



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Tugas akhir yang dibuat merupakan sebuah *trailer* animasi pendek yang berjudul "*Concordia*" yang memiliki *genre* drama-fantasi. Proyek ini dikerjakan oleh lima orang yaitu penulis sebagai *animator*, Irvan Dharmaputra sebagai *vfx artist* dan Ryan Yudha sebagai *sound designer*, Krisna Leonardi sebagai *character design* dan Thres Karania sebagai *background artist*.

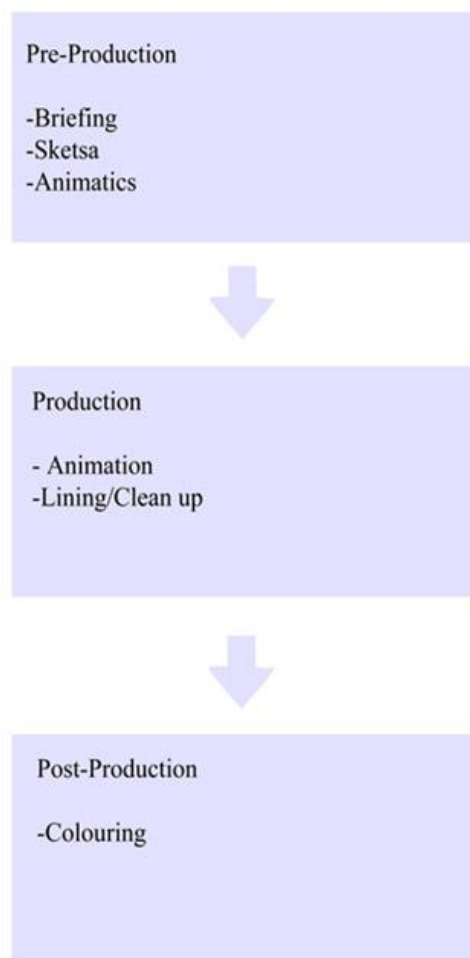
Dalam proyek ini, tanggung jawab penulis adalah membuat rancangan gerakan (*keypose*), ekspresi karakter, yang sesuai dengan alur cerita dan *storyboard*. Rancangan ini kemudian dianimasikan. Berikut adalah tabel bagan kerja penulis dalam perancangan gerakan dalam *trailer* film Concordia.

3.2. Sinopsis

Concordia memiliki *setting* di negara Concordia, negara bagian South Concord, kota Puriter, pada tahun 1960, dan secara garis besar bercerita seputar pertemanan antara dua anak kecil yang berasal dari ras yang berbeda, di mana salah satu ras (kartun) ditindas oleh ras yang lain (*anime*). Negara bagian North Concord dihuni oleh mayoritas ras kartun, sedangkan South Concord dihuni oleh ras *anime*. Tokoh utama dari cerita ini adalah seorang anak laki-laki kartun yang bernama Botun yang datang ke kota Puriter bersama kakeknya yang ingin berjualan di kota tersebut. Di kota itu ia bertemu dengan seorang anak perempuan *anime* bernama Miho Shichirobei yang saat

itu sedang kabur dari tukang roti yang menangkap basah dirinya sedang mencuri. Saat Miho sedang bersembunyi, Botun melihat Miho. Miho yang takut ketahuan, menarik Botun sehingga melepas syal penutup yang dipakai Botun, sehingga mengungkap identitas Botun yang sebenarnya, yaitu dirinya salah seorang dari ras kartun. Kakek yang sedang mencari Botun yang hilang, menciptakan keributan yang membuat dirinya ditangkap oleh polisi dan dibawa ke ghetto atau tempat pengasingan. Setelah itu Miho dan Botun berusaha menolong kakek Botun untuk keluar dari ghetto.

Berikut adalah tahapan dari pembuatan tugas akhir ini,



Gambar 3.1. Bagan Tahapan Proses

3.3. Animation Pre-production

Dalam proses *Pre-production*, penulis mencari referensi gerakan dan ekspresi dalam pembuatan animasi yang ada didalam film. Penulis harus memahami suasana dan emosi yang muncul didalam skema film tersebut. Misalkan dalam scene sedih maka karakter akan terlihat lebih cemas dan kurang bersemangat. Karakter *stylized* yang dibahas didalam laporan ini adalah Botun, dan karakter dengan style *realistic* yang bernama Miho.



Gambar 3.2. Botun
(Leonardi, 2013)

Botun adalah tokoh utama dalam film Concordia yang mempunyai ras kartun. Botun dan kakeknya menyeludup ke South Concord (kota para *anime*) untuk berjualan. Karena rasnya adalah kartun, akan bahaya jika keberadaan mereka diketahui. Botun dan kakeknya menyamar dengan mengenakan *turban*. Animasi botun akan cenderung *stylized*. Oleh karena itu, gerakan botun akan lebih banyak

menggunakan *exaggeration*, *flexibility*, dan *extreme position*. Botun juga tidak mempunyai persendian yang bersifat kaku.

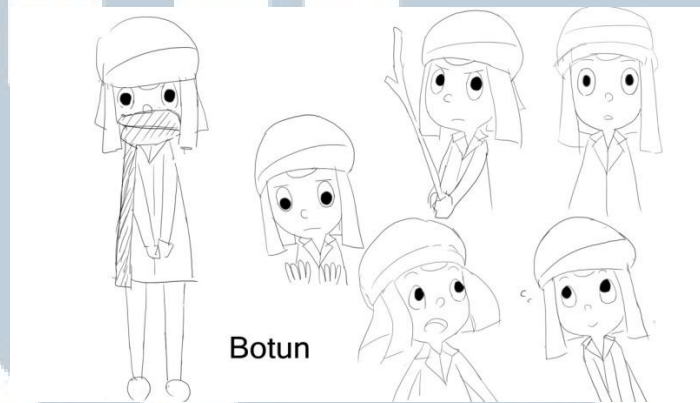


Gambar 3.3. Miho
(Leonardi, 2013)

Miho masuk kedalam kategori tokoh utama. Miho adalah gadis yang mempunyai ras *anime* yang tinggal di South Concord. Animasi Miho akan cenderung bergaya *realistic*. Jadi bentuk tubuh Miho tidak akan terjadi distorsi pada saat melakukan sebuah gerakan dinamis. *Exaggeration*, *squash and stretch*, *extreme position* pada Miho akan lebih sedikit dibandingkan pada Botun.

