



### **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

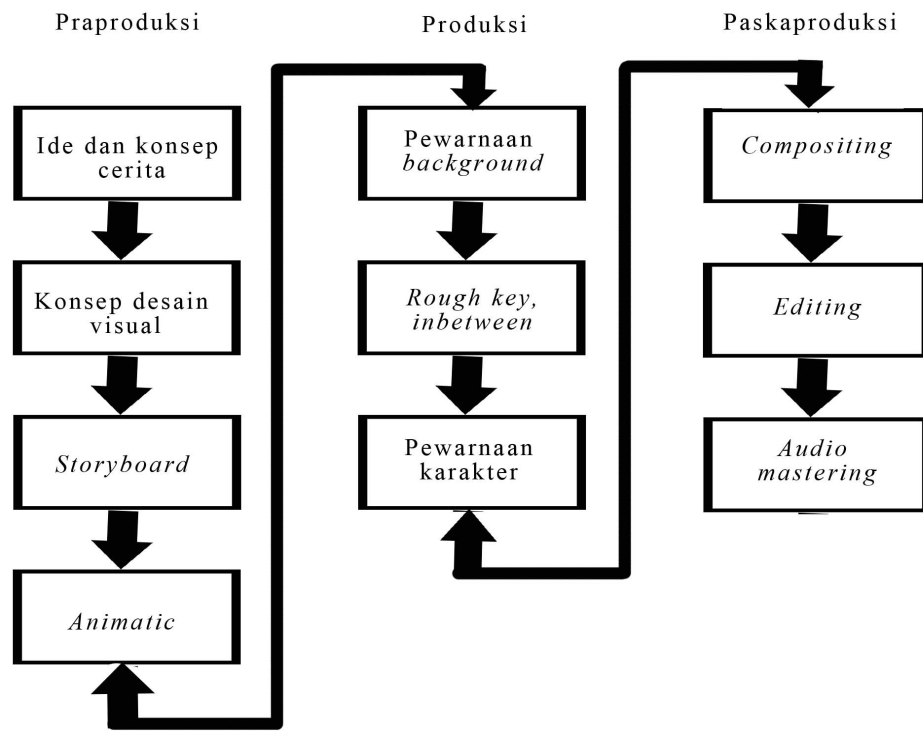
### METODOLOGI

#### 3.1. Gambaran Umum Proyek

Penulis membuat suatu proyek film animasi dua dimensi yang berjudul “TAPIS BERSERI” berdurasi sekitar dua menit. Dalam proyek ini penulis berfokus pada perancangan *background*, dengan pengambilan lokasi di kota Bandar Lampung yang menjadi dasar visualisasi dari *background* dalam film animasi Tapis Berseri.

Kota Bandar Lampung adalah ibu kota dari provinsi Lampung. Sebagai salah satu kota berkembang, bangunan dan penataan kota belum sepenuhnya terpengaruh oleh modernisasi sehingga banyak bangunan baru dibangun, tetapi masih menerapkan adat budaya Lampung dengan mengambil corak dari tapis dan siger. Hal ini menuntut penulis untuk mereka ulang visualisasi kota Bandar Lampung menjadi semi realis dalam bentuk *background* animasi dua dimensi agar sesuai dengan cerita yang diangkat.

Dalam proyek ini penulis tidak hanya bertanggung jawab terhadap keseluruhan *background* namun, penulis juga berperan dalam proses praproduksi sampai paska produksi. Untuk memproduksi animasi terdapat tiga tahapan proses yakni praproduksi, produksi, dan paska produksi. Di bawah ini merupakan diagram proses pembuatan film animasi dua dimensi “Tapis Berseri”



### 3.1.1. Sinopsis Cerita

“TAPIS BERSERI” adalah slogan dari pemerintah provinsi Lampung untuk mengajak masyarakatnya menjaga keindahan provinsi Lampung. Cerita dibuat berdasarkan masalah sosial yang tidak kunjung henti yakni sampah yang seringkali membuat masalah dalam proses perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup. Cerita pun dikaitkan dengan fenomena yang dewasa ini marak terjadi di Indonesia yaitu penemuan teknologi canggih yang digarap oleh generasi muda. Film animasi dua dimensi ini menceritakan seorang pemuda yang ingin membuat kota Bandar Lampung menjadi bersih dari sampah menggunakan pengetahuan yang dimilikinya.

