

PENERAPAN TEKNIK DIGITAL PAINTING PADA PRODUKSI FILM ANIMASI 2 DIMENSI “DREAMS”

SURASA¹, SUDARMAN², DINA AZKA HAYATI³

Sekolah Tinggi Multi Media Yogyakarta

Email : surasa80@gmail.com¹, sudarmanpadmosumitro@gmail.com², dinaazka4@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang cara penggunaan Teknik *digital painting* pada produksi animasi. Awalnya Teknik ini adalah seni Lukis tradisional dengan menggunakan cat air, cat minyak, tinta, cat akrilik, cat air dan lain-lain pada media canvas atau kertas, namun seiring berjalannya zaman munculah perangkat-perangkat digital seperti *pen tablet* dan *stylus pen* yang dimana perangkat ini bertujuan untuk mempermudah para seniman dalam membuat karya seni Lukis secara digital. Pada penggunaan media *digital* ini, para seniman bisa menggunakan berbagai brush kuas, brush pencil, dan pena yang menyerupai alat aslinya. Hasil dari pembuatan karya produksi ini adalah berupa background dengan metode painting, dan menghasilkan karya *landscape* yang membuat ilusi seperti membuat lukisan di dalam canvas. Penelitian ini berhasil di terapkan pada animasi 2D *Animation* (Animasi dua dimensi) dengan menggunakan Teknik *frame by frame*, objek penelitian ini adalah film animasi pendek dua dimensi dengan judul “*Dreams*”, penelitian ini juga terapkan melalui *software* digital yaitu Clip Studio Paint.

Kata kunci: *Digital Painting*, 2D *Animation*, Clip Studio Paint.

ABSTRACT

This study aims to find out about the use of digital painting techniques in animation production. Initially this technique was a traditional painting using watercolors, oil paints, inks, acrylic paints, watercolors and others on canvas or paper media, but as time went on digital devices such as pen tablets and stylus pens emerged which This device aims to make it easier for artists to create digitally painted works of art. In using digital media, artists can use various brushes, pencil brushes, and pens that resemble the original tools. The result of making this production work is in the form of a background using the painting method, and produces a landscape work that creates an illusion like making a painting on a canvas. This research was successfully applied to 2D *Animation* (two-dimensional animation) using the frame by frame technique, the object of this research is a short two-dimensional animated film entitled "Dreams", this research is also applied through digital software, namely Clip Studio Paint.

Keywords: Digital Painting, 2D Animation, Clip Studio Paint.

PENDAHULUAN

Di zaman modern saat ini, industry kreatif sangat di butuhkan oleh banyaknya perusahaan, terutama dalam bidang ilustrasi. Dalam ilustrasi itu sendiri ada beberapa jenis seperti ilustrasi *digital* dan ilustrasi tradisional. Dalam bidang animasi ilustrasi bisa dipakai untuk membuat suatu rancangan karakter, *background*, *property* dan juga animasi.

Animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu, dapat juga berupa perubahan warna dari suatu objek ke objek yang lainnya dalam jangka waktu tertentu. Secara garis besar animasi adalah suatu tampilan grafis garis maupun dinamis, yang disebabkan oleh perubahan tiap *frame* (*frame by frame*), perubahan posisi gerak (*motion tween*) maupun perubahan bentuk diikuti perubahan gerak (*motion shape*). (Bustaman,2001:32-33).

Menurut Agus Suheri, (2006:2), animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Animasi mewujudkan ilusi (*illusion*) bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (*progresively*) pada kecepatan yang tinggi. Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi suatu objek.

Prinsip – Prinsip Animasi Menurut Priyatmono (2011) terdapat 12 prinsip dalam animasi yaitu Pose dan Gerakan Antara (Pose-topose and Inbetwen), Gerakan Sekunder (secondary action), Pengaturan Waktu (timming), Akselerasi (Ease In and Out), Antisipasi (Anticipation), Gerakan Lanjutan dan Perbedaan Waktu (Follow through & Overlapping action), Gerakan Melengkung (Arcs), Dramatisasi gerakan (Exaggeration), Penempatan di bidang gambar (Staging), Daya Tarik Karakter (Appeal), Elastisitas, dan Penjiwaan Karakter.

Digital painting sendiri itu adalah merupakan suatu metode yang dimana metode tersebut membutuhkan sebuah objek seni, bisa berupa objek hidup seperti manusia dan hewan, kemudian bisa juga berupa objek mati seperti alat-alat perabotan, vas bunga dan benda-benda mati lainnya. *Digital painting* awalnya di adaptasi dari metode seni lukis tradisional yang di aplikasikan di media kanvas atau kertas kemudian digabungkan dengan beberapa warna dari cat minyak, cat akrilik, tinta dan sebagainya. Kemudian semakin pesatnya era *digital* saat ini, seni Lukis pun juga berevolusi menjadi *digital* yang dimana para seniman menggunakan *software computer* untuk menciptakan sebuah karya seni.