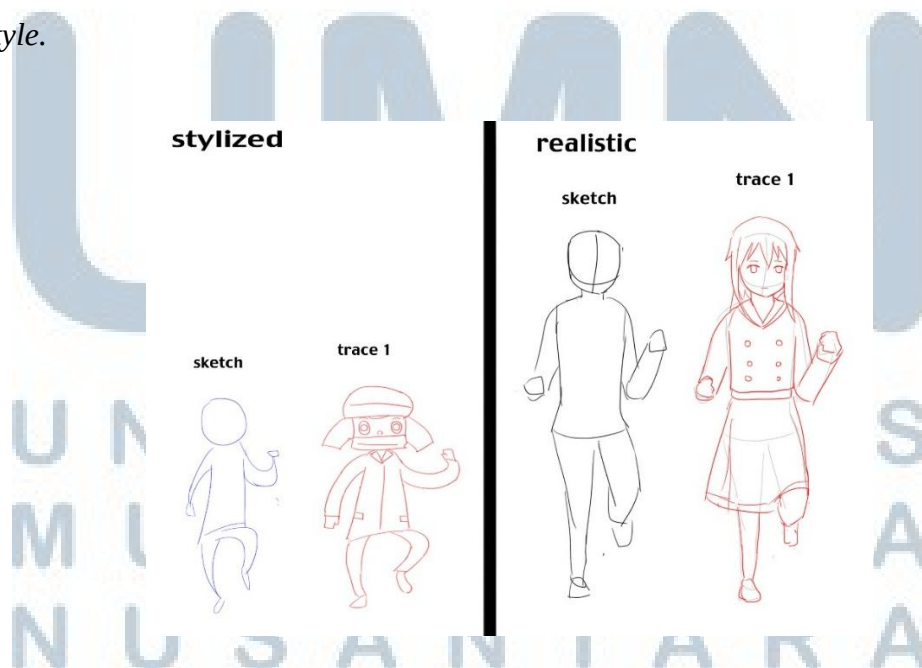
3.3.1. Sketsa Animasi

Dalam animasi Concordia akan cenderung dengan 2 *style* animasi, maka penulis harus membiasakan konsistensi bentuk dari masing-masing karakter. Selama *storyboard* sedang dibuat, penulis menciptakan beberapa sketsa animasi dari karakter-karakter.



Gambar 3.4. Sketsa Botun

Stylized dan *realistic* dirancang dengan spesifikasi yang berbeda. Termasuk dari bentuk tubuh, pola gerak, dan *keyframe*. Berikut adalah sketsa perbedaan antar *style*.