Pemuda ini seorang wirausahawan daur ulang sampah. Hidup sebatang kara dan memiliki tanaman kesayangan bunga ashar salah satu flora khas

Lampung. Kesehariannya ia bekerja memungut barang rongsokan di jalan-jalan kota Lampung. Konflik cerita berawal dari tanaman kesayangannya layu ditambah kebiasaan masyarakat membuang sampah sembarangan, hal ini membuat pemuda menjadi gerah dengan kondisi tersebut. Karena kebiasaan masyarakat membuang sampah sembarangan, lama-kelamaan sampah menjadi menumpuk mengotori lingkungan kota, dan tanaman kesayangan milik pemuda menjadi layu terkalahkan lingkungan yang kotor.

Kondisi tersebut mendorong sang pemuda untuk membuat sebuah mobil pengolah sampah yang dapat membersihkan kotanya. Rencana untuk membersihkan kota Bandar Lampung tidak begitu saja berjalan lancar, karena ia ditilang oleh seorang aparat kepolisian yang mencegatnya di jalan. Namun ia berhasil menyakinkan polisi dengan menunjukkan SIM dan surat dokumen. Pada akhirnya kota Lampung menjadi bersih dan asri seperti slogannya kota tapis berseri.

### **3.2. Konsep**

Praproduksi merupakan tahap awal untuk membuat sebuah konsep dasar yang bertujuan merencanakan sebuah perancangan yang akan dibuat. Konsep dasar dari Tapis Berseri adalah mengaplikasikan budaya Lampung dalam pembuatan background animasi dua dimensi.

Penulis menggunakan metode pengumpulan data sekunder dan primer dengan melakukan studi literatur dan observasi yang berhubungan dengan pembuatan *background* animasi dua dimensi. Penempatan *background*

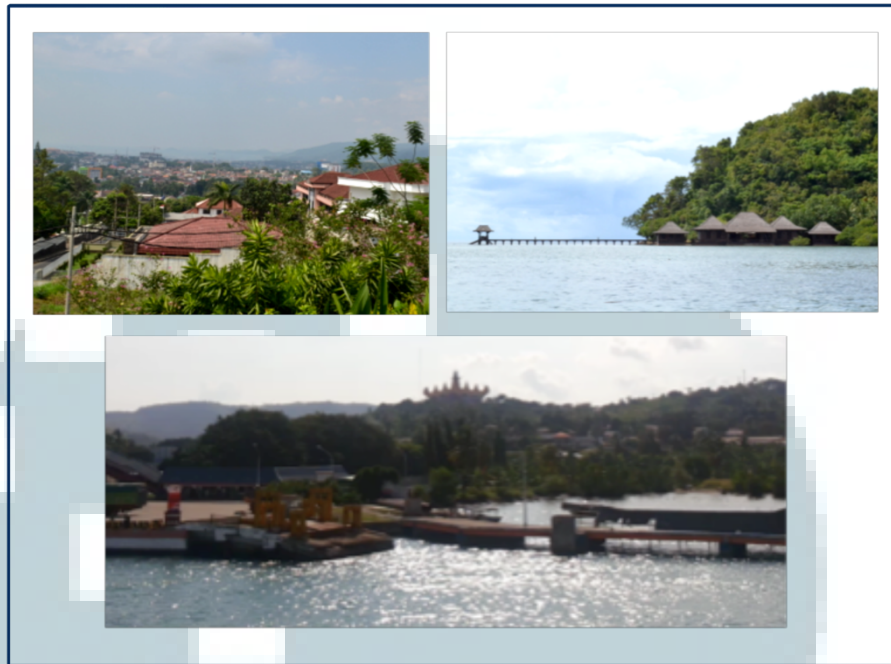


menggambarkan suasana lokasi di kota Bandar Lampung karena dari segi bangunannya masih menggunakan budaya tradisional, hal ini yang membuat kota Bandar Lampung mempunyai khas lokal dengan menempatkan banyak ragam hias dalam ornament bangunannya.



