

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI “DELUCID”
DENGAN MENGGABUNGGKAN TEKNIK
DIGITAL 2D DAN 3D**

JURNAL TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Ahli Madya
Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:

Anastasya Lutfi Lestari
NIM. 1400105033

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

2018

Latar Belakang

Teknik menggabungkan *background* 3D ke dalam animasi 2D pertama kali diperkenalkan di dalam film Tarzan (1900) yang dinamakan dengan teknik *deep canvas*. Tahun 2001, teknik ini juga digunakan dalam film Atlantis. Band animasi bernama Gorillaz pada 2004, membuat video klip gabungan dari 2D dan 3D. Dalam proses pembuatan animasinya, masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan, animasi 2D bisa lebih bervariasi dan tidak terpaku pada *tools* karena prosesnya dapat dikerjakan manual di atas kertas atau digital, sementara animasi 3D memudahkan dalam proses pengambilan gambar atau *angle camera*.

Penjelasan pada paragraf pertama memunculkan ide untuk menggabungkan 2 elemen tersebut dengan memanfaatkan kelebihan dari masing-masing proses untuk memaksimalkan film animasi berjudul “DELUCID”. Penggunaan *background* 3D memudahkan proses pengambilan gambar atau *angle camera*. Hal ini dapat membantu proses produksi daripada harus menggambar *background* 2D berulang - ulang. Selain itu, alasan mengapa dipilihnya karakter 2D dalam pembuatan film animasi ini adalah karena 2D memiliki kebebasan artistik lebih dari 3D.

Tema yang diangkat dalam film ini adalah tentang orang yang mengalami mimpi. Mimpi, menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah sesuatu yang terlihat atau dialami seseorang saat ia sedang tertidur. Adapun salah satu fenomena alam mimpi yang diangkat dalam film ini adalah fenomena *Lucid Dream* atau bisa disebut juga sebagai “keadaan sadar bahwa seseorang sedang bermimpi” (Savila, Dini. *Lucid Dream*. 2014 : 29). Tetapi pada kenyataannya, tidak selalu orang yang mengalami mimpi langsung menyadari bahwa ia sedang bermimpi, kadang diperlukan beberapa tindakan bagi si pemimpi untuk yakin bahwa ia sedang bermimpi. Film animasi “DELUCID” menceritakan tentang tokoh utama Askar yang harus bangun pagi dan ingin memberi kejutan pada kekasihnya berupa lukisan, namun ditengah jalan cerita ia mengalami *Lucid Dream* yang menyebabkan dirinya bangun kesiangan karena terjebak dalam alam mimpi tersebut.

Bergenre *romance* dan *comedy*, film ini bertujuan untuk menghibur penonton dengan gaya penceritaan dan penganimasian yang terkesan melebih-lebihkan atau mendramatisir. Karena film ini minim dialog, maka yang diutamakan adalah gestur tubuh dan ekspresi sehingga *audience* dapat memahami jalan cerita. Lewat film animasi ini diharapkan dapat menggambarkan situasi dan kondisi orang-orang yang pernah mengalami hal serupa namun diceritakan kembali secara jenaka. Penggabungan elemen 2D dan 3D juga bertujuan untuk menghemat waktu dan biaya selama proses pembuatan animasi berlangsung.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan sebagai berikut :

1. Menciptakan sebuah film animasi pendek gabungan dari teknik digital 2D & 3D di produksi.
2. Upaya agar teknik penggabungan digital 2D dan 3D diproduksi dengan efektif dan efisien untuk mempersingkat waktu produksi film animasi.
3. Menyampaikan maksud dari isi cerita dalam film animasi “DELUCID” kepada *audience*.

Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya film animasi ini, antara lain :

1. Membuat karya animasi pendek gabungan teknik digital 2D dan 3D dengan cerita dan visual yang menarik.
2. Mengefisiensi waktu dan biaya pembuatan animasi dengan menggabungkan kedua teknik digital 2D dan 3d.

3. Menyampaikan maksud isi cerita kepada *audience* dengan bantuan visual , *skoring* dan *sound effect* yang mendukung tanpa harus menyertakan dialog.

Sasaran

Target audien penciptaan film animasi “DELUCID” ini adalah:

1. Usia : 16 tahun keatas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Internasional

Indikator Capaian Akhir

Indikator capaian akhir dari film animasi “DELUCID” adalah apabila telah melalui tahapan-tahapan produksi, sehingga menjadi satu film animasi yang utuh. Total durasi kurang lebih 2 menit 30 detik 12 *fps* sudah termasuk *bumper opening* dan *credit title*.