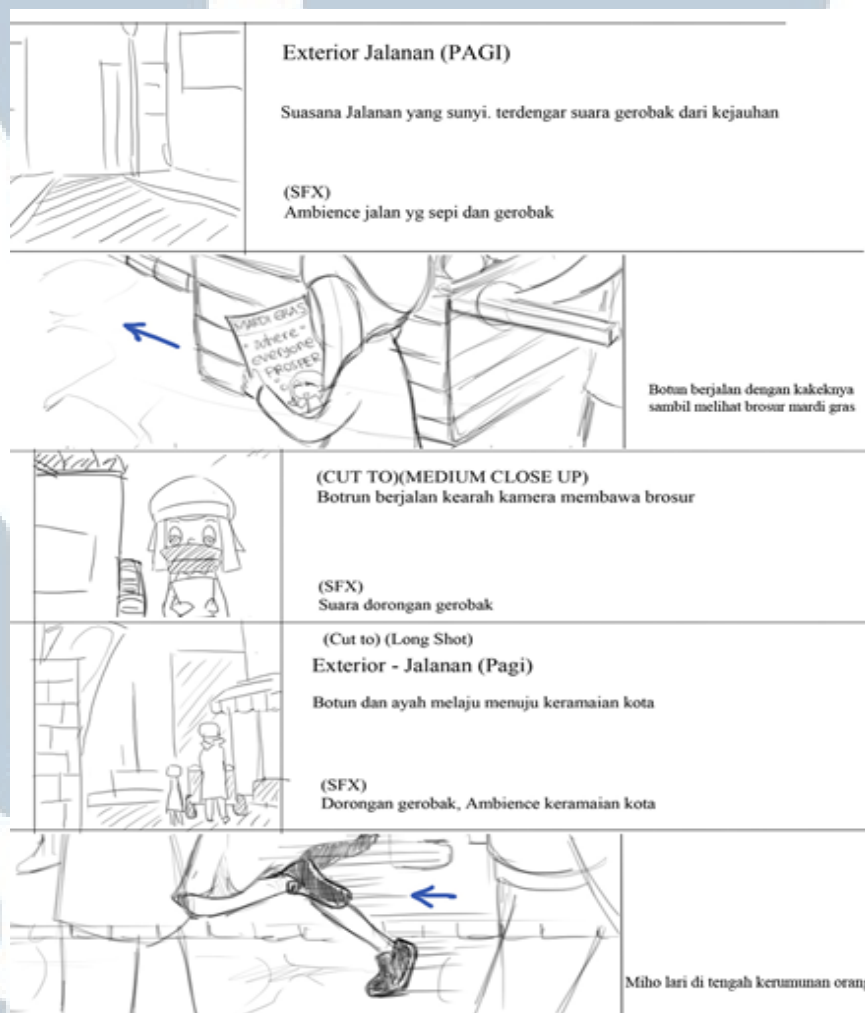


Gambar 3.5. Sketsa *Stylized* dan *Realistic*

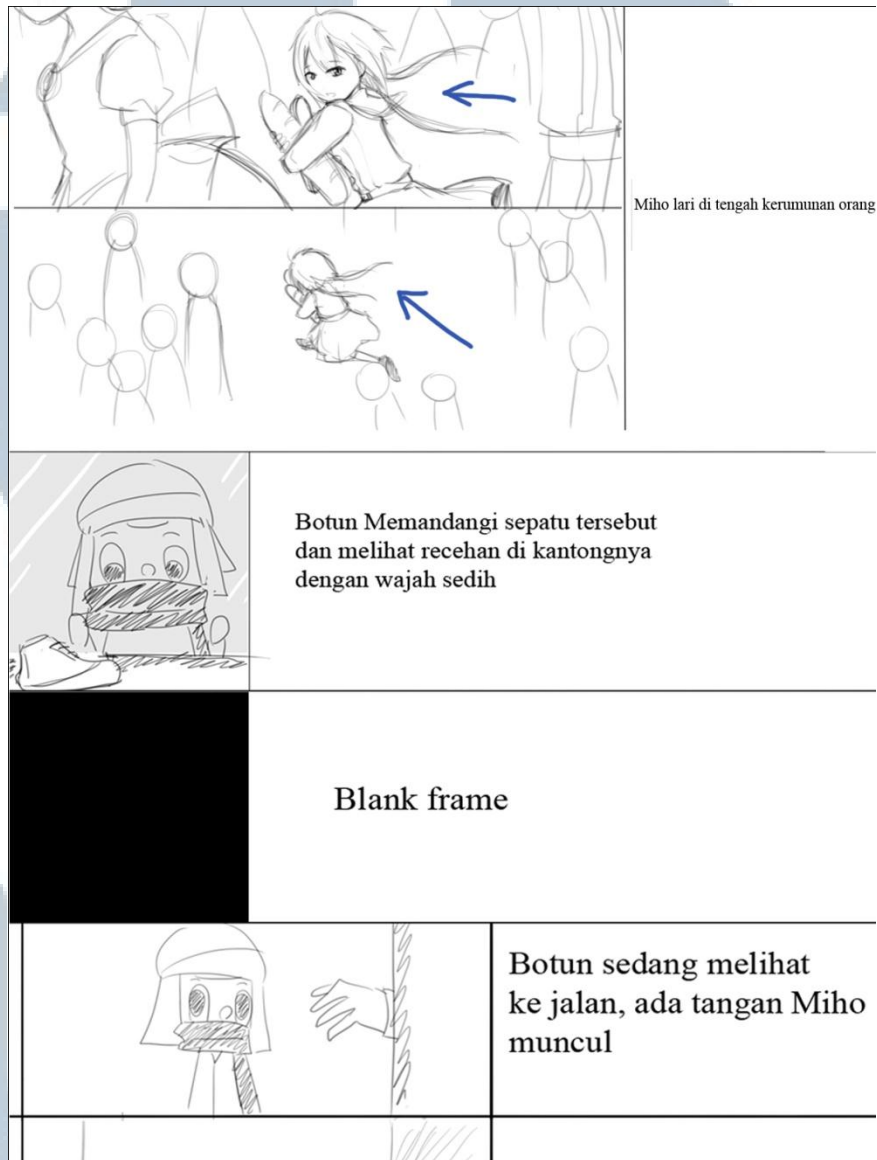
3.3.2. Animatics

Dalam tahapan ini, *storyboard* yang sudah ditetapkan dijabarkan menjadi gambaran keseluruhan film dalam bentuk animasi (sketsa). Dalam *animatics* penulis membuat *keypose* yang sesuai dengan *storyboard*. Tujuan animatics adalah untuk memvisualisasikan pergerakan dan *timing* dari *storyboard*.

Berikut adalah *Storyboard* film trailer :



Gambar 3.6. Storyboard 1



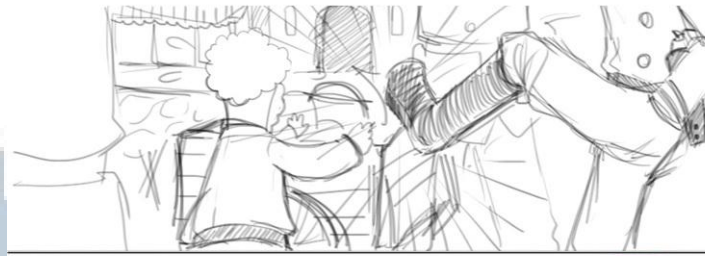
Gambar 3.7. Storyboard 2

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

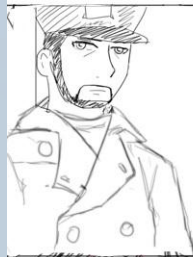


Gambar 3.8. *Storyboard 3*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gerobak kakek ditendang **officer** belagu



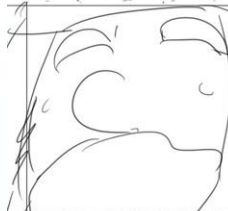
officer belagu ngelihat sinis
tanpa perasaan ke kakek botun



kakek diamankan **polisi**,
kakek berontak



botun mau
nolong



kakek teriak memanggil botun

note:

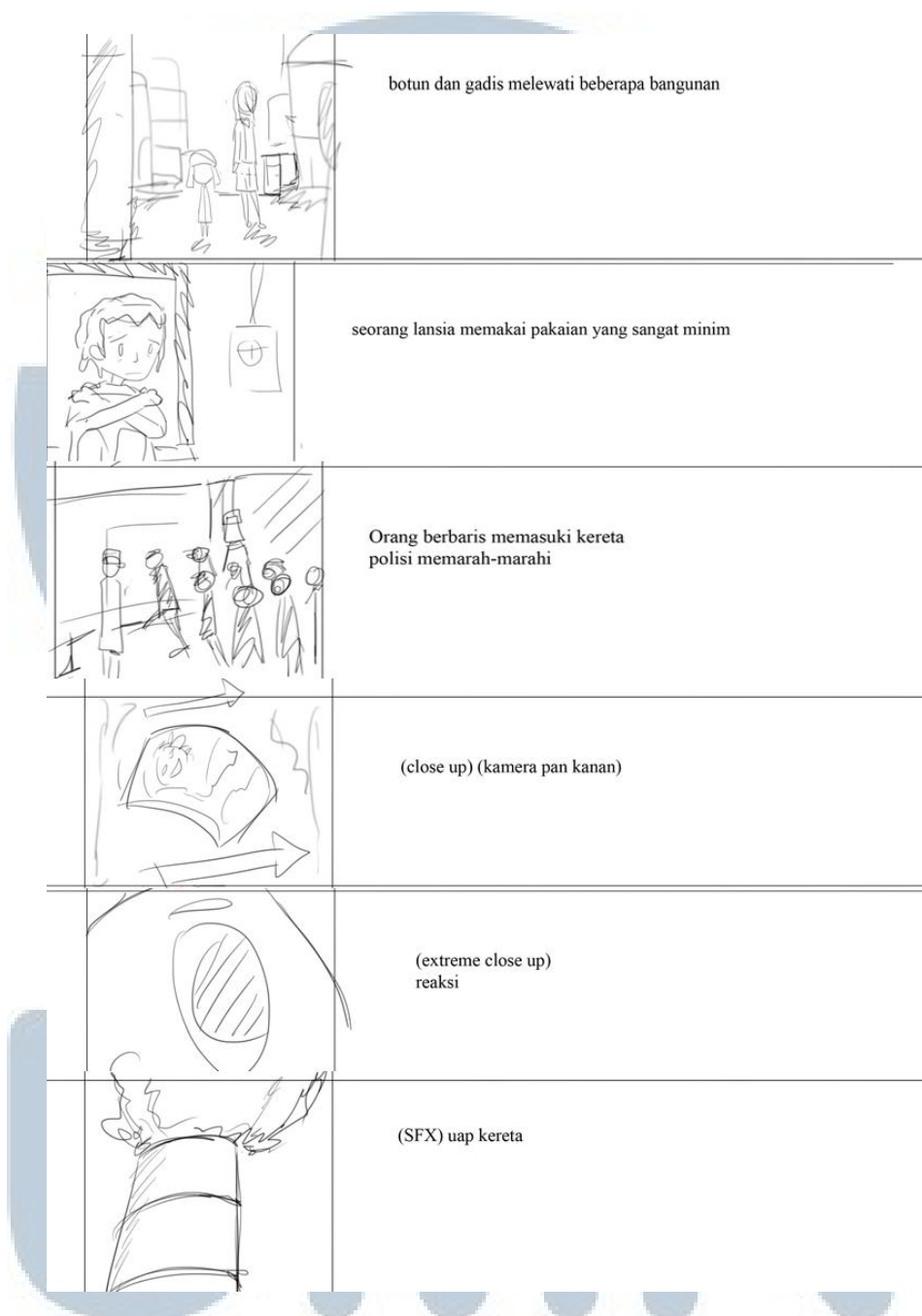
officer: atasan yang berbaju putih

polisi: bawahan/polisi biasa berbaju biru



distop Miho

Gambar 3.9. Storyboard 4



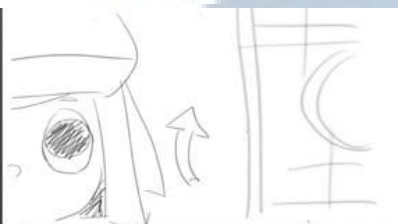
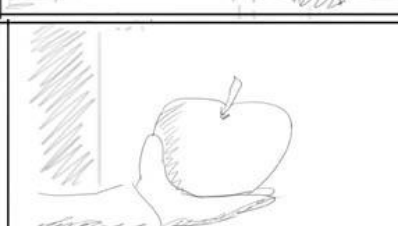
Gambar 3.10. Storyboard 5

