

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film “Tangkringan” ini merupakan sebuah karya seni film animasi pendek 2 dimensi (2D) yang diproduksi pada tahun 2019 dengan kombinasi *Computer Graphic* (CG) tradisional dan gaya visual komik. Gabungan dari kedua unsur ini menjadi ciri khas dari animasi yang mengangkat kisah persahabatan 2 gadis bernama Hima dan Novia yang masing-masing memiliki orang tua yang juga berteman dan hidup bertetangga, namun dengan profesi yang bertolak-belakang yakni pedagang angkringan jalanan tak berizin dan Petugas Satuan Polisi.

Terinspirasi dari pengalaman nyata seorang pedagang angkringan di area Terminal Maron di Kabupaten Temanggung, Jawa Tengah. Pedagang yang bernama Pak Pri, selalu mendirikan tenda angkringannya di pinggir jalan raya besar yang selalu dilalui berbagai macam kendaraan umum dan pribadi, bahkan kendaraan berat seperti truk gandeng lintas provinsi dan kontainer kargo yang juga menjadi sasaran pelanggan Pak Pri.

Melalui media animasi, angkringan bisa lebih dieksplorasi secara mendalam dan divisualisasikan melalui cerita yang imajinatif dan kreatif. Angkringan yang menjadi salah satu ikon budaya yang melekat pada perwajahan multikultural Indonesia melalui media animasi dapat dipopulerkan seperti halnya berbagai mitologi, benda sejarah, dan kuliner tradisional yang ada di *anime-anime* Jepang. Kekayaan cerita superhero film-film Marvel dan DC juga banyak mencerminkan kebudayaan dan kearifan lokal yang ada Amerika, bahkan banyak ceritanya terilhami mitologi Nordik Eropa. Menurut Wahyu Aditya, pendiri sekolah animasi Hellomotion, ada beberapa aspek penting ketika membuat karya yang melekatkan budaya Indonesia dengan penikmatnya, yaitu: ikonik, jadul tapi eksis, dan *branding* gaul (Aditya, 2015:90).

Selain media, teknik pembuatan juga menjadi konsep utama yang harus dipikirkan sejak awal produksi animasi ini. Teknik menjadi suatu proses bagaimana animasi ini nantinya dikerjakan. Apakah itu *2D frame by frame* atau

3D animation ataukah *stop motion*, *light projection*, *2D-3D Combination*, atau bahkan *montage animation*. Tiap-tiap teknik mempunyai fungsinya masing-masing sesuai dengan kesinambungan cerita yang disampaikan. Dalam animasi ini, kekuatan spesial yang hendak ditonjolkan adalah gaya visual komik seperti pada film Sony Pictures Animation “Spider-Man: Into the Spider-Verse” (2018) yang mengkombinasikan *3D digital animation* dengan estetika komik “Spider-Man” Marvel dan *traditional CG*.

Sebelum era film animasi, komik digunakan sebagai media visualisasi cerita bergambar, sehingga visualnya masih berkesan tradisional. Meskipun di era sekarang komik dibuat dengan teknik menggambar serta dipublikasikan secara digital, namun visualisasi gerakan animasinya tetap menonjolkan gaya gambar tradisional. Adegan antara satu kolom dengan kolom lain, belum menunjukkan suatu *in-between animatic* secara konstan dan halus, tanpa adanya transisi selayaknya dalam pembuatan film animasi digital. Namun dari sisi estetika seni, teknik *hand-drawn* serta efek-efek huruf dan pewarnaan dalam komik dipadukan dalam kombinasi unsur seni gambar dan cerita. Ketika dibandingkan dengan media film animasi secara umum, komik dapat menghasilkan imajinasi yang berbeda sesuai pembacanya.

Dibalik konsep film animasi ini, lampu tradisional berupa lampu *senthir* menjadi sebuah ikon unik yang dapat menjadi simbol kultural angkringan yang mendukung jalan cerita. Lampu *senthir* ini berfungsi menerangi pengunjung yang makan dan minum atau jajan di gerobak angkringan dengan digantungkan pada salah satu bagian gerobak. Hal ini yang melandasi terciptanya kata “Tangkringan” sebagai judul film animasi ini. Dalam Bahasa Jawa, *tangkringan* berasal dari kata dasar *nangkring* yang berarti ‘diam nongkrong’. Ketika mendapat akhiran (*panambang*) -an, kata tersebut menjadi satu istilah yang berarti suatu benda diam yang ditongkrongkan (Sukiyat & W.R., 1985:13). Benda diam dalam istilah ini adalah lampu *senthir*, yang hanya menjadi *tangkringan* pada sebuah gerobak angkringan.

B. Rumusan Masalah

Pada produksi animasi ini, terdapat suatu capaian yakni membuat film animasi pendek berjudul “Tangkringan” dengan menerapkan gaya dan estetika visual dekoratif pada komik untuk mengilustrasikan kisah persahabatan 2 gadis dengan profesi orang tua yang bertolak-belakang satu sama lain dengan *pipeline* produksi animasi 2D.

C. Tujuan

Adapun tujuan dari penciptaan karya seni film animasi “Tangkringan” ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat film animasi dengan menerapkan gaya visual komik.
2. Menerapkan beberapa prinsip dasar animasi melalui gaya visualisasi komik pada film animasi.
3. Menyampaikan pesan moral bagi pedagang-pedagang angkringan yang areanya tak berizin agar dapat bertanggung jawab terhadap usaha mereka.
4. Mengangkat nilai kultural sebuah angkringan tradisional ke dalam film animasi pendek.

D. Target Audiens

1. Usia : 18 – 25 tahun
2. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : SMA sederajat s/d. mahasiswa
4. Profesi : Diutamakan bagi pedagang angkringan, profesi akademik di semua lembaga pendidikan, dan pengangguran dalam usia tersebut
5. Negara : Semua negara
6. Bahasa : Indonesia dan Daerah (Jawa Ngoko, Jawa Krama, Jawa Temanggung dan Sunda)
7. *Subtitle* : *English* (opsional sesuai publikasi)

E. Indikator Capaian Akhir

Adapun untuk memenuhi standar produksi film animasi pendek sebagai karya seni penciptaan Tugas Akhir berjudul “Tangkringan”, terdapat beberapa capaian dengan alur tahapan sistematis yang harus dikerjakan antara lain sebagai berikut:

1. Tahap *Development*
2. Tahap Praproduksi
3. Tahap Produksi
4. Tahap Pascaproduksi

1. Tahap *Development*

Tahap ini mencakup pencetusan ide dasar dan pengembangannya. Ide dasar dari film animasi ini adalah “Angkringan Timelapse”. Ide ini menceritakan bagaimana kehidupan seorang pedagang angkringan dan anaknya, dengan keistimewaan berupa sebuah kamar anak-anak di dalam gerobaknya. Secara garis besar, di tahap ini adalah menentukan jadwal produksi, persiapan-persiapan produksi baik

sumber daya manusia (*artist*), sumber daya energi (listrik dan air), dan fasilitas sarana dalam produksi. Dengan menentukan segala persiapan produksi di awal dan metode yang digunakan, proses produksi dapat direncanakan dengan baik dan terencana, sehingga meminimalkan resiko-resiko produksi.

Perencanaan dalam membuat film sangatlah utama apalagi dalam memvisualisasikan sebuah film animasi yang memiliki perbedaan media dan waktu dalam produksinya. Media film layar lebar menggunakan tata



Gambar 1 Konsep gerobak “Angkringan Timelapse” dalam pencarian ide cerita

kamera sebagai kunci visual, sedangkan film animasi menggunakan proses menggambar yang membuat cerita terlihat hidup.

Dari proses praproduksi, tahap membuat *story* pada film layar lebar dan film animasi memiliki kesamaan. Setelah penulisan skenario dan dekupase menjadi *storyboard*, proses mewujudkannya mulai berbeda. Dalam film layar lebar diperlukan *shooting* di lokasi-lokasi yang telah ditentukan, baik secara interior maupun eksterior. Dalam *shooting* juga dipengaruhi faktor cuaca, perizinan tempat dari pihak berwenang, *cost* sewa tempat, tata artistik *set*, kedekatan dengan sarana pendukung produksi (seperti: toilet, lokasi parkir, rumah makan, dan tempat fotokopi), ataupun ketersediaan listrik (Haryanto, 2013:111). Faktor pemilihan *setting* tersebut tidak diperlukan di dalam produksi film animasi yang hanya mengoptimalkan ketersediaan *resources* dari segi *hardware*, *software*, dan *brainware*. Setelah *storyboard* disetujui bersama, tahap dilanjutkan dengan menggambar pada animasi 2D seperti: *concept art*, *environmental asset*, *background*, hingga *animating* yang masih memiliki sub pekerjaan yang bermacam-macam dan semuanya membutuhkan *skill* gambar dan visual yang kompeten di dalamnya. Begitu pula pada animasi 3D, pada produksinya tetap membutuhkan *skill* membuat model gambar namun divisualisasikan melalui *3D modelling*, *rigging*, *texturing*, hingga *animating*. Pada animasi 3D, ketersediaan *hardware* dan *software* lebih tinggi daripada animasi 2D. Sampai ke dalam tahap pascaproduksi, semua hasil *shot-shot* baik film layar lebar maupun film animasi memiliki kesamaan proses dalam hal *editing*, *rendering*, dan *mastering*.

Dari sisi sinematografi, produksi film layar lebar harus memperhitungkan berbagai unsur sinematik seperti *mise-en-scene*, *wardrobe*, *lighting*, tata suara dan musik yang kesemuanya diedit menjadi karya film yang hendak dicapai. Berbeda dengan film animasi yang proses sinematografinya dikonsepsi dan digambar sejak awal, baik dari karakter dan penokohnya hingga *background* yang di-*animate* dan di-*compositing* dalam *angle* tiap *frame-frame* yang sudah ditentukan. Maka merencanakan

pipeline produksi merupakan tahap dasar dalam setiap produksi film animasi.

Produksi film animasi termasuk dalam rangkaian proses kreatif yang di dalamnya membutuhkan kreativitas lebih. Kreativitas menuntun titik demi titik proses menuju titik akhir yang luar biasa (Aditya, 2015:166). Karena itulah kreativitas diperlukan untuk menghubungkan proses-proses tersebut dalam menyelesaikan film animasi “Tangkringan” ini.

2. Tahap Praproduksi

a. Story

Dalam prosesnya, pembuatan cerita dimulai dari menghasilkan sebuah premis utama dari ide yang muncul dan digali. Kemudian dibuatlah *logline* yang menjabarkan premis.



Gambar 2 Tyler Mowery (A) yang membagikan cara menulis film pendek di akun Youtube-nya yang sudah ditonton sebanyak 347.094 kali (B) dan kursus online-nya yang berbasis di *practicalscreenwriting.com* (C).

Dalam penciptaan film animasi pendek dibutuhkan cerita yang berfilosofi (*philosophical*), beretika (*ethical*), dan bermasalah atau banyak dilema (*more dilemmas*). Ketiga hal tersebut yang kemudian ditanamkan ke dalam jiwa karakter dalam cerita sehingga karakter memiliki tujuan yang akan dicapainya, entah berhasil ataupun gagal.

Tyler Mowery seorang pengamat Amerika dan pemilik kursus menulis film di *practicalscreenwriting.com* (Mowery, youtu.be/wMqIQcTMIA0, 28 Juni 2019) menjelaskan pentingnya memberikan efek dramatisasi dan makna dalam cerita pendek.

