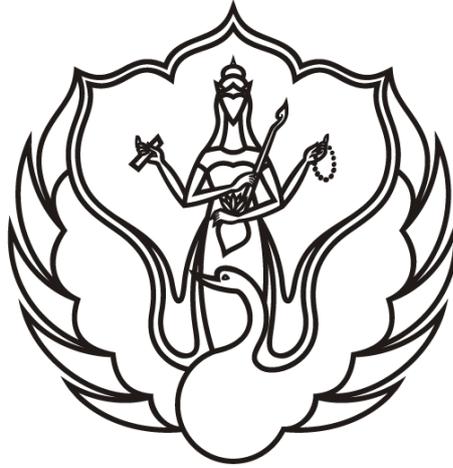


PUBLIKASI ILMIAH  
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENERAPAN *VISUAL 2D CHARACTER PAPER CUT-OUT* DALAM *3D LAYER BACKGROUND* PADA *MINI SERIES ANIMASI “WEIRD HOOMANS & THE FREAKY ALIENS” EPISODE “BIG CATCH”***



**Rr. Winda Nurul C**  
NIM : 1700183033

Pembimbing:

1. Tanto Harthoko, M.Sn.
2. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.

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

**2021**

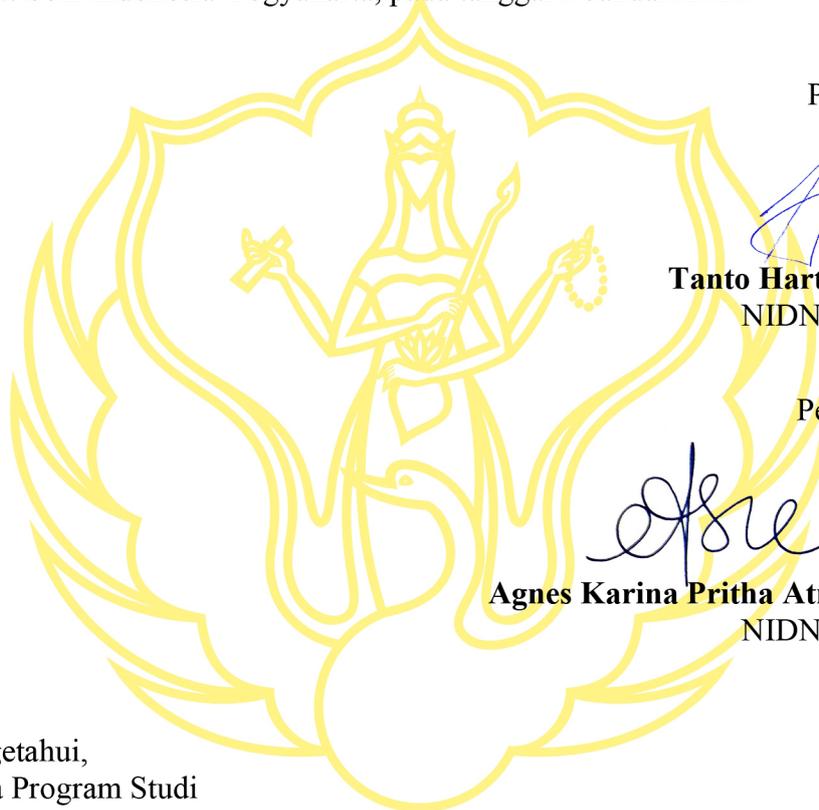
**HALAMAN PENGESAHAN  
PUBLIKASI ILMIAH TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI**

Judul :

**PENERAPAN *VISUAL 2D CHARACTER PAPER CUT-OUT* DALAM  
*3D LAYER BACKGROUND* PADA *MINI SERIES* ANIMASI “*WEIRD  
HOOMANS & THE FREAKY ALIENS*” EPISODE “*BIG CATCH*”**

Disusun oleh :  
**Rr. Winda Nurul C**  
NIM : 1700183033

Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 5 Januari 2021



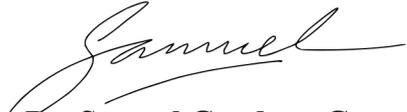
Pembimbing I

  
**Tanto Harthoko, M.Sn.**  
NIDN 0011067109

Pembimbing II

  
**Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.**  
NIDN 0023017613

Mengetahui,  
Ketua Program Studi

  
**Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T.**  
NIP 19801016 200501 1 001

**PENERAPAN *VISUAL 2D CHARACTER PAPER CUT-OUT*  
DALAM *3D LAYER BACKGROUND* PADA *MINI SERIES*  
ANIMASI “*WEIRD HOOMANS & THE FREAKY ALIENS*”  
EPISODE “*BIG CATCH*”**

**Rr. Winda Nurul C**  
NIM 1700183033  
D-3 Animasi, ISI Yogyakarta

**ABSTRAK**

Film animasi sering ditayangkan di televisi dengan program film serial atau *mini series*. Cerita tentang kesehatan alien yang terdampar di planet bumi yang dikemas dalam sebuah bentuk *mini series* yang dirangkum dengan humor singkat dan visual yang berbeda di setiap episodenya. Episode “Big Catch” bercerita tentang kegiatan memancing yang dilakukan oleh ketiga alien yang merupakan episode kelima dari 6 episode yang sudah dirancang dalam *1 season mini series* ini. Episode ini dihadirkan dengan tampilan visual seperti di *game* dengan *Character Paper Cut-Out* dalam *layout 3D layer*. Penerapan *Character Paper Cut-Out* membuat tampilan visual yang lebih menonjolkan perbedaan antara karakter dengan *background*.

*Mini series* animasi 2D “Weird Hoomans & The Freaky Aliens” ini dibuat melalui 3 tahapan yaitu praproduksi (konsep, *setting background*, desain karakter, penulisan cerita per episode, dan *storyboard*), produksi (pembuatan aset dan *background*, pembuatan *cut-out character*, *animating*, *sound effect* dan *music scoring*), dan pascaproduksi (*compositing*, *rendering* dan *final exporting*).

