

IMPLEMENTASI STRUKTUR CERITA *ARCHPLOT* PADA FILM ANIMASI *HYBRID* BERJUDUL *BHUMI*

SURASA¹, SEKAR KHAIRUNNISA ARUM MEIDINASARI²

Sekolah Tinggi Multi Media Yogyakarta

Email : surasa80@gmail.com¹, sekarkhairun@gmail.com²

ABSTRAK

Struktur alur cerita *archplot* merupakan alur cerita yang mempunyai orientasi tujuan dimana terjadinya suatu peristiwa baik atau buruk yang membuat kehidupan karakter berubah, mendorong keinginan dari karakter untuk berjuang secara sadar maupun tidak sadar untuk mengembalikan kehidupannya seperti semula. Karakter akan didorong untuk menjalani suatu perjalanan misi didasari keinginannya melawan kekuatan antagonisme (*inner, personal, extra-personal*). Karakter bisa atau tidak bisa mencapai tujuannya. *Archplot* mempunyai ciri-ciri terdapat 3 babak (*acts*), 6 bagian (*stages*) dan 5 titik balik cerita (*turning points*). Ketiga babak ini terdiri dari *beginning/Set-Up* (*act 1*), *middle confrontation* (*act 2*), *end resolution* (*act 3*). Sedangkan keenam bagian terdiri dari *Set-Up, new situation, progress, complications & higher stakes, final push, dan aftermath*. Lalu, titik balik cerita terdiri dari *opportunity, change of plans, point of no return, major setback dan climax*. Film animasi "BHUMI" ini dibuat dengan teknik animasi *hybrid*. Teknik ini merupakan kombinasi media animasi dua dimensi dan tiga dimensi.

Kata Kunci : *Archplot, Animasi Hybrid, "BHUMI"*

ABSTRACT

The structure of the storyline *archplot* is a storyline that has a goal orientation where the occurrence of a good or bad event that makes a character's life change, encourages the desire of the character to struggle consciously or unconsciously to restore his life as before. Characters will be encouraged to undergo a missionary journey based on their desire to fight the forces of antagonism (*inner, personal, extra-personal*). Characters may or may not achieve their goals. *Archplot* has the characteristics of 3 acts, 6 stages and 5 turning points. These three rounds consist of *beginning/Set-Up* (*act 1*), *middle confrontation* (*act 2*), *end resolution* (*act 3*). While the six parts consist of *Set-Up, new situation, progress, complications & higher stakes, final push, and aftermath*. Then, the turning point of the story consists of *opportunity, change of plans, point of no return, major setback and climax*. The animated film "BHUMI" was made using *hybrid animation techniques*. This technique is a combination of two-dimensional and three-dimensional animation media.

Keywords: *Archplot, Hybrid Animation, "BHUMI"*

PENDAHULUAN

Dalam proses penulisan naskah cerita untuk produksi film animasi terdapat beberapa elemen cerita yang harus ada. Elemen cerita terdiri dari premis, karakter, plot dan latar tempat cerita. Salah satu teknik yang akan diangkat penulis adalah struktur alur cerita *archplot*. Dalam bukunya yang berjudul *Story*, Robert McKee membagi alur cerita (plot) cerita ke dalam tiga jenis yakni *archplot, miniplot* dan *antiplot*. *Archplot* biasa disebut *classical design* dan mempunyai ciri khas, cerita dibangun dengan karakter protagonis yang berjuang dengan permasalahan dari luar untuk mengejar keinginannya melalui skema yang dekat dengan realita dan kaya akan moral (McKee, 2010).

Salah satu kelebihan teknik ini adalah memberikan *closed ending*, yang berarti semua pertanyaan yang muncul di awal cerita akan terjawab pada akhir cerita. *Closed ending* dalam *archplot* lebih cocok dipakai dalam pembuatan naskah untuk film pendek animasi daripada *open ending* dalam *miniplot* yang sering tidak menjawab pertanyaan penonton di akhir cerita. Hal ini mengharuskan penonton untuk menonton film lanjutannya agar penonton puas.

