

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN KARYA FILM ANIMASI 2D
“MILIV” DENGAN TEKNIK *HYBRID***



Rafinur Nidiansyah
NIM 1500113033

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

2019

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

PENCIPTAAN KARYA FILM ANIMASI 2D "MILIV" DENGAN TEKNIK *HYBRID*

Disusun oleh:

Rafinur Nidiansyah

NIM. 1500113033

Pameran, penayangan, dan laporan tertulis Tugas Akhir karya seni animasi telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal **09 JAN 2019**.



Arif Sulistiyono, M.Sn.
Pembimbing I / Ketua Penguji

Pandan Partanom P., M.Kom.
Pembimbing II / Anggota Penguji

Rio Caesar, S.Kom., M.T.
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi

Tanto Harthoko, M.Sn.
NIP. 19710611 199803 1 002

Mengetahui,
Dekan

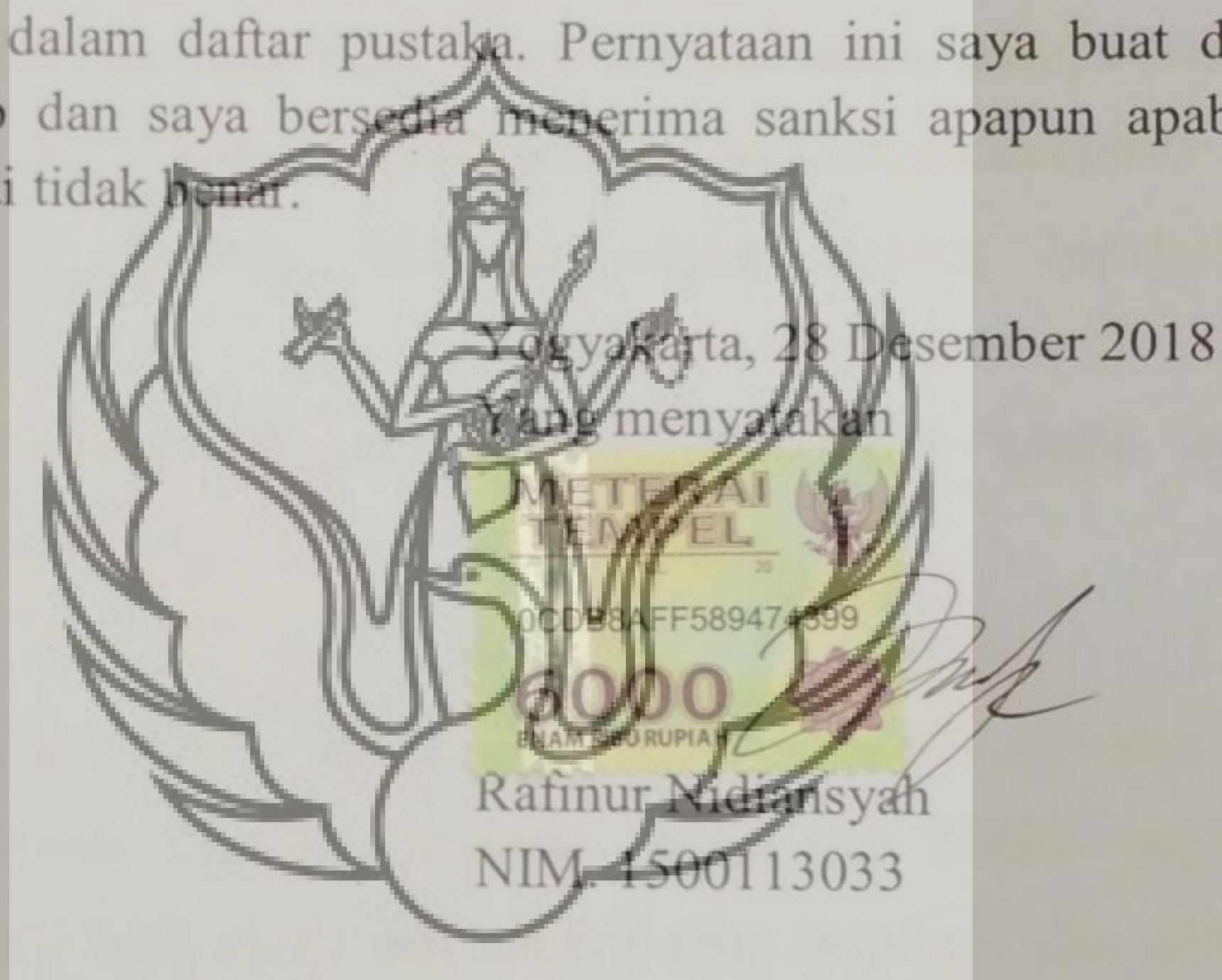
Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP. 19610710 198703 1 002

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Rafinur Nidiansyah
No. Induk Mahasiswa : 1500113033
Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN KARYA FILM ANIMASI 2D
"MILIV" DENGAN TEKNIK *HYBRID*

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.