Episode “Big Catch” di dalam *mini series* animasi ini berdurasi 4 menit 7 detik. Jumlah *shot* mencapai 32 *shot* dengan total 3250 *frame* untuk bagian film ditambah bagian *opening* dan *credit* dengan total 2925 *frame format HDTV 1920x1080 px 25 fps (frame per second)*. Pada animasi ini juga terdapat beberapa prinsip animasi yang tergabung dalam 12 prinsip animasi.

Kata kunci : Animasi 2D, *Mini series*, Humor, *Paper Cut-Out*, *3D layer*, Prinsip Animasi

**PENERAPAN VISUAL 2D CHARACTER PAPER CUT-OUT  
DALAM 3D LAYER BACKGROUND PADA MINI SERIES  
ANIMASI “WEIRD HOOMANS & THE FREAKY ALIENS”  
EPISODE “BIG CATCH”**

**Rr. Winda Nurul C**  
NIM 1700183033  
D-3 Animasi, ISI Yogyakarta

**ABSTRACT**

*Animated films are often shown on television with film series or mini series programs. The story about the daily lives of aliens stranded on planet Earth which is packaged in a mini series which is summarized with short humor and different visuals in each episode. The episode "Big Catch" tells the story of the fishing activities carried out by the three aliens which is the fifth of the 6 episodes that have been designed in this 1st season mini series. This episode is presented in a game-like visual display with Character Paper Cut-Out in a 3D layer layout. The application of the Character Paper Cut-Out creates a visual appearance that further accentuates the differences between the characters and the background.*

*This 2D animated mini series "Weird Hoomans & The Freaky Aliens" is made in 3 stages, begin with preproduction (concept, setting background, character design, story writing per episode, and storyboarding), production (making assets and background, making cuts-out character, animating, sound effects and music scoring), and post-production (compositing, rendering and final exporting).*

*The "Big Catch" episode in this animated mini series lasts 4 minutes 7 seconds. The number of shots reached 32 shots with a total of 3250 frames for the film part plus the opening and credits for a total of 2925 frames HDTV format 1920x1080 px 25 fps (frames per second). In this animation there are also several animation principles that are incorporated in the 12 animation principles.*

*Keywords : 2D Animation, Mini series, Humor, Paper Cut-Outs, 3D Layers, Principles of Animation*

## A. PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Film animasi “Weird Hoomans & The Freaky Aliens” ini adalah *mini series* animasi atau film serial animasi yang dibuat dan dikembangkan secara berkelompok. Film ini menceritakan tentang kehidupan sehari-hari 3 alien yang sedang terdampar di bumi. *Mini series* ini dibuat dengan tampilan visual yang berbeda-beda di setiap episodenya, mulai dari *animate 2D frame by frame, cut-out, stop motion* sampai ke pewarnaan dengan *texture*. Karya tugas akhir ini dikerjakan dengan memilih salah satu cerita dari 6 episode yang telah disusun sebelumnya. Dalam episode “Big Catch”, film ini akan dibuat dengan tampilan layaknya *puppet* dalam dunia digital 3 dimensi. Teknik animasi *Paper Cut-Out* dipilih untuk lebih menonjolkan visual 2D pada episode ini agar perbedaan antara karakter dan *background* terlihat dengan jelas. Dengan *Cut-Out*, penyusunan antara karakter dan *layer background* pun bisa sedikit lebih mudah pada saat pengomposisian di pasca produksi nanti.

Dalam pemilihan teknik visualisasi *paper cut-out design character* ini, banyak terinspirasi juga dari animasi di dalam *game* yang menggabungkan gambar 2D dan 3D. Penggabungan visualisasi yang unik antara karakter, *asset* dan *background* menjadikan *game* dengan teknik visual seperti ini jadi mempunyai ciri khas tersendiri. Teknik ini dilakukan untuk menambah variasi akan tampilan visual dalam animasi 2D yang biasa dilihat dalam serial televisi, juga menunjukkan ciri khas yang berbeda pada episode ini agar lebih diingat oleh penonton seperti yang dikatakan oleh Barry Purves dalam *Cut-outs (Stop Motion: Passion, Process and Performance)* (2012,139), *Such techniques give a film a unique quality.*

Teknik *cut-out* bukanlah sesuatu yang baru dalam industri animasi di dunia karena sering dipakai di dalam *motion graphic*, tapi dengan adanya film ini diharapkan bisa menambahkan variasi baru dalam teknik visualisasi animasi di Indonesia.

## 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari cerita tersebut, bisa dirumuskan permasalahan menjadi, bagaimana penerapan teknik gambar 2D *cut-out* dalam *layout* 3D menjadi visualisasi yang indah dan nyaman di mata penonton sehingga tidak merasakan kesenjangan yang berbeda dengan episode lain yang menggunakan teknik *frame by frame*.

## 3. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dan perancangan tugas akhir ini diantaranya :

- a. Menerapkan teknik *paper cut-out character design* pada 3D *layer background* dalam film animasi dengan berbagai sudut pandang kamera.
- b. Membuat penonton merasa nyaman dengan tampilan visual yang tetap mirip antar episodenya.
- c. Menciptakan keunikan tersendiri dalam *mini series* agar selalu diingat.

## 4. Target Audience

Target *market* menurut film animasi ini adalah :

- a. Usia : 15-18 tahun
- b. Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- c. Pendidikan : SMA, SMK
- d. Status Sosial : Semua kalangan
- e. Negara : Indonesia dan Internasional

## 5. Indikator Capaian Akhir

Capaian hasil akhir dalam proses pembuatan film ini memiliki indikator-indikator tahapan berikut :

### a. Praproduksi

Merupakan proses persiapan pembuatan produksi episode ini dalam *mini series* “Weird Hoomans & The Freaky Aliens” yang melalui tahapan-tahapan sebagai berikut :

### 1) Ide dan Konsep

Berlatar belakang cerita *sci-fi* mini series ini disusun dengan menerapkan komedi sebagai sajian utamanya. Dari dasar cerita ini dibuatlah dunia alien yang keberadaannya masih belum diketahui oleh manusia sehingga mereka bisa berbaur dengan mudah di tengah masyarakat tanpa ada rasa curiga dari pihak manusia. Teknik *Paper Cut-Out* pada episode kali ini dipilih sebagai cara untuk bisa memberikan variasi visual dalam film animasi 2D yang sudah banyak beredar pada saat ini.