Biasanya struktur alur cerita *archplot* menekankan pada konflik eksternal (berasal dari luar

diri karakter) dan hanya menempatkan satu karakter utama protagonis. Karakter ini cenderung aktif dan dinamis mengejar keinginannya melalui konflik yang terus berubah hingga cerita berakhir. Akhir dari cerita ini dapat terjadilebih baik atau lebih buruk pada karakter tersebut. Sebagian besar film Hollywood mengandalkan struktur ini seperti pada film *Toy Story*, *Harry Potter*, *Men in Black*, *Chinatown*, dll (McKee, 2010).

Penciptaan karya film animasi *hybrid* dengan judul “BHUMI” ini merupakan hasil pemikiran penulis tentang permasalahan serius kejadian bencana kebakaran yang terjadi di hutan-hutan Indonesia. Dikutip dari data Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB), dari tahun 2010 hingga 2020 telah terjadi kebakaran hutan dan lahan sebanyak 949 kejadian. Bencana ini menelan korban jiwa sebanyak 35 orang (meninggal), 374 orang (luka-luka), dan 442.647 orang (menderita dan mengungsi). Pada tahun 2019, lahan seluas 328.724 hektar terkena karhutla. Menurut Dodi Monardo, kepala BNPB, penyebab kebakaran hutan dan lahan (karhutla) adalah 99% ulah manusia dengan alasan yang disengaja dan lalai dengan tanggung jawabnya. 80% lahan yang terbakar akhirnya menjadi kebun.

Maka dari itu, penulis ingin mendukung kampanye peduli lingkungan, mengajak masyarakat untuk menjaga lingkungan agar dapat menghindari bencana seperti Karhutla, melalui karya film animasi. Pesan moral akan disampaikan kepada masyarakat melalui cerita yang dikemas secara menarik.

Penyampaian informasi kepada masyarakat melalui *audio visual* lebih efektif dan menarik. Salah satu bentuk *audio visual* yakni animasi, animasi sendiri merupakan suatu disiplin ilmu memadukan unsur seni dengan teknologi, sebagai disiplin ilmu animasi terikat dengan aturan prinsip animasi, sedangkan teknologi untuk menunjang keilmuan itu sendiri seperti kamera film atau video, perekam suara, perangkat lunak komputer serta sumber daya manusia. Animasi tidak sekedar menggerakkan objeknya semata namun menghidupkan objeknya sehingga karakter animasi terkesan hidup dan bernyawa (Soenyoto, 2017).

Film pendek animasi yang penulis buat menggunakan jenis animasi *hybrid*. Animasi *hybrid* adalah kombinasi media animasi dua dimensi dan tiga dimensi. Penggunaan teknik *hybrid* di studio Disney ada sebelum *The Black Cauldron* (film animasi 2D Disney) dan dapat dilihat dalam tes singkat yang dilakukan oleh John Lassiter berjudul *Where the Wild Things Are* pada tahun 1983. Selanjutnya teknik ini digunakan pada film animasi Disney *Mulan* hingga *The Simpsons Movie* (O’hailey, 2010).

Dalam teknik *hybrid* ini ada beberapa hal yang perlu dipikirkan ketika menggabungkan dua media animasi yakni *style matching*, *registration*, *frame rate*, *timing* dan besar gambar. Baik aset 3D maupun 2D perlu adanya keselarasan *style* dari komposisi, warna, dan bentuk objek harus sesuai. *Registration* mengacu pada ketika satu objek menyentuh objek lain di dalam *scene*, seperti pada adegan film *Iron Giant* dimana Hogarth (karakter 2D) memanjat ke tangan robot (karakter 3D). Selain itu *frame rate* dan besar gambar perlu konsisten dari awal penentuan konsep (O’hailey, 2010).