Dengan durasi yang singkat, tak hanya difokuskan di penampilan visual, namun juga harus menguatkan fundamental ceritanya. Bagaimanapun juga elemen cerita adalah intisari dari sebuah film apakah akan ditonton audiensnya atau tidak, meskipun film dibuat dengan visual efek yang terkesan luar biasa dan mahal. Film pendek juga harus tetap memperhatikan *set up story*, yakni membangun karakter, peristiwa, dan apa sebabnya dalam durasi film yang tidak terlalu panjang. Bukan berarti dengan keterbatasan waktu, film pendek hanya menyajikan tulisan beberapa lembar kertas saja dimana audiens sulit memahami alur cerita.

Cerita harus tergambar jelas dalam film dengan menempatkan *point of view* (POV) secara naratif. Logika sebab akibat dalam cerita yang terhubung secara *continuity* inilah yang disebut narasi. POV ini terhubung atas ruang dan waktu yang menjadi jalannya cerita. Plot (sudut pandang) cerita yang berhubungan dengan waktu ini menentukan laju cerita secara linear atau nonlinear (Pratista, 2018:63), sedangkan sudut pandang sineas atau pengkarya film dalam memberikan informasi cerita ini terbagi dalam penceritaan terbatas (*restricted narration*) dan penceritaan tak terbatas (*omniscient narration*).

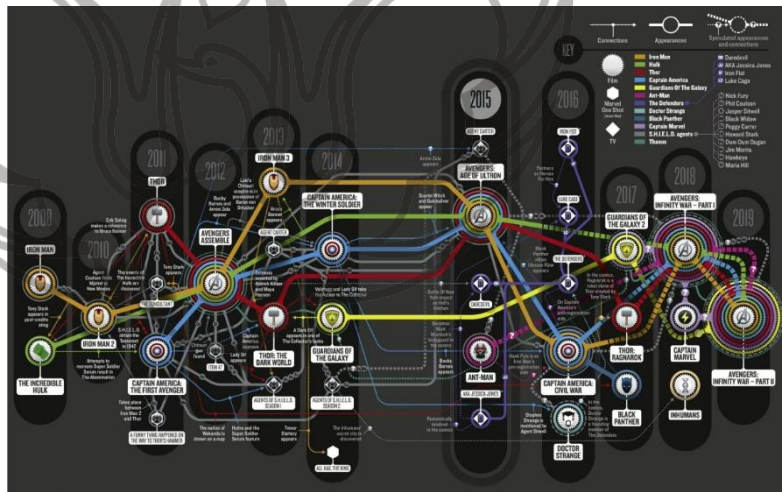
Dalam “Tangkringan”, konsep narasi menggunakan *restricted narration* dengan keterbatasan informasi yang disampaikan kepada audiens. Dalam cerita, unsur-unsur *surprise* (kejutan) dibawakan untuk memberikan ekspektasi tak terduga kepada audiens. Sehingga perjalanan karakter melalui POV yang digunakan akan digambarkan secara visual (*visual storytelling*) dengan sendirinya tanpa harus memberikan informasi utuh sejak awal cerita.

1) Premis

Dari ide dasar “Angkringan Timelapse” kemudian disempurnakan menjadi sebuah premis, yakni lampu *senthir* angkringan sebagai penghubung persahabatan dan keluarga.

2) *Logline*

Dari premis kemudian dikembangkan menjadi *logline* yang lebih konkrit. Ide ini mengedepankan jalan ceritanya dengan pembawaan dengan tema persahabatan dan kekeluargaan yang memiliki nilai moral secara tersirat. Beberapa adegan cerita dibuat terlihat surealis atau imajinatif sehingga konsep cerita dapat dieksperimentasi lebih luas dari segi teknik penganimasian dan perluasan plot cerita yang lebih luas. Dari *logline*, alur kejadian antar peristiwa dapat dijadikan menjadi sebuah sinopsis yang berbobot dan deskriptif.



Gambar 3 Alur cerita Marvel Cinematic Universe pada seri “Avengers” yang didesain kreatif dalam rangkaian *timeline* guna merangkai dan menjelaskan cerita secara lebih jelas (marvelcinematicuniverse.fandom.com/f/p/3120688743317551704).

3) Sinopsis

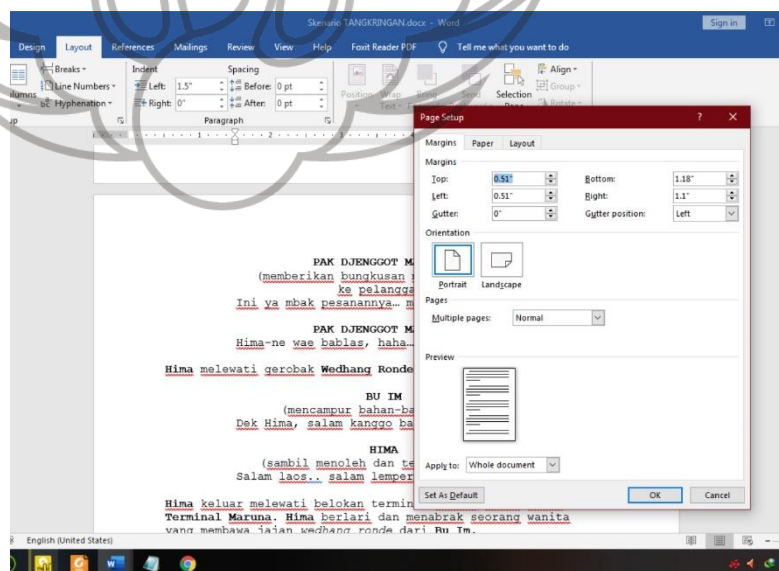
Sinopsis dari film animasi “Tangkringan” ini merupakan pengembangan dari *logline* yang mencakup semua aspek

‘5W+1H’ suatu cerita, yakni: kisah apa yang terjadi, waktu dan lokasi kejadiannya, karakter beserta penokohnya, alasan peristiwa dalam cerita itu, dan bagaimana penyelesaian kisah tersebut. Peristiwa atau kisah yang terjadi biasanya berupa masalah sesuai tema dan pesan yang hendak disajikan.

4) *Treatment*

Setelah perancangan sinopsis, dilanjutkan lebih detail lagi ke dalam bentuk cerita per babak yang dinamakan *treatment*. Susunan *treatment* dituliskan secara deskriptif dengan pembagian *setting* cerita yang jelas baik interior (INT) maupun eksterior (EXT) yang menandai pergantian adegan demi adegan. Sedangkan kumpulan adegan-adegan tersebut dikumpulkan menjadi satu kesatuan babak atau disebut *sequence*.

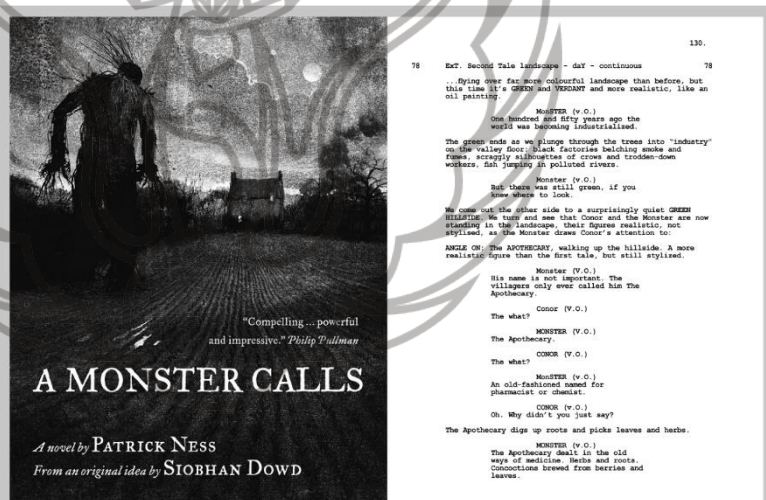
5) Skenario



Gambar 4 *Format margins* dalam penulisan skenario pada Microsoft Words 2016

Penulisan skenario adalah menjabarkan *treatment* menjadi susunan teknis sehingga nantinya akan dikembangkan menjadi *storyboard*. Kerangka teknis skenario berupa narasi cerita, karakter dan penokohan, dialog verbal maupun nonverbal, dan *gesture* yang sudah tersusun dalam *scene-scene*.

Format dari skenario tersebut menggunakan font “Courier New” 12 *points* berwarna hitam dengan susunan narasi menggunakan rata kiri, karakter dan keterangan *gesture* atau gerakannya rata tengah, dan dialog rata kiri dari *indent* paragraf 1,5 inci. Untuk *margin* halaman berformat 0,5 inci pada batas atas dan kiri, 1,18 inci pada batas kiri, dan 1,1 inci pada batas bawah.



Gambar 5 Sistematika penulisan dan *layout* skenario berdasarkan tata penulisan *screenplay* Patrick Nees pada film “A Monster Calls” (2016).

Cover skenario juga menggunakan referensi skenario film “A Monster Calls” karya Patrick Nees yang mengadaptasi novel Siobhan Dowd berjudul sama (Nees, 2014). Terdapat judul dan penulis menggunakan rata tengah dan dilengkapi alamat

lengkap dan nomor telepon penulis di bagian bawah. Format *cover* ini bisa lebih lengkap tergantung dari esensi cerita itu sendiri, serta terdapat penambahan keterangan *draft* revisi atau kode tertentu dan tanggal penulisan bila diperlukan.

Di bawah ini adalah keterangan skenario film animasi “Tangkringan” yang ditulis sebanyak 34 *scene* dalam 64 halaman.



Judul : Tangkringan
Penulis : M. Hanief M. (NIM 1700221033)
Prodi : D3-Animasi
Jurusan : Televisi
Fakultas : Fakultas Seni Media Rekam
Universitas : Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Format : Animasi 2D (2 Dimensi)
Genre : *Fantasy, Family, Friendship*
Setting Waktu : Masa Sekarang
Setting Lokasi : Terminal Maruna, Desa Dorezoo,
Kota Taman Gaung
Setting Suasana : Hangat, Ramai, *Intense*,
Menyenangkan

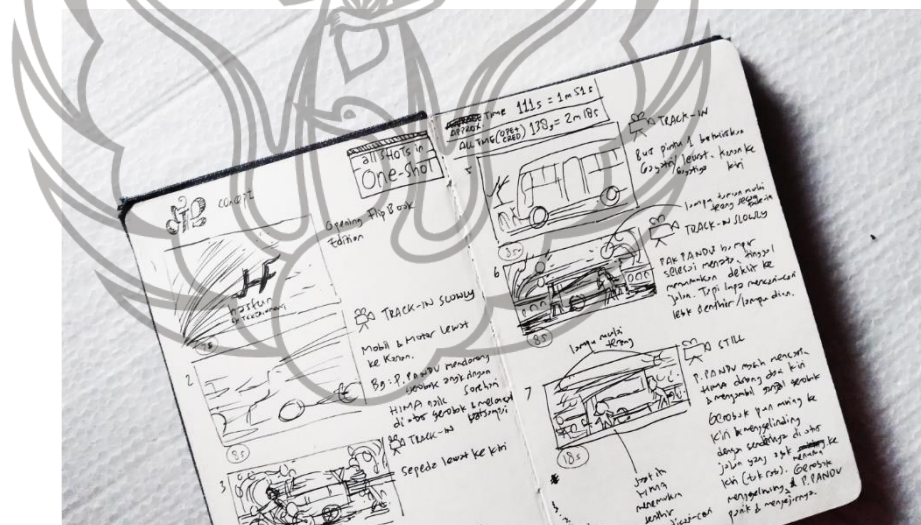
Alur : Maju – Mundur – Maju – Mundur –
Maju (Nonlinear *Temporal Order*)

Teknik Narasi : *Restricted*
Jumlah *Sequence* : 6
Jumlah *Scene* : 34
Draft : 2

b. Storyboard

Setelah alur cerita “Tangkringan” selesai maka dibuatlah *storyboard* yang berguna untuk memvisualisasikan skenario cerita ke dalam bahasa gambar atau *shot*. Proses eksekusi animasi dapat dimulai setelah *shot-shot* dalam *storyboard* disetujui. Karena *storyboard* berguna untuk mengunci proses produksi guna kepastian terhadap visual cerita. *Storyboard* dalam pembuatan film ini harus dilakukan sebelum memulai *shot* pertama dari semua *scene* cerita, bahkan sebelum proses *editing*. Tahap ini juga menjadi awal dari seorang sutradara film bekerja (Glebas, 2009:19).