NB : * bermaterai sesuai ketentuan

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas karunia Allah SWT, yang telah memberi ridho dan karunia-Nya, sehingga dapat melalui berbagai proses dalam perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta hingga semester akhir. Penciptaan Karya Film Animasi 2D “MILIV” Dengan Teknik *Hybrid* diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Karya ini merupakan serangkaian puncak yang dituangkan pada hasil kuliah dari semester satu hingga semester tujuh ini, sebagai bukti nyata dari hasil proses belajar.

Karya tugas akhir ini juga tidak akan tercipta tanpa adanya berbagai dukungan dari banyak pihak. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Marsudi, S.Kar, M. Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi.
4. Tanto Harthoko, M.Sn. selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi.
5. Kedua orang tua Ayah dan Ibu tercinta, Suwidi dan Sutini yang telah memberikan motivasi baik moril dan materil serta inspirasi, dan adik yang selalu memberi semangat.
6. Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I
7. Pandan Pareanom P., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II dan Dosen Wali.
8. Rio Caesar, S.Kom.,M.T., selaku Penguji Ahli.
9. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.
10. Kawan-kawan animasi ISI Yogyakarta angkatan 2015, serta kawan-kawan animasi 2014 dan 2016 yang telah memberikan dukungan.
11. Teman-teman yang ikut serta mendukung dan membantu terciptanya karya ini.

Semoga karya ini dapat memberikan manfaat yang baik dan diharapkan adanya kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.

Yogyakarta, 28 Desember 2018

Rafinur Nidiansyah



ABSTRAK

Ketika manusia menyadari bahwa dirinya tidak seperti yang terlihat, hal itu menyebabkan konflik pribadi pada manusia, ada dua sumber yang berasal dari dalam dan luar. Dengan film animasi yang sudah semakin banyak diminati berbagai kalangan, diciptakannya film animasi “MILIV” sebagai salah satu media penyampaian dalam bentuk visual dan media penyampaian pesan yang terdapat pada film.

Dengan konsep *hybrid* yaitu mengkombinasikan teknik animasi *stopmotion*, *rotoscope*, dan animasi digital, menciptakan sebuah karya animasi bergenre eksperimental dengan gaya visual yang unik nantinya.

Karya film animasi “MILIV” menceritakan seekor burung yang terlambat menyadari jati dirinya dan terjebak di dalam zona nyaman. Berkontemplasi menjadi tujuan utama dalam film animasi “MILIV” ini.

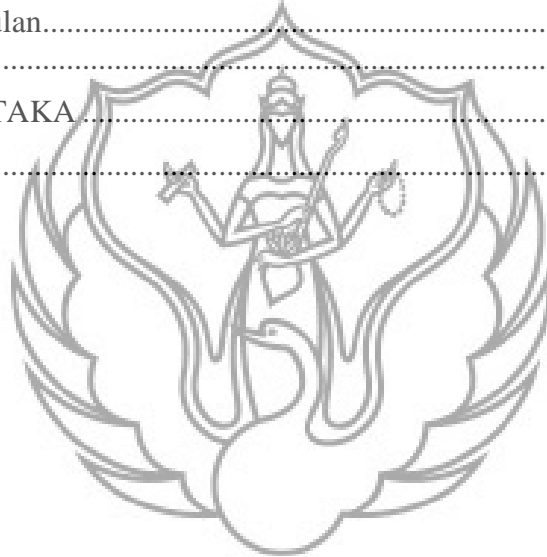
Kata kunci : Film, MILIV, *Hybrid*, *Rotoscope*, *Stopmotion*, Eksperimental, Animasi