Konsep cerita ini dikemas sebagai film animasi edukasi untuk mendukung kampanye peduli lingkungan. Penulis memilih mengerjakan karya animasi *hybrid* karena penggunaan teknik tiga dimensi pada pembuatan set *environment* dinilai memudahkan dan efisien waktu. Selain itu penulis dapat menciptakan *angle* yang tidak bisa didapatkan jika menggunakan teknik dua dimensi. Penulis menggunakan teknik *frame by frame* untuk menggerakkan para karakter. Teknik ini dipilih karena hasil akhirnya gerakan animasi lebih halus dibandingkan dengan teknik *rig* dua dimensi.

METODE PENELITIAN

Dalam pembuatan film animasi ini penulis menggunakan pendekatan metode penelitian kualitatif literatur dan pengembangan dari berbagai sumber buku dan diimplementasikan dalam pembuatan film animasi. Proses pembuatan film animasi pendek “Bhumi” dimulai dari penulis melakukan *brainstorming* ide, lalu membuat plot menggunakan tabel alur cerita *archplot*. Melalui tabel tersebut plot cerita berkembang menjadi naskah. Proses dilanjutkan pada

pembuatan desain karakter, *treatment*, *storyboard*, dan *dubbing*.

1. Perencanaan Produksi Animasi

1) Ide Penciptaan

a) Sinopsis

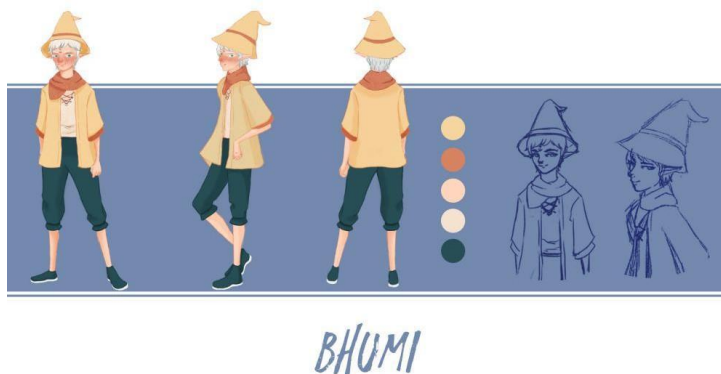
Film animasi *hybrid* berjudul “BHUMI” ini bercerita tentang seorang peri *non-magi* (tanpa sihir) bernama Bhumi berusaha dengan pantang menyerah untuk menyelamatkan hutan Madyantara dan kota peri dari apikebakaran yang disebabkan oleh manusia yang lalai.

b) Desain Karakter

Proses pengerjaan desain karakter dilakukan di *software* AdobePhotoshop CS 6 dan Paint Tool SAI.

c) Karakter Utama

Bhumi merupakan peri *non-magi* (tanpa sihir) diantara bangsa perimagi (mempunyai kekuatan sihir) yang hidup di kota peri. Ia senang membuat alat-alat sihir dengan harapan keinginannya untuk mengendalikan sihir tercapai. Visual karakter ini dapat dilihat pada gambar 8 di bawah.