Pembuatan *storyboard* film animasi ini dimulai dari tahap *storyboard concept* yang masih bisa dikembangkan lagi menjadi *final storyboard* yang dilengkapi *monochromatic tone* beserta keterangan yang lebih jelas dan mudah dipahami.



Gambar 6 Konsep *storyboard* “Tangkringan” versi cerita eksperimental dalam bentuk *hard sketch*

Pembuatan *storyboard* ini memerlukan beberapa tahap yang dapat berkembang sesuai dengan capaian visualisasi cerita, yang mana dibutuhkan sinematografi yang tepat dalam prosesnya. Kuncinya adalah menemukan titik dramatis dari *beat* cerita yang ada

di skenario. Dimana mengawali aksi, dimana terjadi perubahan arah, bagaimana gambaran yang menarik perhatian audiens. Semua bentuk elemen dan detail cerita dapat dipakai guna memetakan geografi dan merencanakan konsep sinematografi yang matang, *angle* kamera, dan *blocking* yang tepat (Glebas, 2009:62).

c. *Character Design*

Proses perancangan desain karakter ini dilakukan dari sketsa kasar (*hardsketch*) hingga melalui beberapa pengembangan dari *universe* komik lokal “Michonesia” karya Mas HA yang memiliki tema epik fantasi. Dari *universe* tersebut, latar belakang dan plot dari karakter yang dijadikan inspirasi cerita disesuaikan menjadi satu cerita baru yang memiliki kedekatan terhadap kehidupan masyarakat masa kini.

Karakter di film animasi “Tangkringan” terdiri dari 4 karakter utama, yakni: Hima, Pak Pandu, Baron si Petugas Satpol GG, dan Novia. Karakterisasi dari masing-masing karakter ini dijelaskan secara fisiologi, psikologi, dan sosiologi.

Sebuah cerita dikendalikan karakter yang memiliki tujuan dan keinginan (Glebas, 2009:57). Protagonis utama, Hima didesain memiliki keinginan untuk selalu bermain dan berteman dengan sahabat dekatnya, Novia. Pak Pandu sebagai protagonis kedua, ingin tetap berdagang angkringan di area yang sudah menjadi lahan pekerjaannya guna menghidupi putrinya, Hima. Antagonis Baron ingin menjalankan tugas sebaik-baiknya sebagai Petugas Satpol GG dan selalu ingin hidup bertetangga secara damai dengan Pak Pandu. Sementara karakter protagonis Novia sebagai sahabat dekat Hima, ingin tetap bermain dan berteman baik dengan Hima, apapun permainannya.

Sedangkan untuk karakter pembantu utama dibagi dalam 2 kelompok, yakni pendukung karakter Pak Pandu (sebanyak 4 orang)

dan pendukung karakter Baron (sebanyak 3 orang). 4 orang pendukung Pak Pandu adalah para pelanggan angkringan yang aktif bekerja sebagai Seniman Ketoprak dengan kostum bergaya Wayang Punokawan.

Sedangkan pendukung karakter Baron antara lain: Yanto si tubuh besar, Yatno si kepala tinggi, dan Yono si tongkat besi. Julukan-julukan tersebut mengacu pada sifat fisiologis yang tampak dan menjadi *outfit* khas karakter.

Karakter *crowd* juga tersedia hampir 10-20 tipe orang berbeda yang disiapkan secara acak dengan *art style* yang divisualkan lebih sederhana daripada karakter utama.

d. *Concept Art*

Dalam perancangan film animasi pendek, tata konsep sering kali ditinggalkan dan tidak dipakai dalam tahap praproduksi. Banyak faktor yang mempengaruhi dari proses ini seperti kurangnya pengetahuan dan penerapan seni visual dalam mencapai suatu karya dan sumber riset yang kurang dilandasi ketekunan serta observasi yang kurang mendalam.

Seni berkonsep berguna untuk mencapai gambaran yang paling dikehendaki oleh sutradar. *Concept art* bisa dibuat dengan *moodboard* ataupun *colorscript* dengan pewarnaan dan *style* yang mendekati hasil jadi.

Colorscript merupakan rangkaian konsep keseluruhan warna pada tiap-tiap *frame* yang muncul di akhir film yang sudah jadi dalam bentuk *filmstrip*. John Lasseter (Amidi, 2011:7) menjelaskan bagaimana *colorscript* menjadi panduan visual untuk memeriksa secara sekilas *mood* warna dalam film, apakah mampu menggambarkan dan emosi ritme film yang cocok sebagai daya dukung cerita.



Gambar 7 *Colorscript* pada film animasi “Monster, Inc.” (2001) produksi Pixar Animation Studios.

Keragaman dan kekayaan ide dalam produksi film animasi membutuhkan konsep-konsep kuat berupa catatan riset, karya-karya visual yang *relate* dengan film animasi, dan berbagai aneka visual lainnya. Banyak cara untuk bereksplorasi seperti menonton *behind the scene* produksi suatu film ataupun melihat karya visual di berbagai media sosial maupun *website*. Michael Scheffe dari *Entertainment Design* di ArtCenter College of Design menjelaskan bagaimana konsep membutuhkan cara pandang untuk mencari alasan-alasan dalam merancang dan mendesain sesuatu yang terlihat



Gambar 8 *Artbook* “The Art of Assassin’s Creed III” sebagai bentuk *merchandise* dari *game* “Assassin’s Creed III” yang dijual \$34 (+ Rp. 465.000,-) di *mightyape.co.nz*.

kekanak-kanakan atau realistik. Bagaimana merancang kostum yang mendukung dan berhubungan dengan karakter, identitas, *environment*, serta status agar membentuk karakteristik dengan prinsip desain yang dikombinasikan dengan *animation storytelling* (Scheffe *et al*, youtu.be/d5E_zB7pmlY, 19 Februari 2016).

Biasanya karya-karya *concept art* ini digunakan sebagai *merchandise*, bingkisan mainan, kaos, poster, *artbook*, dan berbagai



Gambar 9 *Concept art* yang menunjukkan gambaran *scene-scene* dan ragam *artwork* yang mendukung penceritaan secara visual.

kekayaan intelektual dari film animasi “Tangkringan” ini nanti. Selain itu *output merchandise* dapat menghasilkan pemasukan tambahan jangka panjang dari film animasi yang dibuat. Industri perfilman seperti Hollywood, Disney, Warner Brothers, DreamWorks, serta industri film dan animasi lainnya selalu membutuhkan *concept art* dalam menciptakan gambaran-gambaran dunia yang berbeda.



Gambar 10 Industrial Light and Magic (atas) sebagai penyedia *VFX concept art* pada film “Avengers: Age of Ultron” (tengah) serta konsep dari Bumblebee dan Starscream yang didesain oleh Alex Jaeger.

Di Industrial Light and Magic (ILM) *VFX Department*, Alex Jaeger selaku *Senior Visual Effects Art Director* dari film “Transformers”, “Avengers: Age of Ultron”, dan “Star Wars: Attack of the Clones”, menjelaskan bagaimana karya konsep visual dari *concept artist* ini dibuat untuk ditunjuk seluruh kru film dan *client* bahwa gambaran *artwork* itulah yang dicari untuk dijadikan referensi visual dalam hasil akhir film nantinya (Jaeger, 2016).

Seorang *concept artist* adalah *artist* yang berperan menciptakan visualisasi dari konsep cerita dari *storyteller*. Baik dalam komik, animasi ataupun pengembangan lainnya, *concept art* memiliki prinsip yang sama yakni sebagai jembatan konsep menuju gambaran akhir yang dikehendaki.

e. *Stillomatic dan Animatic Storyboard*

Proses *stillomatic* membuat format baru dari *storyboard* menjadi animasi statis yang *playable* (dapat diputar dengan *software* pemutar film) dengan *timing* atau durasi film. Di tahap ini gambaran *storyboard* bisa terlihat dari *preview* durasi sebenarnya dan bisa dikembangkan menjadi *animatic storyboard*.

Tahap *animatic storyboard* adalah mem-*preview* video gerakan animatik secara lebih detail dan lebih jelas dengan *timing* yang sudah pas sesuai durasi aslinya. Dengan adanya *animatic storyboard*, proses *animating* nantinya menjadi lebih mudah karena semua perkiraan pergerakan sudah bisa digerakkan sejak awal. Pembuatan *animatic* juga dapat menjadi acuan pembuatan *keypose* animasi yang memudahkan animator dalam bekerja, entah itu akan diperlukan gambar *in-between* ataupun gambar tersebut merupakan *still image*.

Dalam Insider (Cheng *et al*, youtu.be/FT_LdcWFHkA, 9 Juli 2019), *animatic storyboard* atau disebut juga *story reel* dipakai Pixar untuk menggabungkan gambar-gambar *storyboard* seperti *flip book*

panjang yang mencerminkan *pace* dari *sequence* cerita. Pengeditannya hanya terbatas penambahan *rudimentary sound effects* (efek suara dasar), *scratch soundtrack*, dan dialog temporer yang direkam dari sebagian pegawai Pixar disana.

f. *Asset and Environment Design*

Proses perancangan gambar-gambar pendukung seperti *asset* dan *background* juga merupakan pekerjaan penting yang harus dioptimalkan dalam praproduksi. Lokasi dari animasi ini mengambil sebuah terminal yang banyak digunakan sebagai tempat berdagang kuliner bernama Terminal Maruna dari konsep *universe* “Michinesia”, sebuah komik epik fantasi karya Mas HA.

Digambarkan Terminal Maruna sudah tidak beroperasi sebagaimana terminal pada umumnya sebagai pangkalan kendaraan-kendaraan umum.



Gambar 11 Desain *asset* Pohon Wanaskara yang menjadi *asset* flora dan desain *asset* *senthir* yang dibalut dengan pita judul “Tangkringan”.

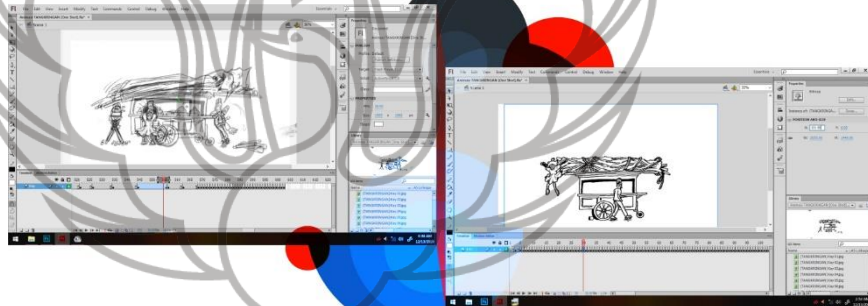
Di terminal ini pula, tumbuh pepohonan fantasi bernama Wanaskara yang dapat mengeluarkan cahaya pada malam hari melalui ujung dahannya yang berbentuk seperti lampion. Terminal Maruna berlokasi di pinggiran Kota Taman Gaung, kota yang subur

akan potensi kopi dan tembakau. Kota ini memiliki teknologi yang cukup maju dengan berbagai kendaraan bermesin yang dimiliki serta beberapa mesin pengolah hasil pertanian yang bisa beroperasi secara otomatis dengan beberapa pekerja manusia saja.

Selain Terminal Maruna, *set* lokasi dalam animasi ini juga mengambil latar rumah Pak Pandu dan rumah Baron yang berada tidak jauh dari Terminal Maruna, serta gedung kantor Satpol GG yang berada di pusat Kota Taman Gaung. Beberapa *background* juga mengoptimalkan fungsi dramatisasi cerita dimana beberapa *shot* memerlukan *image detail* dan *shot* yang lain cukup menggunakan *color tone* dan *black and white background* dengan fungsi menyesuaikan *universe* yang diceritakan.

3. Tahap Produksi

a. Animating



Gambar 12 *Sample animating* karakter Hima dan Pak Pandu dengan Adobe Flash CS6 pada *animatic development* “Tangkringang” secara eksperimental pada *asset* gerobak angkringan.

Praktik penganimasian pada film animasi “Tangkringang” ini sedikit berbeda dengan teknik penganimasian 2 dimensi pada umumnya. Proses ini dilakukan dengan menggambar *keypose* secara tradisional di media digital, karena itulah teknik ini disebut dengan *traditional CG*. Metode *frame by frame* digambar secara terpisah dengan *software* yang berbeda. Dengan proses *animating* utama

pada Adobe Flash CS6 atau Adobe Animate 2020, gambar *keypose* utama digambar dengan Adobe Photoshop yang digambar menggunakan *pentab* atau *drawing tablet*, sehingga dapat di *redrawing* dengan Adobe Flash.

Seperti dalam film “The Iron Giant” yang diproduksi Warner Bros. Feature Animation pada 1999 lalu, kisah robot yang mengajarkan anak-anak agar menerima kehilangan orang yang disayangi ini dibuat dengan animasi tradisional dan animasi komputer (Haryanto, 2015:60). Brad Bird sebagai sutradaranya berhasil membuat animasi dengan gambar yang unik dan layak ditonton berulang-ulang dari kombinasi visual tersebut. Timnya membuat animasi ini dengan *software* Macromedia’s Director sebelum memilih memakai Adobe After Effects secara *full time*.



Gambar 13 “The Iron Giant” (1999) yang disutradarai Brad Bird, dengan beberapa *page artbook*-nya di *slashfilm.com*.

Brad Bird banyak mempekerjakan animator-animator dari California Institute of the Arts (CalArts) agar bisa mewujudkan *scene-scene* film dengan hasil pikiran dan karya anak-anak muda. Para animatornya banyak mempelajari animasi-animasi Chuck Jones (kartunis “Looney Tones”), Hank Ketcham (kartunis komik strip “Dennis the Menace”), Albert Hirschfeld (karikaturis Amerika)

serta beberapa animasi Disney seperti “101 Dalmatians (1961)” juga menjadi referensi olehnya (Wildroots, en.wikipedia.org/wiki/The_Iron_Giant, 8 Desember 2019).

Pencapaian penganimasian pada “Tangkringan” tidak hanya fokus pada teknik penggambaran saja, namun juga implementasi dari prinsip-prinsip animasi yang disajikan melalui interaksi karakter-karakter terhadap *setting* dunianya. Bagaimana *exaggeration* karakter yang terlihat seram ternyata lucu dan aneh, bagaimana proses *stretch and squash* diterjemahkan ke dalam *shot* yang memiliki pengaruh logika gravitasi pada karakter dan material-material yang mempengaruhinya. Norman McLaren (1914-1987), seorang animator Skotlandia yang pernah bekerja di National Film Board (NFB) Kanada (Dobson, 1994:248) pernah menyatakan, “*animation is not the art of drawings-that-move but rather the art of movements-that-are-drawn.*” Gerakan wajah dan tubuh dapat menggambarkan emosi secara komunikatif, itulah mengapa animator disebut juga sebagai aktor dalam film animasi (Nusim, 2011:4).

b. VFX Comic Drawing

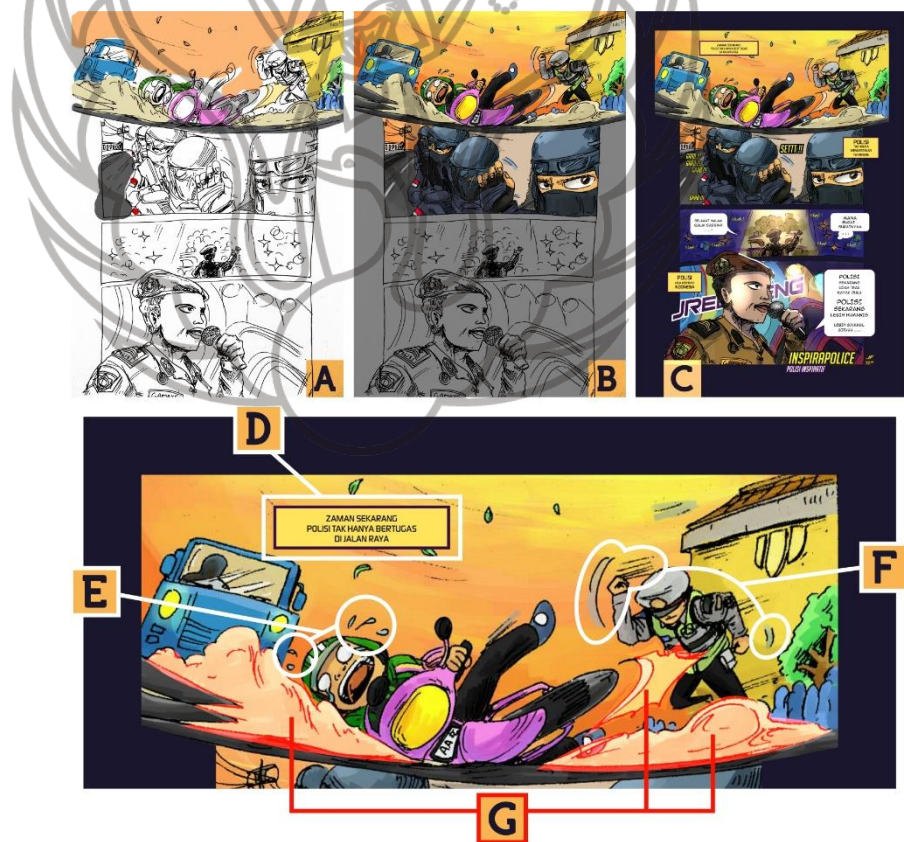
Kunci gaya komik di film animasi “Tangkringan” ini memadukan kombinasi efek-efek komik seperti *callout*, tipografi,



Gambar 14 Beberapa referensi *visual effect* (VFX) yang pernah dibuat pada animasi “Nganimasi17 Rewind 2018” (youtu.be/XZ9pvE_29hs).

toning, color grading, dan visual texturing yang bisa digambar dengan kertas yang kemudian di-scan dan didesain dengan vector software seperti CorelDRAW atau software raster Adobe Photoshop.

Dalam beberapa shot dari masing-masing scene di film ini nanti, improvisasi detail visual effect (VFX) dapat dimaksimalkan pada layout frame yang sesuai dengan ‘nada cerita’. Proses VFX ini mengambil banyak cara dan metode visual dari berbagai referensi film ataupun komik. Misalnya dalam komik strip karya Mas HA, Rama, dan Amara Vida berjudul “Inspirapolice: Polisi Inspiratif” yang pernah di-submit di Lomba Komik Polisi 2018, tahap awal dari komik adalah digambar secara manual kemudian dimasukkan ke dalam media digital sehingga bisa diwarnai.



Gambar 15 Referensi VFX pada komik “Inspirapolice: Polisi Inspiratif” karya Mas HA, Rama, dan Amara yang pernah di-submit pada Lomba Komik Polisi 2018.

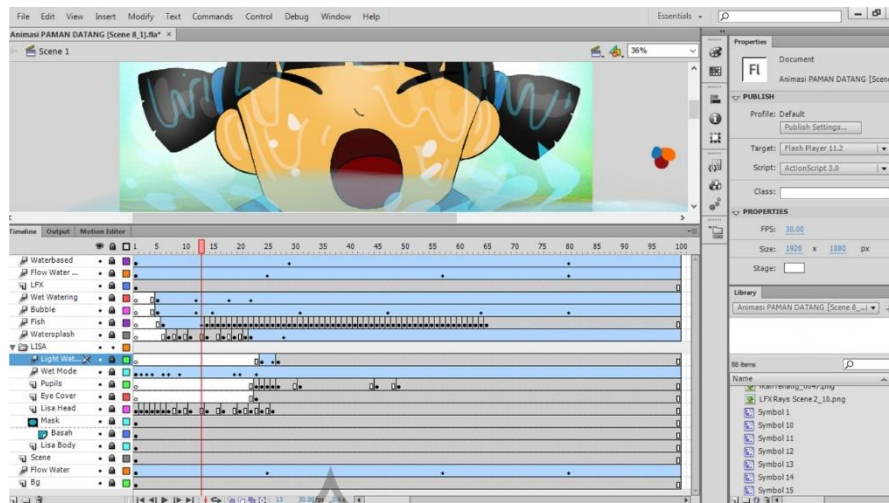
Melihat referensi gambar di atas, tahap *coloring* awal yakni menentukan *color guide* (A) sehingga sketsa bisa langsung diwarnai lebih rapi oleh *coloring artist* (B).

Tahap ketiga, mengkombinasikan semua gambar final yang sudah di-*coloring* dengan teks-teks pada balon *callout*, tipografi efek suara, dan efek-efek gerakan (C). Teks narasi ditambahkan di dalam kolom teks sendiri berbentuk kotak (D) yang menggambarkan peristiwa dalam cerita di kolom 1. Terdapat karakter seorang polisi dan pengendara motor yang terjatuh. Penambahan VFX dalam kolom ini adalah kotak teks narasi (D), efek debu dan interaksi jatuhnya motor ke jalan (G), efek rasa takut pengendara motor dengan bentuk keringat dan air mata (E), dan efek gerakan polisi yang terlihat gesit saat berlari (F). Semua elemen itu adalah *VFX comic* yang ditambahkan dalam kolom ini. Namun tak ada penambahan tipografi bunyi seperti “Bruaaak!” atau “Duaaar...!” karena gaya cerita dalam kolom 1 hanya bersifat naratif tanpa bunyi di dalam gambar.

Jika diterjemahkan ke dalam *frame* film animasi, maka adegan berupa gambar dari suatu peristiwa yang di dalamnya hanya berlatarkan musik saja tanpa adanya *sound effect* (SFX) dan terdapat narasi cerita yang bisa dituliskan dalam *callout box* sambil diucapkan narator yang bisa merupakan karakter dalam cerita itu sendiri.

