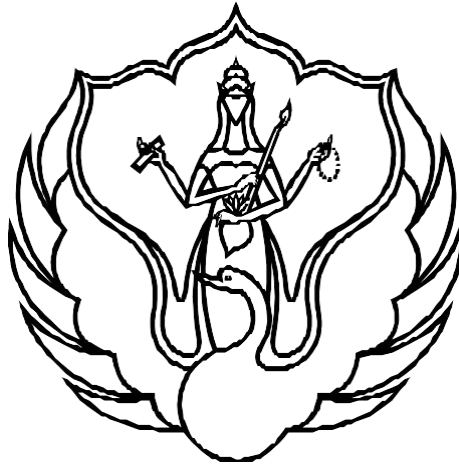


PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENGGUNAAN TEKNIK ANIMASI ROTOSCOPING
DALAM PENCIPTAAN ANIMASI 2D
“SERENADE ASMARADANA”**



Wahyu Aji Sadewa
NIM 1700192033

Pembimbing:

1. Mahendradewa Suminto, M.Sn.
2. Andri Nur Patrio, M.Sn.

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

2020

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

Judul:

**PENGUNAAN TEKNIK ANIMASI *ROTOSCOPING* DALAM
PENCIPTAAN ANIMASI 2D "*SERENADE ASMARADANA*"**

Disusun oleh:

**Wahyu Aji Sadewa
NIM 1700192033**

Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi (Kode Prodi: 90446), Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal
..... 04 AUG. 2020



Pembimbing I

**Mahendradewa Suminto, M.Sn.
NIDN 0018047206**

Pembimbing II

**Andri Nur Patrio, M.Sn.
NIDN 0029057506**

Mengetahui,
Ketua Program Studi

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

**PENGGUNAAN TEKNIK ANIMASI *ROTOSCOPING*
DALAM PENCIPTAAN ANIMASI 2D
“*SERENADE ASMARADANA*”**

Wahyu Aji Sadewa
NIM 1700192033
D-3 Animasi, ISI Yogyakarta

ABSTRACT

Interracial relationship in the Dutch colonial era became the main focus of the process of developing creative ideas in the creation of animation “Serenade Asmaradana”. Dance as a method of telling the story is used with the intention to raise awareness about the topic of segregation and interracial relationship.

Rotoscoping technique of 2D animation is used to animate the dance fragment as the inspiration of telling story about interracial relationship. Creation process goes through 3 stages, preproduction (research and concept, story writing, character design, storyboard), production (filming the dance, music, animating, clean-up, colouring, background), and post-production (compositing, editing, rendering, mastering).

The duration of 2D animated film “Serenade Asmaradana” is 2 minutes. Consisting 2 scenes and 9 shots with a total of 1852 frames in Full HD format 1980x1080px (16:9) 24 fps. Rotoscoping techniques are applied in this animation to animate the fluidity movement of the dance.

Keywords : animation, interracial, rotoscoping, dance fragment

**PENGGUNAAN TEKNIK ANIMASI *ROTOSCOPING*
DALAM PENCIPTAAN ANIMASI 2D
“*SERENADE ASMARADANA*”**

Wahyu Aji Sadewa
NIM 1700192033
D-3 Animasi, ISI Yogyakarta

ABSTRAK

Hubungan antar-ras jaman kolonial Belanda menjadi fokus utama proses pengembangan ide kreatif dalam penciptaan animasi “*Serenade Asmaradana*”. Menggunakan tari sebagai metode penyampaian cerita dengan tujuan membangun kesadaran terhadap topik segregasi dan hubungan antar-ras.

Menjadikan animasi 2D dengan teknik *rotoscoping* untuk menganimasikan fragmen tari sebagai inspirasi dalam penceritaan film tentang hubungan antar-ras. Proses penciptaan melalui 3 tahapan yaitu praproduksi (riset dan konsep, penulisan cerita, desain karakter, *storyboard*), produksi (rekaman tarian, musik, *animating, clean-up, colouring, background*), dan pascaproduksi (*compositing, editing, rendering, mastering*).

Film Animasi 2D “*Serenade Asmaradana*” berdurasi 2 menit. Memiliki 2 *scene* dan 9 *shot* dengan total 1852 *frame* dan *format Full HD 1980x1080px (16:9) 24 fps* Pada animasi ini menerapkan teknik *rotoscoping* dalam menggambarkan kehalusan gerakan tarian yang dianimasikan.