Gambar 3.1. Bangunan kota Bandar Lampung

Propinsi Lampung berada di ujung selatan Pulau Sumatra, secara geografis kota Bandar Lampung dikelilingi oleh gunung, perbukitan, laut dan dapat disinggahi dari berbagai arah seperti dari Pulau Jawa, Lautan Hindia, Selat Malaka, dan Sumatra Selatan.



Gambar 3.2.Geografis kota Bandar Lampung

Latar belakang cerita dalam film animasi dua dimensi yang penulis rancang mengambil permasalahan yang sedang di terjadi pada kota Bandar Lampung mengenai masalah lingkungan hidup yaitu sampah. Menurut penelitian Rensa Susanto (2016) bahwa jumlah produksi sampah di Lampung yang dihasilkan per orang di wilayah penelitian rata-rata sebesar 0,5 kg/org/hari, atau jika dihitung dari jumlah penduduk pada wilayah studi yang berjumlah 1.941 jiwa maka didapat total produksi sampah rata-rata sebesar 970,5 kg/orang/hari, dengan meningkatnya produksi sampah di Lampung mengakibatkan masyarakat yang tinggal di permukiman atas air langsung membuang di laut, sedangkan masyarakat yang tinggal di daratan meletakkan sampah di pinggir jalan untuk dibakar atau ditimbun, dan beberapa dari mereka ada yang membuang langsung

ke sungai hal ini dikarenakan fasilitas tempat pembuangan sampah yang sangat terbatas mereka sehingga sampah menjadi menumpuk dan berserakan.



Gambar 3.3. Sampah di kota Bandar Lampung

Hal ini sangat disayangkan karena pada tahun 1995 sampai tahun 2009 Kota Bandar Lampung mendapat penghargaan adipura sebanyak empat kali berturut-turut sehingga dijuluki kota Tapis Berseri. Maka dari itu untuk menggambarkan kota Bandar Lampung yang dapat kembali bersih dari sampah penulis memberi judul film “Tapis Berseri”.