Konsep

Film animasi pendek “DELUCID” bercerita tentang seorang pelukis bernama Askar yang harus bangun pagi untuk menjemput kekasihnya di stasiun dan ingin memberi kejutan berupa lukisan pada kekasihnya, namun malah kesiangan. Ia kesiangan karena mengalami *Lucid Dream*. Dalam mimpinya ia mengira tengah beraktivitas, padahal ia masih tertidur. Hingga ketika di tengah-tengah mimpinya ia mulai menyadari ada yang tidak beres ketika melihat ‘dirinya’ masih tertidur. Ia masih ragu apakah ia bermimpi atau tidak sehingga berusaha menyentuh ‘dirinya’. Namun yang terjadi adalah ia tembus dan badannya transparan. Ia ketakutan karena bisa menyentuh benda tapi tidak bisa menyentuh dirinya sendiri. Ditambah dengan ia tidak sengaja menjatuhkan lukisannya sendiri. Di *ending*, ia bertemu sesosok monster yang sebelumnya ia tonton di TV. Monster semakin besar dan menyergapnya dan membuat Askar terbangun. Rupanya serangan monster dalam mimpi tadi adalah tamparan dari kekasihnya yang marah-marah, untuk membangunkan Askar dari tidur karena Askar telat menjemput. Visual dalam alam mimpi dibuat realistis/sama seperti kondisi nyata guna mengecoh dan memberi kejutan pada penonton.

Sinopsis

Pukul 02.00 dini hari, cuaca sedang gerimis dan seorang pelukis bernama Askar masih sibuk membuat lukisan sebagai kejutan untuk kekasihnya, June, yang akan datang esok pagi. Ia mematikan TV siaran horror monster untuk membuatnya tetap fokus melukis. Di sebelah TV itu, terdapat jam weker yang sudah disetel untuk berdering jam 5 pagi serta sebuah *sticky notes* tertulis “besok stasiun tugu jam 6” yang ditempel tepat di bingkai foto mereka berdua sebagai pengingat bagi Askar. Setelah lukisan selesai, Askar menutup lukisan tersebut dengan tirai dan kemudian tidur karena kelelahan.

Ditengah-tengah tidurnya tiba-tiba ia merasa seperti ditarik ke suatu dimensi lain. Disitu ia mendengar berbagai macam hal yang tadi ia dengar sebelum tidur seperti siaran TV, hujan, dan alarm yang nyaring. Dalam kondisi setengah sadar, ia berusaha bangun namun raganya sangat sulit untuk digerakan, Suara alarm semakin keras dan tiba-tiba muncul cahaya yang menyilaukan. Ia terbangun dan ternyata hari sudah pagi. Askar bangun dan mencoba mematikan alarm namun tidak berhasil meskipun ia memukulnya. Kesal bercampur heran, Askar membanting alarm itu ke lantai.

Saat tidak sengaja menengok ke arah kasurnya, ia terkejut karena mendapati ‘dirinya’ masih tidur. Dengan rasa kaget bercampur bingung, Askar hendak membangunkan ‘dirinya’ tersebut namun gagal karena ternyata tembus. Askar yang *shock* mundur perlahan dan antara

percaya dan tidak percaya, tubuhnya transparan ditembus cahaya matahari. Ketakutan, ia panik dan anehnya ia bisa tidak sengaja menjatuhkan lukisannya dan membuat lukisan tersebut rusak karena ketumpahan cat. Askar sangat sedih kemudian muncul sesosok monster, semakin besar dan persis seperti yang ia lihat di TV. Dengan cepat kilat monster itu menyerangnya. Tiba-tiba “PLAAKKK”, sebuah tamparan tepat melayang di pipi Askar. Di hadapannya sudah ada June yang marah-marrah. Jam menunjukkan pukul 9, rupanya Askar telat, kesiangan. Dengan wajah yang masih merengut, June meninggalkan Askar yang masih setengah bingung di tempat tidur. Ia mengambil tas yang ia taruh di atas kursi dan secara tidak sengaja menarik tirai yang menutupi lukisan yang dibuat Askar. Tirai itu pun jatuh, terlihat dengan jelas sebuah lukisan wajah June yang sangat cantik. June terharu dan tidak jadi marah, ia malah berbalik dan memeluk Askar. Askar yang masih kebingungan hanya bisa tersenyum sambil menghela nafas lega karena June tidak jadi marah dan semua yang ia lalui tadi hanya mimpi buruk belaka.