Kata kunci : animasi, antar-ras, *rotoscoping*, fragmen tari

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Hubungan antarras orang Indonesia dengan Eropa masih dianggap belum begitu umum bahkan oleh kalangan orang Indonesia sendiri. Meskipun pada masa sekarang sudah lebih lazim, tetapi apabila dibandingkan pada masa kolonial perbandingan sikap yang diberikan terhadap hubungan tersebut berbeda. Terlebih lagi jika yang laki-laki adalah orang Indonesia dan yang perempuan adalah orang Eropa. Apabila yang perempuan adalah orang Indonesia dan yang laki-laki adalah orang Eropa sang perempuan hanya dipandang sebagai seorang gundik atau perempuan simpanan, tetapi ketika yang laki-laki adalah orang Indonesia dan yang perempuan adalah orang Eropa, hal ini akan menimbulkan gejala yang mana pernikahan atau hubungan tersebut dipandang akan menurunkan derajat orang Eropa karena dipengaruhi oleh hukum segregasi dan stratifikasi sosial yang ditetapkan pada masa itu. “Kasus perempuan Eropa yang menikahi lelaki Asia sangatlah luar biasa. Pada abad ke-18 diperlukan persetujuan khusus dari Gubernur Jenderal” (Hellwig, 2007).

Film ini menceritakan sepasang kekasih yang akan berpisah. Seorang laki-laki pribumi dengan perempuan Eropa. Menggunakan fragmen dari gerakan tari yang menjadi inspirasi dalam proses penceritaan film. Teknik yang digunakan untuk menganimasikan gerakan tari adalah teknik *rotoscoping* dengan menggambar secara *frame by frame* untuk mengadaptasi gerakan tari yang nanti akan diproses secara digital menjadi animasi 2D. “Seorang animator akan menjiplak gambar dari *live action* kedalam kertas. Sebuah sistem yang memungkinkan animator mengembangkan film *frame by frame*” (Bratt, 2011).

Dalam penciptaan film animasi 2D ini diharapkan agar dapat membuka pola pikir masyarakat agar lebih terbuka mengenai hubungan antarras dan memberikan pesan bahwa pada dasarnya kita semua sama tidak memandang ras, status sosial, segala perbedaan yang ada dan saling menerima apa adanya sehingga semua dapat hidup berdampingan.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut

- a. Bagaimana menggunakan fragmen dari gerakan tari yang menginspirasi proses penceritaan film.
- b. Bagaimana menerapkan teknik *rotoscoping* untuk menganimasikan fragmen gerakan tari.

3. Tujuan

Tujuan dari pembuatan karya animasi 2D “*Serenade Asmaradana*” ini adalah:

- a. Menciptakan film animasi 2D dengan menggunakan fragmen gerakan tari yang menginspirasi proses penceritaan film.
- b. Mengajak penonton dari berbagai latar belakang pendidikan dan status sosial untuk membuka pikiran dan menambah wawasan terhadap topik hubungan antarras.

4. Sasaran

- a. Usia : 17 tahun keatas (remaja dan dewasa)
- b. Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan
- c. Pendidikan : SMA dan Perguruan Tinggi
- d. Status sosial : semua kalangan
- e. Negara : semua negara

5. Indikator Capaian Akhir

Tahapan-tahapan dalam produksi karya Tugas Akhir yang dijadikan sebagai indikator capaian akhir sehingga menjadi sebuah karya animasi yang utuh adalah sebagai berikut:

a. Praproduksi

Praproduksi merupakan tahapan awal sebagai persiapan sebelum masuk ke dalam tahapan produksi animasi. Berikut adalah tahapan proses praproduksi:

