah mimpi dari apa yang dia lihat ketika melamun menatap tebing ketika berada di atas pohon. Dia hanya terjatuh pingsan dalam lubang yang besar akibat perbuatannya sendiri.

Dalam penciptaan karya animasi 3 dimensi “Ya Sasar Ro Abyab”, berbagai hal harus dipersiapkan, mulai dari keahlian, konsep cerita serta hasil riset yang matang untuk mendukung maksud yang akan disampaikan dalam karya tersebut.

Banyak faktor yang menjadi kendala dalam pembuatan karya “Ya Sasar Ro Abyab”. Namun semua itu dapat diatasi dengan baik melalui berbagai percobaan yang memakan waktu serta pembelajaran secara teknis dengan baik hingga pengurangan kualitas *texture* yang seharusnya menjadi pendukung dari karya tersebut

Animasi “Ya Sasar Ro Abyab” memberikan sedikit gambaran beberapa hal yang kurang diketahui dari daerah Papua karena kurangnya informasi dari daerah tersebut.

8. Saran

Penciptaan karya animasi tiga dimensi “Ya Sasar Ro Abyab” memberikan beberapa saran positif setelah karya terwujud. Terutama ditujukan kepada para pembaca yang memiliki rencana untuk membuat karya sejenis. Berikut beberapa saran yang memiliki nilai positif untuk dapat diterapkan:

1. Carilah referensi sebanyak-banyaknya guna memperkaya konsep cerita yang akan dibuat.
2. Memiliki landasan yang kuat dibalik *visual* yang ditampilkan itu penting guna memberikan pesan kepada penonton.

3. Pahami berbagai kemampuan teknis agar nantinya dapat dikerjakan tanpa bantuan orang lain.
4. Jangan malu untuk bertanya tentang kekurangan yang ada dalam karya yang telah dikerjakan.
5. Pahami berbagai kendala yang dialami ketika akan mengerjakan animasi 3 dimensi.

Daftar perpustakaan

Acocella, J. R, dan J. F Calhoun. Psikologi tentang Penyesuaian dan Hubungan Kemanusiaan. Semarang: IKIP Semarang, 1990.

A.L Flassy, Don, *Refleksi Seni Rupa Di Tanah Papua*. Biak: Sebuah kerja Inventarisasi dan Teladan, 2003.

Chaplin. JP, *Kamus Lengkap Psikologi*. Cetakan Keenam. Penerjemah: Kartiko, K. Jakarta. PT. Raja Grafiika Persada Rajawali Pers, 2002.

Covey, Stephen. “*The 90/10 Principles Power Point*”. <https://slideshare.net>, sabtu, 10 Januari, 2018 . 02.15 WIB.

Freud, Sigmund, *Interpretation of Dream*, 1899.

Lazarus, R. *Pattern of Adjustment*. New York: McGraw Hill, 1976.

Lowenberg, Lauri. *Dream On It; Unlock your Dreams, change your Life*. New York: St. Martin’s Press, 2011.

Thomas, Frank and Ollie Johnston, *Disney Animation- The Illusion of Life*. New York: Abbeville Press, 1981.

Wawancara

Alberto Wanma, mahasiswa ISI jurusan Seni Murni asal Biak Papua, 3 Maret 2017.