Desain Karakter

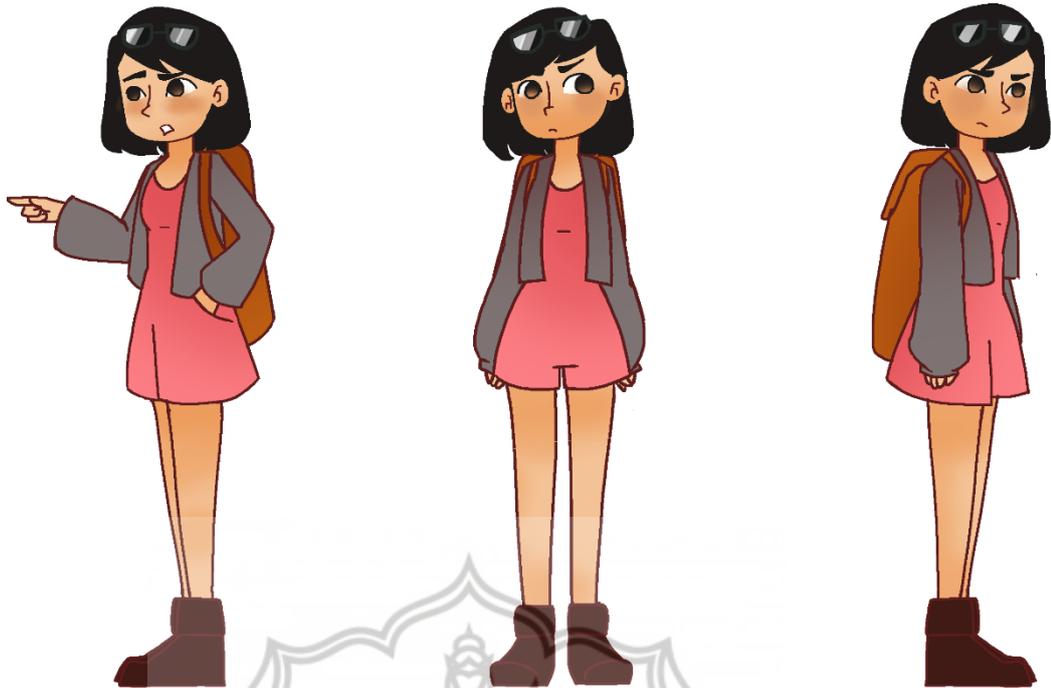
Desain karakter yang dibentuk didasari oleh tema dan beberapa acuan sebagai referensi. Sketsa kasar mula-mula dibuat manual di atas kertas kemudian baru dibuat secara digital menggunakan *software* Adobe Photoshop.