1) Riset dan konsep

Dilakukan beberapa riset dalam pembuatan film “*Serenade Asmaradana*” yang ditujukan untuk konsep visual, pembangunan dunia dan karakter, disini juga ditentukan gaya tarian beserta musik yang akan digunakan nanti dalam tahap produksi. Pembangunan dunia dan lingkungan dalam cerita mendapatkan perhatian lebih dalam riset dikarenakan hal ini berkaitan erat dengan visualisasi cerita. Mengangkat suasana jaman kolonial Belanda di Yogyakarta, yang pertama dilakukan adalah melakukan riset tempat dan mencari informasi tentang tempat tersebut. Mencari foto-foto lama untuk mengetahui seperti apa bentuk tempat yang ada dalam cerita sesuai *setting* waktu cerita dalam film yaitu jaman kolonial Belanda. Tempat yang menjadi pokok utama cerita berlangsung adalah Hotel Toegoe. Hotel ini merupakan bangunan lama yang sudah ada pada jaman kolonial Belanda tapi pada masa sekarang ditelantarkan dan dibiarkan roboh. Selain informasi dan nilai sejarah Hotel Toegoe, diperlukan juga foto-foto bagian-bagian dalam hotel yang nanti digunakan sebagai referensi dalam pembuatan *background*. Selain riset tempat, dilakukan juga riset pakaian yang dikenakan pada masa kolonial Belanda untuk mendukung dan memperkuat karakter dalam cerita. Setelah mendapatkan cukup informasi, selanjutnya adalah menggunakan informasi yang ada untuk diterapkan dalam konsep visual untuk membangun visualisasi cerita.

2) Penulisan Cerita

Penulisan dilakukan secara bertahap mulai dari pencarian ide, sinopsis, hingga pembuatan naskah secara lengkap dan jelas

sebagai acuan untuk pembuatan *storyboard* pada tahap selanjutnya. Menggunakan hasil dari riset dan konsep untuk pengembangan karakter dan membangun lingkungan termasuk *setting* waktu dan tempat dalam cerita. Cerita yang dibuat akan diterjemahkan oleh penari dalam bentuk gerakan tari yang akan diciptakan sebagai inspirasi dalam proses penceritaan.

3) *Storyboard*

Storyboard dirancang sesuai dengan naskah yang telah dibuat sebelumnya. Menggunakan *treatment* dan skenario dalam perancangan *storyboard* animasi yang dibuat untuk membantu memberikan gambaran detail bagian dalam cerita yang akan digambarkan termasuk tahap merancang konsep gerakan tari yang nanti akan digunakan dalam proses rekaman video gerakan tari. Dalam *storyboard* juga terdapat keterangan pengambilan kamera, lokasi, adegan, *sounds*, dan durasi setiap *shot*, *scene*, dan *sequence*.

4) *Animatic Storyboard*

Dari *storyboard* yang sudah dirancang dijadikan satu menjadi bentuk video *animatic storyboard* untuk memperoleh gambaran kasar bagaimana hasil akhir dari film termasuk durasi dan perpindahan *shot*.

b. **Produksi**

Produksi merupakan proses inti penciptaan animasi, proses ini dilakukan setelah tahap praproduksi selesai. Berikut adalah tahapan proses produksi:

1) **Rekaman Tarian**

Proses rekaman video gerakan tari yang didiskusikan bersama penari untuk menyesuaikan tarian sehingga mendapatkan konsep gerakan tari yang sesuai dengan cerita yang disampaikan dan memudahkan dalam proses *animating* dengan teknik *rotoscoping*. Menggunakan *storyboard* dan *animatic storyboard* dalam

perancangan gerakan tari dan menyesuaikan lama durasi dalam rekaman video gerakan tari yang menjadi fragmen gerakan tari yang nanti digunakan.

2) Musik

Film ini memerlukan sebuah musik yang akan menjadi kunci utama untuk membangun suasana dan mendukung gerakan tari yang diperlukan dalam proses penceritaan. Maka dalam produksi ini akan melibatkan pemusik yang akan memproduksi *original soundtrack (OST)*. Menggunakan video *animatic storyboard* untuk memudahkan dalam pembuatan musik dengan memperhatikan durasi dan adegan-adegan inti dalam film.

3) *Animating rotoscoping*

Tahap ini adalah proses inti dimana karakter dianimasikan *frame by frame* menggunakan teknik *rotoscoping* terutama pada fragmen gerakan tari berdasarkan video tari yang direkam dari penari sesuai konsep gerakan tari yang didesain menggambarkan cerita yang disampaikan. Dalam proses *rotoscoping* ini, hasil video yang direkam diubah menjadi gambar menggunakan metode *screenshot* untuk mendapatkan gerakan-gerakan inti dalam tiap *frame per second* yang nanti digambar ulang secara digital. Proses ini sudah masuk dalam proses *animating* dimana pemilihan gambar yang digambar secara digital diubah menjadi *keyframe* yang tinggal disusun.