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.11. Storyboard 6

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

	(close up) *belakang botun ada kaca bulat dan bentuk-bentuk bulat
	(close up) mereka saling pandang memandang *belakang gadis lebih geometris, kotak, tegas
	(kamera pan kanan) ternyata ras botun berbeda
	botun menawarkan apel (golden delicious)
	(close up) Reaksi (bikin bgny aga besar biar bisa diposisikan))
	(Medium close up)

Gambar 3.12. Storyboard 7

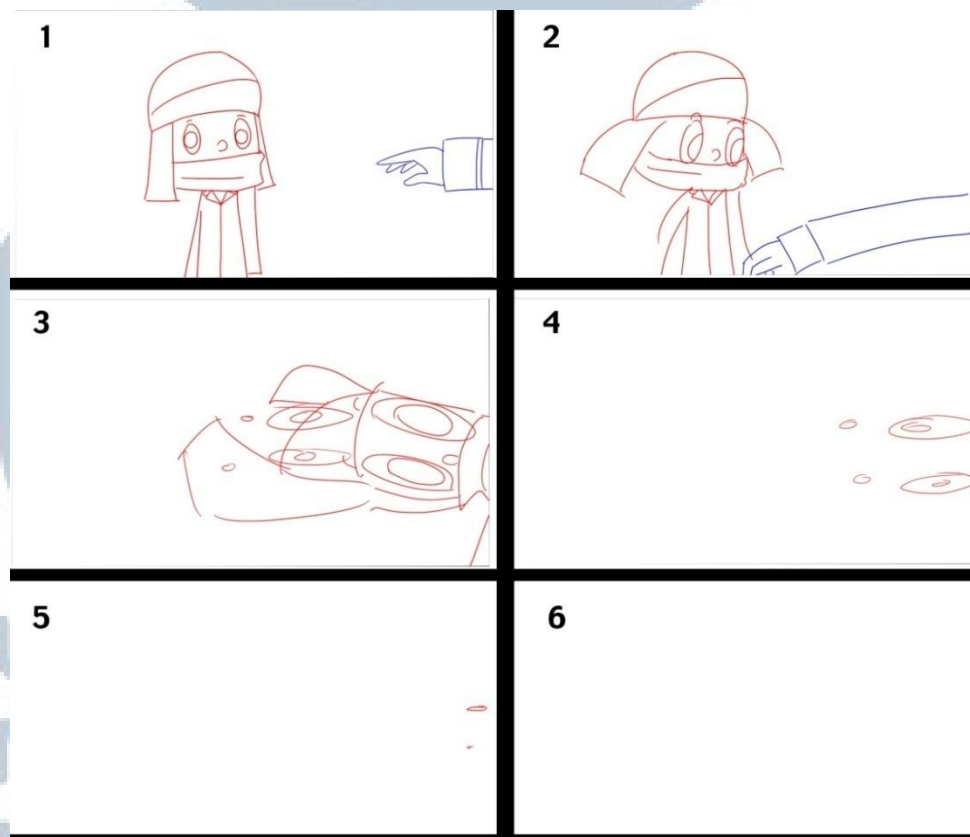
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.4. Animation Production

Dalam proses produksi, penulis membuat sketsa dasar aksi gerakan dari karakter. Dalam film Concordia *style* animasi dijabarkan menjadi 2 yaitu *stylized* dan *realistic*. Sebagai perbandingan, gerakan karakter dilampirkan didalam laporan ini.

3.4.1. Karakter Botun

Motif karakter Botun dalam film Concordia adalah menyamar dengan ras yang berbeda. Ibaratnya menyatu dengan masyarakat didalam kota tersebut. Oleh karena itu Botun harus menyembunyikan bagian khas nya yaitu gerakan yang bersifat *stylized*. Akan tetapi gerakan tersebut akan terjadi jika Botun tidak sadar dan lupa. Seperti adegan dibawah



Gambar3.13. Keypose Adegan Botun (Merah) Ditarik Miho (Biru)

Pada adegan ini Botun ditarik oleh Miho kedalam sebuah gang untuk bersembunyi. Bisa dilihat bahwa di gambar 3.13. pada *frame* 1, badan Botun masih dalam bentuk normal. Lalu di *frame* 2, Botun kaget saat akan ditarik Miho. Untuk menunjukkan reaksi yang berifat *stylized*, *turban* Botun naik dan matanya mulai membesar (*exaggerating*). Di *frame* 3 bentuk botun sudah terdistorsi, matanya bertambah besar.

Untuk menambahkan kesan adanya percepatan, ada bagian mata botun yang seakan-akan tertinggal sebagai garis aksi. Di *frame* 4,5,6 Botun sudah keluar dari frame. Penulis menggunakan referensi gerakan dari film seri animasi Chowder yang bergaya *stylized*. (Dan juga pada gambar 2.11.)



Gambar3.14. Referensi Distorsi Stylized
(Chowder,2007)

Bisa dilihat gambar 3.14. *frame* 2 dan 3 terjadi distorsi yang menyebabkan karakter berubah dari bentuk awalnya.

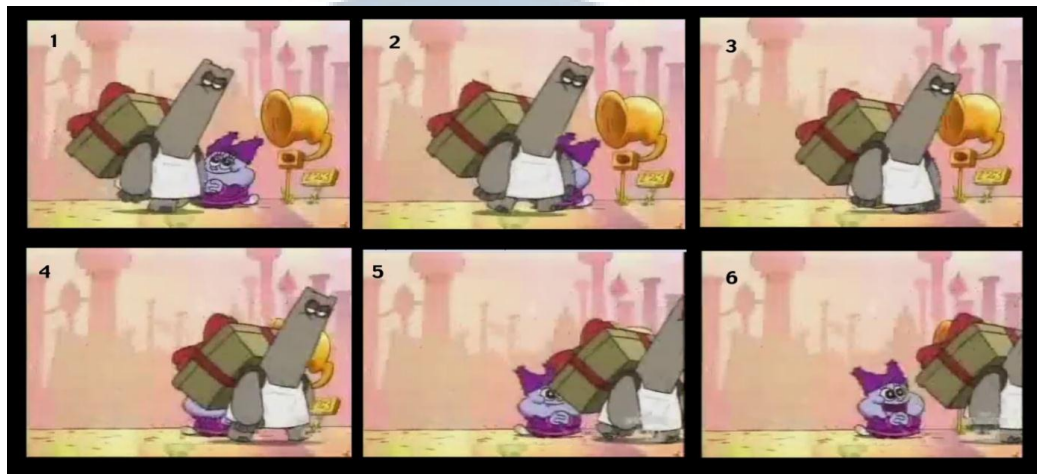
Walaupun *stylized*, bagian-bagian badan Botun tidak akan didistorsi secara acak. Ada beberapa hal dimana badan botun akan tetap konsisten. Yaitu pengaruh emosi dan juga gerakan yang ekstrim.