### 2) Penulisan Cerita Per Episode

Penulisan cerita pada episode kali ini dilakukan secara bertahap mulai dari pencarian ide, pembuatan *premis* dan *logline* hingga perumusan sinopsis selama beberapa bulan demi terciptanya cerita yang lucu, ringan dan menarik sehingga penonton dapat terhibur setelah menontonnya.

### 3) Riset

Dalam menyusun cerita bergenre *sci-fi* dan komedi diperlukan beberapa riset yang dilakukan seperti membaca buku, menonton film atau *browsing* di internet dengan tema yang serupa demi mencegah terjadinya duplikasi atau penjiplakan terhadap karya yang sudah pernah dibuat sebelumnya. Begitupun dengan teknik visual yang akan digunakan dalam membuat karya, diperlukan pemahaman akan langkah-langkah dalam pembuatan film yang akan menggunakan teknik tersebut.

### 4) Desain Karakter

Desain karakter pada film “Weird Hoomans & The Freaky Aliens” ini dibuat dengan bentuk yang menarik agar terlihat *attractive* dimata penonton. Sifat karakter yang ditambahkan sebagai latar belakang cerita juga dikaitkan dengan bentuk fisik yang dimiliki oleh karakter tersebut.

## 5) Storyboard

Penggambaran *storyboard* dirancang sesuai dengan naskah dan *treatment* yang sudah dibuat sebelumnya. *Storyboard* menggambarkan *shot* adegan yang akan digunakan dalam pengambilan gambar film animasi ini.

## 6) Animatic

Animatic dibuat dari susunan gambar storyboard yang sudah diurutkan dan diberi *timing* sehingga menjadi gambaran film yang jelas dan utuh. Ini diperlukan sebagai panduan untuk animator dan editor dalam menyusun adegan film yang akan dibuat nanti.

### b. Produksi

Merupakan proses inti pembuatan film yang melalui tahapan-tahapan berikut ini :

#### 1) Background dan Asset

Pembuatan *layout* pada *background* dilakukan dengan teknik *3D layering* secara digital sehingga dapat dipisah dan ditata sedemikian rupa untuk mencapai visual yang diinginkan. Background dibuat menjadi asset-asset yang terpisah untuk kemudian disusun menjadi *layout* 3D, sesuai dengan konsep yang dibuat.

#### 2) Pembuatan Character Paper Cut-Out

Karakter dibuat *cut-out* terlebih dahulu untuk kemudian dianimasikan sesuai gerakan yang ada dalam *storyboard*. Pembuatan *cut-out* sendiri dilakukan dengan memisahkan beberapa bagian gambar dari karakter dimana pada bagian tersebut yang akan dibuat bergerak sedemikian rupa tanpa perlu menggambar *frame by frame* lagi.

#### 3) Animating

Dalam episode kali ini menggunakan teknik gabungan dengan menganimasikan secara *frame by frame* dan *cut-out*. Objek yang akan dianimasikan dengan teknik *cut-out*

menggunakan properti yang telah disiapkan tadi kemudian diberi *bone* atau pin. Setelah itu proses menggerakkan karakter dan properti dilakukan dengan menggerakkan *bone*/pin karakter sesuai *keyframe* dengan penganimasian yang dilakukan sesuai gerakan yang diinginkan.

#### 4) Music Scoring

Ini merupakan proses yang meliputi *background music*, *sound effect* dan juga *foley*. Semua *sound* yang dipakai dalam film ini menggunakan potongan-potongan lagu dan juga suara *free royalty* dari beberapa situs penyedia *sound* yang ada di internet. Beberapa suara juga memakai perekaman yang dilakukan sendiri dengan alat audio yang dimiliki.

#### c. Pascaproduksi

Merupakan tahap akhir dari pembuatan film ini yang meliputi tahapan-tahapan berikut ini :

##### 1) Compositing

Ini adalah tahap penggabungan *shot* hasil animasi tadi dengan *layout background* yang telah dibuat. Proses pemberian efek visual juga dilakukan di tahap ini, kemudian tiap potongan *shot* dirangkai dan disesuaikan *timing*-nya sesuai *animatic* dari episode “Big Caught’ ini.

##### 2) Rendering

Setelah *compositing* atau penggabungan *shot*, tahap selanjutnya adalah *rendering* yaitu menjadikan karya animasi ke dalam *format* video. Penambahan logo ISI Yogyakarta, logo studio serta *credit title* juga ditambahkan ke dalam film untuk kemudian dirender ke *format* video agar menjadi sebuah film animasi yang siap untuk ditonton.

##### 3) Final Exporting

*Format* video yang digunakan untuk film *mini series* animasi “Weird Hoomans The Freaky Aliens” episode “Big Catch” ini adalah *format* mp4 H.264 resolusi HD 1080 yang

kemudian akan dimasukkan ke dalam piringan DVD guna diserahkan untuk kelengkapan Ujian Tugas Akhir.

## **B. PEMBAHASAN**

### **1. Eksplorasi**

Mini series animasi “Weird Hoomans & The Freaky Aliens” ini dibuat berdasarkan ide cerita tentang film-film animasi bergenre sci-fi. Timbullah gagasan untuk membuat animasi komedi yang bercerita tentang 3 alien dan kehidupan mereka bertiga di bumi. Dari gagasan inilah beberapa riset dilakukan secara teoritis, teknis, pengembangan ide, hingga eksplorasi secara visual dengan mencari referensi dari karya lain.