a. Desain Karakter Askar



Gambar 1 Desain Karakter Askar

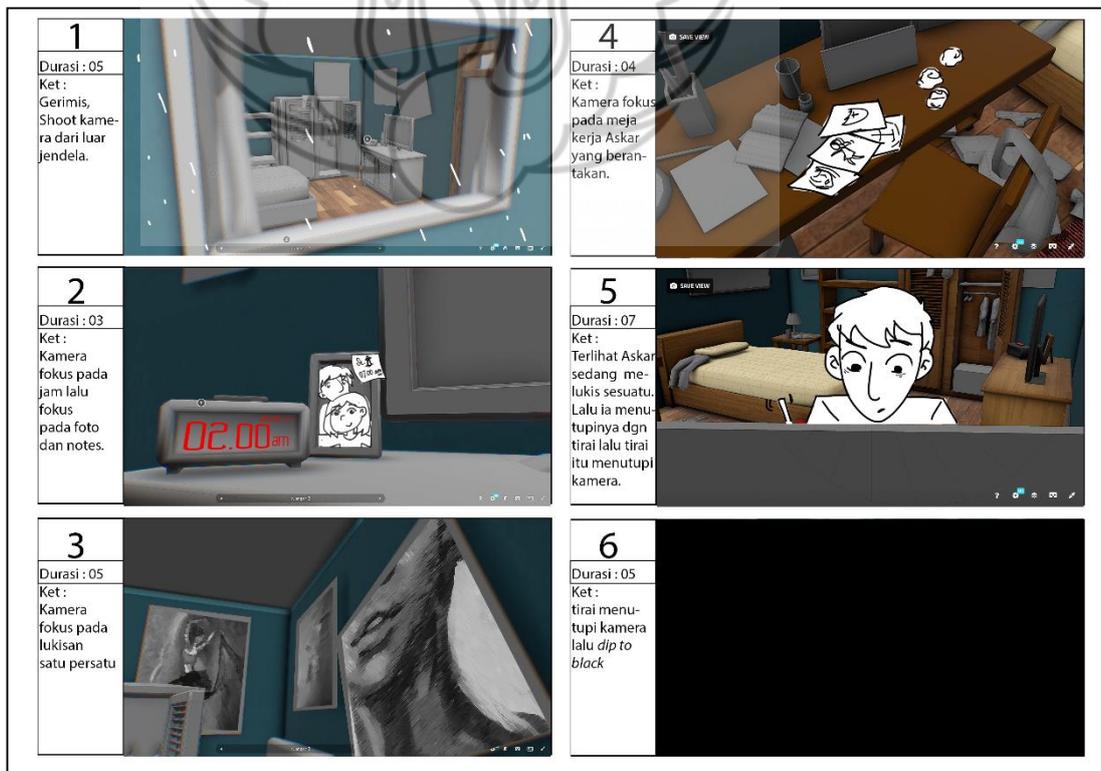
b. Desain Karakter June



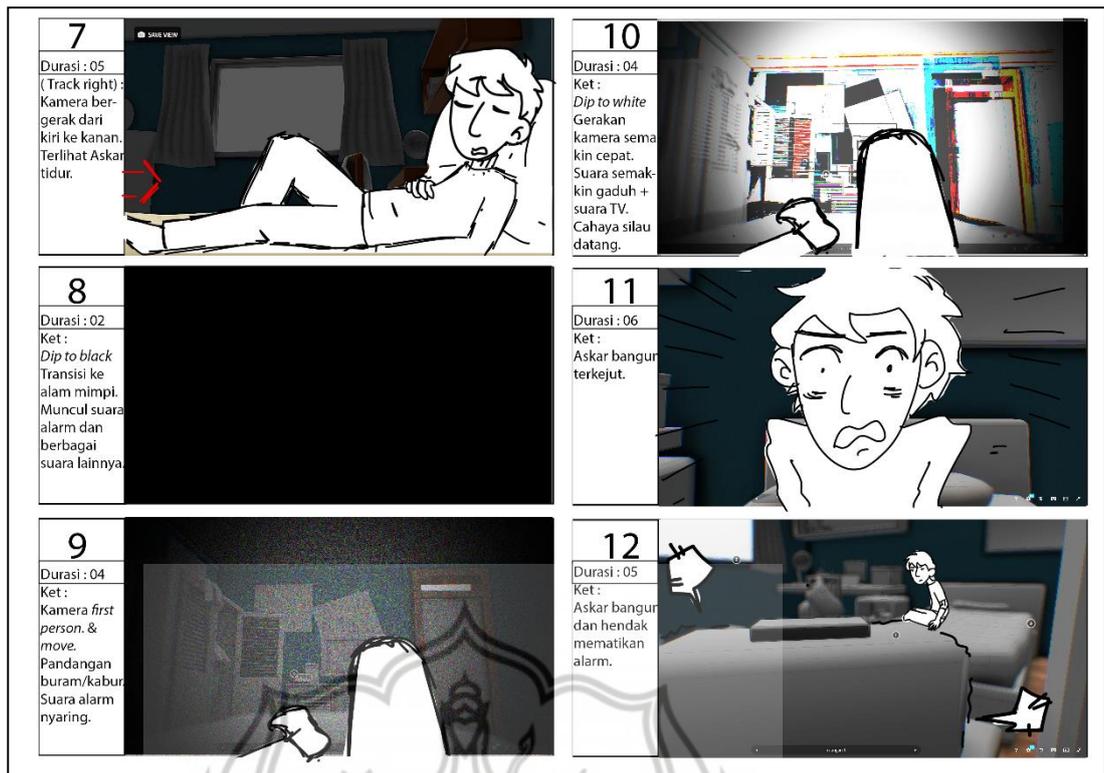
Gambar 2 Desain Karakter June

Storyboard

Berikut ini adalah contoh beberapa *shot storyboard* animasi “DELUCID”



Gambar 3 *Storyboard* Halaman 1



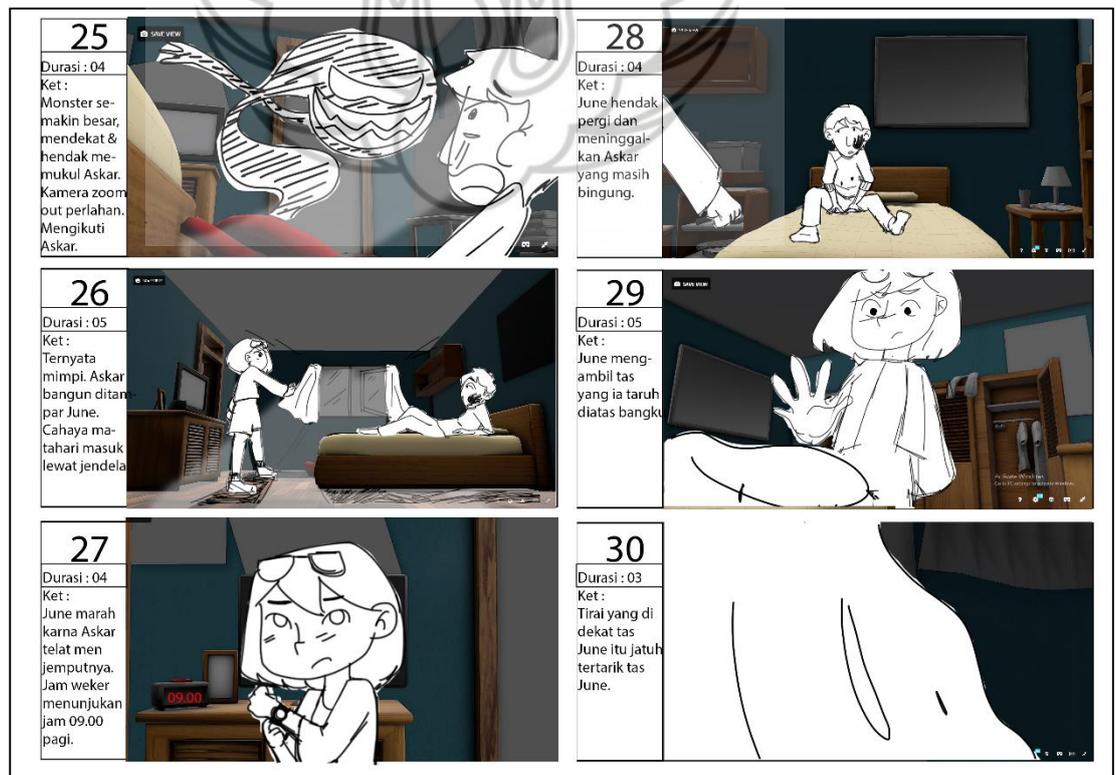
Gambar 4 Storyboard Halaman 2



Gambar 5 Storyboard Halaman 3



Gambar 6 Storyboard Halaman 4



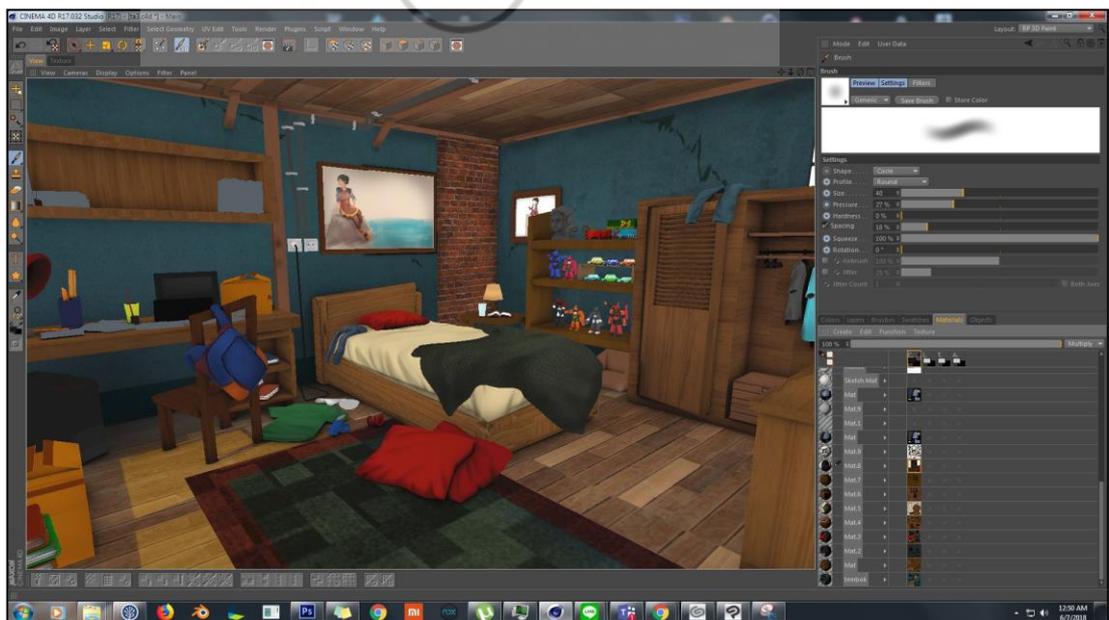
Gambar 7 Storyboard Halaman 5



Gambar 8 Storyboard Halaman 6

Background environment

Tujuan menggunakan 3D pada film animasi “DELUCID” adalah untuk mempermudah pengambilan *angle camera* dan mengefisensikan waktu produksi. Sehingga untuk mewujudkan hal tersebut, keseluruhan film dibuat menjadi 1 scene yang berlatar belakang di kos-kosan pria. Referensi yang digunakan sebagai *background* adalah kamar kos lelaki yang terlihat berantakan atau *messy*. Kamar dibuat berantakan untuk mendukung karakterisasi tokoh utama Askar.



Gambar 9 Background Kamar Askar 1



Gambar 10 *Background Kamar Askar 2*

Animating

Pembuatan animasi 2D menggunakan *software Toonboom Harmony*. Pembuatan *keyframe* mula – mula masih bergambar *rough keyframe* untuk menentukan gerakan animasi yang ingin dibuat. Setelah *keyframe* selesai, maka yang dilakukan selanjutnya adalah *clean up* atau memberi garis *solid* pada *rough keyframe*. Lalu langkah selanjutnya adalah memberi *in between* untuk memperhalus gerakan. Selain itu juga tidak lupa mengatur *timing and spacing* agar gerakan yang diinginkan terlihat hidup.

Coloring

Setelah *keyframe* hingga *in between* sudah selesai, proses selanjutnya adalah *coloring*. Warna di ambil dari *design character* yang ada dengan cara mengambil *color code* di *software Photoshop* demi menjaga konsistensi warna.

Rendering

Setelah proses *animating* selesai, maka *file* akan di *rendering* dalam bentuk *output PNG sequence* untuk melihat hasil gerak keseluruhan. Yang nantinya akan dimasukkan di *software After Effect* untuk proses *compositing*.

Proses *rendering* dilakukan dengan cara mengatur *layer properties* > mencentang bagian *drawing* > memilih *PNG4* pada kolom *drawing type*. Lalu memilih direktori untuk folder *output PNG Sequence*. Yang terakhir jika sudah selesai mengatur *render setting*, pilih menu *file* > *export* > *render network* untuk proses *render*.

Dubbing

Proses *dubbing* dilakukan di studio rekaman, *software* yang digunakan adalah *Logic pro*. Terdapat 2 karakter yang memiliki suara pada animasi DELUCID yaitu Askar dan June. Karena film ini minim dialog suara yang dibutuhkan tidak banyak hanya seperti teriakan, menghela nafas, dan terengah – engah. Suara dibuat lebih ekspresif untuk menekankan suasana dan adegan.

Compositing

Karakter dan *background* yang sudah dibuat PNG dan TIF *sequence* disusun dari awal hingga akhir di *software Adobe After Effect* untuk proses *composite*. Proses *compositing* ini dilakukan dengan menggunakan ukuran HDTV 1920x1080 24 *fps*.

Scoring

Background music menyesuaikan dengan tema dan suasana yang dibuat. Tiap *Shot* memiliki suasana emosional yang berbeda dan untuk mendukung suasana tersebut, maka dibuat *background music* yang dapat menggambarkan suasana emosional dengan tepat seperti misal ketika perasaan sedih, takut dan senang.

Editing

Proses *editing* menggunakan *software* pengolah video *Adobe After Effect* dan *Adobe Premiere*. Resolusi video dibuat ukuran HDTV 1920x1080 24 *fps*. Proses *editing* menggunakan *Adobe After Effect* bertujuan untuk menambahkan beberapa efek visual seperti yang dijelaskan pada tahap *composite*. Sementara proses *editing* menggunakan *Adobe Premiere* bertujuan untuk menambahkan efek transisi seperti *dip to black*, *dip to white*, *cross dissolve*, dan mengurangi atau menambahkan *speed*.

Mastering

Karya yang telah selesai dibuat akan di *burn* ke dalam piringan DVD dengan *packaging* DVD case berwarna transparan sebanyak tiga *copy*.

Display dan Merchandising

Merchandise yang dibuat berupa pin, *sketchbook/notebook*, dan beberapa stiker. Serta menambahkan pajangan berupa bingkai foto karakter animasi seperti yang ada pada film.

Pembahasan Isi Film

Film animasi pendek “DELUCID” banyak mengalami proses pematangan ide dan juga perubahan pada konsep hingga alur cerita. Secara teknis penganimasian, diterapkan beberapa prinsip animasi dalam penciptaan gerakan animasi pada film animasi pendek “DELUCID”, diantaranya adalah *solid drawing*, *timing and spacing*, *anticipation*, *slow in and slow out*, *arc*, *secondary action*, *follow through*, *appeal*, *exaggerate*, *straight ahead and pose to pose* dan *squash and stretch*. Film ini menggunakan gestur tubuh dan ekspresi sebagai bahasa komunikasi. Prinsip animasi *exaggeration* diutamakan agar menambah kesan yang berlebihan atau mendramatisir, serta bisa menambah unsur *comedy* dalam film ini.

Tidak sedikit waktu yang dibutuhkan dalam proses pembuatan film, mulai dari pematangan konsep hingga hasil akhir membutuhkan waktu yang cukup lama. Proses pematangan konsep serta *asset* dan *background* membutuhkan waktu kurang lebih 1 bulan, sedangkan proses *animate* dan membutuhkan waktu sekitar 2 bulan lebih.

Dalam film animasi “DELUCID” telah diberi beberapa improvisasi pada jalan cerita serta visual. Sehingga ketika ditonton tidak menimbulkan kesan menyeramkan, malah sebaliknya dapat menghibur *audience* karena terdapat unsur *romance* dan *comedy*. Diharapkan juga film ini dapat memberi tahu pada *audience* bahwa pengalaman *Lucid dream* bukanlah hal yang menakutkan. Berikut adalah pembahasan film animasi pendek “DELUCID” :

Penerapan 12 Prinsip Animasi

1. *Anticipation*

Prinsip ini digunakan untuk sebagai persiapan kepada sebuah gerakan yang akan dilakukan. *Anticipation* diaplikasikan pada saat Askar menghela nafas lalu hendak turun mematikan alarm. Gerakan dibuat bertolak belakang ke bawah ketika ia hendak menarik nafas ke atas.

2. *Staging*

Prinsip ini bertujuan untuk menegaskan posisi karakter. Unsur yang diutamakan adalah penempatan tokoh, penggunaan cahaya, dan *angle camera*. Pengaplikasian prinsip ini diterapkan ketika Askar berada 1 *frame* dengan karakter 'dirinya'.

3. *Straight Ahead dan Pose to Pose*

Straight Ahead di terapkan pada gerakan monster Askar ketika muncul agar lebih luwes, sementara *poses to pose* di terapkan pada gerakan Askar ketika bangun tidur agar pola gerakan lebih jelas dan tetap terlihat anatomis.

4. *Follow Through and Overlapping Action*

Teknik ini adalah menerangkan mengenai bagian tubuh tertentu yang masih tetap bergerak, meskipun gerakan utamanya telah terhenti. Prinsip ini diaplikasikan saat karakter Askar tertidur mengorok namun sesekali bergerak.

5. *Slow In and Slow Out*

Slow in terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat. Sedangkan *Slow out* terjadi jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat. Pengaplikasian prinsip ini terjadi ketika June hendak menengok dalam gerakan *slow motion*. Prinsip ini juga bertujuan untuk mendramatisir suasana.

6. *Arcs*

Dalam setiap gerakan manusia, setiap gerakannya selalu membentuk sebuah pola atau jalur lengkung yang disebut *Arcs*. Prinsip ini diaplikasikan pada saat karakter Monster hendak menyerang Askar. *Arcs* membentuk lengkungan sesuai dengan arah gerakan monster.

7. *Secondary Action*

Suatu gerak tambahan yang menyertai gerak utama, yaitu *secondary action* (gerak pengiring). Gerak ini umumnya sebagai pemanis yang mencitrakan keluwesan yang impresif dan terkesan begitu hidup. Prinsip ini terapkan pada saat karakter Askar sedang melukis. Terlihat gerakan mata, tangan serta ekspresi yang saling mendukung.

8. *Timing and Spacing*

Timing adalah pembagian waktu yang menentukan cepat lambat pada gambar. Sedangkan *spacing* atau spasi adalah jarak satu gambar dengan gambar berikutnya. Penerapan prinsip *timing and spacing* terlihat ketika Askar berjalan dengan mengantuk dan mematikan alarm. Jalannya yang lunglai dan lama memberi kesan malas atau mengantuk.

9. *Solid Drawing*

Solid drawing diterapkan pada penganiamasian karakter. Dari awal hingga akhir film, karakter harus terlihat konsisten. Mulai dari bentuk wajah dan mata.

10. *Appeal*

Appeal adalah penampilan suatu *figure* desain kartun. Sebagai maskot cerita ia harus berkarisma layaknya aktor. Dalam pembuatan desain karakter, untuk menambah penokohan ditambahkan beberapa atribut pendukung. Seperti June yang manja dan hobi *traveling* digambarkan memakai kacamata hitam dan baju *pink*.

11. *Exaggeration*

Eksagerasi bersifat melebih-lebihkan dan mendramatisir suatu bentuk atau aksi. Prinsip ini diterapkan ketika Askar melompat melihat lukisannya yang jatuh. Jarak antara lukisan dengan dia tidaklah jauh, namun gerakannya dibuat melompat seakan-akan jauh dan menekankan ekspresi yang sangat panik.

12. *Squash and stretch*

Squash and stretch prinsipnya adalah suatu “sebab akibat.” Bola yang memantul dan membentur permukaan tanah berubah bentuk dari bulat menjadi lonjong. Prinsip ini diterapkan pada gerakan monster. Bentuk monster yang mula-mula bulat berubah menjadi lonjong ketika mengalami tarikan ke bawah dan berubah menjadi gepeng ketika hendak menolak ke atas.

Kesimpulan

Penciptaan Film Animasi “DELUCID” Dengan Menggabungkan Teknik Digital 2D dan 3D telah terlaksana setelah melalui berbagai proses dengan kesimpulan :

1. Penciptaan Film Animasi “DELUCID” telah selesai dengan keseluruhan durasi utuh 3 menit dan juga menggunakan 12 prinsip animasi antara lain *Solid drawing, timing and spacing, anticipation, , arc, secondary action, exaggeration, appeal, staging, squash and stretch* serta *follow through*. Film animasi “DELUCID” mengutamakan *Exaggerate* untuk menambah kesan berlebihan atau mendramatisir guna memperkuat sisi humor atau *comedy*.
2. Film animasi “DELUCID” menggunakan penggabungan latar belakang 3D dengan karakter 2D bertujuan untuk mengefektifkan waktu produksi film animasi dengan memanfaatkan kelebihan dari masing-masing proses.
3. Film animasi “DELUCID” adalah gambaran pengalaman orang-orang yang pernah mengalami Lucid Dream dengan gaya penceritaan dan alur cerita yang dibuat *plot twist* untuk memberi *surprise* pada penonton.

Saran

Setelah melalui berbagai proses penciptaan karya tugas akhir animasi “DELUCID” terdapat beberapa saran yang disampaikan untuk beberapa pihak, antara lain :

1. Inspirasi bisa didapat dari berbagai hal bahkan pengalaman yang paling dekat sekalipun. Mencari banyak pengalaman akan memperkaya ide dan inspirasi.
2. Melakukan *brainstorming* pada peminat seni atau film animasi juga sangat diperlukan untuk mempermudah dalam pematangan konsep atau ide.
3. Dalam menciptakan sebuah karya, diperlukan riset untuk menjadi dasar dari sebuah karya. Berbagai bahan dan data diperlukan agar memperkuat konsep sehingga karya dapat di pertanggung jawabkan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Cantrel, Bradley. 2012. *Modeling the enviroment techniques and tools for 3D illustration*.

Freud, Sigmund. 1920. *Dream Psychology*. United States of America.

Purnomo Wahyu, 2013, *Teknik Animasi 2 Dimensi*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Savila, Dini. 2014. *Lucid Dream*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.

Williams, Richard. 2001. *Animator's Survival Kit*. United States of America: Faber and Faber.

Laman :

<https://thedisneyproject.wordpress.com/2012/10/24/tarzan-1999/> diakses pada 18 Desember 2017, pukul 11.00 WIB

<https://www.awn.com/animationworld/atlantis-ushering-new-era> diakses pada 18 Desember 2017, pukul 13.05 WIB

<https://raffailafajar.wordpress.com/2012/10/08/sleep-paralysis-lucid-dream-danastral-projection/> diakses pada 5 Januari 2018, pukul 15.54 WIB