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan.....	3
D. Sasaran	3
E. Indikator Capaian Akhir.....	3
BAB II EXPLORASI.....	7
A. Landasan Teori.....	7
B. Tinjauan Karya.....	10
BAB III PERANCANGAN.....	14
A. Konsep.....	14
B. Cerita	13
C. Desain Visual	21
D. <i>Software</i>	29
E. <i>Music</i>	30
BAB IV PERWUJUDAN	31
A. Praproduksi.....	31
1. Konsep Dasar	31
2. Desain Karakter	31
3. <i>Stillomatic</i>	34
B. Produksi.....	35
1. <i>Live shooting</i>	35
2. <i>Offline Editing</i>	38
3. <i>Rotoscope</i>	40
4. <i>Animating Stopmotion</i>	45
5. <i>Background</i>	50

6. <i>Animating</i>	52
7. <i>Compositing</i>	54
8. <i>Music</i>	70
C. Pascaproduksi	71
1. <i>Editing</i>	71
2. <i>Mastering</i>	72
D. <i>Display dan Merchandising</i>	72
BAB V PEMBAHASAN	73
A. Pembahasan Film	73
B. Penerapan Prinsip Animasi	87
C. Anggaran Biaya	92
D. Harga Jual Animasi	93
BAB VI PENUTUP	95
A. Kesimpulan	95
B. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	98



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Screenshot film <i>SEE SAW</i>	10
Gambar 2.2 Screenshot film <i>Zombie Boyfriend</i>	11
Gambar 2.3 Screenshot video music Pumba x Von Don x Cherry x Evan – <i>Not for the Dough</i>	11
Gambar 2.4 Screenshot video musik Jevin Julian ft. A. Nayaka - <i>Capone</i>	12
Gambar 2.5 Screenshot film <i>Noch Am Leben</i>	12
Gambar 2.6 Lukisan karya Pablo Picasso <i>Three Musicians</i>	13
Gambar 3.1 Sketsa desain karakter burung.....	22
Gambar 3.2 Konsep desain karakter pendukung.....	22
Gambar 3.3 Konsep desain karakter pendukung.....	23
Gambar 3.4 Konsep <i>Background</i> Kota	23
Gambar 3.5 Konsep <i>Background</i> Kota	24
Gambar 3.6 Konsep <i>Background</i> Hutan	24
Gambar 3.7 Konsep <i>Background</i> Jalan.....	24
Gambar 3.8 <i>Storyboard</i> halaman 1	25
Gambar 3.9 <i>Storyboard</i> halaman 2	25
Gambar 3.10 <i>Storyboard</i> halaman 3	26
Gambar 3.11 <i>Storyboard</i> halaman 4	26
Gambar 3.12 <i>Storyboard</i> halaman 5	27
Gambar 3.13 <i>Storyboard</i> halaman 6	27
Gambar 3.14 <i>Storyboard</i> halaman 7	28
Gambar 3.15 <i>Storyboard</i> halaman 8	28
Gambar 3.16 <i>Storyboard</i> halaman 9	29
Gambar 4.1 Desain karakter burung	32
Gambar 4.2 Desain karakter burung	32
Gambar 4.3 Desain karakter tangan.....	33
Gambar 4.4 Desain karakter figuran.....	33
Gambar 4.5 Screenshot proses pengerjaan <i>stillomatic</i>	34
Gambar 4.6 Screenshot <i>stillomatic scene 04 shot 05</i>	34