#### **a. Landasan Teori**

Proses pengembangan ide cerita dalam *mini series* ini tidak lepas dari tema yang digunakan, yaitu *sci-fi*. *Sci-fi* atau *science fiction* menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007) adalah cerita rekaan, biasanya berlatar masa depan, berkenaan dengan pengembangan ilmu dan teknologi imajiner dan berhubungan dengan dunia lain. Istilah *science fiction* mulai dikenal di abad ke-19 menurut Brian M. Stableford di dalam bukunya *Science Fact and Science Fiction* (2006) “Istilah ‘Science Fiction’ diciptakan kembali pada tahun 1920-an untuk menggambarkan genre baru fiksi populer”. Ini menandakan lahirnya istilah *sci-fi* untuk menggolongkan cerita-cerita yang memiliki gambaran imajinasi tentang kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

*Mini series* animasi “Weird Hoomans & The Freaky Aliens” ini dibuat dengan tampilan visual yang berbeda-beda di setiap episodenya. Dimulai dari teknik *2D frame by frame* pada episode 1 dan 3, *cut-out* pada episode 2 dan 5 serta *texture background* pada episode 3 dan 6. Dalam pembuatan animasi episode kelima “Big Catch” ini teknik yang digunakan adalah penerapan visualisasi *paper cut-out design character* yang banyak terinspirasi juga dari animasi di dalam *game*

yang menggabungkan gambar 2D dan 3D. Penggabungan visualisasi yang unik antara karakter, *asset* dan *background* menjadikan *game* dengan teknik visual seperti ini jadi mempunyai ciri khas tersendiri. Dari sanalah muncul keinginan untuk menciptakan karya film yang mempunyai bentuk visual yang mirip di dalam *game* tersebut.

Menurut Priebe (2006), ciri khas *cut-out* biasanya terbuat dari kertas, karton atau kain yang digabungkan dengan string atau pengencang kertas kecil sehingga kertas tersebut dapat dipindah *frame by frame*. Kemudian karakter serta *background* diletakkan di atas meja dengan posisi kamera mengarah kebawah dimana karakter dan *background* tersebut diletakkan. Ciri khas *cut-out* yang sangat jelas adalah gerakannya yang kasar, berbeda dengan gerakan *pose to pose* yang dikerjakan dengan teknik gambar *frame by frame*.

Teknik visualisasi yang digunakan pada episode kali ini lebih menonjolkan kedalaman antara tampilan karakter, *asset* dan *background* yang digunakan khususnya karena pada *cut-out* karakter diberikan *stroke* putih di sekeliling dan membuatnya lebih tampak berbeda dengan *background*-nya. Pengerjaan animasi karakter, semua dilakukan secara digital, dimulai dari pembuatan 2D *Cut-Out Character* dengan *software* Clip Studio Paint dan Toon Boom Harmony, dilanjutkan dengan penempatan tata letak *layout* dan pergerakan karakter menggunakan *software* Adobe After Effect dengan memanfaatkan fitur *3D layer* di dalam program *software* tersebut. Teknik ini didapatkan dengan mengikuti teknik pembuatan *game* “Paper Mario Series” buatan Nintendo sebagai acuan referensinya.

#### **b. Tinjauan Karya**

Secara teknik, ide cerita dan visual, karya yang menjadi referensi adalah karya dari animasi dan *game* yang sudah cukup mendunia dan terkenal. Berikut ini adalah tinjauan karya yang menjadi acuan penciptaan karya animasi *mini series* “Weird Hoomans & The Freaky Aliens” secara konsep cerita, teknik dan visual :

### 1) Animasi **Spongebob Squarepants**

Film tentang sebuah spons busa yang tinggal di dasar laut buatan Nickelodeon ini memang sangat menarik. Ceritanya yang aneh tapi masuk akal membuat siapapun yang menontonnya tidak akan pernah lupa akan kejadian-kejadian menarik yang ada di setiap episodenya. Penyajian gambar dan cerita humor serta konsep serial dari film tersebut menjadi inspirasi untuk membuat film yang serupa dengan ini.



Film Animasi "Spongebob Squarepants"

### 2) Animasi **Rick and Morty**

Film yang bercerita tentang sains dan teknologi dapat dijumpai dalam film ini. Berfokus kepada seorang kakek ilmuan yang jenius Rick dan cucunya Morty, yang sering menciptakan mesin-mesin aneh dengan teknologi tinggi membawa ketertarikan akan unsur *sci-fi* yang ingin dimasukkan ke dalam cerita "Weird Hoomans & The Freaky Aliens" ini. Dengan gambar yang menarik dan warna-warna yang cukup memanjakan mata, film ini menjadi dasar ide cerita dan latar belakang cerita bagi film *mini series* yang akan dibuat ini.



Film Animasi “Rick and Morty”

### 3) Animasi African Salaryman

Film animasi dari negeri Jepang ini mempunyai gaya yang berbeda-beda dalam penyajian visual tiap *shot*-nya, mulai dari penggambaran karakter dengan model 3D, *cut-out*, *frame by frame* dan *rotoscope* yang dikemas menjadi bentuk 2D. Keanekaragaman gaya visual dalam film inilah yang menginspirasi pembuatan mini series “Weird Hooman & The Freaky Aliens” ini dengan gaya yang berbeda-beda di setiap episodenya.



Film Animasi “African Salaryman”

### 4) Game Mario Paper

*Game* RPG keluaran Nintendo ini bercerita tentang petualangan Mario. Perbedaan karakter 2D dengan *background*

3D diperjelas dengan *stroke* putih di sekeliling gambar karakter menjadi ciri yang sangat mencolok di dalam game ini. Tampilan visual dalam game ini memberikan ide untuk membuat tampilan film animasi dengan *style* seperti ini.



Game "Mario Paper"

## 2. Perancangan

### a. Cerita

#### 1) Tema

Cerita *science-fiction* dengan bumbu fantasi dan dipenuhi unsur komedi. Bercerita tentang keseharian kegiatan 3 Alien yang sedang bertahan hidup di bumi yang penuh dengan masalah konyol yang sering mereka hadapi.

#### 2) Sinopsis

Glen, sang mekanik yang pemalas tapi gampang terpicu oleh tantangan, Egg ilmuan berbakat yang mempunyai sifat licik yang selalu ingin menjadi nomor satu, serta Tito yang selalu berekspresi datar dan tidak pernah mau memikirkan hal yang sulit. Mereka bertiga yang sedang terdampar di bumi setelah dibuang oleh warga planetnya sendiri pergi memancing di tepi danau dekat lokasi jatuhnya pesawat mereka. Glen, Egg dan Tito menyiapkan pancingan mereka masing-masing. Egg menantang Glen dan Tito, siapa yang terbanyak mendapatkan hasil tangkapan. Glen dengan pancingan kail magnet buatannya berhasil mendapatkan beberapa

potongan-potongan besi, sampah-sampah elektronik bahkan bom rudal dari dasar danau. Egg yang dengan pancingan ciptaannya membuat kail yang dapat menarik bahan-bahan plastic, karet, pecahan kaca bahkan potongan kain pakaian dalam bekas. Tito yang memakai kail umpan cacing dengan sabar menunggu pancingannya tertarik. Akan tetapi dia malah tertidur.