Gambar 3.15. *Sequence* Botun Berjalan

Gambar di atas adalah salah satu *sequence* dimana Botun sedang berjalan. Disini Botun dalam kondisi yang tenang, melainkan tak ada perubahan emosi yang benar- benar signifikan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



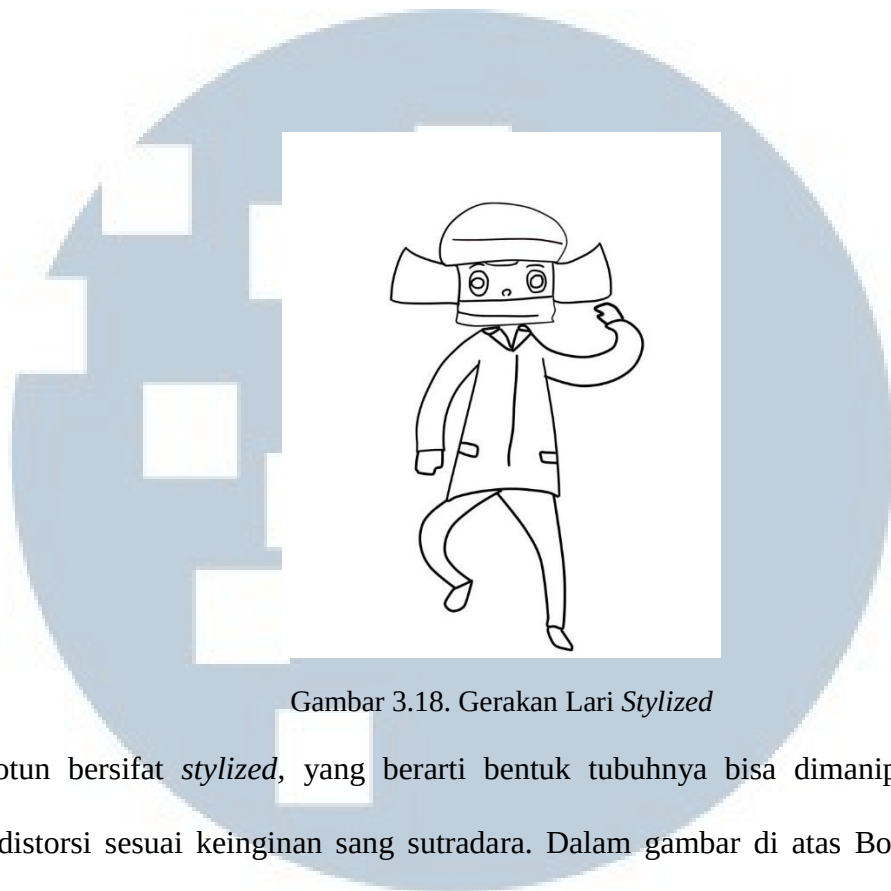
Gambar 3.16. Referensi Non-Distorsi Stylized
(Chowder,2007)

Sedangkan pada adegan ini (bawah). Pupil Botun membesar menandakan dia terpesona dan tertarik pada sepatu yang dipajang. Botun menunjukkan emosi senang dan rasa ingin tahu di adegan ini. Emosi menyertakan perubahan atribut dari Botun.



Gambar 3.17. Botun Melihat Sepatu

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

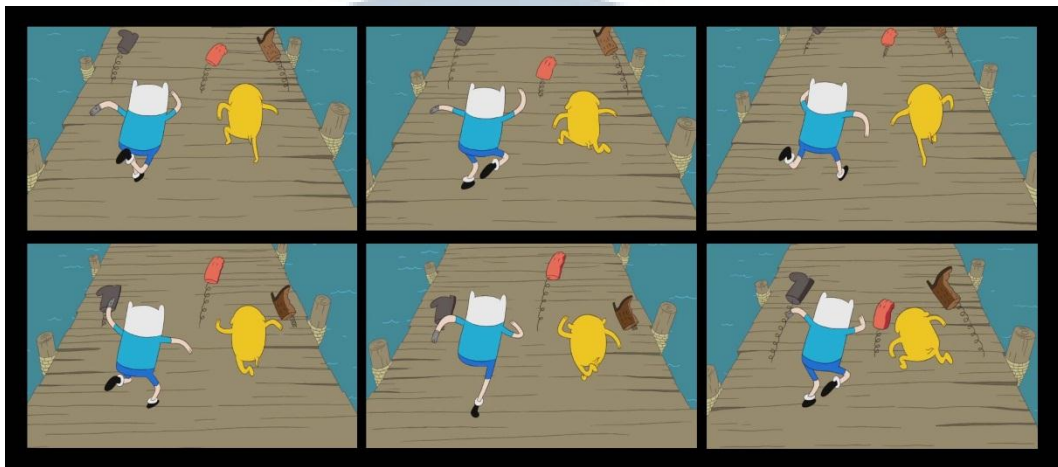


Gambar 3.18. Gerakan Lari *Stylized*

Botun bersifat *stylized*, yang berarti bentuk tubuhnya bisa dimanipulasi atau didistorsi sesuai keinginan sang sutradara. Dalam gambar di atas Botun berlari karena melihat sepatu. Dalam rancangan gerakan berlari ini penulis memasukan prinsip *exaggerating* dan juga *extreme position* untuk menambahkan kesan berlari *stylized*. Badan Botun terlihat seperti tidak ada persendian dan juga tulang.

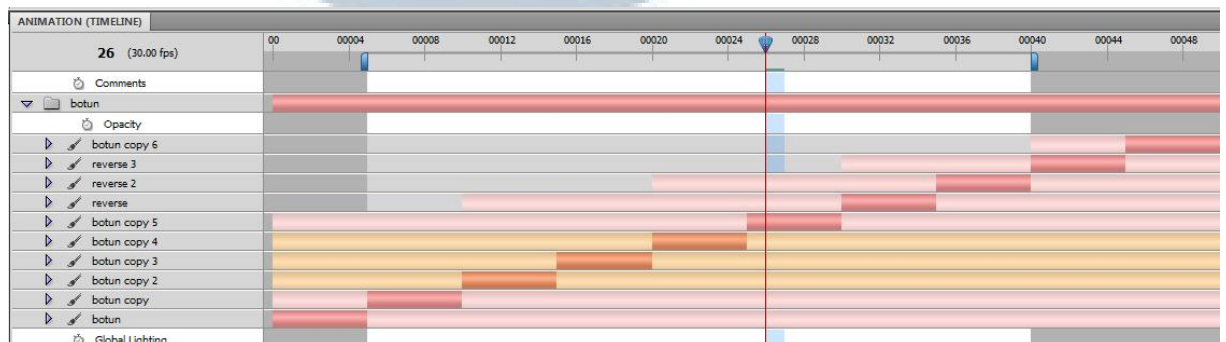
Penulis juga melakukan *study existing* dan mencari referensi gerakan yang serupa dan juga bisa mendukung rancangan gerakan tersebut.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar3.19. Referensi Gerakan Berlari *Stylized*
(Adventure Time, 2010)

Botun adalah karakter yang cukup simpel untuk dianimasikan. Oleh karena itu Konstruksi *layer* dan *frame* Botun sudah meliputi *Overlapping Action* dan animasi utama. Seperti gambar dibawah :

