

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **3.1. DESKRIPSI KARYA**

Animasi Wishing merupakan film animasi 2D yang diproduksi oleh Lilith production dengan metode pembuatan frame by frame dengan durasi 7 menit. Film animasi Wishing star memiliki tema petualangan dengan latar belakang fantasi yang bercerita tentang petualangan dan persahabatan. Animasi wishing Star.

Film animasi wishing star menceritakan tentang perjalanan seorang remaja yang bernama Djata yang pergi ke telaga bintang untuk mengambil air ajaib untuk menyembuhkan penyakit ayahnya. Perjalanan ini bukan hanya bertujuan untuk mengambil air ajaib namun juga bertujuan untuk mengubah sifat dari tokoh Djata yang sebelumnya manja menjadi lebih mandiri dan pemberani.

#### **3.2. KONSEP KARYA**

Pembuatan animasi wishing star memiliki latar belakang untuk membuat animasi yang dapat menceritakan sebuah perjuangan dari karakter utama untuk menyelesaikan masalah yang sedang dia hadapi. Pada awalnya Lilith production mengusung animasi dengan cerita yang berjudul Dog Soup yang bercerita tentang perjuangan seekor anjing yang ingin melarikan diri dari penculik yang akan memasaknya menjadi soup. Namun setelah menerima banyak masukan akhirnya project film animasi yang bernama dog soup itu pun akhirnya dibatalkan karna cerita yang dibawakan cukup kontroversial dan dinilai kurang cocok untuk dibawakan.

Setelah itu munculah ide untuk membuat cerita Wsihing star dikarenakan dapat menceritakan tema yang sama dengan cerita yang berbeda. Awalmnya alur cerita dalam animasi Wishing star berkembang dari cerita tentang hubungan antara ayah dan anak, dimana seorang anak berusaha untuk mencari obat untuk ayahnya. Kemudian setelah mendapatkan berbagai macam masukan cerita kembali dikembangkan dengan menambahkan unsur *fantasi* serta teori *heros journey* Dalam ceritanya.

Animasi Wishing star juga pada awalnya ingin mengambil latar belakang dunia nyata tentang kehidupan masyarakat suku Dayak yang tinggal di desa terpencil di tengah hutan Kalimantan. Namun dikarenakan sulitnya dalam penentuan latar waktu pada animasi dimana cukup sulit untuk menemukan sumber tertulis tentang kehidupan detail masyarakat Dayak sebelum masa penjajahan Belanda, serta banyaknya bagian cerita yang tidak sesuai dengan realita di dunia nyata maka diputuskan bahwa animasi akan menggunakan latar dunia fantasi namun tetap mempertahankan beberapa unsur masyarakat adat.

Animasi Wishing Star akan menjadi animasi 2D dengan metode animasi *frame by frame* alasannya adalah Lilith production sebagai produsen film animasi Wishing Star ingin menghadirkan animasi yang memiliki *artstyle* tersendiri. Selain itu animasi 2D dengan teknik pembuatan *frame by frame* juga dinilai dapat membuat gerakan karakter pada animasi menjadi lebih beragam dan tidak kaku jika dibandingkan dengan animasi 2D dengan teknik *puppet*.

Karakter atau tokoh utama bernama Djata memiliki sifat atau 3D karakter yang manja dan acuh tak acuh. Demi mengubah sifatnya tersebut ayahnya Simpei yang sedang sakit bekerja sama dengan tabibnya agar mau meyakinkan Djata untuk mencari air ajaib yang dapat menyembuhkan Simpei. Simpei berharap dengan perjalanan yang akan dilalui Djata nantinya dia dapat mengubah kepribadiannya menjadi lebih baik. Karakter lain yang ada dalam cerita Wishing Star adalah Bahari yang merupakan siluman serigala yang akan membantu perjalanan Djata serta seekor ular raksasa penjaga telaga yang merupakan karakter antagonis dalam cerita animasi Wishing Star.

Treatment cerita dalam animasi Wishing Star pada awalnya adalah seorang anak harus selalu dapat membantu ayahnya, namun setelah melakukan beberapa diskusi akhirnya Treatment diubah menjadi walaupun sesulit apapun tantangan yang ada namun harus terus dihadapi dengan berani.