Gambar 4.7 <i>Screenshoot video background scene 13</i>	35
Gambar 4.8 <i>Screenshoot video scene 11</i>	36
Gambar 4.9 <i>Screenshoot video scene 6</i>	36
Gambar 4.10 <i>Screenshoot video scene 14</i>	37
Gambar 4.11 <i>Screenshoot video scene 16 shot 2</i>	37
Gambar 4.12 <i>Screenshoot proses offline editing scene 13</i>	38
Gambar 4.13 <i>Screenshoot proses hasil export PNG sequence scene 13</i>	38
Gambar 4.14 <i>Screenshoot proses offline editing scene 14</i>	39
Gambar 4.15 <i>Screenshoot proses offline editing scene 16 shot 1</i>	39
Gambar 4.16 <i>Screenshoot proses import file</i>	41
Gambar 4.17 <i>Screenshoot proses pemilihan file yang akan di import</i>	41
Gambar 4.18 <i>Screenshoot proses import video to layer</i>	41
Gambar 4.19 <i>Screenshoot file yang sudah di import scene 16 shot 1</i>	42
Gambar 4.20 <i>Screenshoot proses rotoscope scene 16 shot 1</i>	42
Gambar 4.21 <i>Screenshoot hasil export scene 16 shot 1</i>	43
Gambar 4.22 <i>Screenshoot hasil export scene 16 shot 2</i>	43
Gambar 4.23 <i>Screenshoot hasil export scene 16 shot 3</i>	44
Gambar 4.24 <i>Screenshoot proses rotoscope scene 14</i>	44
Gambar 4.25 <i>Screenshoot hasil export scene 14</i>	44
Gambar 4.26 <i>Proses rotoscope</i>	45
Gambar 4.27 <i>Hasil shot hasil rekam adegan (kiri) vs shot rotoscope (kanan)</i> 45	
Gambar 4.28 <i>Hasil shot hasil rekam adegan (kiri) vs shot rotoscope (kanan)</i> 45	
Gambar 4.29 <i>Screenshot menu masuk baru pada Dragonframe 4</i>	46
Gambar 4.30 <i>Screenshot membuat nama scene baru pada Dragonframe 4</i>	46
Gambar 4.31 <i>Screenshoot proses foto software Dragonframe 4 sc. 4 sh.3</i>	47
Gambar 4.32 <i>Screenshoot hasil export scene 4 shot 3</i>	47
Gambar 4.33 <i>Screenshoot hasil export scene 1 shot 1 dan 2</i>	48
Gambar 4.34 <i>Screenshoot hasil export scene 1 shot 3, 4 dan 5</i>	48
Gambar 4.35 <i>Screenshoot hasil export scene 4 shot 2</i>	48
Gambar 4.36 <i>Screenshoot hasil export scene 5</i>	49
Gambar 4.37 <i>Screenshoot hasil export scene 8</i>	49
Gambar 4.38 <i>Screenshoot hasil export scene 12 shot 3</i>	49

Gambar 4.39 <i>Screenshoot hasil export background scene 13</i>	50
Gambar 4.40 <i>Background digital kota scene 2 shot 1</i>	51
Gambar 4.41 <i>Background digital kota scene 2 shot 2</i>	51
Gambar 4.42 <i>Background digital hutan scene 2 shot 3</i>	51
Gambar 4.43 <i>Screenshot image-sequence background kertas scan manual</i>	52
Gambar 4.44 <i>Screenshot background jalan scene 13 foto</i>	52
Gambar 4.45 <i>Screenshot proses sketsa kasar pada Adobe Photoshop CS6</i>	53
Gambar 4.46 <i>Screenshot proses keyframe pada Adobe Photoshop CS6</i>	53
Gambar 4.47 <i>Screenshot proses breakdown pada Adobe Photoshop CS6</i>	53
Gambar 4.48 <i>Screenshot proses inbetween pada Adobe Photoshop CS6</i>	54
Gambar 4.49 <i>Screenshot hasil export PNG pada Adobe Photoshop CS6</i>	54
Gambar 4.50 <i>Screenshoot proses compositing scene 2 shot 1</i>	55
Gambar 4.51 <i>Screenshoot proses rendering scene 2 shot 1</i>	55
Gambar 4.52 <i>Compositing scene 1 shot 01 – 02</i>	57
Gambar 4.53 <i>Compositing scene 1 shot 03 – 05</i>	57
Gambar 4.54 <i>Compositing scene 2 shot 01</i>	57
Gambar 4.55 <i>Compositing scene 2 shot 02</i>	58
Gambar 4.56 <i>Compositing scene 2 shot 03</i>	58
Gambar 4.57 <i>Compositing scene 3 shot 01</i>	58
Gambar 4.58 <i>Compositing scene 3 shot 02</i>	59
Gambar 4.59 <i>Compositing scene 3 shot 03 - 04</i>	59
Gambar 4.60 <i>Compositing scene 4 shot 01</i>	59
Gambar 4.61 <i>Compositing scene 4 shot 02</i>	60
Gambar 4.62 <i>Compositing scene 4 shot 03</i>	60
Gambar 4.63 <i>Compositing scene 4 shot 04</i>	60
Gambar 4.64 <i>Compositing scene 4 shot 05</i>	61
Gambar 4.65 <i>Compositing scene 4 shot 06 - 07</i>	61
Gambar 4.66 <i>Compositing scene 5</i>	61
Gambar 4.67 <i>Compositing scene 6</i>	62
Gambar 4.68 <i>Compositing scene 7</i>	62
Gambar 4.69 <i>Compositing scene 8</i>	62
Gambar 4.70 <i>Compositing scene 9</i>	63