4) *Clean-up dan Colouring*

Setelah *animating* selesai selanjutnya adalah *clean-up* untuk merapikan *outline* gambar dan terakhir *colouring* untuk memberikan warna dari karakter yang dianimasikan.

5) *Background*

Pembuatan *background* diawali dengan sketsa sesuai referensi hasil riset untuk menunjukkan suasana dan latar waktu dan tempat yang mendukung cerita. Proses ini dilakukan secara digital.

Menggunakan pendekatan gaya lukis tradisional dengan media digital untuk mempermudah proses pembuatan *background* secara *digital painting*.

c. Pascaproduksi

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

1) *Compositing dan Editing*

Pada tahap ini dilakukan penggabungan antara hasil *animet* dengan *background*, termasuk proses pengecekan semua tahapan dan penyesuaian hingga sesuai seperti yang diinginkan. Setelah itu tiap potongan *shot* dirangkai sesuai dengan *timing* yang ada pada *animatic storyboard*. Menggunakan *aspect ratio* 4:3 untuk mendukung konsep visual dalam cerita, Kemudian menyesuaikan *aspect ratio* yang berbeda antara *aspect ratio* 4:3 dan disesuaikan dengan standar penayangan *aspect ratio* 16:9. Dalam proses ini juga termasuk memasukan musik yang sudah diciptakan dan pemberian efek visual yang dibutuhkan dalam film.

2) *Rendering*

Setelah semua alur pembuatan animasi sudah selesai, tahap selanjutnya adalah *rendering*, menjadikan karya animasi ke format video dengan resolusi 1920x1080px dan *aspect ratio* 16:9 untuk menyesuaikan format standar penayangan.

3) *Mastering*

Tahap terakhir adalah *burning* hasil akhir film “*Serenade Asmaradana*” dalam *DVD (digital versatile disc)* dengan tambahan ilustrasi poster film.

d. Penayangan

Penayangan karya akan dilakukan secara daring dikarenakan situasi pandemi untuk mematuhi aturan dan mencegah penularan *COVID-19*.

B. PEMBAHASAN

1. Eksplorasi

Hal yang mendasari ide terciptanya animasi “*Serenade Asmaradana*” terinspirasi dari Hubungan antarras pada jaman kolonial Belanda di Indonesia yang dikembangkan menjadi sebuah cerita dengan menggunakan fragmen gerakan tarian sebagai inspirasi dalam proses penceritaan film. Berbagai karya lain dan pustaka dikumpulkan untuk menyelesaikan animasi ini, baik secara teoritis, teknis, pengembangan ide, hingga secara visual. Eksplorasi yang dilakukan terbagi menjadi dua, diantaranya adalah studi pustaka dan riset yang dilakukan sebagai referensi untuk teknik visual.

a. Landasan Teori

Hubungan antarras pada jaman kolonial Belanda menjadi fokus utama proses pengembangan ide kreatif dalam penciptaan animasi “*Serenade Asmaradana*”. Bercerita tentang hubungan sepasang kekasih antara lelaki pribumi dengan wanita Eropa yang tidak bisa bersama dikarenakan besar pengaruh dari hukum segregasi ras dan strata sosial pada masa itu yang mengakibatkan mereka harus berpisah.

Golongan Eropa menempati golongan teratas dan mengatur segala bentuk kebijakan di tanah koloni. Orang Indo-Eropa dapat memasuki kelas sosial Eropa jika mereka merupakan keturunan Eropa berdasarkan garis Patriarkal dan dilegitimasi oleh ayah Eropanya. Golongan terendah adalah golongan pribumi dan sering disebut sebagai *Inlanders*. Perubahan kelas tidak dapat dilakukan oleh orang pribumi. (Wertheim, 1959)

Tari yang digunakan bukan merupakan tari utuh melainkan sebuah fragmen gerakan tari yang diciptakan untuk keperluan konsep penceritaan film dan sebagai proses untuk mengekspresikan diri antar karakter. Karakter laki-laki akan menari dengan gaya tradisional Jawa dan karakter perempuan akan menari dengan gaya kontemporer Barat. Meskipun adanya perbedaan yang kontras antara mereka berdua tapi tari ini menunjukkan bahwa mereka masih bisa saling berinteraksi menari secara harmonis dan juga sebagai perwujudan pertemuan dua