Saat tertidur, kail pancingan Tito ternyata tertarik dan hamper membuat Tito terjatuh, Egg dan Glen yang melihat itu segera menahan Tito agar tidak tercebur ke dalam air. Mereka menarik Tito sekuat tenaga secara bersama-sama tetapi tidak bisa menahan tarikannya. Kail pancingan Tito pun terus menarik dan hampir menyeret tubuh mereka berdua. Egg lalu memakai mesin robotnya untuk membantu mereka menarik pancingan tersebut tetapi tetap tidak bisa menariknya. Selagi Egg terus menahan pancingan tersebut, Glen berusaha membangunkan Tito dengan berbagai macam cara hingga akhirnya Tito pun terbangun. Saat terbangun dari tidurnya, Tito pun langsung menahan tarikan pancingannya dan berusaha menariknya. Dengan kekuatan Tito yang besar pancingan tersebut berhasil ditarik ke atas dan ternyata yang terpancing oleh pancingan milik Tito adalah sebuah ikan raksasa yang ukurannya melebihi besar badan mereka bertiga. Antara terkejut atau takjub mereka bertiga tak sadar kalau ikan itu ternyata jatuh kearah mereka dan melahap mereka bertiga.

Epilog : Ikan tadi berenang di dalam danau dan mengeluarkan feses yang berisi 3 Alien yang akhirnya tersadar kalau mereka sedang di dalam air.

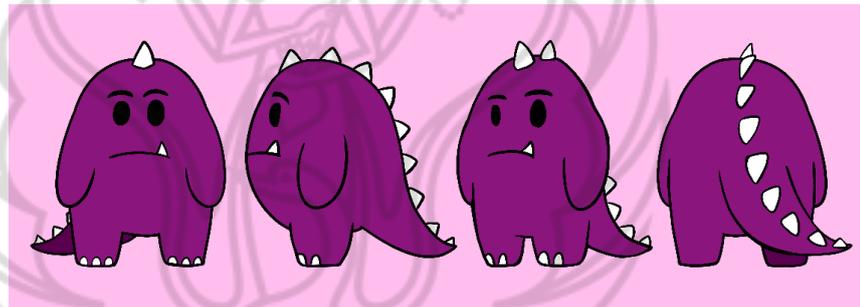
## **b. Desain**

### **1) Karakter**

Karakter yang digunakan dalam miniseries “Weird Hoomans & The Freaky Aliens” ini berfokus kepada 3 karakter alien sebagai karakter utama dan karakter tambahan yang berbeda-beda di setiap episodenya.

**a) Tito**

Alien muda berbadan bulat berwarna ungu dan tinggi 90cm. kaki dan lengan pendek, memiliki dari atas kepala hingga ujung ekor. Mata bulat hitam kecil dan taring yang menonjol keluar. Tito memiliki IQ -300 paling rendah diantara alien-alien yang lain, membuatnya kurang ekspresif dan mudah dimanfaatkan alien lain seperti Egg, tak peduli seberapa bahaya atau konyol dia akan tetap menjalankannya, serta Selalu jadi sumber masalah. Tito anak keempat dari 5 bersaudara. Merupakan keluarga bangsawan terpandang. Ayahnya adalah politikus penting di planet tersebut, ketiga kakaknya dalam kementerian dan politik, sementara adiknya terpilih sebagai duta besar di planetnya. Sedangkan Tito adalah aib sehingga dibuang oleh keluarganya.

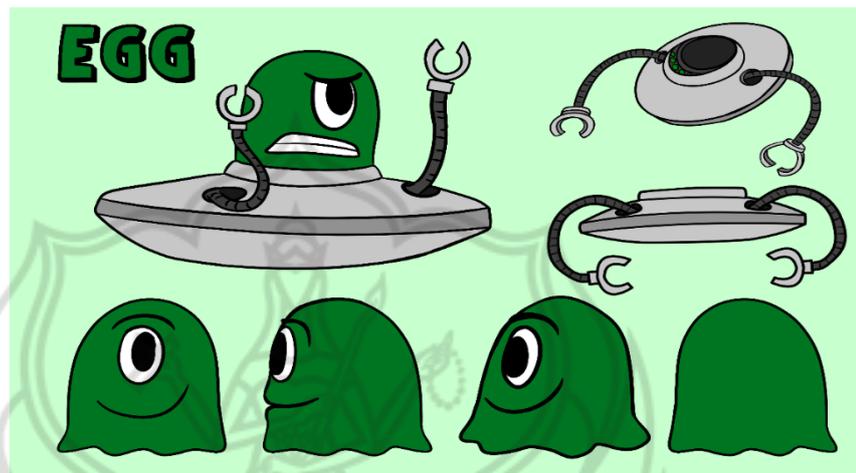


Desain Karakter Tito

**b) Egg**

Egg alien berbentuk slime yang kenyal dan lengket berwarna hijau, memiliki satu mata yang besar di badannya. Dia lebih sering beraktifitas memakai piring terbang canggih yang dia rancang sendiri. Egg ilmuwan jenius dengan IQ yang sangat tinggi serta ego yang tinggi, menciptakan banyak penemuan yang canggih. Egg selalu menggunakan Tito sebagai bahan percobaan untuk penemuannya dengan imbalan makanan dan berbagai hal lain. Egg ilmuwan muda berbakat. Sejak kecil egg telah menciptakan banyak penemuan yang

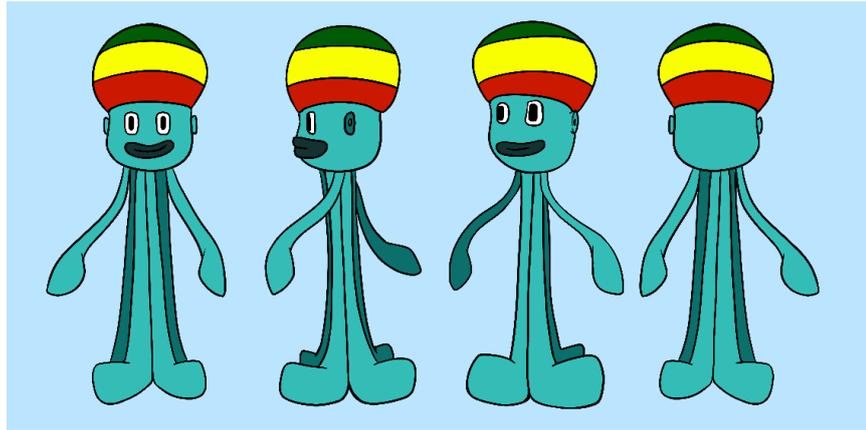
berguna dan berbagai penghargaan bergengsi. Banyak yang memujinya sehingga membuat egg besar kepala menganggap dirinya ilmuwan paling jenius di planetnya. Egg mempunyai obsesi untuk menaklukkan bangsa lain sehingga masyarakat mulai resah dan akhirnya sepakat membuang egg dari palnet tersebut dengan mengirim Egg menjadi salah satu penjelajah galaksi.



Desain Karakter Egg

c) **Glen**

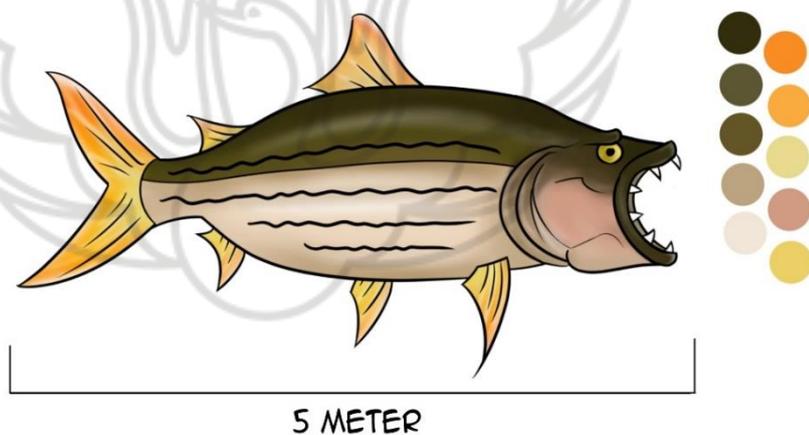
Alien berbentuk gurita yang memiliki 6 tentakel, menggunakan 4 tentakelnya sebagai kaki dan 2 lainnya sebagai tangan. Bibir yang tebal dan memakai beanie hat dengan paduan warna kuning, merah, dan hijau. Memiliki tinggi sekitar 120cm dan kulitnya berwarna biru. Glen memiliki sifat ramah dan santai. Semenjak terdampar di bumi, glen menyukai musik beraliran reggae. Glen juga sangat ahli dalam penanganan benda-benda mekanis dan sistematis. Glen adalah anak dari seorang Jendral Besar militer ternama di planetnya. Ayahnya berharap Glen dapat melanjutkan langkah ayahnya di dunia militer. Namun, Glen tidak menyukai hal berbau kekerasan 12 dan menolak tawarannya. Ayahnya glen kecewa dan mengusirnya dari keluarga.



Desain Karakter Glen

#### d) Ikan Tigerfish

Ini adalah karakter pendukung yang berperan sebagai lawan dari 3 alien tersebut. Referensi dari karakter ini didapatkan dari ikan air tawar yaitu “tigerfish” yang biasa ditemukan di sungai atau danau dan merupakan ikan buruan yang sering dicari oleh pemancing. Desain Ikan Tigerfish dibuat semirip mungkin dengan penampakan aslinya di foto demi mewujudkan korelasi dengan fauna yang ada di bumi.



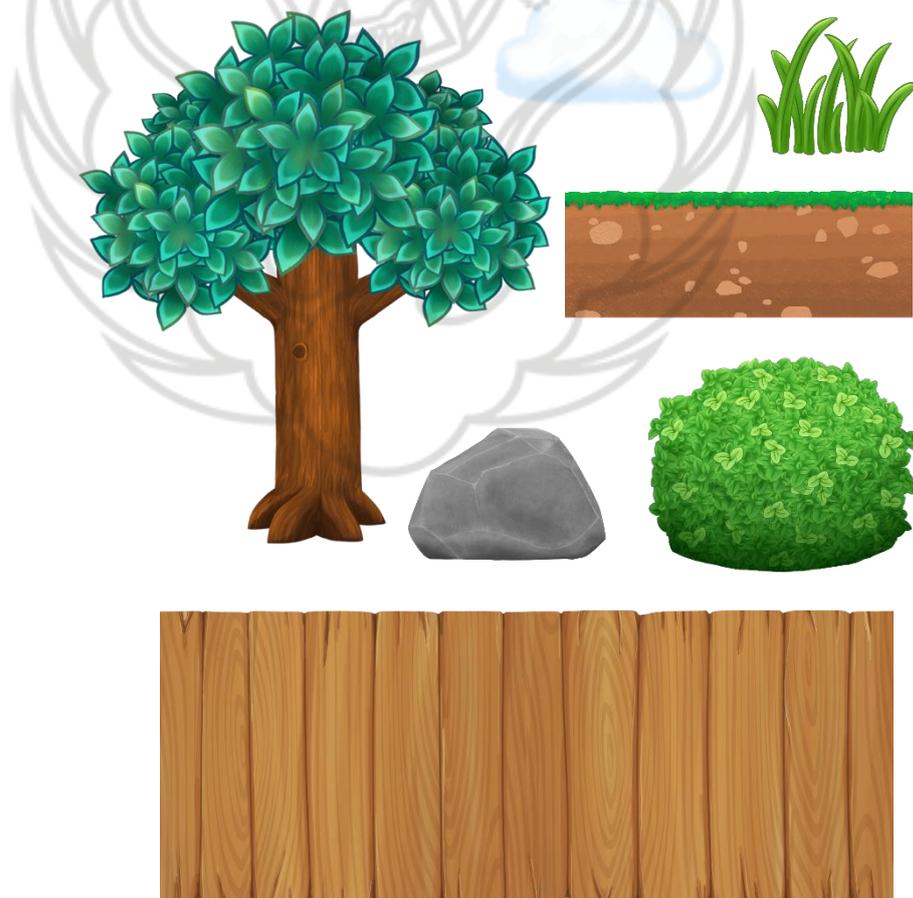
Desain Karakter Tigerfish

## 2) Background

Setting tempat animasi episode ini berada di sebuah danau di tengah hutan dan perbukitan. Setting pertama mengambil lokasi di atas papan yang berada di pinggir danau, sedangkan untuk setting

kedua mengambil lokasi di dalam air di dasar danau. *Background* yang digunakan dalam episode “Big Catch” merupakan gambar 2D yang diolah menjadi bentuk 3D. Untuk penggambaran aset-aset *background* dibuat dengan *software* Clip Studio Paint menggunakan teknik *layering* dengan penempatan *coloring*, *line*, *shading* dan *texture* yang berbeda-beda pada 1 gambar. *Asset background* sengaja dibuat terpisah-pisah perbagian agar gambar *background* menjadi lebih detail dan memberikan kesan kedalaman dalam *layout* juga mempermudah peletakkan aset dalam penyusunan *layout* 3D nanti.

Setting *layout* ini dibuat dengan teknik 3D Layer pada Adobe After Effect, dengan cara menyusun aset-aset seperti pohon, rumput, batu, rumput, papan, Tiang, awan, tanah dan air dan dibentuk layaknya ruangan 3D.



Asset Background Danau



Layout Background Danau

### 3) Software

*Software* yang digunakan dalam mengerjakan animasi ini adalah :

**a) Clip Studio Paint Pro**

Digunakan untuk proses pembuatan *background* dan *cut-out* karakter

**b) Toon Boom Storyboard Pro 6**

Digunakan untuk proses pembuatan *storyboard* dan *animatic*.

**c) Toon Boom Studio 15.0 Premium**

Digunakan untuk proses *animating*, *clean up* dan *coloring*

**d) Adobe Photoshop**

Digunakan untuk merapikan gambar hasil *cut-out* dan memberi efek-efek visual pada gambar

**e) Adobe After Effect**

Digunakan untuk proses *layout*, *animating* dan *compositing*.

**f) Audacity**

Digunakan untuk proses *mixing* dan pemotongan bgm serta audio yang diperlukan dalam film.

**g) Adobe Premiere**

Digunakan untuk proses *editing* dan *final rendering*.

#### 4) Background Music

Musik yang digunakan di dalam episode “Big Catch” ini hanya digunakan sebagai awalan mulai film. BGM yang digunakan adalah musik tanpa *copyright* dari Kevin MacLeod yang berjudul Beach Party. Untuk musik *opening* dan *credit* digunakan musik hasil dari *mixing* beberapa lagu yang kemudian digabungkan menjadi lantunan musik yang sesuai dengan konsep *mini series* ini. Pergerakan karakter di dalam film hampir semua menggunakan efek-efek *foley* atau potongan-potongan musik yang menyesuaikan dengan irama gerakan karakter. Untuk *dubbing* sendiri hanya digunakan di bagian-bagian tertentu seperti menjelaskan ekspresi karakter.

### 3. Pembahasan Isi Film

Pada film animasi *mini series* “Weird Hooman & The Freaky Alien” episode “Big Catch” ini berkisah tentang 3 alien yaitu Tito, Egg dan Glen yang sedang memancing barang-barang yang ada di dalam danau. Episode ini dibuat sebagai cerita tambahan dari cerita utama yang telah disusun sebanyak 6 episode dalam *season 1*. Urutan episode dimulai dari episode “Welcome to Hoomans World”, “Party People”, “Fixing the Unfixable”, “Hungry”, “Big Catch” dan “New Home”. Dalam proses pengerjaan episode “Big Catch” ini banyak melalui proses pengembangan ide mulai dari konsep, karakter hingga cerita serta tampilan visualisasinya. Secara teknis animasi yang digunakan adalah animasi 2D dengan menggunakan layout 3D. Demi membuat visualisasi seperti tampilan di game, penggunaan teknik *Cut-Out* menjadi kunci yang penting dalam pembuatan animasi ini

#### a. Preposisi

Pada fase preposisi terjadi pengenalan latar tempat yaitu sebuah danau dan ketiga karakter utama di dalam film. Adegan dimulai dengan kemunculan Tito, Egg dan Glen di sebuah pinggir danau yang membawa sebuah alat pancing



### Pengenalan Latar dan Karakter

Adegan selanjutnya memperlihatkan perbedaan alat pancing yang dimiliki oleh Egg dan Glen, sedangkan Tito hanya alat pancing biasa. Kemudian Egg mulai mengajak Glen untuk bersaing mendapatkan barang-barang, adegan ini menandakan akan dimulainya konflik



Egg mengajak bersaing

### b. Konflik

Konflik dimulai dengan persaingan antara Egg dan Glen dalam mendapatkan barang hasil pancingan sementara Tito tetap terlihat

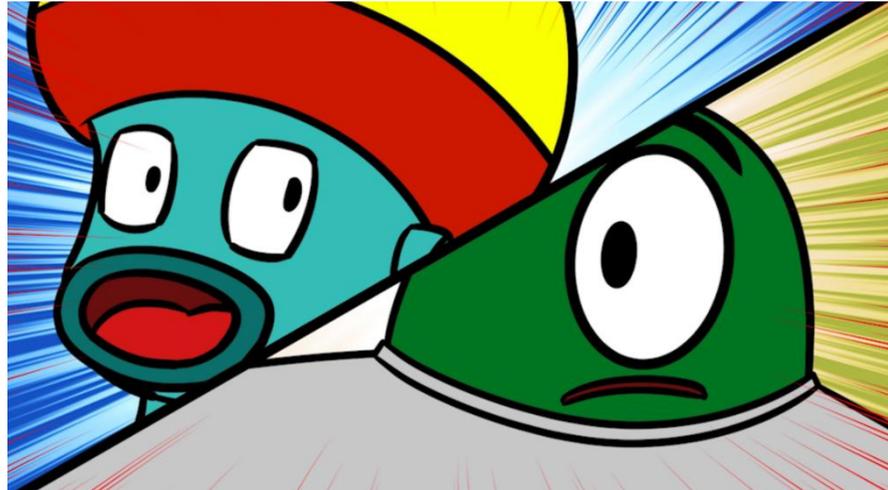
tenang dan malah tertidur. Disaat keduanya bersaing kail milik Tito bergerak dan mulai menarik Tito yang sedang tertidur memegang pancingannya untuk terjatuh ke dalam air. Melihat hal itu Egg dan Glen menjadi panik dan melupakan persaingannya demi menyelamatkan Tito.