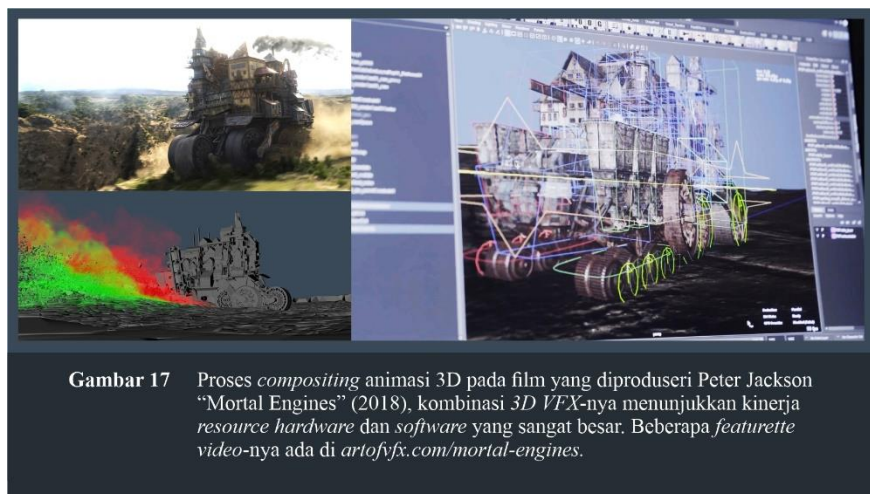
c. *Compositing*

Proses *compositing* menggabungkan *frame-frame* yang sudah digambar menjadi satu kesatuan *shot-shot* yang sudah sesuai dengan hasil akhir. Dari hasil *compositing*, kemudian selanjutnya di-*edit* dengan menggabungkan seluruh *animatic-animatic scene* dengan seluruh elemen-elemen audio.



Gambar 16 Gambaran proses *2D compositing* dengan Adobe Flash CS6 pada animasi 2D “Paman Datang” (2018) yang diproduksi Winda Ayu Widyanti, mahasiswa Animasi Angkatan 2017 ISI Yogyakarta.

Dalam film animasi 2D, proses *compositing* cukup berbeda dengan animasi 3D. Animasi 3D membutuhkan *resources* yang besar, baik dari segi *hardware*, *software*, dan *skill* dengan latihan yang panjang. Dalam komposisi 2D, kebutuhan komputer untuk bekerja tidak membutuhkan spesifikasi *high-end*, meskipun dengan kualitas *hardware* yang *high-end* akan sangat membantu kinerja dengan kapasitas *processor* dan *graphic card* yang besar. Tidak seperti animasi 3D yang susah dijalankan bila ketersediaan *hardware* di bawah standar *high-end*.



Gambar 17 Proses *compositing* animasi 3D pada film yang diproduksi Peter Jackson “Mortal Engines” (2018), kombinasi *3D VFX*-nya menunjukkan kinerja *resource hardware* dan *software* yang sangat besar. Beberapa *featurette video*-nya ada di artofvfx.com/mortal-engines.

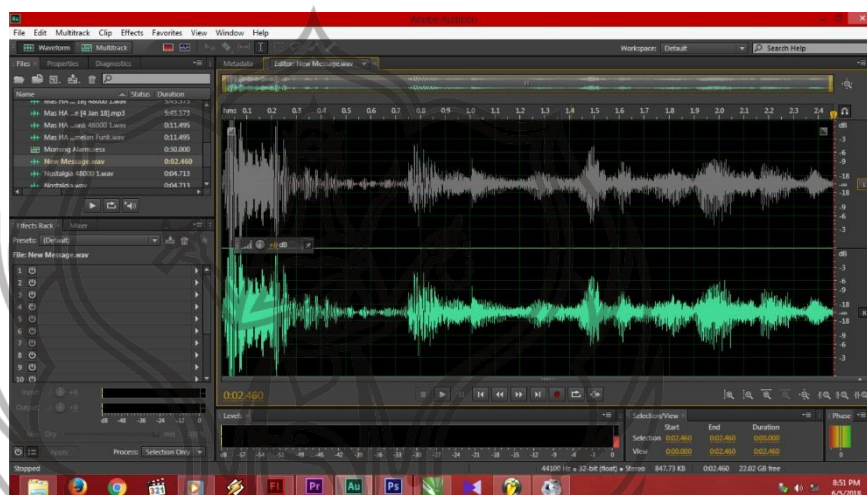
Kebutuhan ini dipengaruhi kapasitas grafis dari jenis VGA (*Virtual Graphic Adapter*), kecepatan memproses dari CPU (*Central Processor Unit*), dan kecepatan menyimpan akses data dari RAM (*Random Access Memory*). Dari segi *software*, animasi 2D banyak menyajikan pilihan yang dapat digunakan dengan kinerja yang lebih ringan dari *software* 3D, lebih leluasa, dan lebih murah dari segi *cost budget* produksinya, seperti: Adobe Flash, Adobe Animate (versi terbaru Adobe Flash), Toon Boom Harmony, CelAction2D, dan Synfig. Bahkan komposisi 2D bisa dilakukan dengan Adobe After Effects, namun kapasitas pengerjaannya harus dengan spesifikasi minimal berspesifikasi *mid-end* agar berjalan lancar.

d. *Audio Production*



Gambar 18 Anthony Gonzales ketika menjadi *temporary cast* sebagai pengisi suara Miguel dalam film “Coco” (2017) hingga akhirnya diterima menjadi *cast* utama (youtu.be/0uD2PBWimx0).

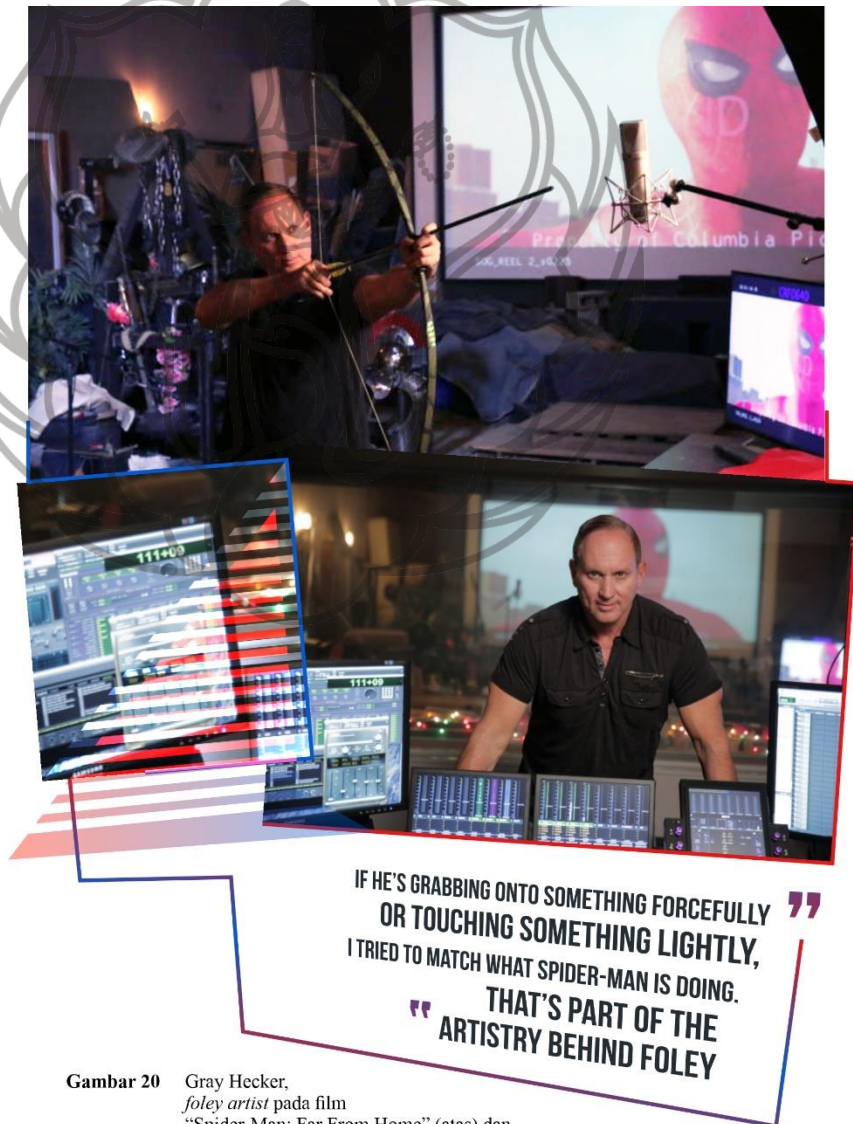
Proses ini meliputi perekaman audio seperti perekaman *voice over* (VO) dan dialog, *foley*, *library sound effect* (SFX), *ambient*, dan perekaman *room tone* yang dapat dipakai sebagai *background* suara senyap (*silent voice*), termasuk perekaman dan produksi *music scoring*. Meskipun ketika diterapkan, penempatan musik diterapkan pada proses *editing* namun penentuan konsep musik yang dibutuhkan dalam film dilakukan bersamaan pada tahap produksi.



Gambar 19 Sample proses *editing* hasil suara yang telah direkam untuk SFX pada film animasi berjudul "Ibu" karya Dianda Vike Trianita, mahasiswi Animasi ISI Yogyakarta Angkatan 2017.

Proses produksi suara ini nanti dikombinasikan dan bisa diedit lagi, menyesuaikan komposisi pengeditan yang dibutuhkan pada tahap pascaproduksi. Beberapa kebutuhan suara digunakan untuk melengkapi adegan-adegan seperti interaksi antar manusia di jalanan, lalu lintas kendaraan bermotor roda 2 dan roda 4, lingkungan terminal di malam hari, perkakas-perkakas angkringan, aneka dagangan kuliner, hingga beberapa *noise* seperti hancurnya gerobak dan suara tabrakan. Semuanya membutuhkan banyak suara-suara dari *audio library* yang dapat diperoleh melalui proses perekaman dengan *foley* maupun *me-remix free SFX* dari *platform* multimedia di internet.

Pada film “Spider-Man: Far From Home” (2019) produksi Columbia Pictures dan Marvel Studios (Dmehus, wikipedia.org/wiki/Spider-Man:_Far_From_Home, 26 Desember 2019), Gary Hecker mengerjakan *foley*-nya secara *costum* dan telah meraih penghargaan *Sony Pictures Post Production Services*. Dari film “Spider-Man” (2002), “Spider-Man 2” (2004), “Spider-Man 3” (2007), “Spider-Man: Homecoming” (2017) dan “Spider-Man: Into the Spider-Verse” (2018), semua desain *foley* telah dibawakannya ke dalam layar lebar untuk menyuguhkan suatu film yang tampak ‘nyata’. Baginya agar film yang dibawakan terlihat benar-benar



Gambar 20 Gray Hecker, *foley artist* pada film “Spider-Man: Far From Home” (atas) dan ketika berada di *control room* (bawah).

realistik, dia harus menjadi karakter Spider-Man itu sendiri (Walden, soundandpicture.com/2019/07/spider-man-foley-artist-gary-hecker, 30 Juli 2019). Itulah mengapa dalam perekaman *foley* akan lebih artistik dan mendetail ketika dilakukan perekaman langsung, daripada hanya mengandalkan media digital yang disediakan internet baik secara *free royalty* maupun *free download*.

Proses perekaman dialog karakter sendiri banyak dilakukan dengan beberapa aktor dan aktris untuk mengisi suara dari karakter-karakter di film ini. Secara sentral, kebutuhan utama pada suara karakter Hima, Pak Pandu, Baron, dan Novia. Karakter utama ini mengharuskan aktor dan aktris yang menguasai suasana mental dan rasa yang dibutuhkan berdasarkan naskah cerita atau skenario. Hima sendiri bersifat ceria dan periang, sedangkan Novia juga ceria namun sedikit memiliki rasa benci dengan ayahnya sendiri, Baron. Karakter Baron juga bersifat kaku dan tegas, sehingga harus dibawakan *talent* dengan suara yang dalam dan agak kasar. Untuk karakter Hima dan Novia yang merupakan anak-anak berusia 7 tahun, pengisi suara tidak harus mencari kesamaan umur, mengingat untuk mencapai karakterisasinya yang unik, Hima dan Novia tetap mengacu pada keahlian emosi dari *talent* yang nantinya menjadi pengisi suara. Pada *audio editing*-nya nanti, dialog Hima dan Novia dapat diubah *audio pitch*-nya menjadi suara yang lebih kekanak-kanakan.