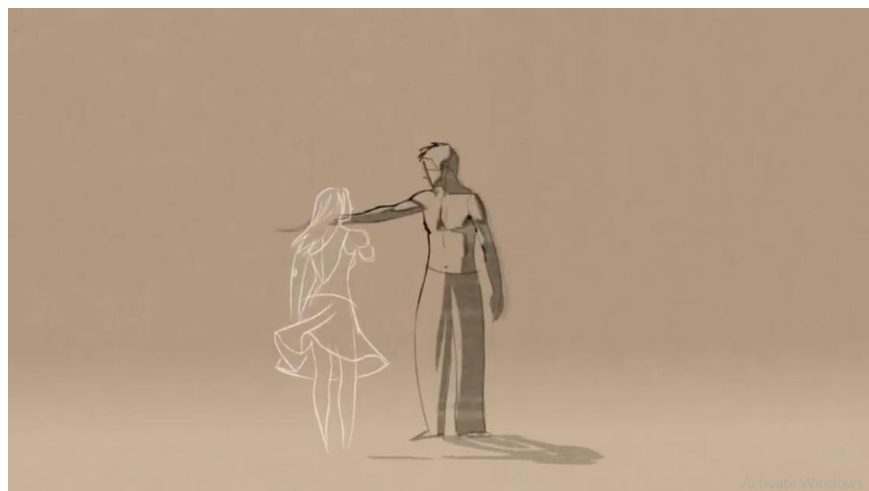
latar belakang yang saling berbeda. “Tari pada hakekatnya adalah gerak ritmis yang indah sebagai ekspresi jiwa manusia” (Rokhyatmo, 1986).

Dalam penciptaan film animasi “*Serenade Asmaradana*” ini *background* dibuat secara digital untuk mempercepat proses produksi dengan capaian membangun suasana yang diinginkan dalam cerita. Selain itu proses *animating* akan menggunakan teknik *rotoscoping* digambar secara *frame by frame* untuk mengadaptasi gerakan tari yang nanti akan diproses secara digital menjadi animasi 2D. “Dengan *Rotoscoping*, seorang animator dapat meniru kehalusan gerakan manusia karena diambil langsung dari subjek animasinya” (Bratt, 2011).

b. Tinjauan Karya

1) Film “*Thought of You*” karya Ryan Woodward

Secara teknis dengan visualisasi gerakan tari menggunakan teknik *rotoscoping* yang menjadi referensi adalah karya Ryan Woodward berjudul *Thought of You* tahun 2010. Film animasi ini menceritakan dua karakter yang saling menari untuk mengekspresikan rasa antara mereka berdua dan terdapat unsur *morphing* atau perubahan bentuk ketika dua karakter ini menari.



Film “*Thought of You*” Ryan Woodward

Karya ini menjadi acuan konsep yang menggunakan fragmen gerakan tari sebagai inspirasi utama dalam konsep penceritaan film dengan menganimasikan gerakan tari tersebut menggunakan teknik *rotoscoping*, meskipun nanti tidak menggunakan unsur *morphing*.

2) **Gaya Ilustrasi *Background artist* Kazuo Oga**

Untuk konsep visual terutama untuk *background* yang menjadi referensi adalah karya-karya dari Kazuo Oga. Kazuo Oga adalah seorang *art director* dan *background artist* yang sering bekerjasama dalam produksi dengan Studio Ghibli dan Studio Madhouse di Jepang. Kazuo Oga dengan *art style* yang khas dalam pembuatan *background* yang memiliki kesan semi-realis yang cocok untuk memberikan nuansa jaman dulu dalam membangun suasana dalam cerita.



Background karya Kazuo Oga

Karya ilustrasi *background* dari Kazuo Oga menjadi acuan dalam pembuatan konsep visual *background* dalam membangun visualisasi cerita.

3) ***Costume Design* film “Guru Bangsa Tjokroaminoto” karya Garin Nugroho**

Cerita dalam film *Guru Bangsa Tjokroaminoto* tahun 2015 karya Garin Nugroho yang berlatar pada jaman kolonial Belanda di Indonesia menceritakan kisah H.O.S Tjokroaminoto yang

merupakan salah satu pemimpin organisasi pertama di Indonesia, yaitu Sarekat Islam pada jaman kolonial Belanda. *Costume design* dan *set design* yang didesain dengan baik memberikan kesan autentik dan nyata akan suasana kehidupan dan lingkungan pada jaman kolonial Belanda.



Film “Guru Bangsa Tjokroaminoto” Garin Nugroho

Karya ini menjadi acuan sebagai referensi desain pakaian. Selain itu sebagai salah satu referensi gambaran suasana kehidupan masyarakat pada jaman kolonial Belanda.

2. Perancangan

a. Cerita

1) Tema

Film animasi ini bergenre drama dengan tema *romance* menceritakan kisah cinta sepasang kekasih antarras pada jaman kolonial Belanda.

2) Sinopsis

Waktu senja saat hari mulai gelap di sebuah hotel di Jogja pada masa kolonial Belanda. Nama hotel tersebut adalah Hotel Toegoe. Diperlihatkan suasana area disekitar hotel. Terlihat juga aktivitas dan suasana di dalam ruang lobi. **Tjipto (23)** Seorang lelaki pribumi yang terpelajar tapi kurang percaya diri bertemu untuk terakhir kalinya dengan **Lieke (25)** wanita Eropa mandiri dan

berpikiran terbuka yang sudah *check-out* dan akan kembali ke Eropa. Dikarenakan perbedaan strata sosial antara Tjipto hanya seorang lelaki pribumi yang bukan dari kelas bangsawan dengan Lieke sendiri adalah wanita Eropa putri seorang pengusaha kaya tetapi mereka berdua saling suka. Mereka bertemu di ruang lobi hotel dan saling menatap satu sama lain. Mereka berjalan perlahan saling mendekat. Setelah cukup dekat Tjipto dan Lieke mulai menggerakkan bagian tubuh mereka, kemudian mereka mulai menari. Mereka mulai menari berhadapan satu sama lain. Tjipto menari dengan tarian gaya tradisional Jawa sedangkan Lieke menari dengan tarian gaya kontemporer Barat. Disuatu titik mereka saling mendekat dan akhirnya bersentuhan. Gerakan tarian mereka mulai cepat dan mereka terus menari dengan sangat dekat. Mereka terus menari dan ada lagi kontak fisik. Pada titik ini gerakan tarian mulai melambat. Hingga pada akhirnya mereka berhenti dan berdiri berhadapan dan akhirnya saling berpelukan untuk berpisah. Setelah berpelukan Lieke pun pergi sementara Tjipto berdiri diam melihat Lieke berjalan pergi.

b. Desain

1) Karakter

Pada animasi *Serenade Asmaradana* terdapat 2 karakter yang berperan sebagai karakter utama. Berikut ini adalah penjelasan dan gambar rancangan desain karakter.

a) Tjipto

Tjipto (bahasa Jawa) yang berarti cipta merupakan seorang pelajar pribumi yang beruntung bisa menjadi pelajar pada jaman kolonial Belanda meskipun bukan dari golongan bangsawan. Berumur 23 tahun dengan rambut hitam, mata coklat, kulit sawo matang, kurus, berbadan tegap. Tjipto adalah orang yang cerdas tapi kurang percaya diri, dan sering menahan diri. Desain pakaian Tjipto yang terdiri dari iket, jas putih kerah

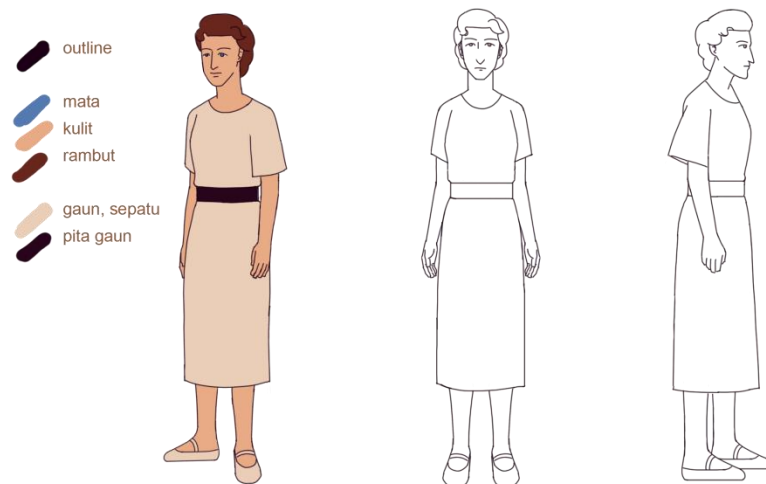
Shanghai, jarik dengan motif batik parang, dan sandal hitam, maka visualisasi akhir desain karakter Tjipto seperti ini.



