

BAB III

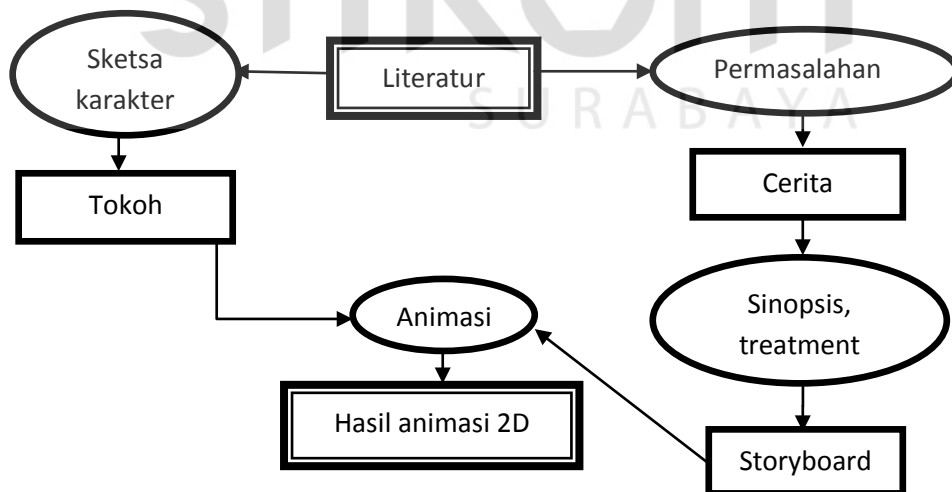
METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

Dalam bab ini akan dijelaskan metode dan teknik yang digunakan dalam pembuatan film animasi ini.

3.1 Metodologi

Multimedia sebagai ilmu yang merupakan gabungan dari beberapa ilmu seni yang sudah ada, tergolong disiplin ilmu yang baru. Maka dari itu metode pembuatan Tugas Akhir ini merupakan gabungan dari ilmu-ilmu yang sudah ada tersebut.

Dalam Tugas Akhir ini proses pembuatan difokuskan pada pengembangan ide cerita dan karakter. Bagan proses pengembangan film animasi ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Bagan pengembangan film animasi 2D

Ide cerita berawal dari literatur sejarah tentang tukang pos. Pada mulanya masih banyak masyarakat yang mengandalkan tukang pos sebagai media

perantara komunikasi jarak jauh. Namun sejalan dengan perkembangan zaman dan teknologi, jasa tukang pos sudah mulai sedikit digunakan. Masyarakat saat ini, terutama anak-anak, menjadi tidak terlalu mengenal pekerjaan tukang pos karena banyaknya alat dan fasilitas canggih yang memungkinkan komunikasi jarak jauh. Maka dari itu kehidupan tentang tukang pos kembali dihidupkan melalui film animasi ini.

Setelah ide cerita dan permasalahan didapat, tahap selanjutnya adalah menyusun cerita. Sinopsis cerita pun mulai dibentuk. Kemudian *treatment* dibuat untuk membuat jalan cerita, dari *setting* tempat dan waktu, menjadi lebih jelas. Disamping membuat sinopsis cerita dan *treatment*, sketsa karakter juga dibuat berdasarkan cerita. *Storyboard* kemudian dibuat berdasarkan *treatment* untuk mendapatkan sudut pengambilan gambar yang sesuai pada setiap *scene*.

Setelah tahap pra-produksi yang meliputi pembuatan cerita hingga *storyboard* selesai, tahap produksi mulai dikerjakan. Karakter yang telah dibuat mulai dianimasikan menjadi sebuah *scene* animasi yang sesuai dengan *storyboard*.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, beberapa sumber buku dan literatur digunakan sebagai dasar penguat. Berikut adalah sumber buku dan literatur yang digunakan:

1. Ajarkanlah Mereka Melakukan: Kumpulan Karangan Seputar Pendidikan Agama Kristen oleh Cleement Suleeman dan Andar Ismail yang menjelaskan tentang karakteristik sifat anak-anak pada rentang usia 7 sampai 11 tahun.
2. *Adolescence: Perkembangan Remaja* oleh John W. Santrock yang menjelaskan tentang teori Piaget, seorang psikolog terkenal dari Swiss.

3. *Exploring Character Design* oleh Kevin Hedgpeth dan Stephen Missal yang menjelaskan desain karakter secara keseluruhan.
4. *Exploring Drawing for Animation* oleh Kevin Hedgpeth dan Stephen Missal yang menjelaskan hal-hal penting dari karakter yang perlu diketahui dalam membuat animasi.
5. *How to Coloring Manga – Digital Coloring* dengan Adobe Photohop CS4 oleh Jule Kimui yang menjelaskan tentang jenis teknik pewarnaan *cell shading*.
6. *Menjadi Penulis Skenario Profesional* oleh Sony Set dan Sita Sidharta yang menjelaskan tentang *treatment* dan jenis karakter.
7. *Merancang Film Kartun Kelas Dunia* oleh M. Suyanto yang menjelaskan tentang *storyboard*.
8. *Timing for Animation* oleh Harold Whitaker dan John Halas yang menjelaskan secara rinci proses dan teknik pengaturan waktu dalam pembuatan animasi.

3.2 Existing

3.2.1 Karakter

Untuk memperdalam pemahaman akan model karakter yang sesuai dengan *image* seorang tukang pos, maka dikajilah beberapa karakter tukang pos, diantaranya:

1. Frank The Postman dari film animasi Bod



Gambar 3.2 Frank The Postman

Bod adalah serial film animasi yang dipublikasikan di televisi di UK pada tahun 1975. Dalam film ini terdapat karakter tukang pos yang bernama Frank.

Tabel 3.1 Analisis **karakter Frank The Postman**

<i>Kekurangan</i>	<i>Kelebihan</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk karakter terlalu sederhana. • Seragam karakter berdasarkan bentuk seragam tukang pos luar negeri atau tempat asal pembuat karakter. 	<ul style="list-style-type: none"> • Secara keseluruhan, karakter sudah terlihat seperti tukang pos.

2. Pat dari film animasi Postman Pat



Gambar 3.3 Postman Pat

Karakter tukang pos yang ada pada film animasi Postman Pat. Karakter ini selalu ditemani oleh seekor kucing.

Tabel 3.2 Analisis **karakter Postman Pat**

<i>Kekurangan</i>	<i>Kelebihan</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Seragam yang digunakan berdasarkan bentuk seragam dari tempat asal pembuat karakter. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk karakter lebih menarik.

Berikut ini merupakan analisis SWOT dari kedua karakter film animasi asing tersebut:

Tabel 3.3 Analisis SWOT karakter **Frank The Postman dan Postman Pat**

<i>Analisis SWOT</i>	<i>Frank The Postman</i>	<i>Postman Pat</i>
a. Strength	Kesederhanaan karakter dapat membuat animasi karakter semakin mudah.	Bentuk karakter yang lebih menarik.
b. Weakness	Karakter yang terlalu sederhana tampak kurang menarik.	Karakter yang sedikit kompleks akan membuat proses animasi lebih lama.
c. Opportunity	Karakter dapat diperindah dari segi pewarnaan.	Bentuk karakter dapat dibuat dalam bentuk yang menarik.
d. Threat	Karakter yang terlalu sederhana tidak terlalu menarik minat anak-anak saat ini.	Animasi karakter tidak menjadi “hidup” karena pergerakan masih kaku.

Dari analisis SWOT kedua karakter animasi Bod dan Postman Pat, disimpulkan bahwa karakteristik karakter dapat dibuat berdasarkan tempat asal sang pembuat karakter. Selain itu karakter yang lebih kompleks lebih menarik perhatian anak-anak saat ini.

Berdasarkan analisis tersebut ditarik kesimpulan bahwa untuk menciptakan sebuah karakter tertentu diperlukan sebuah penelitian. Karakter

berdasarkan contoh nyata dapat membuat *image*-nya lebih kental dan lebih dikenal oleh penonton.

3.2.2 Cerita

Cerita yang mengangkat tema “memunculkan kembali yang terlupakan” banyak menghiasai jalan cerita dalam sebuah film. Cerita tersebut mengingatkan penonton kembali akan hal-hal yang umumnya terlupakan karena waktu. Pesan-pesan yang terkandung merupakan pesan sederhana namun bermakna dan merupakan pesan moral yang cukup mendasar. Untuk memahami lebih dalam pesan-pesan moral dalam cerita tersebut, maka dikajilah beberapa cerita anak diantaranya:

1. Kakek Pemekar Bunga

Sebuah dongeng dari Jepang yang menceritakan sepasang kakek nenek yang memelihara seekor anak anjing yang merusak ladang tetangga mereka. Mereka memeliharanya hingga tumbuh besar. Berkat kebaikan kakek nenek, anjing yang diberi nama Shiro tersebut membalas budi mereka dengan menunjukkan tempat yang apabila digali akan mengeluarkan emas. Tetangga mereka yang mengetahui hal tersebut merasa iri dan meminjam Shiro dari mereka. Tetangga tersebut ingin Shiro menuntun mereka ke tanah yang juga mengeluarkan emas. Namun saat mengetahui yang mereka dapat hanya hewan dan serangga menjijikkan, mereka membunuh Shiro karena kesal dan menguburnya di tanah yang digalinya tadi. Kakek nenek yang baik hati tersebut sedih mendengar kematian Shiro. Kakek pun mengunjungi makam Shiro namun terkejut karena tumbuh pohon yang besar di atas makamnya. Setelah mendengar suara Shiro yang memintanya untuk menebang pohon itu, kakek membawa pulang kayu dari pohon

tersebut dan menjadikannya lesung. Setiap kakek membuat kue mochi, kue tersebut berubah menjafi emas. Sekali lagi tetangga mereka mengetahui hal tersebut dan iri lalu meminjam lesung mereka. Tetapi setelah mereka mendapati kotoran-kotoran binatang dari mochi yang mereka buat, mereka menghancurkan lesung tersebut dan membakarnya. Kakek yang ingin meminta kembali lesung miliknya sedih setelah mengetahui lesungnya telah berubah menjadi abu. Kakek pun membawa pulang abu tersebut namun tiba-tiba angin bertiup dan menerbangkan sedikit abu ke pohon yang telah mati. Namun ajaib, bunga sakura tumbuh dari pohon tersebut. Kakek pun menghidupkan kembali pohon tersebut. Kemudian rombongan raja lewat dan kagum dengan apa yang dilakukan kakek. Maka raja memberikan hadiah yang banyak kepadanya. Lagi-lagi, tetangga yang mengetahuinya merasa iri dan mengambil sisa abu lesung di rumahnya. Saat rombongan raja lewat, tetangga tersebut menebar abu ke pohon yang sudah mati. Namun bukannya memekarkan bunga, abu itu justru membuat mata raja dan pengawalinya perih. Karena murka, raja pun mengutus pengawalinya untuk memenjarakan tetangga tersebut.

Tabel 3.4 Analisis **cerita Kakek Pemekar Bunga**

<i>Kekurangan</i>	<i>Kelebihan</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Sifat dari tetangga si kakek nenek baik hati terlalu kejam. • Sifat kakek nenek yang terlalu polos dan jujur menunjukkan dengan jelas bahwa mereka mudah ditipu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pesan moral tentang kejujuran dan kebaikan hati tersirat dengan jelas. • Jalan cerita yang sederhana dapat dengan mudah dipahami oleh anak-anak.

2. Gadis Kecil Penjual Korek Api

Sebuah dongeng mancanegara yang mengisahkan tentang seorang gadis kecil yang menjual korek api pada musim dingin. Apabila dia tidak dapat menjual habis korek tersebut maka ayahnya akan menghukumnya. Dengan gigitan korek tersebut menawarkan korek apinya kepada orang yang lewat namun tidak ada yang membelinya. Suatu ketika dia diserempet oleh kereta kuda dan kedua sepatunya menghilang. Dalam musim dingin yang membeku dan tidak satu pun korek apinya yang terjual, gadis tersebut menyalakan korek yang dijualnya satu per satu untuk menghangatkan diri. Nyala api kecil yang hangat tersebut membuatnya melamun dan membayangkan hangatnya perapian, lezatnya makanan yang tersedia dimeja dan kehangatan keluarga. Tiba-tiba bayangan neneknya yang telah meninggal muncul dan gadis tersebut ingin ikut pergi bersamanya dan tidak ingin pulang ke ayahnya yang kejam. Maka pergilah gadis kecil itu bergandengan tangan dengan neneknya menuju cahaya yang hangat.

Tabel 3.5 Analisis cerita Gadis Kecil Penjual Korek Api

<i>Kekurangan</i>	<i>Kelebihan</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Kisah dan jalan ceritanya terlalu tragis. • Pesan moral yang terkandung sedikit sulit “terlihat” karena tertutup dengan kisah tragisnya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Karakter tersebut memunculkan empati dari pembaca.

Berikut adalah analisis SWOT dari kedua cerita anak tersebut:

Tabel 3.6 Analisis SWOT **cerita Kakek Pemekar Bunga dan Gadis Kecil Penjual Korek Api**

<i>Analisis SWOT</i>	<i>Kakek Pemekar Bunga</i>	<i>Gadis Kecil Penjual Korek Api</i>
a. Strength	Membuat cerita yang sederhana dan mudah dipahami.	Menarik empati pada karakter melalui cerita.
b. Weakness	Penokohan karakter yang terlalu baik dan polos.	Kisah yang tragis akan membuat pesan moral yang terkandung dalam cerita menjadi tersamarkan.
c. Opportunity	Membuat cerita yang memiliki unsur fantasi.	Membuat cerita yang lebih menarik dengan disisipi adegan sedih.
d. Treat	Memunculkan karakter antagonis yang terlalu kejam.	Kesulitan untuk membuat karakteristik tokoh yang mampu menarik empati.

Berdasarkan analisis yang telah dijabarkan, maka dapat disimpulkan bahwa penyampaian pesan moral dalam sebuah cerita tergantung dari jenis serta cara menceritakan kisah tersebut. Pesan moral yang disisipkan merupakan pesan sederhana namun tidak banyak orang yang menerapkannya seperti kesabaran dan

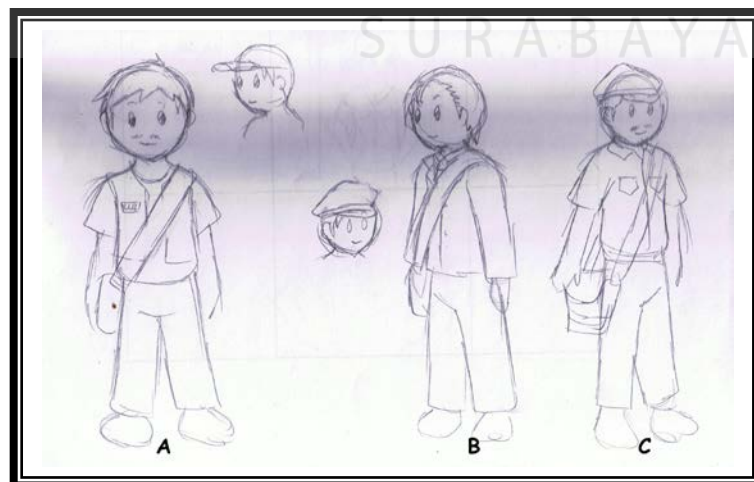
kerendahan hati yang dimiliki kakek nenek baik hati walau pun telah berkali-kali dirugikan oleh tetangganya serta kegigihan dan pantang menyerah seperti yang dimiliki gadis kecil saat menjajakan korek apinya pada musim dingin yang menggigil.

Dari analisis tersebut maka dapat dipetik sebuah kesimpulan yaitu untuk menyampaikan pesan moral, walau pun sederhana, dapat dibuat lebih menarik dengan jenis cerita yang berbeda-beda. Baik cerita tersebut berkesan ceria atau tragis.

3.3 Karakter

Pada pembuatan tokoh terdapat berbagai sketsa penampilan awal sebagai alternatif. Hal ini diperlukan untuk mendapatkan karakter yang cocok dan sesuai dengan tema animasi. Berikut adalah sketsa karakter awal dari tokoh-tokoh yang ada dalam film animasi *The Postman Story*:

1. Lui



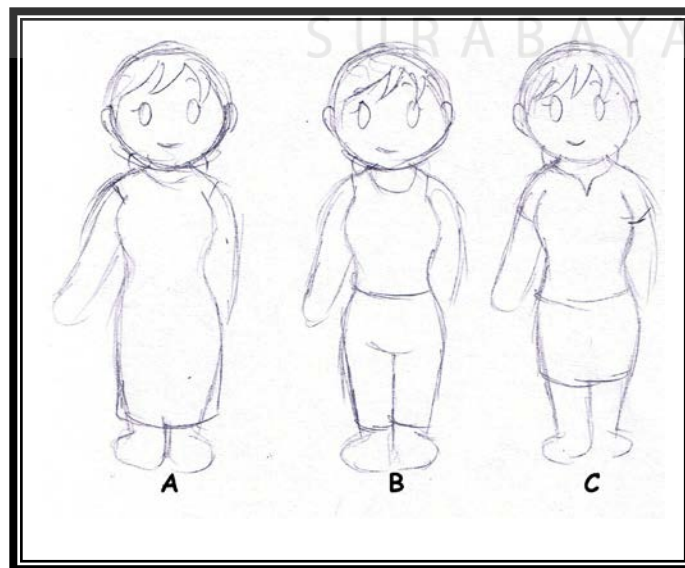
Gambar 3.4 Sketsa awal karakter Lui

Tabel 3.7 Tabel analisis alternatif karakter Lui

	Gambar A	Gambar B	Gambar C
Appearance	1	2	3
Look	1	3	2
Charming	1	2	3
Total	3	7	8

Berdasarkan analisis tersebut maka diputuskan karakter Lui menggunakan karakter gambar C. Hal tersebut dikarenakan semua karakter dalam “The Postman Story” memiliki karakteristik fisik yang hampir sama. Maka untuk membedakan karakter Lui dengan tokoh lainnya, Lui diberi kumis. Selain itu untuk menambahkan kesan tua dan berwibawa padanya. Sedangkan seragam kerjanya dibuat tidak terlalu formal namun juga tidak terlalu santai. Seragam yang digunakan sebagai referensi adalah seragam kerja tukang pos Indonesia.

2. Sera



Gambar 3.5 Sketsa awal karakter Sera

Tabel 3.8 Tabel analisis alternatif karakter Sera

	Gambar A	Gambar B	Gambar C
Appearance	2	1	3
Look	2	1	3
Charming	2	1	3
Total	6	3	9

Berdasarkan analisis tersebut maka ditentukan bahwa gambar C yang akan digunakan. Hal tersebut disesuaikan dengan *environment* yang menggunakan konsep sederhana dan tidak terlalu mengusung daerah.

3. Rey



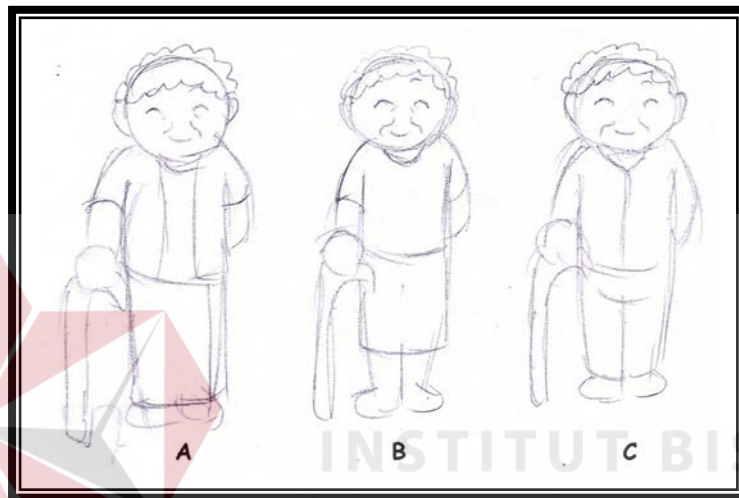
Gambar 3.6 Sketsa awal karakter Rey

Tabel 3.9 Tabel analisis alternatif karakter Rey

	Gambar A	Gambar B	Gambar C
Appearance	1	2	3
Look	1	2	3
Charming	1	2	3
Total	3	6	9

Berdasarkan analisis maka gambar C yang akan digunakan sebagai karakter Rey. Dari segi pakaian tampak lebih sederhana dan cocok dengan karakter anak-anak.

4. Nenek



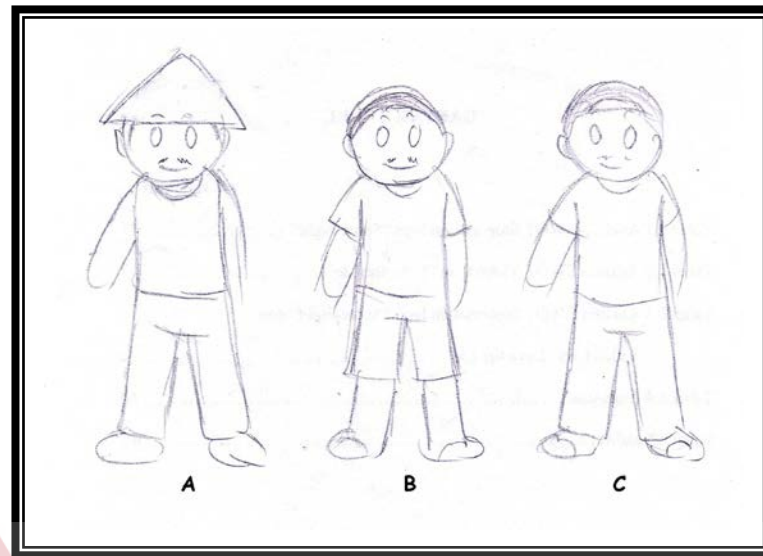
Gambar 3.7 Sketsa awal karakter Nenek

Tabel 3.10 Tabel analisis alternatif karakter Nenek

	Gambar A	Gambar B	Gambar C
Appearance	2	1	3
Look	2	1	3
Charming	2	1	3
Total	6	3	9

Berdasarkan analisis maka karakter pada gambar C yang akan digunakan. Dari segi penampilan tampak lebih sederhana dan karakter nenek tampak tidak cocok bila menggunakan kaus.

5. Penjual sayur



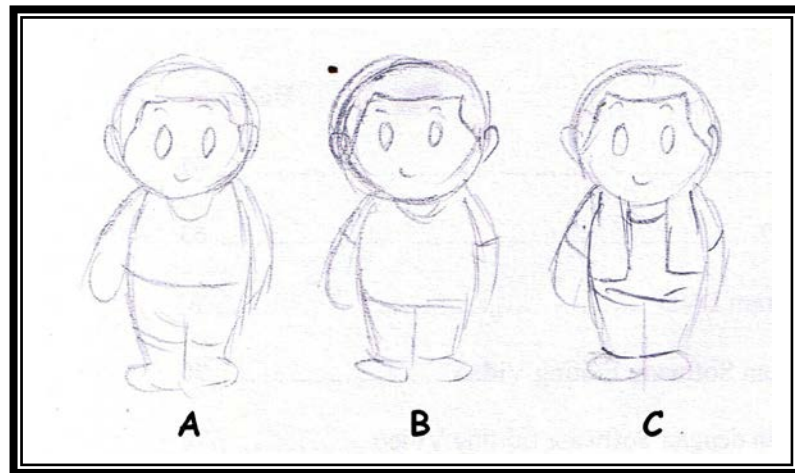
Gambar 3.8 Sketsa awal karakter penjual sayur

Tabel 3.11 Tabel analisis alternatif karakter penjual sayur

	Gambar A	Gambar B	Gambar C
Appearance	2	1	3
Look	2	1	3
Charming	2	1	3
Total	6	3	9

Berdasarkan analisis tersebut maka karakter pada gambar C yang digunakan. Dari segi penampilan tampak lebih cocok dibandingkan gambar A dan B yang lebih berkesan seperti pekerja bertopi caping dan penduduk biasa.

6. Anak tersesat



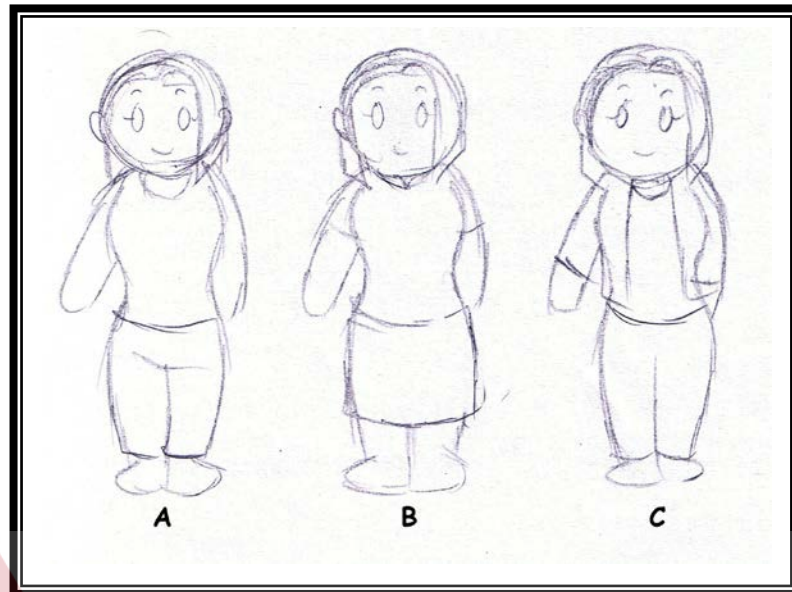
Gambar 3.9 Sketsa awal karakter anak tersesat

Tabel 3.12 Tabel analisis alternatif karakter anak tersesat

	Gambar A	Gambar B	Gambar C
Appearance	3	2	1
Look	2	3	1
Charming	3	2	1
Total	8	7	3

Berdasarkan analisis tersebut maka gambar A yang digunakan. Bila dilihat dari segi penampilan jauh lebih cocok dan sesuai dengan kesan seorang anak laki-laki yang suka bermain dan suka bertualang.

7. Ibu tuna wicara



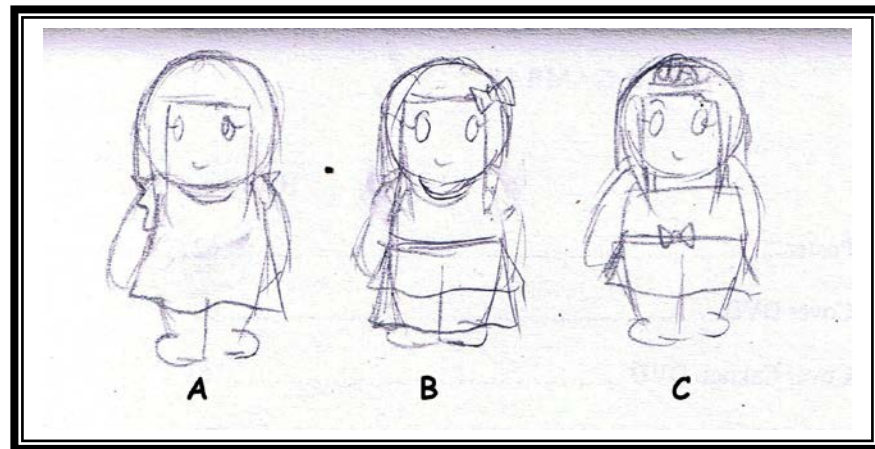
Gambar 3.10 Sketsa awal karakter ibu tuna wicara

Tabel 3.13 Tabel analisis alternatif karakter ibu tuna wicara

	Gambar A	Gambar B	Gambar C
Appearance	1	3	2
Look	1	3	2
Charming	1	3	2
Total	3	9	6

Berdasarkan analisis tersebut maka karakter pada gambar B yang digunakan. Seperti pada analisis karakter Sera, penampilan disesuaikan dengan konsep *environment* yang sederhana.

8. Gadis kecil



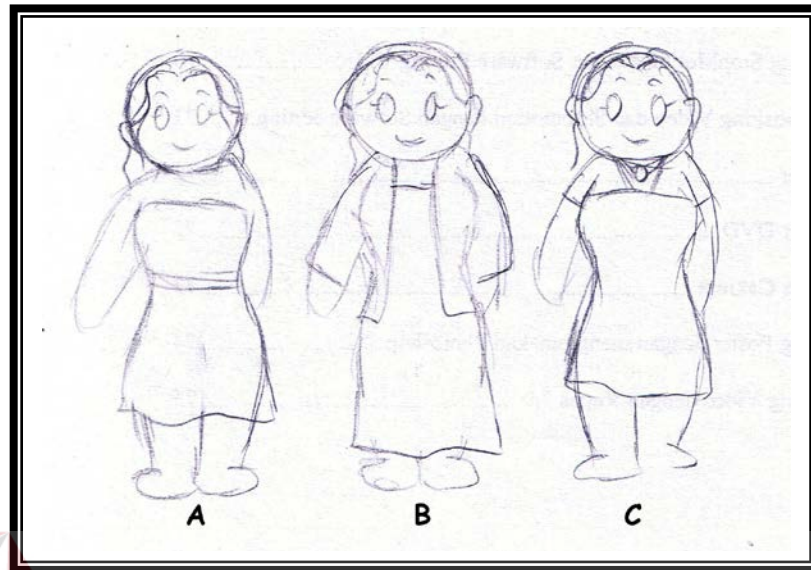
Gambar 3.11 Sketsa awal karakter gadis kecil

Tabel 3.14 Tabel analisis alternatif karakter gadis kecil

	Gambar A	Gambar B	Gambar C
Appearance	1	2	3
Look	1	3	2
Charming	1	2	3
Total	3	7	8

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan maka karakter pada gambar C yang digunakan. jika dilihat dari segi penampilan tampak lebih sederhana namun modern serta sesuai dengan konsep.

9. Ibu muda



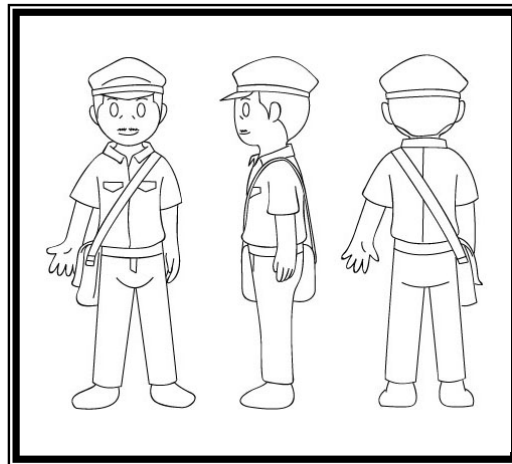
Gambar 3.12 Sketsa awal karakter ibu muda

Tabel 3.15 Tabel analisis alternatif karakter ibu muda

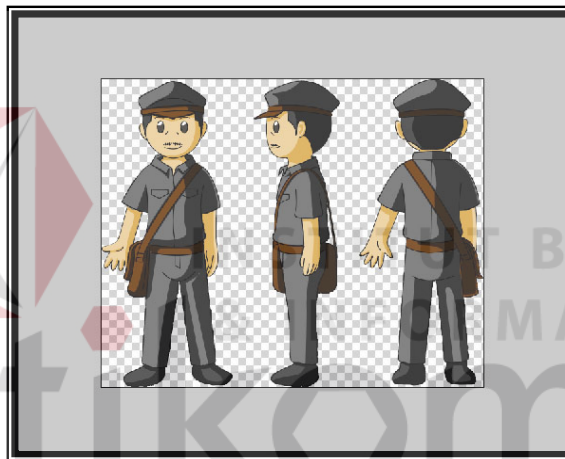
	Gambar A	Gambar B	Gambar C
Appearance	1	2	3
Look	1	2	3
Charming	1	2	3
Total	3	6	9

Berdasarkan analisis maka gambar C yang digunakan sebagai karakter ibu muda. Dibandingkan dengan gambar A, penampilan karakter terlalu terbuka dan terkesan mewah. Sedangkan gambar B lebih terkesan seperti baju sehari-hari.

Setelah analisis selesai dan telah menentukan karakter maka tahap selanjutnya adalah membuat *character sheet* yang diimplementasikan ke dalam *software* untuk memperjelas bentuk dan warna (karakter terlampir).



Gambar 3.13 Pembuatan *outline* karakter



Gambar 3.14 Pewarnaan pada karakter

3.4 Cerita

Konsep dan ide cerita film animasi ini berasal dari penulis I (Adinda Miftania). Kemudian bersama dengan penulis I (Adinda Miftania), penulis II (Ratna Indah S.) menyusun konsep tersebut menjadi cerita yang utuh.

Sebelum mendapatkan cerita “The Postman Story”, beberapa sinopsis cerita yang berbeda telah dibuat sebagai pilihan. Berikut adalah beberapa alternatif cerita The Postman Story:

Cerita 1: Lui sangat menyukai pekerjaannya dan selalu mengantarkan surat dengan penuh semangat. Lui selalu menyelesaikan pekerjaannya tepat waktu. Namun berbagai rintangan seperti menolong anak kecil untuk mengambilkan balon miliknya yang tersangkut, mengantarkan nenek yang membawa barang bawaan dan lain sebagainya. Walaupun begitu Lui tetap semangat menghadapi hari-hari berikutnya.

Cerita 2: Lui mengirimkan sebuah paket penting ke tempat yang jauh dan tidak dapat ditunda sehingga Lui harus mengorbankan janji yang telah dibuat dengan keluarganya. Selain itu berbagai rintangan seperti hujan dan sebagainya membuatnya harus menjaga paket tersebut sebaik-baiknya.

Cerita 3: Lui berniat memberi kejutan ulang tahun pada putrinya namun pada keesokan harinya Lui terpaksa menundanya karena harus mengantarkan surat dari seorang nenek.

Ketiga alternatif cerita tersebut kemudian dianalisis untuk mendapatkan cerita yang menarik. Berikut adalah hasil analisis cerita:

Tabel 3.16 Analisis cerita alternatif untuk animasi The Postman Story

	Cerita 1	Cerita 2	Cerita 3
Interest	1	2	3
Plot	1	3	2
Cause	1	2	3
Total	3	7	8

Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka cerita 3 terpilih sebagai cerita dari animasi *The Postman Story*. Hal tersebut dikarenakan konflik yang ditunjukkan lebih menarik.

3.5 Sinopsis, *Treatment* dan *Storyboard*

3.5.1 Sinopsis

Film animasi *The Postman Story* ini menceritakan seorang tukang pos bernama Lui yang sangat menyayangi keluarga serta pekerjaannya. Pada hari ulang tahun Rey, putrinya, rencana Lui untuk merayakan ulang tahunnya tertunda oleh permintaan seorang nenek yang meminta tolong untuk segera mengantarkan surat kepada putri dan cucunya di kota yang jauh. Walaupun waktu bertugasnya telah usai, Lui tetap bertanggung jawab pada pekerjaannya dan bersedia mengantar surat itu.

Dalam perjalanannya mengantar surat berbagai rintangan menguji kegigihan hatinya. Termasuk hujan yang mengguyurnya serta menolong anak lelaki yang tersesat. Akhirnya Lui sampai di kota tujuan saat malam dengan hujan yang kembali turun. Ternyata cucu sang nenek tersebut sedang berulang tahun, sama seperti Rey, dan tidak dapat menghadiri pesta ulang tahun yang diselenggarakan. Setelah selesai mengantar surat, Lui pun pulang dan tiba di rumah saat tengah malam. Lui mendapati Rey sudah tertidur sambil mengenakan topi ulang tahun yang dibuatnya sendiri. Diam-diam Lui meletakkan sebuah kado di samping Rey, yang ternyata diberikan gadis kecil yang berulang tahun tersebut. Keesokan harinya ulang tahun Rey pun diselenggarakan.

3.5.2 *Treatment*

Setelah sinopsis cerita telah disusun, selanjutnya adalah pembuatan *treatment* untuk mengatur *setting* tempat dan waktu. Berikut adalah sepenggal *treatment* dari film animasi The Postman Story yang dibuat:

1. OUTDOOR. Pemandangan Greenville. Sore

Greenville adalah sebuah desa yang dikelilingi oleh bukit yang berhiaskan pohon-pohon cemara.

2. OUTDOOR. Pemandangan Perumahan Greenville. Sore

Penduduk desa adalah orang yang ramah serta ada pula orang-orang yang pekerja keras.

3. OUTDOOR. Jalan Desa Greenville. Sore

Lui adalah salah satu pekerja keras tersebut. Lui adalah seorang tukang pos. tampak Lui sedang mengayuh sepedanya.

4. OUTDOOR. Jalan Desa Greenville. Sore

Lui mengambil surat di dalam tasnya dan melihat alamat yang tertera di amplop.

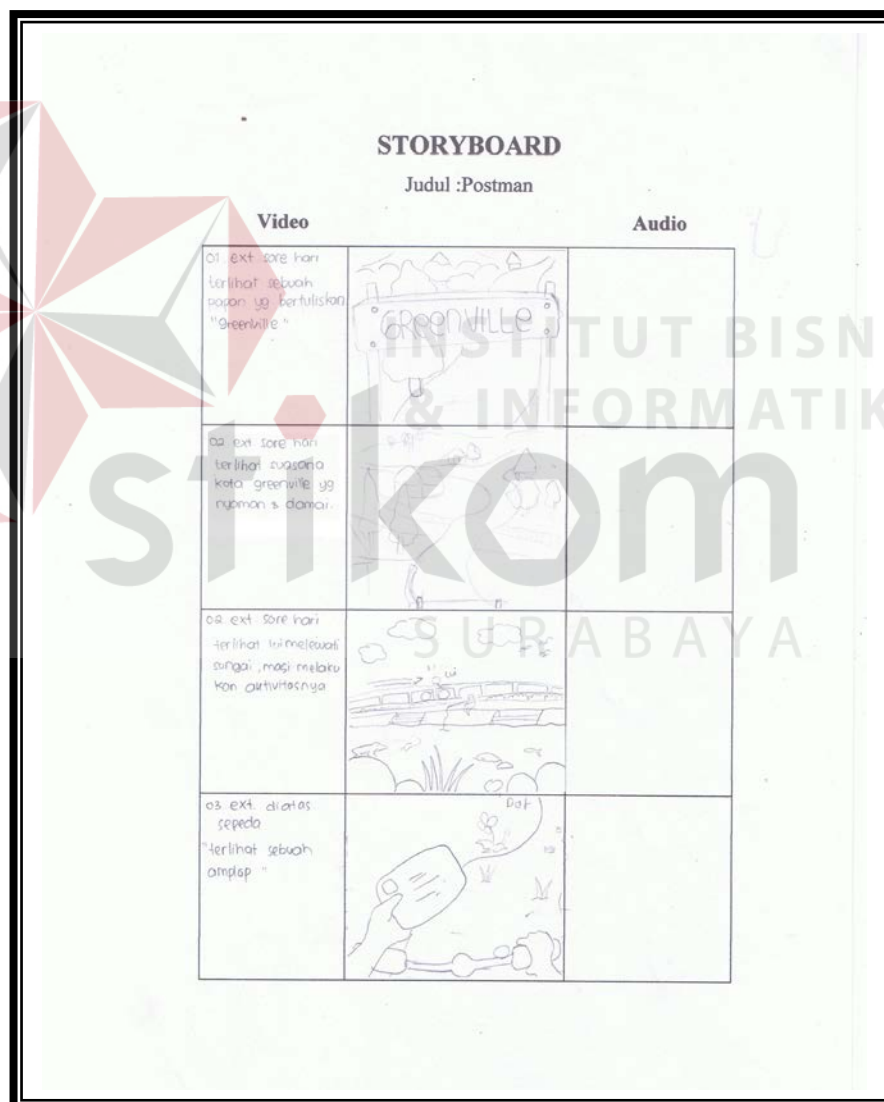
5. OUTDOOR. Depan rumah salah satu penduduk. Sore

Lui menghentikan laju sepedanya. Dia memarkirkan sepedanya dan menghampiri orang yang sedang menyiram tanaman di halaman rumah yang dituju Lui. Pada awal cerita, *setting* waktu yang digunakan adalah sore hari saat Lui selesai bekerja. Hal tersebut bertujuan sebagai *scene* pengenalan tokoh utama beserta keluarganya karena jalan ceritanya akan saling berhubungan antara ketiga tokoh tersebut. Untuk *setting* tempat, telah disepakati bersama bahwa lokasi tidak

berasal dari negara mana pun dan merupakan desa imajinatif. Selanjutnya *setting* tempat dan waktu disesuaikan dengan jalan cerita.

3.5.3 Storyboard

Setelah seluruh *treatment* selesai, *storyboard* dibuat untuk menentukan sudut pandang dan komposisi pengambilan gambar pada setiap *scene*. Berikut adalah sepenggal *storyboard* dari film animasi “The Postman Story” (*storyboard* terlampir):



Gambar 3.15 Sepenggal *storyboard* dari animasi “The Postman Story”

3.6 Animasi

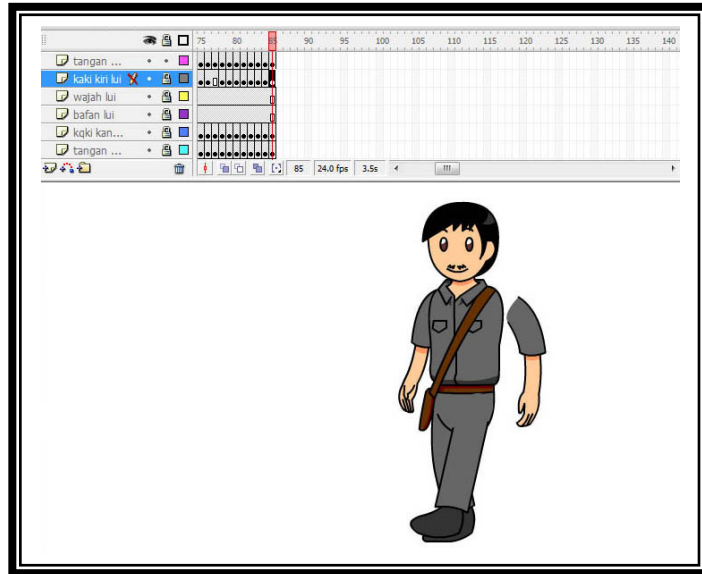
3.6.1 Produksi

Pada tahap ini hal pertama yang dilakukan menyiapkan beberapa peralatan, antara lain:

- a. Kertas HVS A4 dan alat tulis pensil serta penghapus. Digunakan untuk membuat sketsa karakter.
- b. *Scanner*. Digunakan untuk menye-*scan* hasil sketsa ke dalam komputer untuk pemberian *outline* secara digital.
- c. Notebook dengan spesifikasi sebagai berikut:
 - 1) Prosesor 1.60GHz 798 MHz
 - 2) RAM 1.99 Gb
 - 3) Harddisk 200 Gb
- d. Program animasi 2D untuk membuat animasi karakter.

1. Membuat Karakter

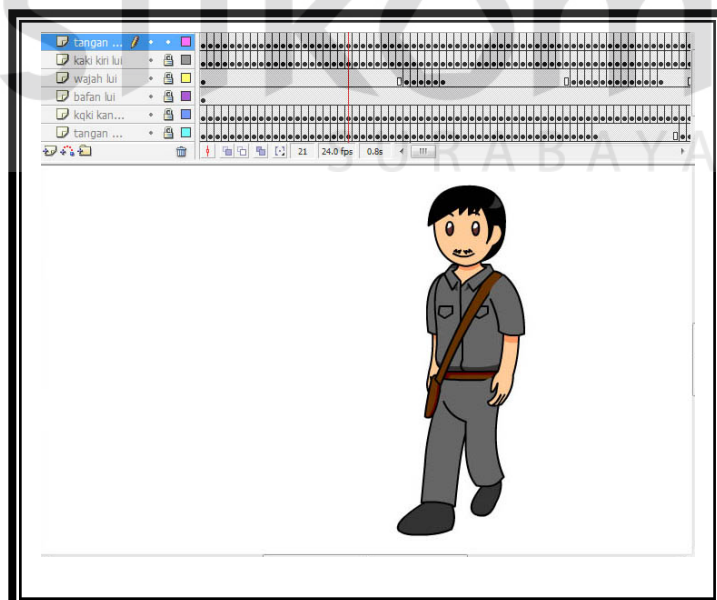
Bagian tubuh karakter dibuat dalam layer yang berbeda-beda agar pada saat penganimasian akan lebih mudah karena bagian yang tidak perlu dianimasikan tidak terganggu. Selain karakter yang dianimasikan, ada juga karakter diam yang hanya berupa gambar. Karakter yang akan dianimasikan dibuat di software animasi 2D sedangkan karakter diam yang berupa gambar dibuat di program ilustrasi, bagian *outline*, dan program edit foto dan warna, bagian pewarnaan.



Gambar 3.16 Pembuatan karakter per bagian tubuh pada proses produksi

2. Animasi

Setelah pembuatan karakter selesai, karakter mulai dianimasikan. Teknik animasi yang digunakan adalah *frame by frame* dimana posisi objek animasi berbeda dari satu frame ke frame yang lain sehingga membentuk sebuah gerakan saat dianimasikan.



Gambar 3.17 Penganimasian karakter

3. Design Environment

Setting tempat dalam film animasi ini dibuat dengan animasi 3D menggunakan software animasi 3D. Teknik pewarnaan pada *environment* menggunakan teknik *cell shading* untuk menyesuaikan metode yang digunakan dalam pembuatan film ini yaitu gabungan animasi 2D dan 3D. Tahap ini telah dikerjakan oleh penulis I (Adinda Miftania).

3.6.2 Pasca Produksi

1. Editing dan Compositing

Setelah semua animasi karakter selesai, maka tahap selanjutnya adalah *editing* dan *compositing* (penggabungan) animasi karakter 2D dengan *environment* 3D yang merupakan *setting* tempat. Tahap ini diserahkan kepada penulis I (Adinda Miftania).

2. Rendering

Animasi karakter yang telah digabungkan dengan *environment* 3D dalam software animasi 3D kemudian dirender untuk menghasilkan adegan per *scene* yang selanjutnya akan disusun kembali sesuai dengan *storyboard* dalam *software editing* video. Kemudian film diberi *dubbing* narasi berbahasa Inggris dan dirender untuk menghasilkan film secara utuh. Tahap ini diserahkan kepada penulis I (Adinda Miftania).

3. Adding Subtitle

Film yang sudah utuh tersebut masih memiliki kekurangan yaitu tidak adanya *subtitle* bahasa Indonesia yang memudahkan penonton untuk memahami

jalan cerita. Maka dari itu *subtitle* diberikan dengan *software editing* video. Tahap ini diserahkan kepada penulis I (Adinda Miftania).

4. Final Rendering

Setelah diberikan *subtitle*, film di-*render* kembali dan menghasilkan film yang benar-benar utuh. Tahap ini diserahkan kepada penulis I (Adinda Miftania).

6. Publikasi

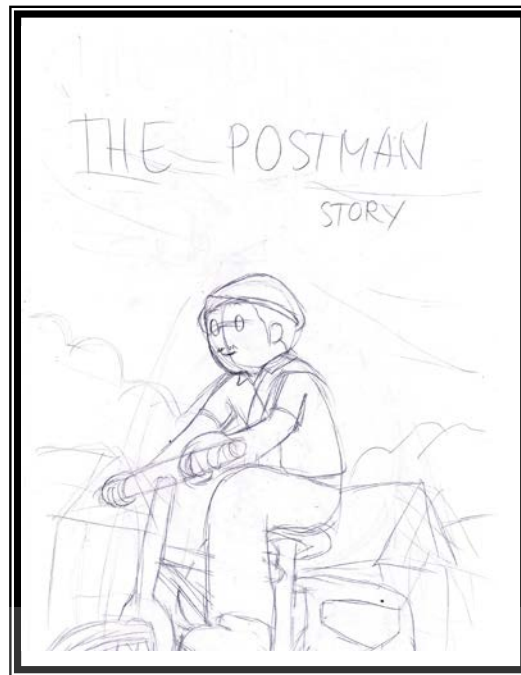
Tahap ini dilakukan sebagai syarat presentasi Tugas Akhir. Adapun media yang digunakan adalah poster dan DVD (*cover* depan dan *cover* cakram). Tahap ini memerlukan beberapa proses diantaranya menentukan konsep dan membuat sketsa poster dan *cover*. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan:

a. Konsep

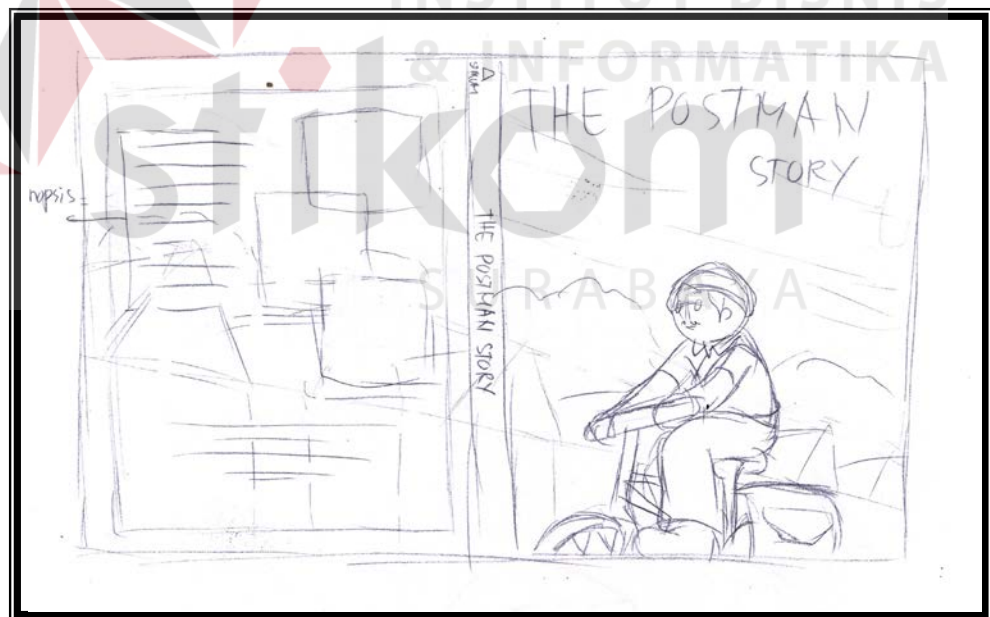
Lui sebagai tokoh utama diletakkan di tengah dengan latar belakang perumahan dan alam sekitar. Sudut pandang diambil dari *worm angle* untuk menunjukkan kesan Lui sebagai *point of view* serta pesan bahwa Lui sebagai seorang pengendali dimana di dalam cerita Lui adalah pengendali atas keputusan yang dia ambil. Font yang digunakan sebagai judul memiliki kesan yang “santai” dan “tulisan tangan” disesuaikan dengan tema tentang tukang pos serta surat-surat yang identik dibuat dengan tulisan tangan.

b. Sketsa poster

Berdasarkan konsep yang telah dijabarkan di atas, maka sketsa dan *cover* depan serta cakram akan tampak seperti gambar berikut:



Gambar 3.18 Sketsa Poster



Gambar 3.19 Sketsa cover DVD



Gambar 3.20 Sketsa cover cakram

7. Peralatan

Peralatan yang digunakan adalah sebuah unit komputer serta notebook dengan spesifik sebagai berikut:

a. Personal Computer 2.93GHz

1) RAM 1.00 Gb

2) Harddisk 300 Gb

b. Notebook 1.60GHz 798 MHz

1) RAM 1.99 Gb

2) Harddisk 200 Gb

c. Pen tablet

1. Anggaran

Komputer A	Rp 5.000.000,00
Notebook	Rp 3.000.000,00
Pet tablet	Rp 450.000,00
Listrik	Rp 1.000.000,00
Koneksi Internet	Rp 300.000,00
Kertas 3 rim	Rp 30.000,00
Biaya print	Rp 400.000,00
Biaya konsumsi	Rp 350.000,00
Total	Rp 10.530.000,00

Table 3.17 Anggaran

2. Jadwal Kerja

	Juni				Juli				Agustus			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Pra												
Produksi												
Produksi												
Add												
Subtitle												
Rendering												

Tabel 3.18 Jadwal kerja