Menurut Ivan Sibero (2009:7) animasi merupakan bentuk karya grafis yang bergerak yang banyak dimanfaatkan untuk keperluan film, iklan, video profil dan sebagainya.

Menurut (Sugihartono 2010) terdapat tiga jenis animasi, yaitu animasi stop-motion, animasi tradisional dan animasi komputer. Secara umum animasi komputer dibagi menjadi dua yaitu, animasi 2D dan 3D Animasi 2D merupakan teknik pembuatan animasi dengan menggunakan gambar bersumbu (axis) X dan Y.

Penulis juga menggunakan Teknik *digital painting* yang dimana itu adalah Teknik melukis atau menggambar suatu lukisan ilustrasi yang dilakukan di dalam *computer* atau *software computer* dan nantinya akan berbentuk sebuah karya *digital*. *Digital painting* ini digunakan penulis sebagai komponen penting dalam sebuah film animasi “Dreams” karena seluruh ilustrasi animasi ini akan dibuat seperti lukisan *digital*. Oleh karena itu hal inilah yang menjadi suatu motivasi penulis untuk memilih Teknik *Digital Painting* dalam pembuatan animasi 2 dimensi “Dreams” sebagai karya produksi.

Pembuatan film pendek animasi 2 dimensi ini yang berjudul “Dreams” sebelumnya terinspirasi dari sebuah *video games* “*Deemo 2*” yang dimana *video games* tersebut memiliki visual background yang menarik, karakter desain yang unik dan alur cerita petualangan di dunia fantasi. Tidak hanya *video games* saja yang menjadi inspirasi penulis untuk membuat film animasi ini, ada beberapa *short animation* yang menjadi bahan inspirasi yaitu animasi “Noon” yang diciptakan oleh Cindy (2017), dan animasi “The Song for Rain” oleh Zheng Yawen (2012).

Film ini berceritakan tentang seorang anak perempuan yang bernama Sunny yang tiba-tiba saja terbangun di ladang rumput yang luas, kemudian dia bertemu dengan seekor kucing yang sedang kesulitan dan akhirnya membantu kucing tersebut dan mereka pun berpetualang Bersama menjelajahi beberapa tempat dengan musim yang berbeda-beda serta pemandangan yang indah, tetapi tiba-tiba saja muncul sosok misterius yang membuat sunny gelisah, dan seekor kucing tersebut membantu sunny dalam petualangan nya untuk mengetahui siapa sosok misterius tersebut. Alasan penulis membuat animasi ini karena ingin menampilkan alur cerita yang mengangkat tema *drama-adventure* dan ingin menampilkan gambar-gambar ilustrasi *background* yang terlihat seperti *digital painting*.

Menurut jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora (JISHUM) vol.13 Maret 2023 dalam judul *Medibang paint* sebagai media digital painting menjelaskan bahwa *Tenik Mediabang paint* adalah software melukis secara digital yang di dalamnya terdapat berbagai tool.

Berkaitan dengan media animasi, maka Mayer dan Moreno (2002, p.88) mengemukakan bahwa animasi merupakan satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek.

Menurut Tomasz Jedruszek (2013) dalam buku *Art Fundamental: color, light, composition, anatomy, persepective and depth*, membuat gambar itu bisa menjadi cara lain untuk mentransfer suatu informasi.

Film animasi “*Dreams*” ini diciptakan menggunakan beberapa *software* computer yaitu ada *Clip Studio Paint, Adobe Premiere, Adobe After effects* dan komponen-komponen di dalamnya. Penulis menciptakan animasi ini dengan menggunakan Teknik *digital painting* dan untuk pembuatan animasinya penulis menggunakan teknik *frame by frame* dan *Puppet* pada *software Adobe After effects*. Sebenarnya ada beberapa kekurangan yang bisa terjadi bila menggunakan Teknik *frame by frame* ini, yaitu Teknik ini sangat memakan waktu yang cukup lama dan ketelitian yang penuh, karena proses penggambaran yang dilakukan secara manual atau bisa dibilang *one by one*, kemudian proses *clean up* sketsa yang memerlukan ketelitian yang penuh, tetapi dalam *software* yang penulis gunakan yaitu *software Clip Studio Paint*, penulis bisa dimudahkan sedikit dengan beberapa bantuan *tools* seperti *Fill with reff layer* di dalam *software* tersebut. penulis juga menggunakan teknik *puppet* pada *Adobe After Effects* untuk membantu beberapa gambar agar terlihat bergerak.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode eksperimen yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi dan di dalam masing-masing tahapan tersebut ada beberapa komponen proses dalam pembuatan film animasi meliputi:

1. Sinopsis

Berceritakan tentang seorang anak perempuan yang bernama Sunny yang tiba-tiba saja terbangun di ladang rumput yang luas tanpa mengingat kenapa ia bisa terbaring di tempat itu. Kemudian di dalam mimpinya ia pun bertemu dengan seekor kucing berwarna orange yang sedang berusaha mengambil apel dari pohon dan kemudian dibantu oleh sunny, akhirnya mereka pun memutuskan untuk berpetualang bersama. Dalam perjalanan mereka, sunny mulai merasakan bahwa tempat yang mereka jelajahi tersebut tiba-tiba saja menjadi aneh dan misterius seolah-olah tidak hanya mereka saja yang sedang berada di tempat itu.

2. Visual Development

Pada bagian visual development, penulis mencari referensi terlebih dahulu melalui pinterrest. Untuk pembuatan karakter sunny dan lily, penulis menentukan desain karakternya berdasarkan anak kecil yang sedang memakai hoodie atau mantel, rok dan sepatu boots tidak lupa juga penulis menambahkan aksesoris berupa pita.

Selanjutnya untuk referensi karakter kedua yaitu si kucing yang bernama Oyen, penulis mengambil referensinya dari sebuah *video games* bernama *Monster Hunter World* dan mengambil referensi desain *Palico*.

Untuk referensi karakter Ibu, penulis menentukan pakaiannya seperti pakaian Wanita dengan baju dress yang simple dengan cardigan yang Panjang. Penulis mengambil referensi ini melalui pinterrest.

1) Sunny

Karakteristik : Anak kecil berumur 10 tahun, memiliki rambut berwarna coklat gelap, dikuncir dua dengan pita berwarna merah tua, berkulit coklat terang, tingginya 130 cm, memiliki warna mata coklat gelap.

Sifat : Memiliki sifat yang ceria, baik namun terkadang suka usil, memiliki rasa penasaran yang tinggi, sedikit penakut dan cengeng.

2) Oyen

Karakteristik : Kucing gendut berwarna orange, memiliki mata besar yang berwarna kuning, memiliki corak bulu berwarna putih di badannya, ekor yang Panjang, mempunyai tinggi badan 80 cm dan telapak tangan yang berwarna pink.

Sifat : Memiliki sifat yang baik dan lucu, terkadang seperti kekanak-kanakan dan sangat loyal.

3) Lily

Karakteristik : Saudara kembar sunny, memiliki rambut berwarna coklat gelap, memiliki rambut yang Panjang dan lurus, berkulit coklat terang, memiliki warna mata coklat gelap. Lily memakai pakaian yang sama dengan sunny. Mempunyai tinggi badan 130 cm.

Sifat : Memiliki sifat yang baik, lemah lembut dan sangat sayang kepada adiknya.

4) Ibu

Karakteristik : Ibu Sunny dan Lily, memiliki warna rambut berwarna coklat gelap, memiliki rambut yang di ikat di atas kepala, memiliki warna mata biru gelap, dan ada kerutan wajah di area mata dan mulut. Mempunyai tinggi badan 145 cm.

Sifat : Memiliki sifat yang baik hati dan sayang kepada kedua anaknya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Dan Sintesis Karya

Film Animasi 2 dimensi “Dreams” ini menceritakan tentang seorang anak perempuan yang bernama Sunny yang tiba-tiba saja terbangun di ladang rumput yang luas tanpa mengingat kenapa ia bisa terbaring di tempat itu. Kemudian di dalam mimpinya ia pun bertemu dengan seekor kucing berwarna orange yang sedang berusaha mengambil apel dari pohon dan kemudian dibantu oleh sunny, akhirnya mereka pun memutuskan untuk berpetualang bersama. Mereka mendatangi tempat-tempat yang berbeda yaitu seperti ada tempat musim panas, musim semi, musim gugur dan musim salju. Dalam perjalanan mereka, sunny mulai merasakan bahwa tempat yang mereka jelajahi tersebut tiba-tiba saja menjadi aneh dan misterius seolah-olah ada seseorang yang mengawasi mereka. Kemudian kucing orange tersebut menuntun sunny ke tempat yang dimana tempat tersebut terdapat kapal besar yang sedang menunggu sunny. Sunny akhirnya pergi menaiki kapal besar itu dan tiba-tiba saja muncul sosok perempuan yang mirip sekali dengan dirinya, sunny pun mengingat kembali bahwa sosok tersebut adalah kakak kembar nya yang bernama Lily, yang selama ini mencoba untuk membangunkan sunny dari mimpinya. Kemudian sunny terbangun dari comanya, terlihat ibu sunny yang sedang menangis terharu melihat anaknya bangun kembali. Sunny pun menoleh ke sebelahnya dan melihat ada boneka kucing yang mirip sekali dengan kucing orange di mimpinya.

Dalam penyajian film animasi 2 dimensi “Dreams” dibagi menjadi 7 Scene sebagai berikut:

1. Scene 1

Terlihat sunny sedang tertidur di padang rumput, kemudian muncul suara-suara keramaian dan suara detak jantung, sunny pun terbangun dengan kebingungan. Sunny pun berjalan-jalan dan melihat seekor kucing berwarna orange yang sedang berusaha mengambil apel dari pohon apel. Sunny pun menolong kucing tersebut dengan menggoyang-goyangkan pohon apel sampai apel tersebut jatuh. Kucing orange tersebut berterima kasih kepada sunny dan menemaninya untuk berjelajah bersama. Mereka pun berjalan memasuki hutan, tiba-tiba saja muncul cahaya yang sangat terang di hadapan mereka.



Gambar 1. Scene 1 cut 5
Sumber: Dokumen Pribadi

2. Scene 2

Setelah Sunny dan kucing orange yang bernama Oyen tersebut keluar dari hutan, mereka tiba di ladang bunga yang luas dengan pemandangan yang indah. Mereka pun berjalan-jalan menelusuri ladang bunga tersebut dan akhirnya mereka duduk sambil menikmati pemandangan, sunny pun menoleh ke arah oyen yang sedang memegang bunga dandelion, kemudian oyen meniup bunga tersebut dan bunga-bunga dandelion di ladang tersebut berterbangan.



Gambar 2. Scene 2 cut 2
Sumber: Dokumen Pribadi

3. Scene 3

Sunny dan oyen pun kembali berjalan melewati hutan, saat mereka keluar dari hutan muncul cahaya yang terang dan terlihat pemandangan pinggir pantai. Sunny dan oyen menelusuri pantai tersebut dan tiba-tiba saja oyen berhenti di depan kedai es krim, sunny pun berhenti berjalan dan melihat oyen yang sangat antusias, kemudian oyen pun berlari menuju kedai es krim tersebut dan sunny pun terkejut. Sunny memesan dua es krim untuk mereka berdua, mereka pun memakan es krim tersebut di atas pohon kelapa, tiba-tiba saja es krim oyen terjatuh dan meninggalkan noda es di wajahnya, sunny pun tertawa melihat tingkahnya. Mereka pun duduk bersama sambil menikmati pemandangan matahari terbenam.



Gambar 3. Scene 3 cut 3
Sumber: Dokumen Pribadi

4. Scene 4

Setelah melewati musim gugur, tibalah mereka di tempat bersalju. Mereka asik membuat boneka salju bersama, tiba-tiba saja sunny melompat ke arah oyen dan membuat oyen masuk ke dalam tumpukan salju, sunny pun tertawa. Mereka pun berbaring bersama di atas salju dan sunny perlahan-lahan memejamkan matanya, kemudian muncul sosok wajah yang berkata “Bangun!” sunny pun terkejut dan bangun. Oyen pun bingung dengan tingkah sunny tetapi sunny tetap meyakinkan oyen kalau dia baik-baik saja. Akhirnya oyen menggandeng tangan sunny untuk keluar dari hutan bersalju tersebut.

Setelah keluar dari hutan bersalju, tibalah mereka di padang rumput yang ternyata tempat itu adalah tempat pertama mereka bertemu tetapi kali ini ada kapal besar yang sedang menunggu sunny untuk naik ke kapal. Sunny pun mengajak oyen untuk naik ke kapal tetapi oyen berhenti dan mundur, oyen tidak bisa naik ke atas kapal bersama sunny dan sunny pun merasa sedih kemudian menangis sambil memeluk oyen karena ini adalah perpisahan mereka. Akhirnya sunny pun mengucapkan selamat tinggal dan melambaikan tangannya kepada oyen dari atas kapal. Saat sunny di atas kapal tiba-tiba saja sunny terkejut melihat ada sosok perempuan yang mirip sekali dengan dia menghampiri oyen, yang ternyata sosok tersebut adalah kakak kembaran sunny yang telah tiada. Sunny pun mengingatnya kembali dan tersenyum.



Gambar 4. Scene 4 cut 1
Sumber: Dokumen Pribadi

5. Scene 5

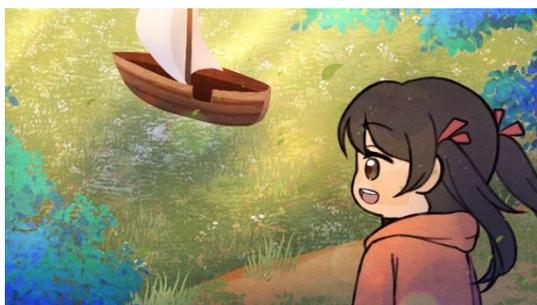
Terlihat sunny yang sedang berbaring di atas tempat tidur rumah sakit sambil meneteskan air mata, kemudian sunny membuka matanya dan melihat ibu nya sedang menangis terharu melihat anaknya bisa bangun dari coma. Kemudian ibu sunny pun bergegas ke luar untuk memanggil dokter, sunny pun menoleh ke samping kemudian dia terkejut karena melihat boneka kucing berwarna orange sedang terduduk di atas kursi, sunny pun menangis dan memeluk boneka tersebut dengan wajah senang dan berterima kasih kepada boneka oyen tersebut.



Gambar 5. Scene 5 cut 1
Sumber: Dokumen Pribadi

6. Scene 6

Setelah keluar dari hutan bersalju, tibalah mereka di padang rumput yang ternyata tempat itu adalah tempat pertama mereka bertemu tetapi kali ini ada kapal besar yang sedang menunggu sunny untuk naik ke kapal. Sunny pun mengajak oyen untuk naik ke kapal tetapi oyen berhenti dan mundur, oyen tidak bisa naik ke atas kapal bersama sunny dan sunny pun merasa sedih kemudian menangis sambil memeluk oyen karena ini adalah perpisahan mereka. Akhirnya sunny pun mengucapkan selamat tinggal dan melambaikan tangannya kepada oyen dari atas kapal. Saat sunny di atas kapal tiba-tiba saja sunny terkejut melihat ada sosok perempuan yang mirip sekali dengan dia menghampiri oyen, yang ternyata sosok tersebut adalah kakak kembaran sunny yang telah tiada. Sunny pun mengingatnya kembali dan tersenyum.



Gambar 6. Scene 6 cut 13
Sumber: Dokumen Pribadi

7. Scene 7

Terlihat sunny yang sedang berbaring di atas tempat tidur rumah sakit sambil meneteskan air mata, kemudian sunny membuka matanya dan melihat ibu nya sedang menangis terharu melihat anaknya bisa bangun dari coma. Kemudian ibu sunny pun bergegas ke luar untuk memanggil dokter, sunny pun menoleh ke samping kemudian dia terkejut karena melihat boneka kucing berwarna orange sedang terduduk di atas kursi, sunny pun menangis dan

memeluk boneka tersebut dengan wajah senang dan berterima kasih kepada boneka oyen tersebut.



Gambar 7. Scene 7 cut 1
Sumber: Dokumen Pribadi

A. Analisis Karya

Pada karya tugas akhir film animasi 2D “Dreams” ini, penulis membahas tentang penerapan teknik *Digital Painting*. Metode ini merupakan metode yang sering sekali digunakan untuk membuat suatu ilustrasi maupun karya *background*. Hal yang membedakan *digital art* dengan *digital painting* adalah *digital painting* lebih menggunakan tool brush seperti brush kuas, pensil, dan brush tinta yang menyerupai alat aslinya kemudian menggambar dengan goresan-goresan seperti sedang menggambar di atas canvas dengan menggunakan cat minyak, untuk *digital art* itu merupakan istilah umum yang digunakan untuk membuat ilustrasi *digital*. Tentunya teknik ini memiliki kelebihan dan kekurangannya, kekurangannya adalah teknik ini cukup memakan waktu yang lama karena harus membuat detail-detail gambar dan pemilihan komposisi warna yang sesuai seperti pada pembuatan *background* untuk animasi dan ditambah lagi penulis juga menggunakan teknik manual yaitu teknik dua dimensi, namun untuk kelebihan dari teknik *digital painting* ini adalah hasil dari karya ilustrasi maupun *background* nantinya akan terlihat lebih hidup dan terlihat lebih cantik, ditambah lagi dengan penataan *shading* dan *lighting* pada saat tahap *rendering*. Kemudian untuk menerapkan *digital painting* ini, penulis menggunakan *software digital* yaitu *Clip Studio Paint* untuk membuat animasi dan *background*.

Dalam proses pembuatan film produksi tugas akhir ini, penulis bertindak sebagai sutradara, *script writer*, *storyboard artist*, *character designer*, *background artist*, *animator*, *composer* dan *editor* sekaligus. Namun, dalam pembuatan *key animate* untuk produksi film ini, penulis dibantu dan bekerja sama dengan orang lain. Pada film animasi 2D “Dreams” ini penulis tidak menggunakan semua 12 prinsip animasi, melainkan hanya menggunakan beberapa prinsip animasi saja, yaitu seperti *Solid Drawing*, *Staging*, *Straight Ahead Action Pose to Pose*, *Follow Through and Overlapping Action*, *Exaggeration*, dan *Appeal*.

Awal pembuatan proses film animasi 2D “Dreams” ini adalah pertama-tama penulis menentukan ide konsep kemudian dibuat dalam bentuk naskah cerita dan akhirnya ditetapkan dalam film ini. Berikut adalah tahapan yang dilalui dalam proses pembuatan produksi film:

1. Desain Karakter

Pada tahap ini penulis membuat sketsa empat desain karakter terlebih dahulu yaitu karakter sunny sebagai protagonist, karakter kucing yang bernama oyen, dan dua karakter pembantu yaitu karakter lily dan ibu. Semua desain karakter ini di buat dengan *style* kartun supaya menyesuaikan dengan tema cerita yang telah dibuat. Pada tahap coloring penulis menggunakan warna-warna yang terlihat hangat dan tidak terlalu kontras. Penulis juga sebelumnya melihat refrensi terlebih dahulu seperti refrensi pakaian dan karakteristik di *pinterest*, pada pembuatan desain karakter ini, semuanya di kerjakan di *software Clip Studio*

Paint dengan menggunakan teknik *digital painting*. Teknik *digital painting* ini digunakan untuk membuat desain terlihat seperti di dalam canvas dengan bantuan *texturing*. Tahap pertama dalam pembuatan desain karakter ini saya mulai membuat coretan berupa sketsa terlebih dahulu, saya membuat sketsa empat karakter yaitu karakter sunny, oyen, lily dan ibu.

Untuk karakter sunny ini saya buat dengan karakteristik seorang anak kecil yang ceria, saya membuatnya menggunakan pakaian *hoodie* dan ditambah dengan rok kemudian sepatu *boots*, tidak lupa saya menambahkan aksesoris seperti pita di rok nya dan di kedua rambutnya.

Setelah pembuatan sketsa selesai, saya mulai mengerjakan *lineart*. Tujuan *lineart* ini adalah untuk memberi garis yang tebal dan pemberian warna. Pada pemberian warna saya juga memberikan tekstur

seperti canvas, pemberian tekstur ini bertujuan untuk memberikan kesan seperti karya seni lukis atau *painting*.

Setelah pembuatan karakter sunny, selanjutnya penulis membuat karakter utama ke dua yaitu karakter kucing yang bernama Oyen. Pada proses pembautan karakter ini penulis juga mengawali nya dengan pembuatan sketsa terlebih dahulu.

Selanjutnya masih di proses yang sama, setelah sketsa selesai penulis melanjutkannya ke tahap *lineart* dan *coloring*. Disini penulis memilih warna yang sedikit dibanding pembuatan karakter sebelumnya yaitu sunny, disini penulis hanya menggunakan enam warna palet saja.

Untuk karakter selanjutnya yaitu karakter pendukung, karakter ini bernama Lily. Lily ini adalah saudara kembar sunny, disini penulis membuat sketsa terlebih dahulu. Kemudian setelah proses sketsa selesai, penulis langsung membuat *lineart* nya.

Tahap selanjutnya adalah tahap *coloring*, disini penulis menggunakan *palette* yang sama dengan karakter sunny, karena mereka memiliki karakteristik yang sama tetapi bedanya karakter lily ini mempunyai rambut yang Panjang dan lurus.

Terakhir ada karakter ke empat yaitu karakter Ibu. Dalam proses pembuatan karakter ini masih sama dengan proses sebelumnya yaitu masuk ke tahap sketsa terlebih dahulu kemudian dilanjutkan dengan proses *lineart*.

Untuk karakter Ibu ini, penulis menggunakan warna tone yang agak gelap seperti warna biru tua, hitam dan abu-abu. Karakter ibu ini juga memiliki karakteristik yaitu seperti ada detail kerutan di wajahnya agar menandakan bahwa karakter ini memiliki umur yang sudah tua.

2. Background *Digital painting*

Pada proses pembuatan background ini, penulis menggunakan teknik *digital painting*. Factor penting lainnya dalam pembuatan background ini adalah menggunakan prinsip *solid drawing* dan *appeal*. Untuk proses pembuatan background ini penulis menggunakan *software* komputer yaitu Clip Studio Paint, untuk proses pewarnaan nya penulis menggunakan tahapan sketsa terlebih dahulu, kemudian memberi dasar/*base coloring*, penempatan *shading* berupa *shadow*, dan *highlight*. Penggunaan *shadow* dan *highlight* ini sangat penting karena *shadow* berguna untuk membuat suatu ilusi bayangan pada gambar sedangkan penggunaan *highlight* itu bertujuan untuk memberi pencahayaan agar gambar terlihat lebih hidup.

Dalam tahapan proses pembuatan background ini, penulis membuat sketsa background terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan proses *clean up* dan *lineart* pada background, kemudian menambahkan warna base pada *lineart*. Setelah itu penulis memberikan detail-detail seperti texture seperti canvas dan memberi *shading* dan *highlight* pada gambar background. Setelah membuat background, dilanjutkan dengan menambah asset untuk keperluan background seperti membuat gambar awan yang sudah dipisah, gambar dedaunan dan pepohonan. Dalam pembuatan background *digital painting* ini, sangat penting untuk melakukan *rendering* yaitu bertujuan untuk memberi kesan hidup dan agar terlihat lebih indah.

Untuk karya produksi film “Dreams” ini penulis membuat beberapa background dengan Teknik *digital painting* yaitu untuk scene satu, penulis membuat background dengan nuansa padang rumput.

Selanjutnya pembuatan *background scene* dua, disini penulis mengangkat tema musim semi yang identik dengan ladang bunga yang indah dan memiliki warna yang beraneka ragam. Untuk *background* ini penulis menggunakan Teknik *digital painting* dan penggunaan tekstur pada layer.

Setelah membuat *background* pada scene satu dan dua, penulis melanjutkannya ke proses *background* untuk scene tiga. Pada scene ini penulis mengangkat tema musim panas. Pada proses pembuatan *background* kali ini *digital painting* bertujuan untuk menambah detail-detail pada *background* seperti tekstur dan *highlight*.

Proses selanjutnya adalah pembuatan background untuk scene empat, background ini mengangkat tema musim gugur. Pada tahap ini penulis menerapkan Teknik *digital painting* untuk memberi detail-detail pada pepohonan dan detail berupa *shading* pada batu. Untuk proses awalnya penulis membuat sketsa terlebih dahulu.

Setelah pembuatan sketsa selesai, masuk ke tahap *clean up* dan *lineart*. Kemudian dilanjutkan ke tahap penambahan dasar/*base coloring*.

Kemudian setelah penambahan dasar/*base coloring*, masuk ke tahap penambahan *shading* berupa shadow dan *highlight*. Tujuan dari penambahan shadow ini adalah untuk memberikan kesan yang lebih hidup pada gambar dan membuat ilusi gambar.

Tahap terakhir yaitu berupa finishing atau rendering pada background, penulis masih menerapkan Teknik *digital painting* untuk menambahkan tekstur canvas dan menentukan color grading yang sesuai dengan mood scene.

Untuk background *digital painting* pada scene lima, disini membuat background nya dengan nuansa musim dingin yang identik dengan salju putih. Disini penulis menggunakan warna tone yang dingin dan *highlight* yang sedikit. Untuk bagian texture masih digunakan untuk membuat gambar terlihat seperti dilukis di dalam canvas.

a. Animate

Key animation adalah sebuah gambaran awal atau bisa dibilang juga sebagai kunci dari sebuah bentuk animasi. Gambar *Key* digunakan sebagai patokan oleh para *Animator* untuk membuat suatu adegan dan gerakan. Seorang animator juga tidak lupa untuk menghitung jarak *timing* pada *key*, pada dasarnya *key animation* membuat dua gambar yaitu awalan dan akhiran, dari kedua gambar tersebut nantinya di tengah *key animation* akan di isi dengan *inbetween* yang dimana *inbetween* bertujuan untuk memperhalus suatu gerakan *key animation*.

Dalam proses *animating*, penulis menggunakan teknik manual yaitu *frame by frame* di *software* komputer Clip Studio Paint. Sebelumnya penulis membuat *key pose* dan *inbetween* terlebih dahulu dengan format 24 frame. Kemudian setelah membuat *key pose* dan *inbetween*, dilanjutkan dengan melakukan *clean up* sketsa *animating*, pada *key animation* yang sudah di *clean up* selanjutnya akan di beri warna, *shading* dan *highlight*.

Untuk proses animate ini penulis membuat *keypose* terlebih dahulu, dari contoh scene ini bisa terlihat pada bagian rambut sunny.

Setelah pembuatan *keypose*, penulis membuat *inbetween* untuk membuat gerakan animasi nya terlihat lebih halus.

Setelah proses *keypose* dan *inbetween* selesai, selanjutnya masuk ke tahap *dasar/base coloring* dan pemberian texture canvas yang nantinya akan terlihat seperti *painting*.

Penerapan Teknik ini berlaku untuk semua karakter seperti contohnya disini ada karakter oyen, di scene ini ada oyen yang sedang berlari. Penulis membuat *keypose* nya terlebih dahulu kemudian dilanjutkan dengan proses *inbetween*.

b. Rendering

Setelah melakukan animating, dilanjutkan dengan proses *rendering*. Proses *render* atau bisa disebut juga *rendering* ini adalah sebuah proses yang bertujuan untuk mencetak atau *finishing* yang nantinya dari hasil *animating* tersebut berubah menjadi format video mp4. Dalam pembuatan film animasi 2 dimensi “Dreams” ini, penulis menggunakan format .mp4 dengan resolusi 1920x1080 *pixel*. Proses *rendering* ini dilakukan langsung pada *software* Clip Studio Paint.

c. Editing dan Compositing

Selanjutnya masuk ke proses editing dan compositing, di tahap ini penulis menggunakan *software* Adobe After Effects 2019 untuk editing dan Adobe Premiere Pro 2019. Dalam proses editing ini, penulis menggabungkan beberapa *image sequence* dari masing-masing cut *animate* yang sebelumnya telah di *render* di Clip Studio Paint, menambahkan asset-asset background yang sebelumnya telah dibuat seperti asset gambar awan dan daun-daun kemudian akan digerakan menggunakan *puppet* di *Adobe After Effects*.

Setelah melewati proses pergerakan *puppet* pada gambar di *adobe after effects*, dilanjutkan ke proses penggabungan beberapa *image sequences* yang sebelumnya sudah dibuat di *software* Clip Studio Paint, disini penulis menggunakan *software* adobe premiere pro karena *software* ini sangat praktis dan mempermudah penulis dalam *editing*. Penulis juga menambahkan audio musik dan *sound effects*.

d. Sound FX dan Visual FX

Pada tahap ini penulis mencari bahan *sound* di *platform* media seperti Youtube yang memiliki *royalty free* agar tidak menyalahi aturan *copyright* yaitu BGM President, Kan Gao, dan Hoyo-Mix. Penulis juga melakukan sedikit *dubbing* untuk menambahkan *sound effect* pada *scene*. Kemudian penulis menyatukan audio tersebut di *software* Adobe Premiere Pro 2019.

Selanjutnya untuk karya film animasi 2D “Dreams” ini tidak memiliki *dubbing* seperti dialog melainkan *dubbing* yang berupa *sound effect* seperti *sound effect* terkejut dan menghela nafas. Kemudian untuk proses mixer penulis mengerjakannya di *software* adobe premiere pro.

KESIMPULAN

Setelah melalui beberapa proses produksi dan penelitian ini, penulis menyimpulkan bahwa penggunaan teknik *Digital Painting* pada film animasi dua dimensi sangat berpengaruh pada pembuatan visual dan terlihat lebih menarik, karena dibuat seperti di dalam canvas dan memberikan kesan yang lebih cantik. Penulis juga menentukan warna-warna yang sesuai dengan *mood scene*, penggunaan *tool brush*, dan teknik *painting* yang sesuai pada *software* Clip Studio Paint.

Namun ada kekurangan yang terdapat pada teknik *digital painting*, yaitu teknik ini membutuhkan waktu yang cukup lama dan kesabaran serta ketelitian dalam membuat detail-detail pada gambar *animate* dan *background*, ditambah lagi dengan menggunakan teknik manual dua dimensi *frame by frame*.

DAFTAR PUSTAKA

- Bustaman. (2001). Web Design dengan Macromedia Flash mx 2004. Yogyakarta: Andi Offset.
- Cindy Yang (2017). Animation Short Film “Noon” from Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=vUoTMfU1P8o> (Diakses pada 29 Januari 2022 pukul 13:05)
- Ivan C Sibero (2009). Berkreasi dengan Animasi. Bandung: MediaKom
- I Nyoman Subudiarta, I Noman Yoga Sumadewa, 2023, Medibang paint sebagai Media Digital Painting, jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora (JISHUM) vol.13 Maret 2023

- Mayer, R. E. & Moreno, R. (2002). Animation as an aid multimedia learning. educational psychology review, Vol. 14, No.1, March 2002.(*jurnal Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 3, Nomor 1, Februari 2013*)
- Priyatmono, D. (2011, Maret 26). Prinsip Animasi. Restrieved September 7, 2018, from www.DodyAnimation.com: <http://www.dodyanimation.com/prinsip-prinsip-animasi-2/>
- Sugihartono, Ranang Agung (2010) Animasi Kartun. Jakarta: Indeks.
- Suheri, Agus (2006), Animasi Multimedia Pembelajaran, Jurnal Media Teknologi, vol.2, No.1. Cianjur, Universitas Suryakencana.
- Tomasz Jedruszek (2013), Art Fundamentals: Color, Light, Composition, Anatomy, Perspective, and Depth: Beloeil, Gilles, Riabovitchev, Andrei, Castro, RobPerto F. 3dtotal Publishing: 9781909414006: Amazon.com: Books
- Zheng Yawen (2012). Animation Short Film “The Song for Rain” from Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=5amoP37cIk0&t=321s> (Diakses pada 29 Januari 2022 pukul 15:07)