Gambar 4.71 <i>Compositing scene 10 shot 01 – 02</i>	63
Gambar 4.72 <i>Compositing scene 11 shot 01 - 06</i>	63
Gambar 4.73 <i>Compositing scene 12 shot 01</i>	64
Gambar 4.74 <i>Compositing scene 12 shot 02</i>	64
Gambar 4.75 <i>Compositing scene 12 shot 03</i>	64
Gambar 4.76 <i>Compositing scene 13</i>	65
Gambar 4.77 <i>Compositing scene 14</i>	65
Gambar 4.78 <i>Compositing scene 15 shot 01</i>	65
Gambar 4.79 <i>Compositing scene 15 shot 02</i>	66
Gambar 4.80 <i>Compositing scene 15 shot 03</i>	66
Gambar 4.81 <i>Compositing scene 16 shot 01</i>	66
Gambar 4.82 <i>Compositing scene 16 shot 02</i>	67
Gambar 4.83 <i>Compositing scene 16 shot 03 - 04</i>	67
Gambar 4.84 Efek <i>greenscreen</i>	68
Gambar 4.85 Efek <i>color corection</i> pada semua <i>shot</i>	68
Gambar 4.86 Efek <i>glitch</i> beberapa <i>scene</i>	69
Gambar 4.87 Efek <i>Kaleida</i>	69
Gambar 4.88 Hasil perbandingan <i>audio Logic Pro vs Adobe Premiere</i>	70
Gambar 4.89 <i>Screenshot</i> Proses <i>Music Scoring</i>	70
Gambar 4.90 <i>Screenshot</i> proses <i>editing</i>	71
Gambar 5.1 <i>Scene 01 Shot 01 – 02</i> film animasi “MILIV”.....	74
Gambar 5.2 <i>Scene 01 Shot 03 - 05</i> film animasi “MILIV”.....	74
Gambar 5.3 <i>Scene 02 Shot 02 - 03</i> film animasi “MILIV”.....	75
Gambar 5.4 <i>Scene 03 Shot 01</i> film animasi “MILIV”.....	75
Gambar 5.5 <i>Scene 03 Shot 02</i> film animasi “MILIV”.....	76
Gambar 5.6 <i>Scene 03 Shot 03</i> film animasi “MILIV”.....	76
Gambar 5.7 <i>Scene 04 Shot 01</i> film animasi “MILIV”.....	77
Gambar 5.8 <i>Scene 04 Shot 03</i> film animasi “MILIV”.....	77
Gambar 5.9 <i>Scene 04 Shot 04</i> film animasi “MILIV”.....	78
Gambar 5.10 <i>Scene 04 Shot 05</i> film animasi “MILIV”.....	78
Gambar 5.11 <i>Scene 04 Shot 07</i> film animasi “MILIV”.....	79
Gambar 5.12 <i>Scene 05</i> film animasi “MILIV”.....	79

Gambar 5.13 <i>Scene</i> 06 film animasi “MILIV”	80
Gambar 5.14 <i>Scene</i> 07 film animasi “MILIV”	80
Gambar 5.15 <i>Scene</i> 08 film animasi “MILIV”	80
Gambar 5.16 <i>Scene</i> 09 film animasi “MILIV”	81
Gambar 5.17 <i>Scene</i> 10 <i>Shot</i> 01 film animasi “MILIV”	81
Gambar 5.18 <i>Scene</i> 11 film animasi “MILIV”	82
Gambar 5.19 <i>Scene</i> 10 <i>Shot</i> 02 film animasi “MILIV”	82
Gambar 5.20 <i>Scene</i> 12 <i>Shot</i> 01 film animasi “MILIV”	83
Gambar 5.21 <i>Scene</i> 12 <i>Shot</i> 03 film animasi “MILIV”	83
Gambar 5.22 <i>Scene</i> 13 film animasi “MILIV”	84
Gambar 5.23 <i>Scene</i> 14 film animasi “MILIV”	84
Gambar 5.24 <i>Scene</i> 15 film animasi “MILIV”	85
Gambar 5.25 <i>Scene</i> 16 <i>Shot</i> 01 film animasi “MILIV”	85
Gambar 5.26 <i>Scene</i> 16 <i>Shot</i> 02 film animasi “MILIV”	86
Gambar 5.27 <i>Scene</i> 16 <i>Shot</i> 03 film animasi “MILIV”	86
Gambar 5.28 <i>Scene</i> 16 <i>Shot</i> 04 film animasi “MILIV”	87
Gambar 5.29 Penerapan prinsip <i>anticipation</i>	87
Gambar 5.30 Penerapan prinsip <i>staging</i>	88
Gambar 5.31 Penerapan prinsip <i>solid drawing</i>	88
Gambar 5.32 Penerapan prinsip <i>slow in slow out</i>	89
Gambar 5.33 Penerapan prinsip <i>arcs</i>	89
Gambar 5.34 Penerapan prinsip <i>timing and spacing</i>	90
Gambar 5.35 Penerapan prinsip <i>secondary action</i>	90
Gambar 5.36 Penerapan prinsip <i>squash and stretch</i>	91
Gambar 5.37 Penerapan prinsip <i>appeal</i>	91
Gambar 5.38 Penerapan prinsip <i>exaggeration</i>	92