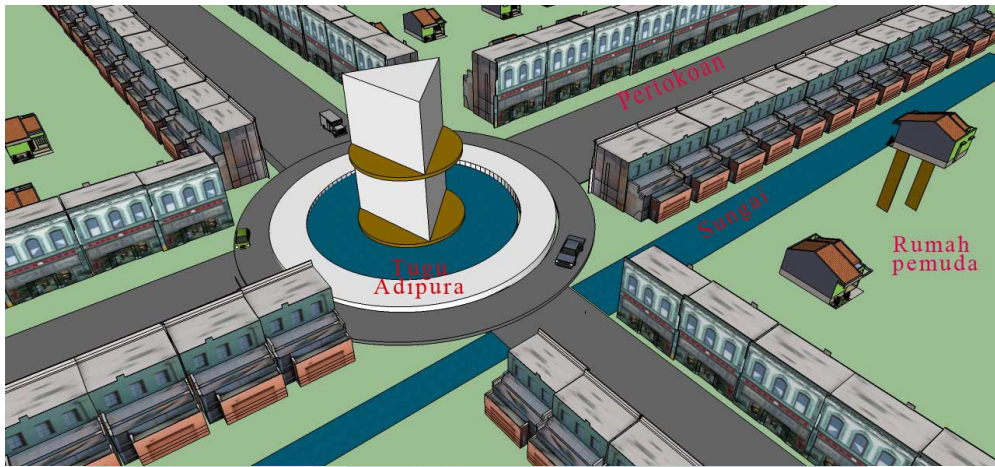
Gambar 3.4. Kota Tapis Berseri

### 3.2.1. Konsep Desain *Background*

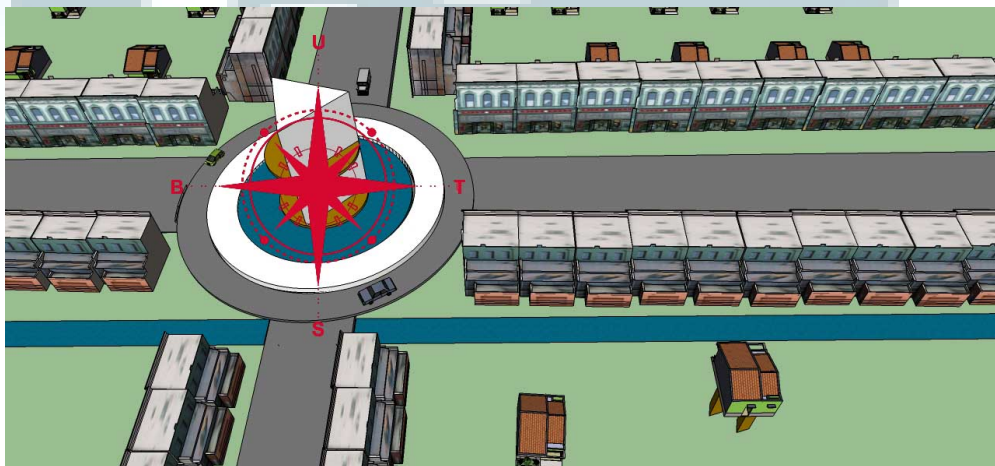
Penulis melakukan observasi jumlah lokasi yang akan divisualisasikan kedalam film “Tapis Berseri”, kemudian penulis mengumpulkan berbagai foto di kota Bandar Lampung sebagai referensi yang akan didesain menjadi semi realis. Terdapat tujuh *background* yang akan ditampilkan yakni tugu adipura, sungai, jalan kota, pemandangan kota, rumah karakter utama, gudang.

Tahap selanjutnya membuat sketsa dari referensi kota Bandar Lampung. Pada proses sketsa harus diperhatikan perspektif dari bentuk objek pada *background*. Sketsa adalah gambaran awal yang digunakan sebagai kerangka pada objek yang digambar. Berikut gambar peta yang menjelaskan tata letak lokasi dan arah mata angin untuk mengetahui arah datang cahaya dari *background* yang akan divisualisasikan.






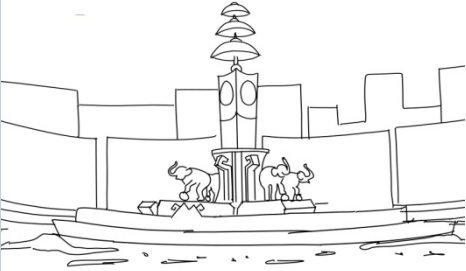
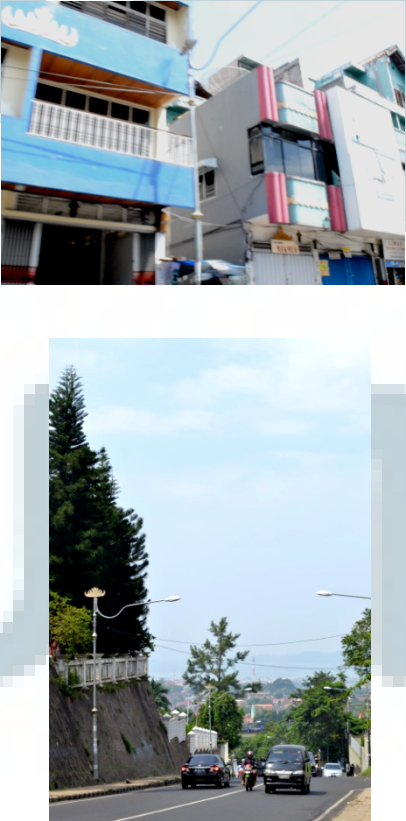
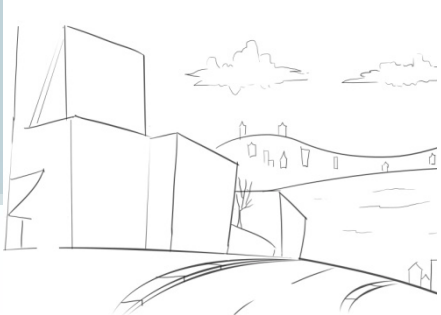
Gambar 3.5. Peta *Background* “Tapis Berseri”