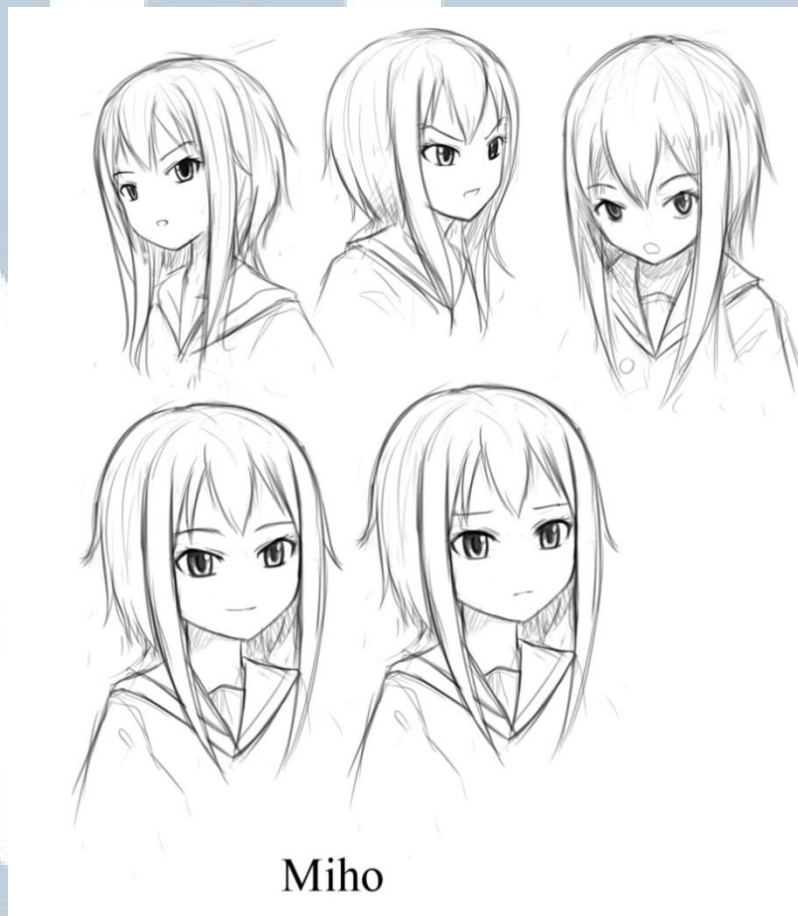


Gambar 3.20. Konstruksi Animasi Botun

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

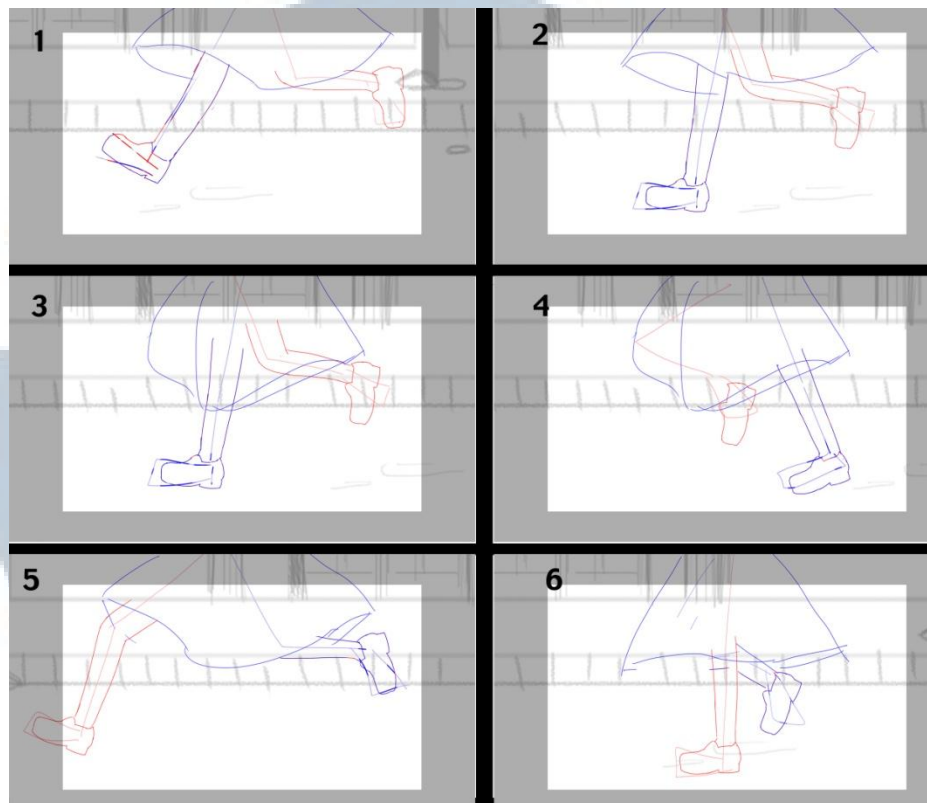
3.4.2. Karakter Miho

Miho memiliki karakteristik yang tegar dan dingin. Miho tidak terlalu peduli dengan sekitarnya karena dia termasuk karakter yang *self-centered*. Motif dari karakter ini adalah untuk tetap bertahan hidup dengan cara apapun. Miho adalah seorang yatim piatu yang berokupasi sebagai pencuri.



Gambar 3.21. Expression Sheet Miho

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

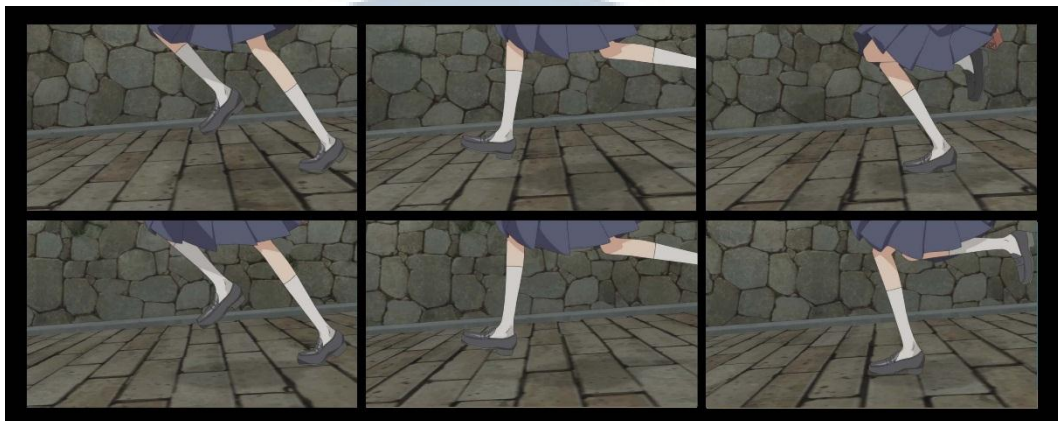


Gambar 3.22. Miho Berlari

Dalam adegan ini, Miho sedang berlari. Selayaknya *realistic*, gerakan Miho tidak terlalu dilebih-lebihkan. Karena Miho memakai atribut rok, penulis menganimasikan Miho secara bertahap, mulai dari animasi kaki berlari yang lalu disertai dengan roknya. Gerakan rok pada animasi ini diberi jeda beberapa *frame* sampai rok tersebut jatuh mengenai kaki Miho. (*overlapping action*)