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Data <i>Frame</i> dan <i>Shot</i> film animasi “MILIV”	56
Tabel 4.2 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>scene 1 shot 01 - 02</i>	57
Tabel 4.3 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>scene 1 shot 03-05</i>	57
Tabel 4.4 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>scene 2 shot 1</i>	57
Tabel 4.5 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>scene 2 shot 2</i>	58
Tabel 4.6 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>scene 2 shot 3</i>	58
Tabel 4.7 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>scene 3 shot 1</i>	58
Tabel 4.8 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>scene 3 shot 2</i>	59
Tabel 4.9 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>scene 3 shot 03-04</i>	59
Tabel 4.10 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>scene 4 shot 01</i>	59
Tabel 4.11 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>scene 4 shot 02</i>	60
Tabel 4.12 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>scene 4 shot 03</i>	60
Tabel 4.13 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>scene 4 shot 04</i>	60
Tabel 4.14 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>scene 4 shot 05</i>	61
Tabel 4.15 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>scene 4 shot 06 – 07</i>	61
Tabel 4.16 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>scene 5</i>	61
Tabel 4.17 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>scene 6</i>	62
Tabel 4.18 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>scene 7</i>	62
Tabel 4.19 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>scene 8</i>	62
Tabel 4.20 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>scene 9</i>	63
Tabel 4.21 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>scene 10 shot 01 - 02</i>	63
Tabel 4.22 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>scene 11 shot 01 - 06</i>	63
Tabel 4.23 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>scene 12 shot 01</i>	64
Tabel 4.24 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>scene 12 shot 02</i>	64
Tabel 4.25 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>scene 12 shot 03</i>	64
Tabel 4.26 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>scene 13</i>	65
Tabel 4.27 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>scene 14</i>	65
Tabel 4.28 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>scene 15 shot 01</i>	65

Tabel 4.29 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>scene</i> 15 <i>shot</i> 02.....	66
Tabel 4.30 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>scene</i> 15 <i>shot</i> 03.....	66
Tabel 4.31 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>scene</i> 16 <i>shot</i> 01.....	66
Tabel 4.32 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>scene</i> 16 <i>shot</i> 02.....	67
Tabel 4.33 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>scene</i> 16 <i>shot</i> 03 – 04.....	67
Tabel 5.1 Biaya Perlengkapan.....	92
Tabel 5.2 Biaya Tenaga Kerja Langsung.....	93
Tabel 5.3 Biaya <i>Overhead</i> per Bulan.....	93
Tabel 5.4 Biaya <i>Merchandise</i>	93



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan Risalah Ath-Thair karya Ibnu Sina yang mengemukakan bahwa manusia itu diibaratkan sebagai burung dalam sangkar. Burung dalam sangkar sendiri memiliki filosofi yaitu sebagai bentuk ketidakpuasan manusia akan terbatasnya kehidupan dirinya selama di dunia, padahal keterbatasan tersebut hanya terdapat dalam imajinasinya saja. Pada kenyataannya yang membuat kehidupan seseorang terbatas itu ialah dirinya sendiri bukan orang lain.

Berdasarkan filosofi tersebut tercetuslah ide untuk membuat film ini. Dengan burung sebagai karakter utama mewakili seorang manusia yang terbelenggu di dalam zona nyamannya dan beranggapan bahwa di dalam sangkar inilah yang terbaik, hal ini yang menjadikan salah satu ekspresi bentuk keresahan yang banyak digambarkan oleh masyarakat saat ini.

Judul film “MILIV” diadaptasi dari dua submakna dalam Bahasa Inggris yaitu kata *My Life* yang berarti “Hidupku”, dan kata “MILIV” yang dibalik menjadi *Leave Me* yang artinya “Tinggalkan Aku”. Kata *My Life* sendiri menggambarkan kehidupan seorang manusia yang penuh dengan kebebasan tanpa adanya tujuan. Sedangkan kata *Leave Me* memiliki makna bahwa ada sebuah keinginan untuk ditinggal sendiri dalam suatu kemewahan yang di dalamnya terdapat kehidupan serba mudah dan instan. Sehingga kata MILIV mempunyai artian yang unik dan membuat orang penasaran.

Saat ini, film animasi merupakan salah satu media yang semakin banyak diminati dengan berbagai macam tujuan pembuatannya, baik untuk hiburan maupun media penyampaian sebuah pesan. Menurut Liz Blazer dalam *Animated Storytelling (Simple Step for Creating Animation & Motion Graphic)* (2006,1) Animasi adalah media pengisahan cerita tanpa batas. Seniman bisa membuat dunia menantang gravitasi, beralih dari faktual ke fantasi, dan membawa penonton ke tempat yang tidak pernah terbayangkan.

Perkembangan zaman yang semakin modern menjadikan teknik pembuatan animasi semakin beragam diantaranya yaitu teknik *rotoscope* (menjiplak gambar), *cut out/ puppet* (seperti wayang kulit), *frame by frame* yaitu menggambar setiap gerakan secara detail satu persatu, *stopmotion* yaitu teknik membuat animasi dengan objek yang dimanipulasi agar terlihat bergerak dengan cara difoto agar menciptakan gerakan yang berkesinambungan.

Film eksperimental merupakan bagian dari tiga jenis film salah satunya dokumenter dan fiksi. Film eksperimental tidak memiliki plot namun tetap memiliki struktur didalamnya. Struktur tersebut sangat dipengaruhi oleh insting subyektif sineas seperti gagasan, ide, emosi, serta pengalaman batin yang pada umumnya sukar dipahami dan berbentuk abstrak. Hal ini didukung oleh penciptaan simbol-simbol yang dibuat sendiri.

Dikutip dari salah satu sineas Yogyakarta, Senoaji Julius, “film eksperimental bisa dibilang adalah suatu bentuk usaha oleh seniman dengan mencoba memasukan hal baru yang belum pernah dicoba pada karya-karya sebelumnya demi menghasilkan suatu karya yang inovatif.”

Hal ini yang mendasari terciptanya karya film animasi “MILIV” dengan menggunakan salah satu genre yang membebaskan *film maker* sebagai media untuk mengekspresikan diri akan sebuah pemikiran atas dasar konsep yang telah dibuat sebelumnya. Dengan menggabungkan berbagai teknik penganimasian seperti *rotoscope* yang menimbulkan bentuk realistis sebuah karakter, *stopmotion* yang memberikan gerakan patah-patah, dan *digital cut out* yang memberikan sensasi gerakan wayang, yang dipadukan sedemikian rupa menjadikan salah satu hal yang menarik dalam proses pembuatannya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan yaitu menciptakan animasi eksperimental 2D “MILIV” menjadi satu film yang utuh.

C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya film animasi 2D “MILIV” antara lain:

1. Harapannya dapat menjadi bahan instropeksi diri agar setiap orang sadar bagaimana cara mensyukuri hidup dan dapat merenungi setiap kesalahan yang dibuat.
2. Bahan pengajuan ke festival film animasi baik nasional maupun internasional.
3. Menciptakan karya film animasi eksperimental dengan teknik *hybrid*.