Tito tertidur di saat Egg dan Glen mendapat banyak tangkapan



Tito mau terjatuh ke dalam air



Egg dan Glen yang panik

**c. Resolusi**

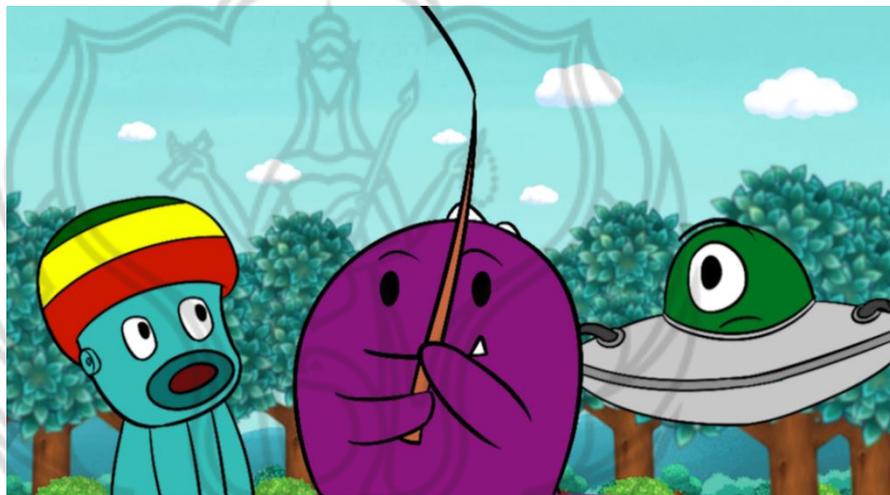
Egg dan Glen berusaha keras menahan dan menarik tubuh Tito akan tetapi mereka tidak kuat menahan tarikan dari pancingan Tito. Egg pun segera mengambil tangan baru piring terbangnya untuk membantu menarik tubuh Tito tapi tetap tidak berhasil. Setelah Tito terbangun barulah kemudian Tito mengangkat pancingannya dan berhasil mendapatkan ikan yang sangat besar. Sayangnya ikan yang ditangkap Tito terlalu besar dan malah melahap mereka bertiga.



Egg dan Glen yang menarik tubuh Tito



Egg menarik Tito dengan tangan bertenaga roket



Tito terbangun dan mulai menarik pancingannya



Ikan yang besar melahap Tito, Egg dan Glen

### C. KESIMPULAN

Berdasarkan laporan yang telah dibuat, berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir film animasi *mini series* “Weird Hooman & The Freaky Alien” episode “Big Catch”:

1. Film animasi *mini series* “Weird Hooman & The Freaky Alien” episode “Big Catch” telah selesai dengan durasi 2 menit 10 detik ditambah dengan video *opening* berdurasi 1 menit dan *title card* serta *credit* menjadi total 4 menit 7 detik.
2. *Cut-Out* yang digunakan dalam film ini adalah gambar *still* yang digerakkan di dalam software digital, mirip dengan pengerjaan *stopmotion*.
3. Penerapan teknik Character Paper *Cut-Out* dan *frame by frame* dengan *layout background* yang menggunakan *3D layer* menghasilkan film dengan visual yang unik dan menarik.

### D. SARAN

Berbagai proses penciptaan film animasi *mini series* “Weird Hooman & The Freaky Alien” episode “Big Catch” telah dilalui, ada beberapa hal yang dapat menjadi saran yang membangun dan bernilai positif, di antara lain :

1. Perbanyak riset dengan cara membaca atau menonton film-film yang punya hubungan erat dengan tema yang mau diangkat ke dalam film yang akan dibuat.
2. Mengatur jadwal pengerjaan karya Tugas Akhir mulai dari pra produksi, produksi, pasca produksi dan membuat laporan sehingga karya bisa maksimal dan selesai dengan tepat waktu.
3. Jaga kondisi tubuh dalam mengerjakan Tugas Akhir, jangan memaksakan diri hingga berefek negatif kepada karya yang dibuat dan membuat khawatir orang sekitar

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku :

Purves, Barry JC. 2012. *Stop Motion: Passion, Process and Performance*.  
Cleveland: CRC Press.

Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia: Edisi  
Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.

Stableford, Brian M. 2006. *Science Fact and Science Fiction: An Encyclopedia*.  
Milton Park: Taylor & Francis.

Piebe, Ken A. 2006. *The Art of Stop-Motion Animation*. Boston: Cengage Learning.

Priebe, Kenneth A. 2011. *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*. Boston:  
Course Technology.

### Tinjauan Laman :

[https://en.wikipedia.org/wiki/History\\_of\\_science\\_fiction](https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_science_fiction)

[https://www.imdb.com/title/tt0206512/?ref\\_=nv\\_sr\\_srsg\\_3](https://www.imdb.com/title/tt0206512/?ref_=nv_sr_srsg_3)

[https://www.imdb.com/title/tt2861424/?ref\\_=nv\\_sr\\_srsg\\_0](https://www.imdb.com/title/tt2861424/?ref_=nv_sr_srsg_0)

[https://www.imdb.com/title/tt11157604/?ref\\_=nv\\_sr\\_srsg\\_0](https://www.imdb.com/title/tt11157604/?ref_=nv_sr_srsg_0)

“Paper Mario Sticker Star (3DS) Behind The Scenes” Youtube, uploaded by  
Nintendo Life, 6 Februari 2013, [www.youtube.com/watch?v=WXjDnD\\_jsaI](http://www.youtube.com/watch?v=WXjDnD_jsaI)