Character Sheet Tjipto

b) Lieke

Lieke merupakan anak seorang pengusaha, kalangan sosialita Belanda. Berumur 25 tahun dengan rambut pendek *brunette*, mata biru, kulit putih, kurus/slim. Lieke adalah seorang wanita yang berpikiran terbuka, cerdas, mandiri, rendah hati. Desain pakaian Lieke yang terdiri dari gaun putih lengan pendek dengan pita hitam mengelilingi pinggang dan sepatu putih maka visualisasi akhir desain karakter Lieke seperti ini.



Character Sheet Lieke

2) *Background*

Proses pembuatan *background* dengan gaya lukis tradisional sesuai dengan tinjauan karya dengan teknik *digital painting* dimudahkan dengan sistem *layering* yang dimiliki *Adobe Photoshop CS5*. Sketsa desain *background* dari hasil riset pada tahap perancangan sebelumnya juga memudahkan proses pembuatan *background*.



Background Hotel Toegoe

3) *Software*

Software yang digunakan adalah:

a) *Media Player Classic-HC*

Digunakan untuk memutar video hasil dari rekaman tarian dan mem-*pause* video untuk mengambil *screenshot*.

b) *Snipping Tool*

Digunakan untuk mengambil *screenshot* gerakan inti dari video rekaman tarian yang diputar menggunakan *Media Player Classic-HC*.

c) *Blender*

Digunakan untuk membantu desain *background* Ruang Lobi.

d) *Adobe Flash Professional CS5*

Digunakan untuk proses pembuatan *animatic*, *animating*, *clean-up*, dan *colouring*.

e) *Adobe Photoshop CS5*

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

f) *VSDC Free Video Editor*

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

4) Musik

Musik yang digunakan berjudul *Rigole ta Vie* karya Oneuli dengan bantuan *mastering* oleh Jérôme Cousin dari Studio Vetter yang menciptakan musik yang sesuai untuk membangun suasana dan emosi cerita terutama agar bisa berjalan selaras dalam mengiringi gerakan tarian yang ada dalam film.

3. Pembahasan Isi Film

Berkaitan dengan metode penceritaan film yang menggunakan fragmen tari sebagai inspirasi utama dalam proses menyampaikan cerita yang tidak seperti metode penceritaan film pada umumnya, maka dalam film ini tidak ditunjukkan karakter antagonis secara jelas dalam bentuk fisik, melainkan bergantung pada fragmen gerakan tari yang terbagi-bagi sesuai dengan babak dalam alur cerita, ditambah dengan latar tempat dan waktu yang dibangun dari awal untuk memperkuat alasan dan hubungan antara karakter dalam cerita sehingga penonton memiliki panduan untuk menginterpretasikan isi film yang disampaikan sesuai dengan fragmen tarian dan pengenalan latar tempat dan waktu yang sudah dibangun.

a. Preposisi

Fase preposisi merupakan tahap awal untuk pengenalan tokoh dan tujuannya dalam cerita. Dalam adegan awal memperlihatkan suasana sekitar dari Stasiun Toegoe, Hotel Toegoe dan Ruang Lobi Hotel

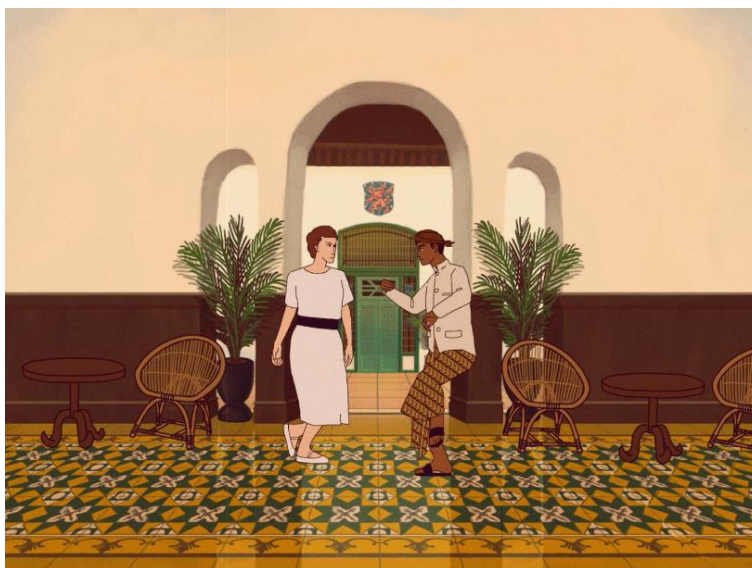
waktu senja hari, kemudian terlihat Tjipto dengan *camera close up* sedang duduk melihat jam saku yang terdapat foto Lieke didalamnya. Pada *shot* selanjutnya berfokus pada Lieke dengan *camera close up* yang kemudian beralih dengan *shot* Tjipto duduk termenung menunggu. Melalui beberapa *shot* ini diperlihatkan latar tempat dan waktu juga hubungan karakter antara Tjipto dan Lieke.