Untuk *cast* Pak Pandu selaku pemilik angkringan, *talent* yang bersuara agak merdu, sopan, dan agak *pakem* menjadi syarat utama. Untuk kebutuhan pengisi suara yang mengisi *crowd* ataupun karakter warga pendukung, tidak memerlukan *talent* yang ahli seperti halnya aktor dan aktris utama. Beberapa *talent* dengan pendekatan yang mirip dengan sisi fisiologi dan psikologi karakter *crowd* bisa menjadi acuan. Dalam penerapannya, bisa saja wanita bertubuh gemuk diisi pengisi suara laki-laki. Begitu pula dengan

suara bocah laki-laki umur 10 tahun bisa diisi dengan suara *talent* perempuan. Aspek-aspek pengisi suara tergantung dari bagaimana *talent* yang dipersiapkan mampu menggambarkan karakter dengan cocok dan baik.

Pada praktiknya nanti, proses *recording* dapat dilakukan dengan tahap perekaman *temporary dialogue* atau *reference voice* yang dilakukan oleh sutradara, yakni suara referensi pengisi karakter yang menjadi acuan produksi dan *voice cast* aslinya pada final film animasi, sehingga suara referensi ini dapat mencapai level emosi dan intonasi yang dibutuhkan dalam animasi ini. Tahap ini bisa dimasukkan ke dalam proses *animatic* atau *stillomatic*, namun juga bisa dimasukkan sebagai referensi audio dalam *preview* animasi yang sudah di-*compositing*.

4. Tahap Pascaproduksi

a. Music Composition and Illustration

Proses merumuskan gubahan musik ilustrasi yang hendak dipakai untuk *mood* adegan dalam film animasi adalah satu hal yang tidak bisa ditinggalkan dalam proses produksi film animasi. Bahkan film bisu pun harus menyertakan komposisi musik latar dalam menciptakan suasana film itu sendiri (Dhanny, 2011:68).

Film adalah kanvas kosong yang membutuhkan musik. Dalam manajemennya dibutuhkan *sound setlist* atau *spotting notes* yang didesain sejak awal oleh *sound designer* atau *audio supervisor* bersama sutradara. Baiknya, proses komposisi audio dan musik dalam film animasi harus dilakukan bersamaan dengan proses *animating* (Purwacandra, youtu.be/srCIsd7pNrg, 21 November 2020). Sehingga pada tahap akhir setelah jadi, komposisi musik beserta elemen audio yang lain dapat ditambahkan dan disesuaikan lebih sempurna.

Hans Zimmer (Zimmer, youtu.be/yCX1Ze3OcKo, 18 November 2016), seorang *oscar-winning composer* dari film “Inception” (2010) dan “Interstellar” (2014), menjelaskan dalam iklan *masterclass*-nya bahwa pembuatan skoring musik pada awalnya selalu dari kertas kosong, bagaimana mengisinya adalah tergantung dari cerita. Dalam skoring film “Sherlock Holmes” Hans Zimmer memberikan gambaran mudah proses ilustrasi musik. “*Sherlock. It’s the score anybody could do. One microphone on a laptop. Ideas are not limited by budget. The creative process takes place in your head.*” jelas *composer* yang juga menjadi mentor *music composer* John Powell, Ramin Djawadi, Tom Holkenborg, Steve Jablonsky, dan masih banyak lagi (Burlingame, filmmusicsociety.org/news_events/features/newsprint.php?ArticleID=031617, 16 Maret 2017).



Gambar 21 Hans Zimmer dalam *masterclass online*-nya di masterclass.com/classes/hans-zimmer-teaches-film-scoring.

Proses perekaman skoring musik bisa dilakukan secara langsung dengan bekerja sama dengan mahasiswa seni jurusan musik memakai alat-alat musik orkestral ataupun bisa dengan mengaransemen sendiri dan menyusun sendiri instrumen musiknya

dengan pendekatan yang menyesuaikan dengan suasana adegan yang terjadi dalam *scene by scene* dalam film “Tangkringan” ini.

Jenis musik yang dicapai adalah musik tradisional dengan suasana desa yang terasa tenang dan hangat digabung dengan sedikit hiruk-pikuk kota kecil di Jawa Tengah. *Mood* musik yang dibawakan juga semi-tragis dan beberapa aura-aura semangat yang dipakai menyertai beberapa adegan Hima dan Novia. Serta beberapa sentuhan nada-nada cepat seperti banyak dipakai di adegan-adegan *action comedy*. Konsep-konsep musik ilustrasi tersebut dapat dikategorikan sebagai musik *non-diegetic*, yakni musik yang muncul secara tidak langsung dari cerita.

Sedangkan untuk merepresentasikan tiap-tiap karakter digunakan *leitmotif music* yang akan mengiringi perjalanan tiap-tiap karakter tersebut berdasarkan *point of view* cerita. Musik tersebut menyesuaikan alur cerita yang dipengaruhi emosi karakter baik kebahagiaan, kesedihan, maupun amarah.

Dengan *setting* lokasi di sebuah terminal di pinggiran perkotaan, dengung mesin kendaraan terdengar lebih utama, namun nada-nada petikan gitar dengan kombinasi Gamelan Jawa mendasari atmosfer film. Kombinasi instrumental tersebut diilustrasikan menjadi *little motif* sebagai *main theme music*.

Little motif ini adalah semacam *fragmentary musical idea* (Sideways, youtu.be/ozbKHKntpCc, 1 April 2019). Pada film “Spider-Man: Into the Spider-Verse”, *music scoring* Daniel Pemberton berjudul “Destiny” merupakan *little motif* yang dijadikan *main theme* pada *scene-scene* yang berhubungan dengan perjalanan karakter Miles Morales sebagai Spider-Man, seperti adegan perpisahan dengan Peter Parker sebagai langkah awal Miles sebagai *superhero*. Adegan lain juga memperlihatkan motif musik ini saat Miles sedih setelah kematian Spider-Man, saat berlatih menjadi Spider-Man, saat konfrontasi dengan dirinya sendiri, saat

kehilangan Uncle Aaron, dan saat ayah Miles menerima apapun keinginan Miles di balik pintu asramanya.



Gambar 22 (Kiri ke kanan) Angkringan èmkafe (Ngarenesia) yang menjadi objek riset angkringan di Temanggung serta salah satu *screenshot instastory* yang menjadi salah satu media promosinya.

Terdapat perekaman lagu dengan alat musik petik gitar bass ataupun *kencrung*. Terinspirasi dari *instastory* dan *whatsapp status* pedagang Angkringan èmkafe atau Ngarenesia untuk mempromosikan angkringannya dengan penggalan lagu “Jangan Nget-ngetan” yang dibawakan Nella Kharisma, pedangdut dari Kediri, Jawa Timur. Selain untuk memunculkan nuansa urban tradisional, lagu yang dibawakan dengan petikan gitar musisi jalanan dalam plot cerita ini ditujukan sebagai simbol penghormatan pemilik Angkringan èmkafe yang menjadi salah satu objek utama riset angkringan tradisional di daerah Temanggung. Lagu tersebut dimunculkan secara *diegetic* dalam film “Tangkringan” nanti yang dibawakan oleh 2 karakter musisi jalanan bernama Sumbing dan Ribas yang menjadi *cameo* musikal dalam cerita.

Selain dari lagu akustik, terdapat nuansa *electronic-music* berjudul “Un Nouveau Soleil” dari M83 yang disempilkan selama beberapa detik yang dibuat menjadi *inspirational song cover* dalam *shot* bus umum yang berhenti di area terminal. Lagu tersebut

dinyanyikan secara *subconscious* (bawah sadar) oleh karakter utama, Hima.

b. *Editing*

Proses *editing* merupakan penggabungan seluruh *file animatic* yang sudah di-*preview* sebelumnya dengan audio yang sudah direkam dengan beberapa penyesuaian dan musik yang dipakai. Semuanya disusun sedemikian rupa sesuai konsep cerita dan visual yang hendak dicapai.

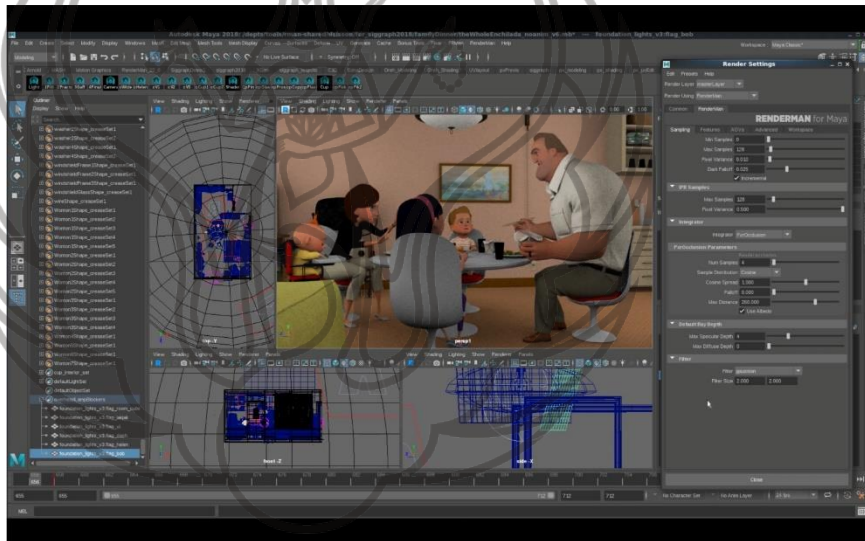
Pada tahap pascaproduksi, *editing* audio pada *cast* utama yang telah dipilih bisa diberi efek sesuai dengan susunan cerita. Baik dari *gain volume*, *pitch editing*, *resonance*, ataupun *speed*-nya. Proses terpenting dalam *audio recording* adalah bagaimana mengkombinasikan elemen-elemen audio tersebut dengan komposisi *mixer* yang tepat, sehingga ketika didengar audiens, selain mencapai kepuasan cerita dan visual, kepuasan dari seni suara bisa tercapai. Secara garis besar, semua elemen audio yang sudah direkam dan diedit harus dalam area *audible frequency* 20 Hz-20 kHz (frekuensi audio yang dapat didengar manusia dalam satuan Hertz).

c. *Rendering dan Mastering*

Sebagai proses menjadikan *file* animasi yang sudah diedit menjadi 1 *file* utuh yang siap ditayangkan, *rendering* memegang peranan besar dalam *pipeline* sebuah produksi film animasi. Dari hasil *render*, *file* film dapat di-*preview*. Apakah alur ceritanya sudah sesuai atau mungkin masih memerlukan *editing* kembali. Karena itulah proses *rendering* harus dilakukan dalam jangka yang tidak terlalu dekat dengan tanggal rilis film. Apabila setelah diedit terdapat beberapa adegan atau *shot* yang kurang matang dan hendak

direvisi kembali, maka masih ada waktu untuk melakukan revisi dan *re-render* kembali filmnya.