*Artsyle* yang digunakan oleh Lilith production adalah penggunaan *line art* yang tipis dengan *brush* ukuran lima dalam Toon Boom Harmony. Pemilihan *line art* yang

tipis ini terinspirasi dari film animasi pendek yang berjudul “blood bound” karya Lyly Hoang di youtube untuk Calarts serta penggunaan warna akan menjadikan film animasi pendek “Resilience” sebagai referensi.

### 3.3. TAHAPAN KERJA

#### 1. Pra produksi:

##### a. Ide cerita

Animasi Wishing Star pada awalnya terinspirasi dari cerita tentang seorang anak yang sangat menyayangi ayahnya dan ingin mencarikan obat untuk ayahnya yang sedang sakit. Mengingat kalau salah satu syarat pembuatan animasi tugas akhir adalah menambahkan unsur kearifan lokal maka pada awalnya diputuskan kalau animasi Wishing Star akan mengambil latar belakang suku Dayak didunia nyata, dengan latar waktu abad delapan belas. Namun dikarenakan sulitnya informasi tertulis tentang kehidupan suku Dayak di abad kedelapan belas maka diputuskan bahwa latar belakang lokasi dan waktu akan mengambil latar waktu didunia fantasi.

##### b. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengumpulkan informasi tentang kondisi geografi hutan Kalimantan serta ekologi dari hutan Kalimantan melalui artikel tertulis terutama journal. Selain secara ekologi observasi juga dilakukan untuk meneliti kehidupan suku Dayak seperti adat istiadat, pernak-pernik kesenian, rumah adat, cara hidup dan lain sebagainya.

Dari sisi penggunaan warna banyak adegan yang akan menggunakan warna *color palette* gelap pada animasi wishing star karena sebagian besar latar belakang waktu dari film animasi ini berseting waktu pada malam hari. Berikut ini adalah shoot dari animasi lain yang digunakan oleh penulis sebagai referensi untuk menyusun warna *color palette*.



Gambar 2.8 shoot animasi resilience saat malam

(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=F1QRZki3zb8>)



Gambar 2.9 shoot animasi caurage the cowardly dog saat malam

(Sumber: <https://cutewallpaper.org/28x/fkj6ob0vl/2574030929.html>)

#### c. Studi Pustaka

Sesuai dengan judul laporan ini. Dalam penentuan *color palette* dalam film animasi *Wishing Star*. Penulis memilih teori *color harmony* berdasarkan pandangan Johann Wolfgang von Goethe yang menghubungkan theory *color harmony* dengan aspek psikologis. Johann Wolfgang von Goethe sendiri merupakan seniman asal Jerman yang hidup pada tahun 1749 sampai 1832.

#### d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Dari segi teknis animation menggunakan aplikasi Toon Boom Harmony. Namun dari segi perancangan atau pembuatan background, background dibuat

dengan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop. Dalam proses pembuatan animasi, kendala yang ditemui adalah penggunaan aplikasi toonboom harmony yang pengoprasian beberapa toolsnya berbeda dengan adobe photoshop. Selain itu proses pembuatan lighting pada toon bomom harmony juga harus menghubungkan tool light position pada node view. berbeda dengan Adobe Pothoshop yang dapat membuat lighting hanya dengan menggunakan pentool.

## 2. Produksi:

Produksi dibagi dengan beberapa bagian. Ada tiga hal yang dilakukan saat tahap produksi.

Pertama mengerjakan animation, termasuk proses keyframe dan inbetween. *Storyboard* yang akan digunakan sebagai acuan untuk membuat animasi akan dibagi menjadi tiga sesuai dengan jumlah anggota team Lilith production. Setiap anggota memiliki tanggung jawab untuk mengerjakan scene yang sudah dibagikan sesuai dengan kesepakatan.

Kemudian bagian *voice* atau mengisi suara. Tidak berbeda jauh dengan tahap animation. Setiap anggota team Lilith Production akan menjadi *Voice Actors* sesuai dengan kesepakatan yang sudah dibuat.

bagian selanjutnya adalah pembuatan background yang akan digunakan dalam animasi *Wishing Star*.

Bagian yang keempat adalah Sound effect dimana sound effect yang nanti akan digunakan untuk animation *Wishing Star* akan dikumpulkan untuk nantinya akan digabungkan dengan video animasi ditahap pascaproduction.

## 3. Pascaproduksi:

Proses pasca produksi dimulai setelah tahap produksi atau animation selesai. Semua scene dan shoot sudah selesai di animate akan digabungkan dan ditambahkan sound effect serta suara voice acting yang sudah dibuat sebelumnya.