b. Konflik

Konflik dalam cerita digambarkan ketika Tjipto duduk menunggu kemunculan Lieke tanpa sepengetahuan Lieke. Tjipto ingin bertemu dengan Lieke untuk terakhir kalinya sementara itu Lieke sudah *check out* dari hotel dan harus kembali ke Eropa yang menandakan perpisahan yang tak terhindarkan antara Tjipto dan Lieke.

c. Resolusi

Sesaat kemudian Lieke datang dan terkejut melihat Tjipto. Tjipto berdiri dari kursi dan mereka berdua berjalan perlahan saling mendekati dan saling bertatapan. Mereka berdua mulai menari dalam bentuk fragmen tarian, Tjipto dengan gaya tradisional Jawa dan Lieke dengan gaya kontemporer Barat.



Tjipto dan Lieke Menari

Mereka menari dan perlahan tempo mulai melambat sampai berhenti menari dan berdiri berhadapan kemudian berpelukan. Setelah berpelukan Mereka berdua tersenyum yang melambangkan rasa syukur atas waktu yang mereka habiskan bersama dan sebagai bentuk simbol perpisahan. Lieke pun pergi sementara Tjipto masih berdiri melihat Lieke pergi meninggalkan hotel, menggambarkan bahwa Lieke pergi dan tidak akan kembali sementara Tjipto yang ditinggalkan hanya bisa diam menerima dan tidak bisa berbuat apa-apa.

C. KESIMPULAN

Berdasarkan penulisan laporan, berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir animasi *Serenade Asmaradana*:

1. Penciptaan Film Animasi 2D “*Serenade Asmaradana*” telah selesai dengan durasi utuh 2 menit.
2. Film ini memiliki 2 *scene* dan 9 *shot* dengan total 1852 *frame format Full HD* 1980x1080px (16:9) 24 *fps*.
3. Penciptaan Film Animasi 2D “*Serenade Asmaradana*” menggunakan teknik *rotoscoping*.

D. SARAN

Berbagai proses Penciptaan Film Animasi 2D “*Serenade Asmaradana*” telah dilalui, ada beberapa hal yang dapat menjadi saran yang membangun dan bernilai positif antara lain :

1. Memperbanyak menonton berbagai macam film dari tahun dan genre yang berbeda, membaca buku, melakukan obrolan dan diskusi bersama peminat karya seni lainnya untuk mempermudah membangun konsep, ide, dan cerita dalam pembuatan film.
2. Sebelum memulai menciptakan karya dilakukan riset agar karya dapat dipertanggungjawabkan dengan benar dan memperbanyak referensi untuk mempermudah dalam proses penciptaanya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Bratt, Benjamin. 2011. *Rotoscoping : Technique and tools for the Aspiring Artist*.
Massachusetts : Focal Press.

Hellwig, Tineke. 2007. *Citra Kaum Perempuan di Hindia Belanda*. Jakarta:
Yayasan Obor.

Rokhyatmo, Amir. 1986. “*Pengetahuan Tari Sebagai Sebuah Pengantar*”
dalam Pengetahuan Elemen Tari dan Beberapa Masalah Tari. Jakarta:
Direktorat Kesenian.

Wertheim, W.F. 1959. *Indonesian Society in Transition: A Study of Social
Change*. Brussel : Uitgeversmaatschappij A. Manteau N.V.

Tinjauan Laman:

<https://www.youtube.com/watch?v=OBk3ynRbtsw>

<https://www.imdb.com/name/nm0644470/>

<https://www.imdb.com/title/tt4713884/>