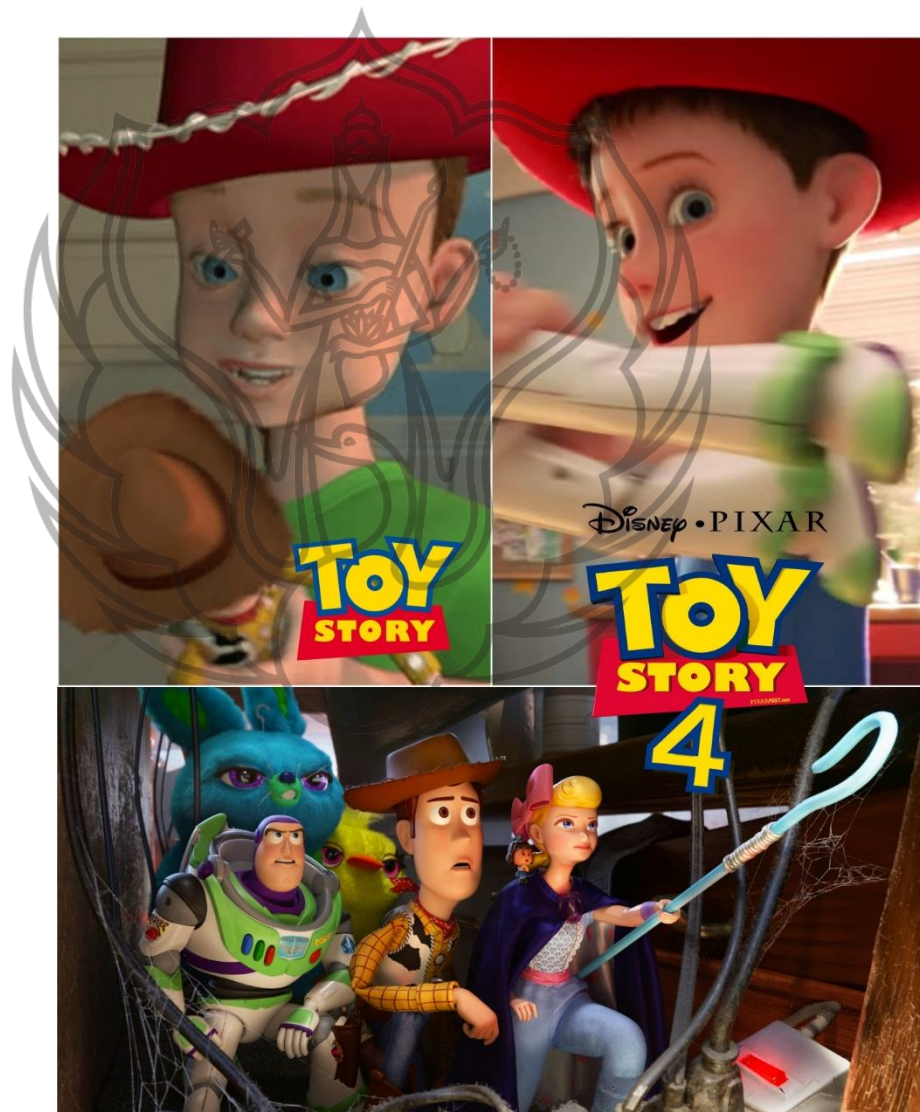
Dalam produksi animasi 2D, proses *rendering* tidak terlalu makan banyak waktu. Setelah di-*compositing* dengan berbagai *background* dan *asset*, animasi di-*render* menjadi satu *file* utuh yang bisa di-*preview*. Dari hasil *preview* yang sudah sesuai, *file* tersebut digabungkan menjadi satu dalam proses *editing* dengan *sound production*, kemudian dilakukan *final rendering*. Waktu *rendering* dari *compositing* tidak memakan waktu ber menit-menit, hanya beberapa detik. Sedangkan estimasi waktu *rendering* pada tahap *editing* dengan Adobe Premiere juga memakan waktu paling lama 1 jam, bahkan bisa kurang dari itu.



Gambar 23 Salah satu 3D layout pada buatan Eric Smitt, D.O.P Pixar pada film “The Incredibles 2” (2018) yang ditayangkan pada 2018 RenderMan Art & Science Fair di SIGGRAPH.

Berbeda dengan animasi 3D dimana proses *rendering* memiliki peran dan *resources* yang sangat besar. Ketika suatu *shot* di-*render* dengan 1 komputer, akan berbeda waktunya dengan di-*render* 10 komputer. Ketika film animasi “Toy Story” muncul pertama kali pada 1995, tidak ada seorang pun yang pernah menonton itu sebelumnya. Itu adalah inovasi dalam dunia animasi. Proses

rendering-nya menggunakan 117 komputer yang beroperasi 24 jam per hari. Tiap *frame*-nya menghabiskan 1800 menit (45 menit hingga 30 jam) untuk di-*render* tergantung kompleksitasnya. Dengan total 114.240 *frame* yang di-*render* yang terdiri dari 1561 total *shot*, dikalikan 77 total gerakan animasi yang di-*handle* 27 animator. Maka Pixar menciptakan *software render* yang bisa mengatasi solusi *render* mereka bernama RenderMan. Kompleksitas dalam film “Toy Story 4” (2019) membutuhkan setidaknya 60-160



Gambar 24 Perbandingan film Pixar pertama “Toy Story” (1995) dengan “Toy Story” (2019) yang memaksimalkan *eye-popping* karakter seperti pada karakter kucing yang terlihat 100% nyata.

jam untuk me-render satu *frame*-nya. (Desiderio & Philips, youtu.be/qTPKGVrFtQU, 20 Juni 2019).



Gambar 25 RenderMan berperan dalam mewujudkan film “Toy Story 4” yang menggunakan teknologi *Photorealistic Images* yang pertama kali dipakai dalam film “Finding Dory” (2016).

RenderMan dengan format Pixar’s USD (*Universal Scene Description*) sudah menjadi *software* terdepan yang berpengaruh pada *pipeline* produksi animasi 3D sekarang. *Pipeline* menghubungkan rangkaian proses kolaborasi linear hingga terciptalah satu *final frame*, yang mana sangat berpengaruh dalam *deadline* produksi film *feature animation*. Ketika membangun sebuah ‘dunia’ dalam animasi, *workflow* dari USD membantu memproses sambil memvisualisasi data yang akan sangat lambat

dengan teknologi yang lebih terdahulu karena efisiensi format dari RenderMan (Pedersen, renderman.pixar.com/stories/pixars-usd-pipeline, 2 Desember 2019).

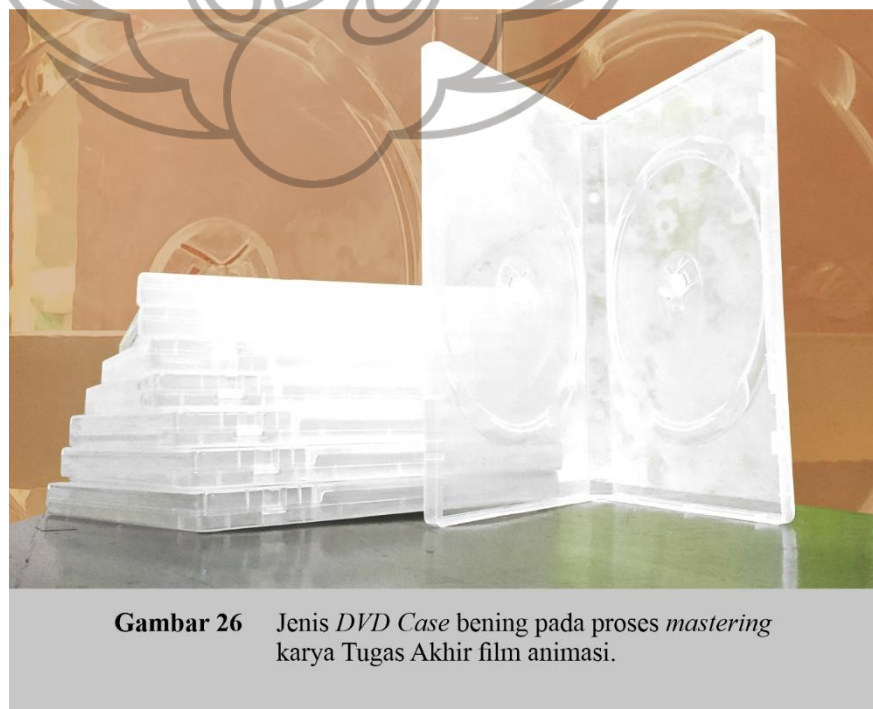
Dalam film animasi “Tangkringan” ini, optimalisasi *2D animation* dengan *style* visual komik menghasilkan format hasil *render* sebagai berikut:

- 1) Produksi : Hasfun Entertainment
- 2) Produser : Muhammad Hanief Mahfudz
- 3) Format : 2D (2 Dimensi)
- 4) *Video Format* : H.264 AVC MPEG-4
- 5) *Ratio* : 16:9
- 6) Resolusi : 1920 x 1080 *pixel (High Definition)*
- 7) *Frame Rate* : 30 *frame per second (fps)*
- 8) *Audio Format* : AAC LC (*Advanced Audio Codec Low Complexity*)
- 9) *Audio Sample Rate* : 48.000 Hz
- 10) *Bit Depth* : 16 *bit*
- 11) *Audio Channel* : 2 *channel (stereo)*
- 12) *Estimated Runtime* : 6 menit 40 detik (400 detik)
- 13) Bahasa : Indonesia dan Daerah (Jawa Ngoko, Jawa Krama, Sunda, dan Jawa Temanggung)
- 14) *Subtitle* : *English (optional)*
- 15) Genre : fantasi, persahabatan, keluarga, sosial, dan komedi
- 16) *Style* : komik kontemporer, *marker brush*, dan *analogous color toning*

Proses *mastering* meliputi *burning file* yang sudah jadi menjadi satu kesatuan *file* dalam bentuk *hardcopy DVD (Digital Versatile / Video Disk)* yang dikemas dalam *disk case*. Proses ini juga meliputi

cetak *disk cover* untuk *DVD disk* dan *case* sehingga *hardcopy* dari film animasi “Tangkringan” benar-benar siap ditayangkan dan disajikan sebagai bagian dari proses produksi film animasi pendek yang telah selesai.

Ukuran desain *DVD disk* adalah 27,5 cm x 18,5 cm dengan punggung *box* selebar 1,5 cm. Desain di dalamnya memuat judul karya, logo dan nama lembaga, teks “Tugas Akhir Karya Seni” dan judul lengkap tugas akhir, gambar ilustrasi, dan tahun produksi pada sampul depan. Pada sampul belakang memuat sinopsis cerita dengan *credit title* dengan beberapa ilustrasi atau gambar *shot* film yang menarik dilengkapi dengan logo dan nama lembaga serta dicantumkan dosen pembimbing. Menyesuaikan dengan ketentuan buku “Panduan Tugas Akhir D-3 Animasi ISI Yogyakarta Edisi 2020” (Tim Penyusun Prodi D-3 Animasi ISI Yogyakarta, 2019:55-56), *DVD case* juga berisikan 2 keping *disk* yang berisikan laporan tugas akhir dan karya film animasi yang masing-masing berbeda format desainnya. Selain itu tipe *DVD case* yang digunakan berupa *disk case* putih transparan.



Gambar 26 Jenis *DVD Case* bening pada proses *mastering* karya Tugas Akhir film animasi.

d. *Publication*

Setelah keseluruhan produksi film “Tangkringan” selesai sesuai *pipeline*, penayangan publik disajikan secara kolektif dengan pameran bersama mahasiswa dan mahasiswi yang bersama-sama dalam perilisan film animasi sebagai presentasi Tugas Akhir. Penayangan biasanya dilakukan di dalam Ruang Audio Visual (AUVI) di lantai 3 Gedung Dekanat FSMR Institut Seni Indonesia Yogyakarta selama 2-3 hari, tergantung dari jumlah film dan konsep yang dirancang bersama oleh panitia pameran. Namun dengan keadaan yang disesuaikan dengan pola dan prioritas kesehatan terhadap pandemi Covid-19 yang telah masuk Indonesia sejak awal 2020 (Nuraini, indonesia.go.id/narasi/indonesia-dalam-angka/ekonomi/kasus-covid-19-pertama-masyarakat-jangan-panik, 2 Maret 2020) hingga sekarang, aktivitas penayangan film animasi “Tangkringan” secara pameran kolektif tidak dapat dilakukan dengan perencanaan yang sama.

Secara personal, dengan gaya film “Tangkringan” dengan nuansa komik yang mengangkat sisi tradisional dan kearifan lokal Jawa Tengah-an melalui cerita *fantasy universe*, elemen dan dekorasi ekshibisi film “Tangkringan” mulanya dikonsepsi dengan menghadirkan gerobak angkringan (meski ditampilkan secara visual, bukan fungsional) sebagai tempat *merchandise*, *artbook*, dan beberapa perlengkapan lain pendukung pameran.

Dengan mengusung tema *comic style*, konsep pameran “Universe of Super Heroes” yang diadakan Franklin Institute di Philadelphia, USA pada 3 April hingga 2 September 2019 lalu bisa menjadi pandangan konseptual dalam pencarian ide dan inspirasi pameran. “Marvel sudah terrefleksi dunia melalui luar jendela, dan pesan yang selalu disampaikan –bagaimanapun jalan, agama, maupun jenis kelamin seseorang– semua bisa menjadi *super hero*,” kata Bryan Corby, *Creative Director* dari Marvel Themed

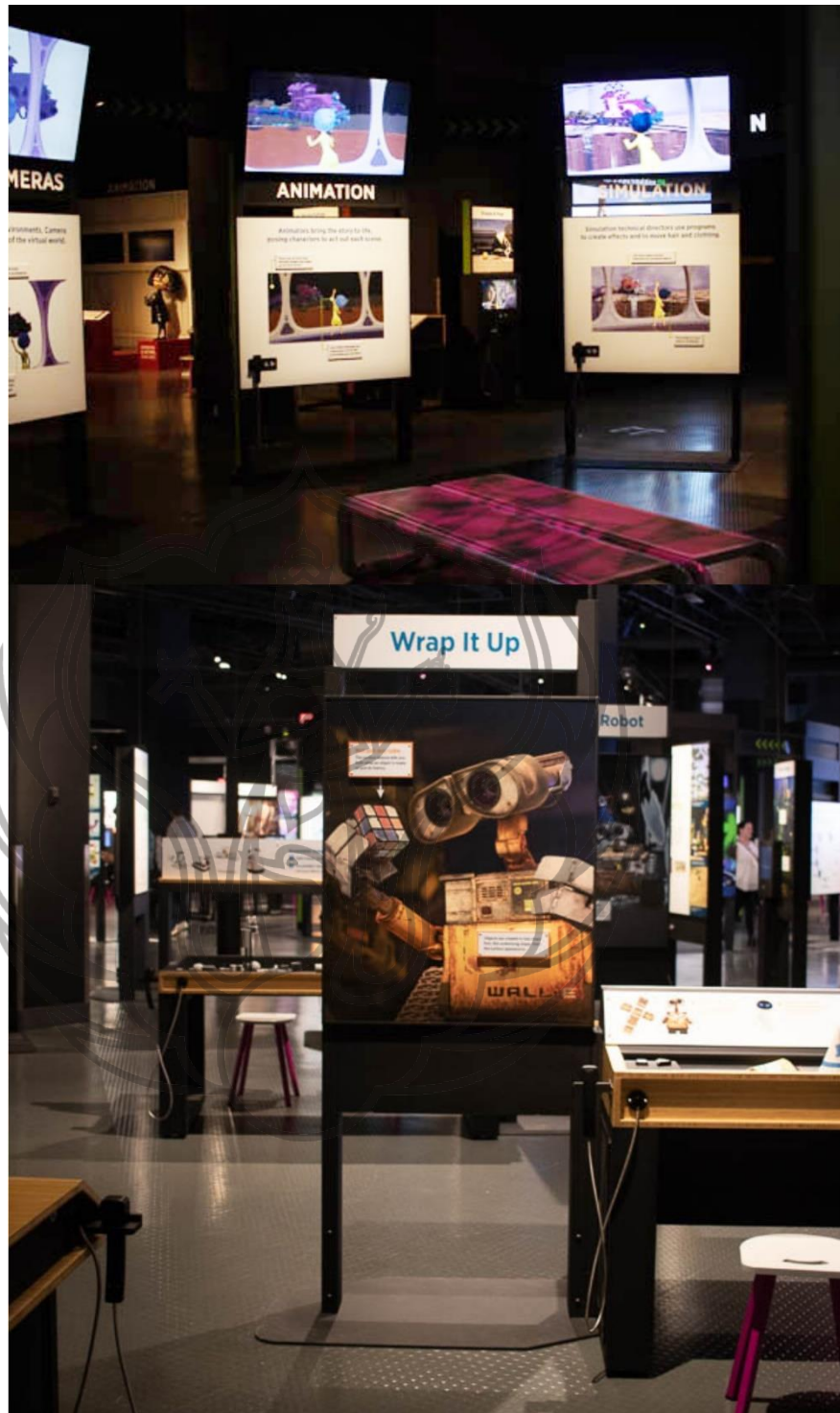
Entertainment (Given, metro.us/things-to-do/philadelphia/New-Marvel-exhibit-at-Franklin-Institute-details, 25 Januari 2019).



Gambar 27 Pameran “Universe of Super Heroes” yang diadakan di Franklin Institute.

Bahkan dari Pixar yang membawakan sains, teknologi, permesinan, dan matematika dalam media animasinya, sumber ide dalam segi tata artistik ekshibisi animasi salah satunya bisa mengambil dari ekshibisi *The Science Behind Pixar* di TELUS World of Science pada 19 Mei 2018 hingga 6 Januari 2019 lalu. Animasi adalah seni dunia dan lintas global yang menghubungkan berbagai belahan dunia melalui seni dan teknologi. Pada pameran tersebut terdapat banyak instalasi animasi-animasi besar Pixar dan banyak penyajian multimedia interaktif yang memudahkan pengunjung menikmati seluk beluk animasi Pixar. Ada beberapa *billboard* bertuliskan karakter Sulley dalam animasi “Monsters, Inc.” yang memiliki 2,3 juta bulu (Chan, foodology.ca/the-science-behind-pixar, 28 Mei 2018).

Tata artistik dari ekshibisi ini juga masih bisa dikembangkan lagi setelah tahapan pascaproduksi film “Tangkriangan” terpenuhi. Meskipun begitu persiapan secara internal dengan mengumpulkan dan mengkoleksi *concept art* serta pembuatan *merchandise* bisa dilakukan selama beberapa bulan sebelum tayang publik.



Gambar 28 Pameran “The Science Behind Pixar” yang menyajikan lebih dari 40 elemen interaktif bagi pengunjung.

Pembuatan poster juga bisa dilakukan sejak dini sebagai bahan publikasi secara digital melalui media sosial. Poster memiliki ukuran dan *layout* yang bervariasi, dari *portrait* ataupun *landscape* dengan berbagai resolusi untuk kepentingan cetak-mencetak, mulai dari A4, A3, hingga A2.

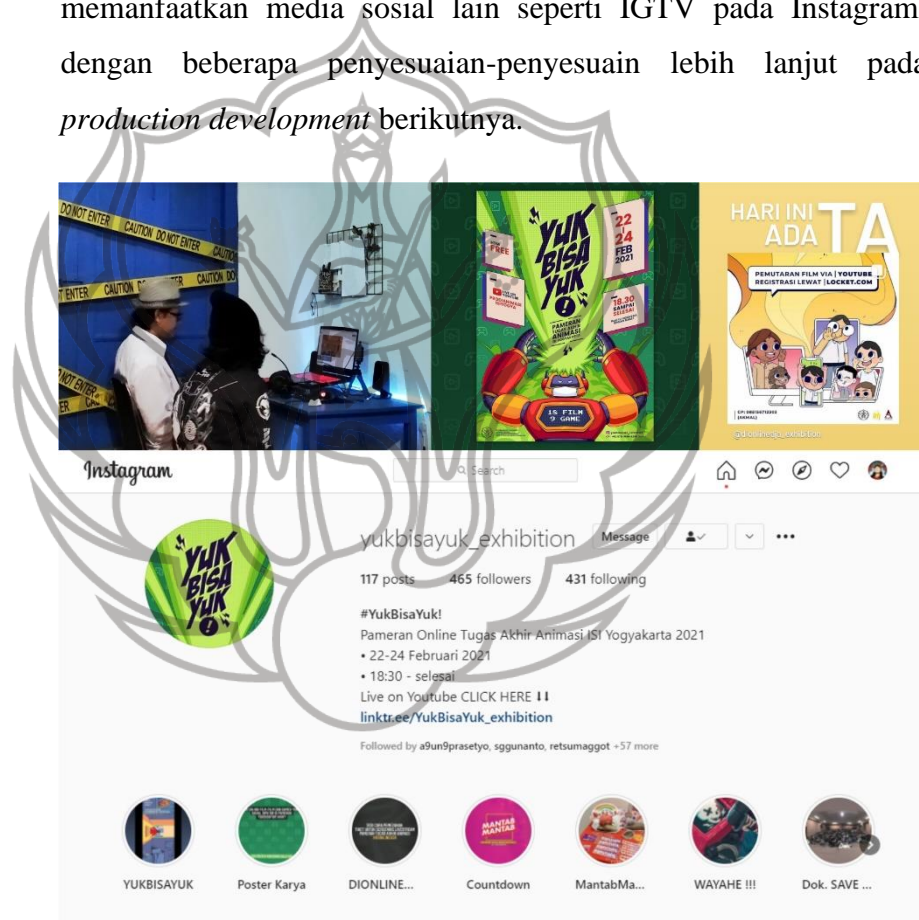


Gambar 29 Desain poster film animasi “Tangkringan” dalam 2 versi yang dapat dipublikasikan dalam 2 jangka waktu yang berbeda.

Salah satu pencapaian film animasi ini adalah promosi komik “Michinesia” karya Mas HA yang dapat dibaca secara digital di *website* atau *digital platform* MangaToon dan MediBang Art Street. Komik yang telah mencapai 2.602 pembaca (HA, medibang.com/book/7c2009011225470730014524606/, 1 September 2020) di MediBang Art Street ini akan ikut dipublikasikan bersama dengan penayangan film animasi “Tangkringan” sebagai salah satu *official merchandise* yang akan diproduksi dalam media komik cetak beserta tambahan beberapa *merchandise* kaos “Michinesia”.

Animasi “Tangkringan” sebagai satu media yang mengangkat sebuah *universe* komik lokal juga melibatkan beberapa *artist* dengan *universe* berbeda-beda yang dapat dijadikan *featured merchandise*

sebagai bentuk asosiasi mutualisme dalam suatu produksi animasi. Menyesuaikan dengan keadaan ruang lingkup yang menjadikan sistem publikasi *online* atau daring, maka publikasi nantinya dapat dilakukan melalui *live streaming* via YouTube ataupun *platform* lain dengan sistematika media tayang yang sama. Meskipun banyak faktor yang membedakan penayangan dan pameran kolektif secara *live online* dengan *live* tatap muka, publikasi animasi “Tangkringan” secara mandiri memiliki jadwal yang lebih panjang dengan memanfaatkan media sosial lain seperti IGTV pada Instagram, dengan beberapa penyesuaian-penyesuain lebih lanjut pada *production development* berikutnya.



Gambar 30 Publikasi karya Tugas Akhir #dionlineaja 2020 dan YukBisaYuk Exhibition 2021 secara *online streaming* pada *platform* YouTube dan Instagram.