Gambar 3.6. Arah Datang Cahaya “Tapis Berseri”

U M N

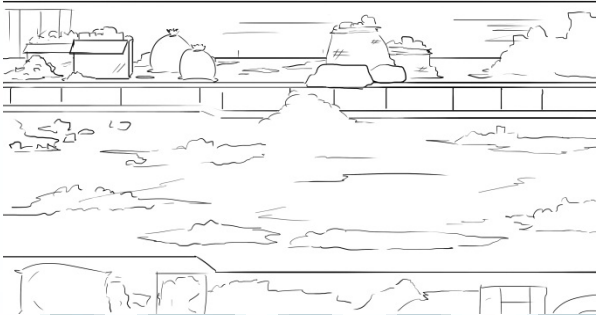
Tabel 3.1. Lokasi yang akan divisualisasikan

Lokasi	Foto	Sketsa
Tugu Adipura		
Pertokoan		

<p>Menara Siger</p>		
-------------------------	---	--

Beberapa *background* seperti rumah pemuda, bengkel, dan sungai didesain berdasarkan rancangan penulis yang tetap menerapkan budaya Lampung.

Tabel 3.2. Lokasi yang Divisualisasikan

Lokasi	Sketsa
<p>Sungai</p>	 <p>Sungai yang menggambarkan kondisi sungai di kota Bandar Lampung yang penuh sampah akibat dari banyaknya masyarakat yang membuang sampah ke sungai. Penulis mengambil lokasi tersebut karena sungai sebagai simbol indikator kebersihan suatu daerah.</p>

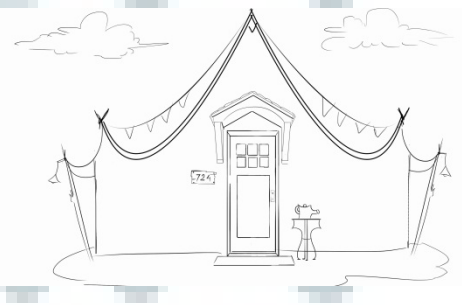
Halaman rumah pemuda



Dari gambar tersebut penulis ingin menginformasi penggambaran kondisi rumah pemuda secara menyeluruh yang bekerja sebagai daur ulang sampah. Lokasi rumah pemuda terletak di belakang pertokoan dan sungai, seperti terlihat pada peta.




Rumah pemuda



Rumah pemuda menggambarkan rumah adat Lampung yang menyerupai rumah panggung. Didesain dengan meletakkan pohon sebagai penyanggah untuk mendukung jalan cerita dalam film.



Bengkel	 <p>Lokasi bengkel terletak di dekat rumah pemuda, suasana interior dari bengkel menggambarkan dari seorang pemuda yang memiliki keahlian dibidang mekanik.</p>
---------	---

### 3.2.2. Konsep Desain Karakter

Terdapat tiga karakter dalam film “Tapis Berseri” yakni pemuda, polisi dan tikus. Berikut penjelasan dari karakter dalam film “Tapis Berseri”

#### 1. Pemuda

Pemeran utama adalah pemuda yang merupakan seorang pengusaha daur ulang sampah yang mempunyai keahlian khusus. Usianya berkisar 28 tahun. Secara psikologis ia merupakan pekerja keras, cerdas, dan optimis.