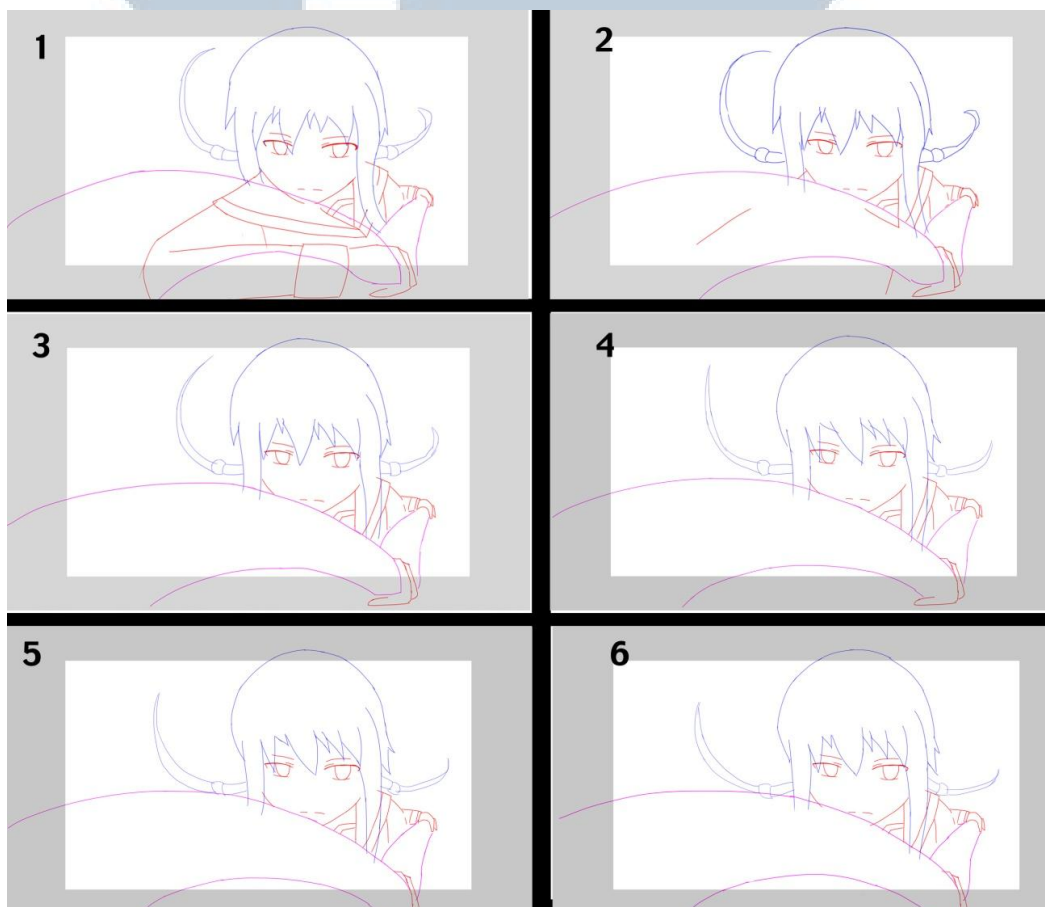
Penulis juga mencari referensi untuk gerakan yang dirancang.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.23. Referensi Berlari *Realistic*
(Gen'ei o Kakeru Taiyou - Il Sole Penetra le Illusioni, 2013)

Dalam adegan ini Miho sedang menarik Botun (adegan *slow motion*). Miho menarik Botun karena Miho mengira Botun akan melaporkannya kepada polisi.



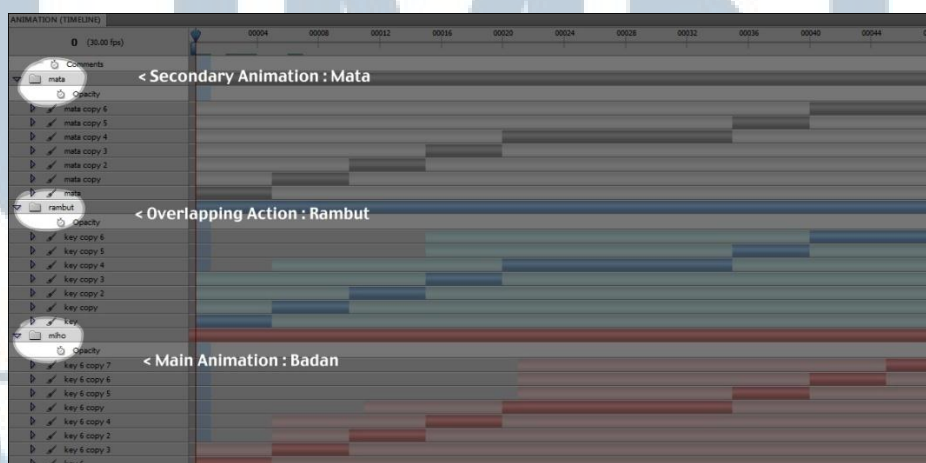
Gambar 3.24. Miho Menarik Syal Botun

Disini Miho berusaha mengintimidasi Botun dengan tatapan yang tajam. Karena bersifat *realistic*, penggambaran Miho tetap konsisten.



Gambar 3.25. Referensi Expresi Dingin (Shingeki no Kyojin,2013)

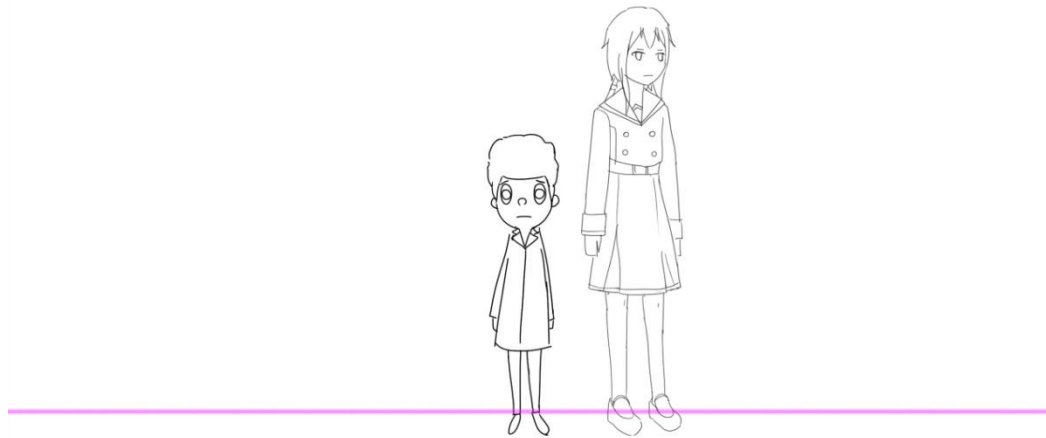
Berbeda dengan Botun, Miho memiliki tingkat animasi yang lebih kompleks karena tidak dapat melakukan simplifikasi dan melebih-lebihkan distorsi tubuh. Tubuh Miho cenderung lebih proporsional dibandingkan Botun. Berikut adalah konstruksi animasi Miho.