Gambar 1. Desain Karakter Bhumi

Sumber: Dokumen Pribadi

d) Karakter Pendukung 1



Gambar 2. Desain karakter Asha Piri

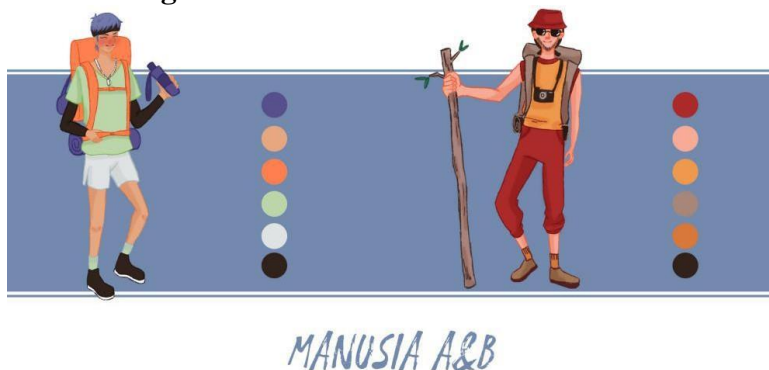
Sumber : Dokumen Pribadi

e) Karakter Pendukung 2



Gambar 3. Desain Karakter Peri nyentrik

f) Karakter Pendukung 3 dan 4



Gambar 4. Desain Karakter Manusia A & B

Sumber: Dokumentasi pribadi

g) Karakter Pendukung 5



Gambar 5. Desain Karakter Penjaga Istana

Sumber: Dokumentasi pribadi

2) Tahapan Penciptaan

a) Pra Produksi

Ide gagasan cerita. Penulis membuat rangkaian inti daricerita yang dipikirkan hingga ide tersebut berkembang menjadi suatu naskah cerita. Dalam *brainstorming* ide, penulis melakukan riset kecil-kecilan sebelum melangkah lebih jauh. Dari ide yang ditentukan, dibuatlah suatu sinopsis.

b) Produksi

Modelling background environment, untuk latar belakang per adegan menyesuaikan dengan naskah cerita. *Texturing background environment*, menambah tekstur pada aset 3 dimensi. *Animating* adalah proses menggerakkan karakter sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat pada pra produksi. *Coloring* adalah proses memberi warna pada karakter yang sudah di animasikan.

c) Pasca Produksi

Rendering adalah proses *render* karakter dan *background environment* yang sudah digerakkan. *Compositing* yaitu menggabungkan dan mengatur audio serta video menggunakan software Adobe Premiere. *Mastering* adalah pembuatan *file master* yang siap tayang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis dan Sintesis Karya

Cerita dan skenario adalah penjelasan tentang cerita apa yang ingin ditampilkan di layar. Skenario meliputi 5W + 1H. *Who*-siapa saja karakter dalam cerita, *what*-apa yang terjadi, *when*-kapan terjadinya, *where*-dimana lokasi kejadian, *why*-mengapa terjadi dan *how*-bagaimana menyelesaikan cerita (Gunawan, 2013). Skenario meliputi sistematika struktur, tujuan, dan teknik penulisan naskah. Di dalamnya ada gerakan, tindakan, ekspresi, dialog karakter dan narasi. Skenario dapat mengalami perubahan ketika produksi film. Naskah (*script*) yang merupakan operasionalisasi dari skenario atau naskah adalah dokumen yang sebenarnya akan digunakan selama proses produksi atau dokumen dalam format, notasi dan panjang tertentu yang dihasilkan dari *screenwriting*. Meskipun

ada yang menyederhanakan dengan tidak membedakan antara skenario(*screenplay*) dan naskah (*script*) (Suyanto, 2010).

Dalam produksi film animasi, naskah digunakan untuk patokan dalam proses pra produksi, produksi dan pasca produksi. Diantaranya adalah pembuatan desain karakter, *storyboard*, *concept art*, *modelling asset & background*, *animating*, *coloring*, *editing* dan *compositing*. Di dalam sebuah naskah terdapat beberapa elemen yakni *scene heading*(waktu dan tempat sebuah adegan terjadi), *general description* (deskripsi visual dari *scene heading*), *character name* (nama karakter), *shot* (penggambaran angle kamera), dan *transition* (visualisasi perpindahan satu *scene* ke *scene* lain).

Cerita dibuat diawali dengan lahirnya sebuah ide. Menentukan ide juga menentukan tujuan atau pesan apa yang akan disampaikan ke penonton. Setelah mendapatkan ide, penulis harus memikirkan *form* atau dalam bentuk apa ide ceritatersebut dikemas. Selanjutnya adalah memikirkan bagaimana cerita akan disampaikan, biasanya antar penulis dibedakan dari ciri khas, *style*, gaya tutur dan teknik menulis. Lalu penulis menentukan *genre* apakah yang akan diambil untuk cerita ini.

Menurut Shawn Coyne dalam bukunya *The Story Grid*, setelah menentukan *genre* cerita langkah selanjutnya adalah memilih tipe struktur cerita yang akan digunakan. Robert McKee menjelaskan struktur cerita dibagi menjadi 3 yakni *archplot*, *miniplot* dan *antiplot* (McKee, 2010:103-104). *Archplot* memiliki banyak nama antara lain adalah *Classic Plot*, *The Hero's Journey*, *Goal-Oriented Plot*, *Aristotelian Story Shape*, *Energeia Plot*, *Three Act Structure*, *Hollywood Screen Writing Style* dan *The Universal Story*.

Menurut Aristoteles, dalam babak 1 (*act 1*), rasa kasihan dan empati harus dibangun untuk karakter utama, agar penonton tidak hanya memperdulikan urutan kejadian pada cerita, tetapi juga emosi yang terjadi di dalamnya. Emosi tersebut yang dapat mempengaruhi penonton. Babak 1 ini terdiri dari dua bagian (*stages*) yakni *Set-Up* dan *new situation*. *Set-Up* mempunyai banyak nama diantaranya *the Known*, *the Ordinary World*, *the Status Quo*, dan *Limited Awareness*. Bagian *Set-Up* dalam cerita berfungsi sebagai tempat untuk pengenalan karakter di dunia yang biasa terjadi padanya. Sedangkan bagian *New Situation* memiliki nama lain diantaranya adalah *Call to Adventure*, *The Inciting Incident*, *The Call to Action*, dan *The Catalyst*. Bagian ini berfungsi sebagai empat dimana sesuatu terjadi yang mengharuskan karakter utama bertindak.

Menurut Robert McKee (2010) *Archplot* menekankan bagaimana sesuatu terjadi di dunia, bagaimana sebab menciptakan akibat, bagaimana efek ini menjadi sebab yang memicu efek lain lagi. *Archplot* memetakan keterkaitan hidup yang luas dari yang jelas hingga yang tidak dapat ditembus, dari yang intim hingga epik, dari identitas individu hingga infosfer internasional. Ini mengungkapkan jaringan kausalitas yang terkait dengan rantai, yang jika dipahami, memberi makna hidup.

Jaringan kausalitas pada film animasi dimulai dari bagian *New Situation*, ditampilkan karakter utama pergi ke arah suara dan menemukan ada dua manusia yang sedang singgah lalu pergi begitu saja tanpa memadamkan api dan membersihkan sampah. Keadaan bertambah parah ketika ada bola sihir melayang ke arah api unggun dan mengakibatkan ledakan besar. Akibatnya api membakar pohon dan sampah yang ada di sekitarnya. Hal ini menimbulkan pergolakan batin karakter utama, ia sadar bahwa kebakaran ini bisa menjadi bencana dan harus melaporkannya ke penjaga. Tetapi karena karakternya yang iseng, Bhumi nekat ingin memadamkan kebakaran dengan alat sihirnya. Keputusan yang diambil karakter ini mengakibatkan konflik baru terjadi yakni kebakaran bertambah besar diikuti alat sihir Bhumi rusak karena tertimpa pohon.

Menurut M.Suyanto pada bukunya *The Oscar Winners and Box Office: The Secret of Screenplay* mengemukakan bahwa tema cerita atau tujuan cerita adalah pernyataan yang mendasari tentang sebuah aspek kehidupan yang mempunyai berbagai macam tujuan. Biasanya tema disampaikan secara ringkas dalam babak pertama, tetapi secara gamblang disampaikan pada babak akhir setelah klimaks, sebelum cerita usai (M. Suyanto, 2013). Maka penulis menunjukkan keinginan besar dan tujuan karakter utama pada babak pertama (*act 1*). Keinginan karakter Bhumi yaitu ingin bisa sihir dan karakter tersebut bertujuan menggunakan sihirnya untuk membantu peri lain. Dia ingin menunjukkan bahwa peri *non-magi* juga bisa berguna.

Babak 1 (*act 1*) mempunyai titik balik cerita (*turning point*) bernama *Opportunity/Problems*.

Titik balik cerita adalah peristiwa cerita, baik plot maupun karakter yang terkait, yang menandai bahwa cerita “berbalik” ke arah baru. Biasanya disebabkan oleh pilihan atau dilema yang dihadapi oleh karakter utama. Titik balik cerita dari bagian *Set-Up* adalah Bhumi mendengar suara tawa makhluk yang tidak dikenalnya. Lalu ia membuat keputusan untuk melihat suara apakah itu. Dari titik balik ini membawa cerita memasuki bagian *New Situation*. Sedangkan titik balik cerita dari bagian *New Situation* adalah Bhumi ketakutan lalu memutuskan untuk mencari penjaga istana.

Cerita yang menggunakan struktur alur cerita *archplot* biasanya dimulai pada titik tertentu dalam sebuah rentang waktu cerita tersebut dan berakhir di kemudian hari. Jika dalam cerita tersebut terdapat kilas balik (*flashback*) maka ditempatkan pada urutan kejadian yang dapat dipahami oleh penonton dan diceritakan dalam waktu linear (*linear time*) (McKee, 2010). Pada cerita film animasi *hybrid* “BHUMI”, penulis menambahkan *scene flashback* di antara titik balik cerita *Opportunity/ Problems* dan bagian *New Situation*. Tujuan dari *scene flashback* ini untuk menceritakan asal usul karakter utama (Bhumi) disebut sebagai peri *non-magi*, pengenalan karakter Asha Piri, serta sedikit penjelasan tentang apa yang akan terjadi di *scene* selanjutnya.

Menurut Aristoteles babak kedua (*act 2*) adalah adegan penderitaan dan tantangan yang menciptakan ketakutan serta ketegangan seputar karakter dan tantangannya. Babak kedua ini terdiri dari dua bagian yakni *Progress dan Complications & Higher Stakes*. Bagian *Progress* dikenal juga sebagai *Mid-Point, Energetic Marker 2: Halfway Point, Mid Act Climax, Moment of Enlightenment* dan *Commitment to the Journey*. Pada bagian ini menampilkan karakter menjalankan rencananya.

Bagian selanjutnya adalah *Complications & Higher Stakes* yang memiliki nama lain *Approaching Inmost Cave, Grace & Fall, Resistance & Struggle, The Bad Guys Close In, Intensification, Preparation, Rising Action, dan Obstacles*. Bagian ini berfungsi sebagai tempat dimana karakter utama diperkenalkan dengan rintangan utama. Babak 2 (*act 2*) ini juga mempunyai titik balik cerita (*turning point*) yakni *Point of No Return* dan *Major Setback*.

Dalam film animasi *hybrid* “BHUMI”, pada bagian *Progress* ditampilkan Bhumi sampai di area *environment* baru, dimana dia menemukan penjaga istana. Tujuan karakter utama disini adalah menjalankan rencananya untuk memberitahu karakter lain tentang kebakaran di hutan.

Seperti yang dijabarkan oleh Robert McKee (2010), *archplot* memberi penekanan pada konflik eksternal. Meskipun karakter sering memiliki konflik batin yang kuat, penekanannya jatuh pada perjuangan mereka dengan hubungan antara pribadi dan institusi sosial atau dengan kekuatan di dunia fisik. Maka dari itu, untuk membuat cerita kaya akan konflik dan semakin menarik, penulis menambahkan masalah yang harus dihadapi karakter utama yakni sifat antagonis dari penjaga istana. Penjaga tidak memberi kesempatan kepada Bhumi untuk berbicara. Karakter Asha Piri juga muncul dalam bagian ini, tapi ia bersikap acuh kepada Bhumi. Hasilnya rencana Bhumi tidak berjalan dengan mulus. Titik balik cerita dari bagian *Progress* ini adalah Bhumi belum sempat memberitahu Asha Piri tentang kebakaran karena Asha Piri tidak peduli dan meninggalkan Bhumi.

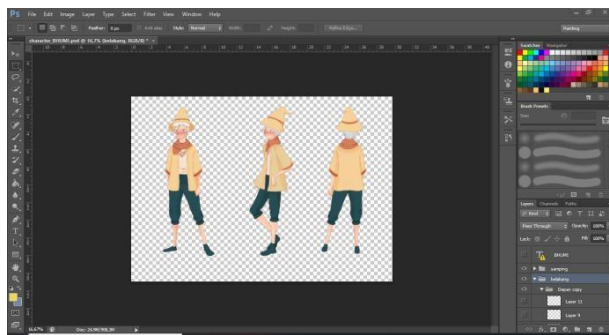
Bagian selanjutnya dari babak kedua adalah *Complications & Higher Stakes*, dimana karakter bertemu dengan rintangan yang sebenarnya. Ketika proses penobatan ada seorang peri berteriak kebakaran mengakibatkan para peri panik dan melarikan diri tanpa memperdulikan ratu baru mereka (Asha Piri). Hal ini dapat terjadi karena rencana karakter utama pada bagian *progress* tidak berlangsung dengan baik. Dalam kegaduhan itu Bhumi menolong Peri Nyentrik yang tertimpa pohon. Adegan ini menunjukkan pertumbuhan karakter Peri Nyentrik, dari merendahkan dan mencaci karakter utama menjadi berterimakasih pada Bhumi. Lalu Bhumi mendatangi Asha Piri yang syok dengan situasi.

Sementara api semakin mendekat, lalu mereka menyelamatkan diri menuju bukit pohon Madyantara. Bhumi sadar bahwa Asha Piri dan hutan berhubungan. Ia memutuskan untuk melakukan sesuatu meski ia tidak punya sihir. Titik balik cerita bagian *Complications & Higher Stakes* adalah api semakin besar dan mendekat ke bukit pohon Madyantara. Bhumi dan Asha Piri terjebak api dan tidak ada tempat untuk lari. Konflik ini memperkeruh cerita dan mempengaruhi emosi karakter utama.

Menurut Aristoteles babak ketiga terjadi pelepasan emosional yang memungkinkan penutupan untuk mengakhiri cerita. Babak 3 (*act 3*) ini mempunyai dua bagian yakni *Final Push* dan *Aftermath*. Bagian *Final Push* mempunyai nama lain *The Descent* dan *The Sprint*. Adegan pada *Final Push* menunjukkan karakter mempertaruhkan semua usahanya, antara menghadapi atau menghindari. Didorong dengan konflik atau masalah yang terus bermunculan, karakter akan menunjukkan perubahan emosional yang pada akhirnya bisa memunculkan semangat atau kekuatan baru untuk bangkit dari masalah yang dihadapi.

Setiap realitas fiksi secara unik menetapkan bagaimana hal-hal terjadi didalamnya. Dalam *Archplot*, aturan ini tidak dapat dilanggar bahkan jika terlihat aneh. *Consistent Realities* (realitas yang konsisten) adalah latar fiksi yang menerapkan mode interaksi antara karakter dan dunianya yang dijaga secara konsisten sepanjang cerita untuk menciptakan makna (McKee, 2010). Contoh dari realitas yang konsisten dalam cerita film animasi *hybrid* “BHUMI” adalah kenyataan bahwa karakter utama yang tidak bisasihir, alasannya terpapar pada *scene* kilas balik dimana Chaaya (musuh peri) mengambil energi sihir beberapa peri magi termasuk karakter utama dan mengutuk mereka. Meski karakter utama pada babak pertama berharap bisasihir, akan tetapi sampai babak ketiga hal tersebut tidak terwujud.

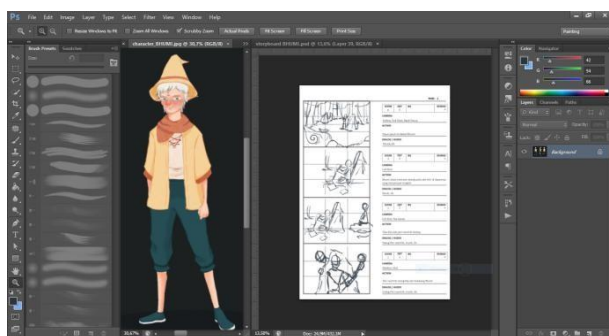
1) **Desain Karakter**



Gambar 6. Proses pengerjaan desain karakter
 Sumber : Dokumen Pribadi

2) **Storyboard**

Storyboard merupakan sketsa yang dilengkapi dengan keterangan dan sebagai panduan dalam pembuatan film animasi (Gunawan, 2013:40). Dalam *storyboard* film animasi “BHUMI” memuat informasi seperti gambaran adegan, nama *scene* dan *cut*, nama *background*, durasi, *camera* yang digunakan, *action* (penjelasan adegan) dan dialog atau audio yang digunakan. Proses pengerjaan menggunakan *software* Adobe Photoshop CS6 seperti yang tertera pada gambar 7 di bawah.

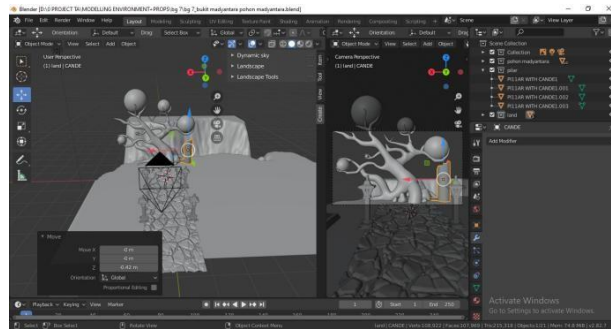


Gambar 7. Proses pengerjaan storyboard
 Sumber : Dokumen Pribadi

3) **Dubbing**

Proses terakhir dari pra produksi adalah *dubbing*. Teknik yang diterapkan adalah teknik *dubbing* kering. Dimana penulis merekam rekan penulis *dubbing* sesuai dengan naskah film animasi “BHUMI”. Lalu hasil *dubbing* tersebut diedit di *software* Adobe Audition CC 2015. Seperti menghilangkan *noise* menggunakan efek *noise reduction*.

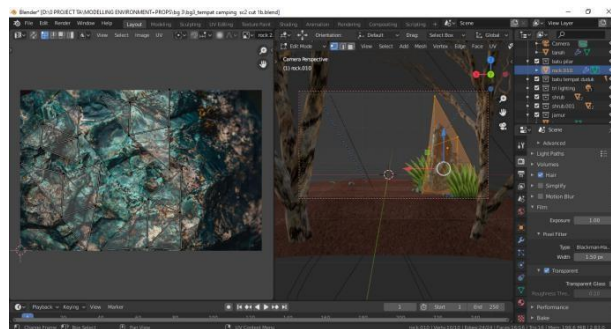
Dalam tahap *modelling environment* dan *asset* penulis menerapkan teknik *primitive modelling* dimana pembuatannya diawali dari objek dasar *cube*. Penulis memilih teknik ini karena lebih mudah untuk diterapkan. Penulismenggunakan *software* Blender 2.83 untuk mengerjakan proses *modelling* seperti yang ditampilkan pada gambar 8 di bawah.



Gambar 8. Proses pengerjaan *modelling environment*
 Sumber : