PROYEK FILM PENDEK ANIMASI KERJASAMA ANTARA DUNIA INDUSTRI DENGAN AKADEMIS

oleh: Erika Dignitya Indraswari, S. Sn, MFA

Abstract:

This paper will discuss how to unite the industrial world with academic In a 3 dimensional animated short film project, with examples of animated short film cases Junior San Francisco Giants performed by the Timestop Production House team with majors. Animation at Academy of Art University (AAU), San Francisco, California, USA. The stages of 3D animated short film making process are pre-production process and production. The pre-production stage of preparation has been well prepared by the production house team Which is directly related to the client. As for the production stage other than done. By the production house, also involves animation students undergraduate level. Student participation. In this project officially entered in the AAU academic curriculum majoring in animation, that is in. Character Animation course. In pre-production of this short film, starting from the making of stories up to Pouring a story into visual concepts in the form of animated images. For Making an idea that is visualized to be animated takes approximately 2 month. The pre-production of this short film is slightly different from the pre-production usually due to the addition Animatik, characters have also been built / rig well so it is ready to move. Usually The process of modeling and character rigging is done in the production process but because of the process This short film production will be done by animated students in the Character class Animation, then the 3D modeling process along with rigging takes precedence through the pre-production process. Then, the animation movement system will be done by the students. Besides I work at Timestop Production House, I also have the opportunity to Teaching at the Academy of Art University. To make this short film production me Divide 2 animation classes, the first class is a special animation class lypsinc where they are Just working on animated shots that have only conversations, while the second class is Animated character classes where they work on shots that focus a movement Such as running scenes, falling, lifting weights, hitting balls or others without any conversation. After that, the production finishing process in the work environment, special effects, Compositing, and editing will be done by the production house team. Not too many jobs in the field of animation for filmmaking on Indonesia. Inter-industry cooperation with this kind of academic is one A good example to apply in Indonesia.

Keywords: animation, film, pre-production, production

I. PENDAHULUAN

Proyek film pendek Junior San Francisco Giants merupakan proyek yang dikerjakan oleh orang-orang yang cukup berpengalaman dan sudah berada di industri film animasi. Selain itu, proyek ini juga mengajak dan memberi kesempatan para mahasiswa untuk mengerjakan film animasi pendek. Baseball adalah salah satu olahraga yang populer di Amerika Serikat. Setiap tahun diadakan kompetisi antar club baseball profesional. SF Gaints merupakan tim unggulan disana, bahkan telah beberapa kali menjuarai kompetisi baseball se Amerika Serikat. Tim baseball SF Giants giat mencari calon-calon pemain

juniornya untuk dijadikan pemain professional dalam tim Junior SF Giants. Untuk menarik para pemain junior ini, mereka membutuhkan film pendek animasi yang menceritakan kecintaan anak-anak kepada baseball. Proyek film pendek Junior SF Giants yang dikerjakan oleh Rumah Produksi Timestop dan mahasiswa Aademy of Art University merupakan proyek sungguhan yang akan ditayangkan langsung sebelum pertandingan baseball dimulai pada layar lebar di AT&T Park, San Francisco juga dijadikan 200.000 copy untuk dibagikan ke seluruh wilayah California.

Gambar suasana saat film pendek animasi ini disiarkan di AT&T Park sebelum pertandingan dimulai Oleh karena itu, di kemudian hari saya ingin sekali mencoba untuk mempraktikkannya kepada mahasiswa di Indonesia untuk mengerjakan proyek film animasi sungguhan. Di dalam proses ini, mahasiswa akan mendapat pengalaman bekerja dalam tim, juga membantu melatih ketangkasan para mahasiswa untuk lebih berkarya. Banyak lagi keuntungan dalam proyek bersama ini bagi mahasiswa yaitu mahasiswa bisa mendapatkan portfolio yang hasilnya akan dipublikasikan untuk umum.

II. PEMBAHASAN

A. Pra-produksi. Proses Pengembangan (Development)

1. Ide Penciptaan

   Di dalam membuat ide, kita harus mengetahui apa yang diinginkan oleh klien dan apa tujuan dari proyek ini. Biasanya dimulai dari brain

storming oleh tim kreatif untuk merundingkan bagaimana supaya proyek ini bisa sukses. Proses ini bisa dilihat dari siapa yang akan menjadi target audience. Target audience dalam film pendek ini adalah anak-anak yang ingin bermain dan belajar baseball dan ingin melanjutkan ke tingkat profesional. Tim baseball SF Giants ingin sekali mengajak anak-anak untuk bergabung dengan bermain bersama Giants dari sejak dini. Mereka ingin melatih anak-anak berolahraga baseball juga ingin mengajarkan kebiasaan sehari-hari untuk hidup sehat seperti minum air yang banyak, makan buah, gosok gigi 2 kali sehari, dan lain-lain. Ide bisa didapatkan dari lingkungan sekitar misalnya dari buku, majalah, koran, internet atau bisa juga dari pengalaman pribadi kita. Hati-hati dalam membuat sebuah ide, kita harus bisa melindungi ide-ide kita supaya tidak ditiru oleh orang lain. Oleh karena itu, ide sangat penting untuk dibuatkan copyrights guna melindungi ide kita.

2. Penulisan Skrip

   Pada penulisan skrip, kita harus mengetahui aliran/genre apa yang akan ditulis. Misalnya komedi, horror, sci-fi, dll. Biasanya penulis dan animator mengadakan brainstorming untuk menulis sebuah naskah. Di dalam skrip harus ada fokus cerita pada gagasan utama. Dimana di dalam penulisan kata-kata bisa menjelaskan menjadi gambar visual dan aksi. Animator diikut sertakan dalam hal ini karena mereka bisa membayangkan karakter-karakter mereka beraksi. Kebanyakan dari para animator dalam menulis ini, tidak dimulai dengan penulisan abjad melainkan memulainya dari visual (gambar sketsa) dan setelah itu mereka baru bisa lebih membayangkan gambar background lingkungan dan model karakter apa saja yang akan dibuat, sehingga bisa membantu mengarahkan penulisan alur cerita yang baik disertai dengan percakapan yang ada didalam cerita tersebut.

3. Konsep Jenis Animasi dan Desain

   Ada banyak macam jenis untuk membuat animasi. Ada gaya kartun Jepang yang biasa disebut Anime, ada juga gaya Disney. Selain dalam pergerakan, juga terlihat dari gambar lingkungan dan karakternya. Semakin unik gayanya, semakin diingat masyarakat. Misalnya pada

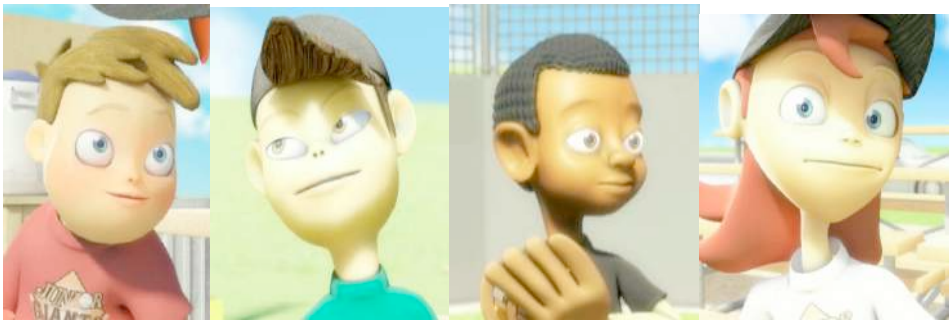
The NEXT ACADEMY Film/TV Production School

pembuatan karakter bisa dilihat dari bentuk dan proporsinya, contohnya membuat desain karakter gemuk dan pendek atau kurus dan tinggi atau karakter utama lebih tinggi melebihi teman-temannya atau sebaliknya. Warna juga bisa memberikan kesan unik dan mudah dihafal oleh audience.

4. Desain Karakter Animasi bisa membuat sesuatu yang tidak memungkinkan terjadi dalam dunia nyata menjadi mungkin. Misalnya karakter yang bertubuh lentur dan bisa bergerak seperti karet atau bisa juga karakter yang sangat kaku seperti robot. Kita harus menentukan titik pergerakan suatu karakter yang akan dibuat seperti titik gerak pada pinggang, kaki, tangan dan yang lainnya. Kita juga harus mengetahui ekspresi-ekspresi apa yang akan digunakan oleh karakter. Misalnya marah, senyum, tertawa, takut, malu, dan sebagainya. Disini tim kreatif Junior Giants membuat karakter kartun yang lucu sehingga dapat menarik anak-anak untuk bergabung di tim ini. Mikey si bocah polos dan pemalu memiliki postur tubuh yang agak gemuk. Brad yang angkuh dan slalu ingin menang sendiri bermata kucing memberi kesan sedikit sinis. Vincent dan Lizzy yang baik selalu menyemangati Mikey untuk berlatih baseball berwajah polos dan baik hati. Berikut adalah beberapa tokoh calaon pemain baseball profesional dalam film pendek ini.

The NEXT ACADEMY Film/TV Production School

Mikey Brad Vincent Lizzy



Gambar 1.3 Tokoh-tokoh Junior SF Giants (hasil render animasi 3D)

5. Mengembangkan Jalur Cerita Jika kita membuat cerita untuk menciptakan sebuah film/TV series/komputer game, kita harus mengetahui progres apa yang diperlukan dalam ide awal pembuatan

jalur cerita untuk para audience. Hal penting yang harus dipelajari dalam menyusun jalur cerita antara lain:

- Set-up stage: Memperkenalkan gambaran lingkungan, karakter, dan kenyataan dalam cerita kepada audience. Disini kita memperlihatkan setting tempat kejadian selama film pendek ini berlangsung. Gambar di bawah memperlihatkan lapangan baseball dimana Junior Giants akan dilatih bermain baseball.

- Conflict stage: Disini kita lebih membicarakan kepada karakter apakah dia itu seorang pahlawan, penjahat, atau yang lainnya. Karakter utama bernama "Mikey" akan bergabung dalam tim Junior Giants. Mikey yang pemalu pada awalnya akan membuktikan bahwa dia juga bisa dalam permainan baseball seperti teman-temannya. Sedangkan Brad si tokoh sombong yang sudah cukup lama join di tim ini tidak suka dengan Mikey (si tokoh utama). Lizzy dan Vincent adalah teman baru Mikey, dia selalu mambantu Mikey dalam menghadapi masalah terutama dengan Brad. Disinilah konflik akan terlihat. Gambar di bawah memperlihatkan Mikey terjatuh karena tersandung kaki Brad yang kemudian ditolong oleh Lizzy merupakan satu contoh adegan dimana ada konflik diantara mereka.

The ACADEMY Film/TV Production School

- Resolution stage: didalam suatu cerita dimana konflik dimulai, selalu ada climax yang bisa menghasilkan happy ending, sad ending atau bisa juga ending yang membuat para audience penasaran. Climax dalam cerita ini akan memperlihatkan tentang kekompakan tim mereka yang akan membangun mereka menjadi pemain baseball profesional.

6. Storyboard and Animatik

   Gambar storyboard merupakan suatu proses untuk menyatukan skrip kedalam gambar visual. Storyboard yang baik berasal dari skrip atau cerita yang baik. Dari gambar ini bisa memvisualisasikan adegan seperti drama, emosi, humor dsb. Untuk memulai membuat storyboard, bacalah skrip berulang-ulang kali kemudian visualisasikan dalam sebuah gambar. Di dalam pembuatan kita juga harus mengetahui sifat/personaliti karakter supaya kita tahu bagaimana

karakter tersebut akan beraksi. Selain menggambar sesuai dengan skrip, sudut kamera juga bagian penting dalam membuat storyboard. Ini adalah contoh storyboard dari Junior Giants Project:

Gambar 2 Storyboard

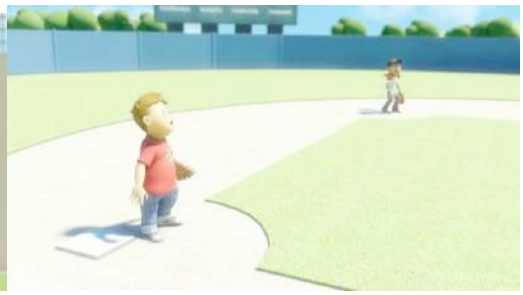
Animatik merupakan hasil editing dari materi storyboard yang akan menggabungkan semua shot menjadi satu file berupa movie. Selain gambar storyboard, dalam animatik juga menggabungkan suara dialog berikut efeknya dan memasukkan durasi frame timing dalam setiap shot dan scene dalam film ini.

B. Produksi (Stages of animation production)

Animation its all about pose and timing. Animasi dengan hasil yang memuaskan berasal dari referensi yang baik. Belajar dari kehidupan sehari-hari, memperhatikan setiap ekspresi dan tingkah laku mahluk hidup bisa dijadikan suatu referensi yang baik. Jika membuat animasi seekor kuda berlari, kita harus benar-benar melihat dan mengetahui bagaimana kuda berlari. Jika membuat animasi orang sedang marah, lihatlah ekspresi muka orang yang sedang emosi atau bisa juga jika kita coba merekam dan berakting seperti orang marah. Video referensi akan banyak membantu kita untuk mengerjakan pergerakan dalam animasi karena bisa dilihat pose tubuh, ekspresi dan detail lainnya. Dimulai dari referensi, mahasiswa diajak untuk bermain baseball dan merekam setiap kejadian yang ada di scene film pendek ini. Begitu juga dengan scene yang terdapat lypsinc, mereka berakting seolah2 mereka didalam film tersebut. Selain itu untuk menyemangati pembuatan produksi ini, kita semua mendapatkan tiket gratis untuk menonton pertandingan baseball supaya kita memahami bagaimana tata cara permainan dan ekspresi mereka yang sedang bermain. Setelah semua mahasiswa mempunyai referensi, mulailah kita memproduksi film pendek ini. Contoh kasus adalah dari gambar di bawah. Mahasiswa harus memperhatikan bagaimana cara memegang stik baseball dan juga ekspresi wajah disaat bermain. Di dalam contoh ini Mikey terlihat serius dan fokus kepada bola. Selain itu kita juga harus mengetahui bagaimana latar belakang karakter. Pose yang terlihat ini bukan pose gerakan ekstrim seperti pemain handal karena dalam cerita ini Mikey baru saja mengenal permainan ini dan baru mulai belajar, jadi pukulannyapun tidak terlalu kencang terlihat dari ekspresi dan pose tenaga yang dikeluarkan. Didalam cerita film pendek ini juga melatih anak-anak untuk memukul dan menangkap bola. Di scene ini menggambarkan reaksi mereka disaat ingin menangkap bola. Terlihat

The NEXT ACADEMY Film/TV Production School

dari ekspresi mereka yang sedang serius melihat ke arah dimana bola akan jatuh. Ekspresi inilah yang harus dilihat dari referensi para tim baseball maupun dari video referensi mahasiswa.



Gambar 3.1 Gambar 3.2

Pembuatan animasi bermula dengan blocking out yang gunanya untuk mebuat setting posisi karakter dan camera. Kemudian menentukan key poses, dimana kita harus menentukan point pergerakan karakter. Setelah itu, perhatikan pergerakan in-between dan koreksi animasi karakter tersebut dan yang terakhir adalah fine tuning dimana kita harus menyempurnakan seluruh animasi yang sudah dikerjakan. Dalam fine tuning sangat memperhatikan timing, timelines, dan Curves. Untuk membuat animasi lebih hidup, tidak lupa dengan the principles of movement, diantaranya adalah antisipasi, aksi dan reaksi. Antisipasi merupakan gerakan yang dilakukan sebelum beraksi sedangkan reaksi adalah gerakan penyempurna dari gerakan aksi tsb. Pembuatan berlangsung kurang dari satu semester. Setiap minggu diadakan kritik bersama para dosen dan masukan-masukan dari tim rumah produksi. Dengan cara membagikan 1 shot kepada 1 mahasiswa, mereka bisa fokus untuk membuat gerakan dan ekspresi yang merkeka butuhkan dalam shot tersebut. Dalam proses ini, mahasiswa bisa belajar bekerja dengan animator lainnya dalam sebuah tim. Kekompakan dalam tim sangat diperlukan. Harus saling mendukung dan tidak boleh saling menjatuhkan. Kembali kepada tim rumah produksi yang membuat lingkungan pada background juga sangat penting diperhatikan dalam pembuatan film. Tanpa adanya lingkungan, film akan terlihat flat/kosong. Modeling lingkungan juga punya banyak style dan harus mengikuti tema animasi yang akan dibuat. Misalnya film animasi akan dibuat seperti film kartun maka model dan pewarnaan dalam lingkungan bisa diwarnai lebih

The NEXT ACADEMY Film/TV Production School

colourish seperti film kartun keluaran Disney. Sedangkan jika ingin membuat feature film, lingkungan background biasanya lebih terlihat nyata. Setelah usai pengerjaan animasi bersama mahasiswa S1, rumah produksi harus ambil alih untuk membuat finishing yang berupa special effects, compositing dan editing. Dalam pembuatan ini dibutuhkan waktu 2 minggu. Karena setelah mahasiswa menyerahkan hasil animasi mereka, tim rumah produksi harus teliti untuk melihat satu persatu jika ada file yang cacat. Setelah semua sempurna baru bisa melakukan proses finisihing. Special effects, compositing dan editing. Bagian ini adalah bagian yang terpenting didalam produksi film untuk menyempurnakan segala hasil yang sudah tercapai sebelumnya.

III. KESIMPULAN

Proyek film animasi pendek Junior San Francisco Giants yang dikerjakan oleh Rumah Produksi Timestop dan mahasiswa Academy of Art University jenjang S1 berhasil dipublikasikan pada summer 2010 dan dapat dinikmati oleh semua fans San Francisco Giants di California, Amerika Serikat. Proyek ini dinilai sangat menguntungan bagi kedua belah pihak.

Para mahasiswa mendapatkan pengalaman bekerja dalam satu tim dimana karyanya sudah dipublikasikan dan juga bisa menjadi portfolio mereka supaya memudahkan mereka untuk melamar pekerjaan dikemudian hari. Sedangkan dari pihak rumah produksi, memudahkan mereka untuk mencari pekerja/animator baru dengan standar kompetensi yang diinginkan untuk ikut serta proyek ini dalam waktu singkat yang disediakan oleh klien. Penelitian ini, saya nyatakan berhasil atas kerja sama industri dan akademis untuk pembuatan film pendek.

The NEXT ACADEMY Film/TV Production School

DAFTAR PUSTAKA

White, Tony, Animation From Pencils to Pixels, Jordan Hill (Oxford, UK). 2006. ISBN 0-240-80670-0

Bluth, Don. The Art of Storyboard, Milwaukie (OR, USA). 2004. ISBN 1-59582-007-8