Gambar 3.7. Karakter pemuda “Tapis Berseri

## 2. Polisi

Polisi sebagai aparat pemerintah yang menertibkan lalu lintas, secara psikologis digambarkan tegas dan kaku.



Gambar 3.8. Karakter polisi “Tapis Berseri”

## 3. Tikus

Tikus berperan untuk mendukung suasana kota penuh sampah. Pada adegan kota Lampung yang penuh dengan sampah, bentuk fisik tikus terlihat gendut dan setelah kota bersih Si tikus berubah menjadi kurus.



Gambar 3.9. Karakter tikus “Tapis Berseri”

### 3.2.3. *Storyboard dan Animatic*



Gambar 3.10. *Storyboard* “Tapis Berseri”

Pembuatan *storyboard* “Tapis Berseri” terdapat 21 *scene* dengan *animatic* berdurasi kurang lebih 1 menit 58 detik. Pembukaan pada *scene* satu sampai empat, kemudian *scene* selanjutnya cerita dimulai dari pemuda yang keluar dari rumahnya untuk memulai aktivitas. Di *scene* sepuluh mulai terjadi konflik dan pada *scene* delapan belas bagian penutup sekaligus bagian dari *credit*.

### **3.3. Produksi**

Pada tahap produksi dalam pembuatan *background* sudah terlihat secara detail bentuk visualnya dan pemberian warna yang dapat membandingkan suasana kotor dan bersih.

#### **3.3.1. Pewarnaan *Background***

Menentukan warna yang akan diberikan pada objek dalam *background*, sebelum memberikan warna pada objek, penulis terlebih dahulu membuat palet warna pada objek. Proses selanjutnya dengan memberikan *shading* agar objek terkesan mempunyai kedalaman atau dimensi dan memberikan refleksi cahaya. Proses ini juga dilakukan untuk mempertajam *shadow* dan *highlight*, dalam proses *shading* sekaligus memberikan tekstur.



Gambar 3.11.Tugu Adipura

Gambar di atas adalah bentuk asli dari kondisi tugu adipura, yang secara fisik bangunan terdapat payung agung, gajah, dan ukiran dari corak kain tapis dengan latar belakang yang dipenuhi oleh papan iklan dan pertokoan. Supaya *background* tidak dipenuhi dengan tulisan dari papan iklan penulis memvisualisasikannya dengan menambahkan rumah adat dari berbagai kabupaten di Lampung dan perbukitan dengan pemukiman warga.

UMMN



Gambar 3.12. Tugu Adipura “Tapis Berseri”

1. Warna bersih

Penempatan *tone* warna yang cerah menggambarkan suasana yang bersih dan warna dingin seperti biru yang melambangkan kesejukan. Penulis membandingkan beberapa warna ke dalam tugu adipura untuk menyimpulkan warna yang sesuai dengan suasana kota bersih.



Gambar 3.13. Tugu Adipura Warna Bersih

## 2. Warna Kotor

Pewarnaan kotor pada bangunan menggunakan warna seperti coklat dan abu-abu karena warna tersebut sesuai untuk menunjukkan warna yang kusam yang penuh dengan kotoran.



Gambar 3.14. Tugu Adipura warna kotor



### 3.3.2. Ragam Hias Lampung pada *Background*

Dalam penataan bangunan terdapat tatanan nilai budaya dengan berbagai corak dan ragam hias khas lokal dan berikut beberapa hasil survei.



UMMN



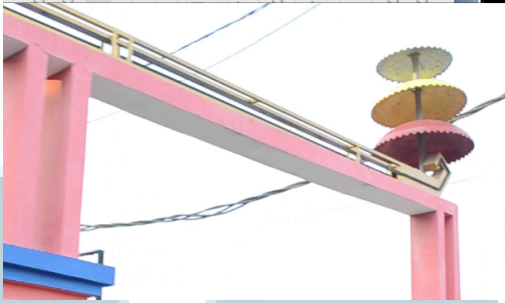

Tabel 3.3. Ragam Hias Lampung

Nama	Foto
Siger	 <p data-bbox="427 882 1369 1061">Ornament siger biasanya banyak digunakan pada bangunan pertokoan, gedung pemerintah, perkantoran, sekolah dan gapura hal ini dilakukan untuk menandakan simbol identitas masyarakat Lampung.</p>
Perahu (tapis)	 <p data-bbox="427 1576 1369 1688">Ragam hias perahu merupakan motif yang sering digunakan disetiap bangunan rumah, gapura, dan lain-lain.</p>



<p>Bentuk manusia (tapis)</p>	  <p>Ragam hias manusia bentuknya bermacam-macam seperti manusia bertanduk dan manusia sedang menaiki perahu.</p>

UMMN

<p>Payung agung</p>	 <p>Pada umumnya ragam hias payung agung digunakan di pintu masuk rumah atau gapura, namun ada sebagian bangunan rumah yang menggunakan payung agung pada bagian atap rumah.</p>
<p>Ujung Ander</p>	 <p>Khusus untuk ragam hias ujung ander digunakan pada ujung atap rumah dan pada pilar-pilar bangunan.</p>

Ragam hias budaya Lampung ini akan diimplementasikan kedalam *background* “Tapis Berseri”, dan berikut hasil perancangan yang penulis lakukan :

1. Rumah pemuda

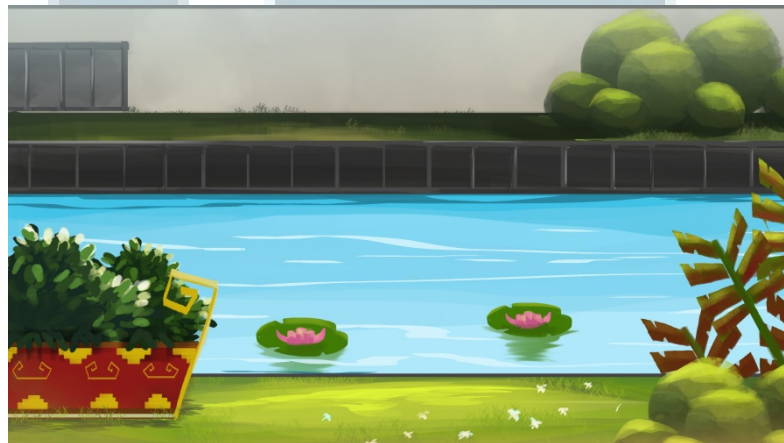
Ragam hias yang digunakan pada rumah pemuda adalah terdapat ujung-ujung pada atap. Rumah terbuat dari material kayu disesuaikan dengan rumah tradisional Lampung.



Gambar 3.15. Rumah Pemuda “Tapis Berseri”

## 2. Sungai

Untuk menginformasikan *background* sungai berlokasi di Lampung maka penulis menggambarkan pot bunga dengan ragam hias perahu dan sasab.



Gambar 3.16. Sungai “Tapis Berseri”

### 3. Pertokoan

Sesuai dengan apa yang ada dalam kota Bandar Lampung bahwa pertokoan memasang siger sebagai identitas masyarakat Lampung maka penulis memvisualisasikannya ke dalam *background* yang penulis rancang.



Gambar 3.17. Pertokoan “Tapis Berseri”

#### 3.3.3. Pengaturan Layer

Dalam pembuatan *background* 2D animasi terdapat layer yang harus diperhatikan seperti:

- *Background*

Pada *layer background* yang ditunjukkan pada gambar dibawah adalah pengunungan, awan dan laut, letak layer ini diletakan di bagian paling bawah.



Gambar 3.18. *Layer background* “Tapis Berseri”

- *Midground*

*Layer midground* diletakkan pada posisi di atas *layer background*. Pada gambar dibawah layer ini terdapat pada pertokoan, sampah yang berada di sisi kiri dan jalan.



Gambar 3.19. *Layer midground* “Tapis Berseri”

- *Foreground* adalah bidang yang terlihat paling dekat ketika melihat

suatu objek, layer yang berada pada posisi paling dan letak pada penganimasian karakter di belakang *foreground*.



Gambar 3.20. *Layer foreground* “Tapis Berseri”

- *Register* atau *held cels*

*Register* adalah layer objek yang akan digerakan bersamaan dengan karakter dalam pembuatan animasi dua dimensi. Penulis biasanya membuat *register* bersamaan saat penganimasian karakter. Pada gambar dibawah register ditunjukkan pada sampah-sampah yang berserakan di jalan yang nantinya di dalam cerita akan dipungut oleh karakter pemuda.

U M N



Gambar 3.21. *Layer register* “Tapis Berseri”

#### 3.3.4. Animasi dan Pewarnaan Karakter

Setelah menyelesaikan *background*, proses selanjutnya menganimasikan karakter.

Dalam produksi animasi dua dimensi terdapat beberapa tahap pengerjaan yakni :

- *Rough key*

Dalam pembuatan animasi dua dimensi *rough key* mendefinisikan pose awal dan pose akhir dari setiap *scene*. Pada gambar karakter burung dibawah terlihat jelas dua posisi pada pergerakannya di *frame* 1, 3, 5, 7.





Gambar 3.22. *Rough key*

- *Inbetween*

Untuk menciptakan ilusi gerak tergantung dari berapa jumlah gambar *inbetween* yang dibuat, semakin banyak jumlah gambar semakin lembut gerakan ilusi yang dihasilkan. Karakter burung terbang memiliki tujuh *frame* untuk satu langkah. terdapat satu *inbetween* menghubungkan posisi *key* pertama ke *key* berikutnya. Berarti memerlukan empat belas *frame* untuk menyelesaikan dua langkah dan kembali ke posisi langkah pertama.



Gambar 3.23. *Inbetween*

Proses pewarnaan karakter, penulis mengerjakan melalui *toolbar* yang terdiri dari panel *underlay*, *color art* dan *line art*, berikut penjelasan dan proses



pengerjaan pewarnaan karakter pada *toon boom* sebagai contoh penulis mengambil pengaimasian burung yang terdapat pada *scene* 21.

- *Underlay*

Menyiapkan palet warna terlebih dahulu kemudian pengerjaan pertama yang dilakukan pewarnaan karakter pada panel *underlay* yang berfungsi mewarnai karakter secara keseluruhan. Kesulitan pewarnaan *underlay* tidak boleh terdapat warna yang transparan sehingga sebelumnya pada proses *clean up inbetween* harus rapih dan garis satu sama lain harus saling tertutup.



Gambar 3.24. Pewarnaan pada panel *underlay* “Tapis Berseri”

- *Color Art*

Pewarnaan pada panel *color art* berfungsi memberi *shading* pada karakter yang terdiri dari *shadow*. Hal yang harus diperhatikan jika pada panel *underlay* tidak diwarnai maka warna pada panel *color art* tidak muncul.



Gambar 3.25. Pewarnaan pada panel *color art* “Tapis Berseri”

- *Line Art*

Pada panel *line art* terdapat garis *shadow* berwarna biru berfungsi mempermudah saat pewarnaan pada panel *color art*. Setelah menyelesaikan pengerjaan pada panel *color art* dan *underly*, *opacity* pada garis *shadow* yang terdapat di menu *palette* diturunkan.



Gambar 3.26. *Panel line art* “Tapis Berseri”

Di tahap akhir yakni paska produksi penulis mengcompositing dari keseluruhan *scene* yang telah digarap, mengatur kembali kecepatan dari penganimasian yang telah dibuat. Kemudian ketahap editing yang merupakan bagian dari *color correction*, mengatur kembali *tone* warna dari *scene* sebelumnya sehingga warna sesuai dan selaras. Di tahap terakhir audio mastering, karena di dalam film karakter tidak melakukan dialog maka hanya perlu penambahan *sound effect*.