D. Sasaran

Target audien penciptaan film animasi 2D “MILIV” ini adalah:

Usia : 18 tahun ke atas
Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
Status sosial : Semua kalangan
Negara : Global

E. Indikator Capaian Akhir

Hasil akhir animasi “MILIV” adalah :

Judul Karya : MILIV
Teknik : Animasi 2D
Desain Karya : Animasi Eksperimental
Durasi : 3 menit 42 detik
Format Video : HDTV 1920x1080 px 24 *frame per second*
Render : Format mp4, .H264 dan .MOV

Indikator capaian akhir dari film animasi 2D “MILIV” yaitu melalui tahapan praproduksi, produksi, pascaproduksi. Sebagai berikut:

1. Praproduksi

Praproduksi adalah tahapan awal atau proses sebelum masuk ke dalam tahapan produksi. Berikut adalah tahapan proses praproduksi:

a. Penulisan cerita

Proses dimana dibangunnya sebuah ide cerita melalui *brainstorming* agar menjadi pondasi dalam pembuatan sebuah film.

b. Research Data

Informasi yang telah dikumpulkan dan diamati, yang hasilnya digunakan untuk sebuah penelitian

c. Character Design

Salah satu bentuk konsep ilustrasi dengan segala atributnya baik sifat, fisik, maupun takdir, dapat berupa hewan, tumbuhan atau manusia. Yang nantinya digunakan sebagai *model sheet* dalam proses *animating*.

d. Sinopsis

Pembuatan garis besar suatu cerita yang nantinya dikembangkan menjadi sebuah skenario yang didalamnya terdapat sebuah informasi tentang alur dan gambaran cerita nantinya.

e. Skenario

Tahap lanjutan dari sebuah sinopsis yang didalamnya memuat cerita yang lebih lengkap yang kemudian dijabarkan menjadi pembagian *scene*, babak dan deskripsi. Yang nantinya menjadi bahan acuan untuk pembuatan *storyboard*.

f. Storyboard

Gambaran tampilan animasi yang di dalamnya terdapat deskripsi, pengambilan *angle* kamera yang dibuat sesuai dengan skenario.

g. Stillomatic

Merupakan penggabungan urutan adegan gambar menjadi sebuah video, yang nantinya ditunjukkan untuk memperjelas tampilan karya animasi. Dengan disusun menjadi satu sehingga dapat mempermudah *animator* dalam proses *animating*.

2. Produksi

Produksi adalah proses dimana penciptaan animasi berlangsung. Berikut adalah tahapan proses produksi:

a. *Live Shoot*

Proses merekam adegan dalam film sesuai dengan naskah yang terdapat dalam *storyboard*. Lokasi *shooting* dapat berada di dalam ruangan dan luar ruangan.

b. *Offline Editing*

Hasil rekaman video kemudian dipilih dan diubah kedalam bentuk *image-sequence* dan disesuaikan dengan keterangan *scene* dan *shot*.

c. *Rotoscope*

Proses penjiplakan gambar atau *tracing* yang dilakukan setelah *image-sequence* disusun. Dengan menggambar pada *layer* baru disetiap *image-sequence*, sesuai gerakan dan dirubah sedikit jadi tidak serta merta menjiplak sama persis dengan gambar.

d. *Animating Stopmotion*

Proses pembuatan animasi *stopmotion* dengan menjadikan sebuah karakter, yang nantinya di foto *frame by frame* menggunakan kamera *still* yang kemudian diedit menjadi gambar yang tersusun dan disesuaikan lagi *timing* penganimasiannya.

e. *Background*

Background diartikan sebagai tempat yang ditampilkan dalam cerita yang didalamnya memberikan batasan suatu peristiwa.

f. Animating

Proses menggerakkan karakter dan *background* serta penambahan *visual effect* agar animasi menjadi semakin menarik.

g. Compositing

Penggabungan antara *background* dan animasi yang disesuaikan dengan durasi dan berbagai penambahan *visual effect* yang memberikan kesan unik dan menarik.

h. Musik

Dengan melakukan *scoring* yang akan menjadi *original soundtrack* yang telah disesuaikan dengan bentuk visual film animasi.

3. Pascaproduksi

Pascaproduksi adalah tahap akhir atau proses penyelesaian, tahap ini berlangsung setelah tahap produksi selesai. Berikut adalah tahapan pascaproduksi:

a. Editing dan Rendering

Proses dimana video dan audio serta penambahan transisi, judul dan efek yang digabung menjadi satu dan disunting kembali dengan memotong klip video atau audio yang dianggap kurang sesuai.

b. Mastering

Tahap terakhir karya yang sudah selesai dibuat dengan meng-*export file* menjadi satu film yang utuh kedalam format .mp4. Yang kemudian di *burning* menjadi piringan DVD, lalu dimasukkan ke dalam *case DVD* dan diberi sampul.

4. Display dan Merchandising

Display karya dilakukan selepas karya dibuat, selain pemutaran karya dan *merchandising*. Poster dan infografis juga tersedia sebagai pelengkap *display* nantinya.