Gambar 3.26. Konstruksi Animasi Miho

3.4.3. *Lining dan Clean up*

Dalam proses *lining* untuk membedakan *stylized* dan *realistic*, ketebalan garis dari masing-masing karakter akan dibedakan. Untuk *Stylized* ukuran line adalah 6 px. Sedangkan untuk *realistic* akan diberikan 3 px. Berikut adalah hasil *lining* dari masing-masing karakter.



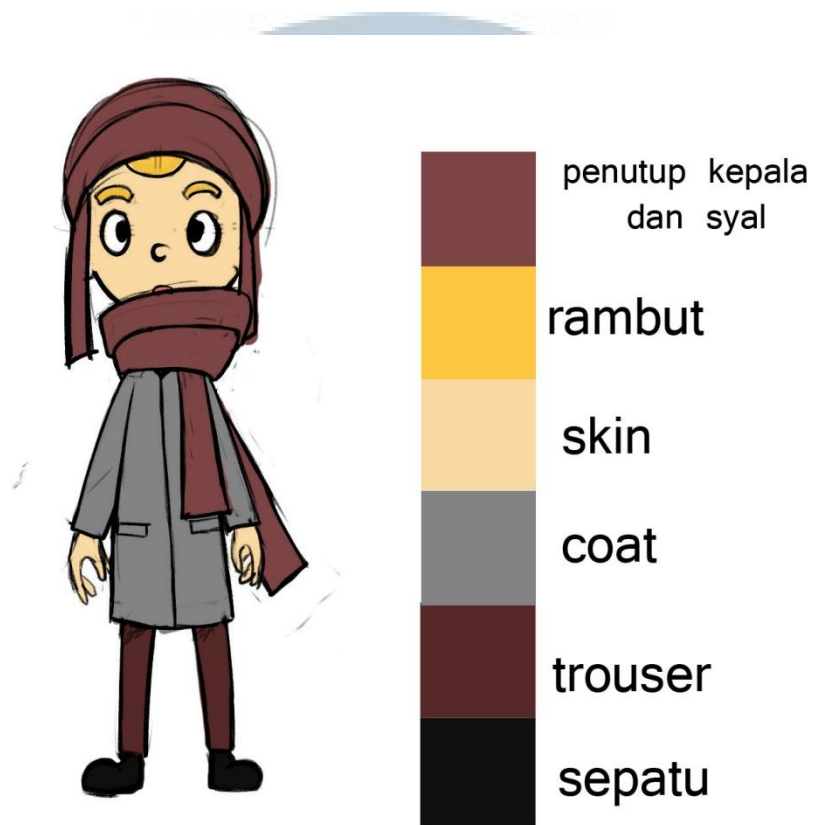
Gambar 3.27. *Lining Botun dan Miho*

3.5. *Animation Post-production*

Dalam proses post-produksi penulis membersihkan animasi yang sudah dibuat dan diberi warna. Tahapan ini adalah tahapan mempersiapkan animasi untuk proses *compositing*.

3.5.1. *Coloring*

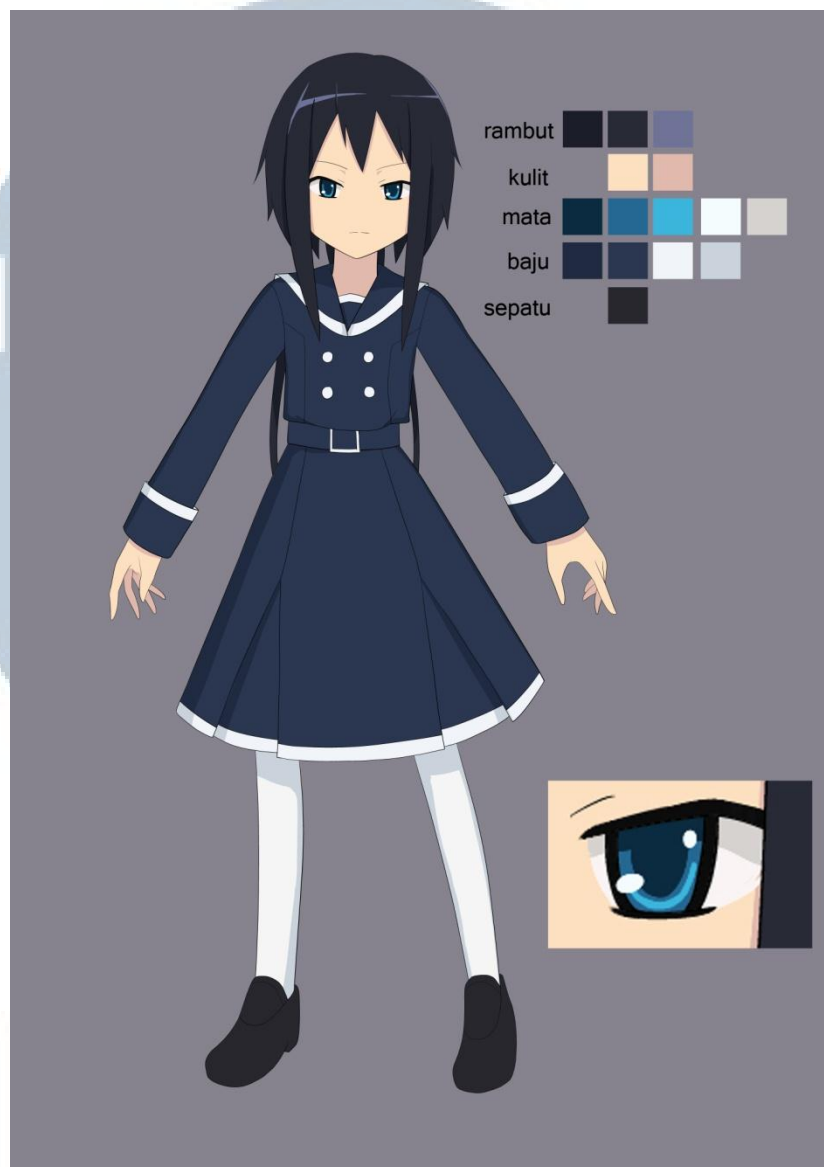
Setelah dibuatnya *Lining*, karakter diberi warna sesuai dengan *color swatch* yang sudah ditentukan oleh *character designer*. berikut adalah *color swatch* masing-masing karakter.



note: mata warna hitam dan putih

Gambar 3.28. Botun Color Chart
(Leonardi, 2013)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.29. Miho Color Chart
(Leonardi, 2013)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Penulis mengikuti arah pewarnaan yang sudah ditetapkan. Disini penulis tidak melakukan pengubahan warna. Berikut adalah hasil pewarnaan dalam adegan animasi.



Gambar 3.30. Contoh Hasil Pewarnaan Karakter Miho

Dalam pewarnaan karakter Botun, warna dapat berperan sebagai garis aksi yang merepresentasikan gerakan yang dinamis. Warna yang digunakan adalah warna yang mendasari atribut gerakan tersebut (*stylized*).



Gambar 3.31. Contoh Warna Sebagai Garis Aksi

Seperti contoh gerakan botun yang sebelumnya, warna yang dipakai sebagai garis aksi adalah bagian warna mata botun. Dalam video 30fps akan terlihat bahwa Botun sedang melakukan gerakan yang dinamis.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA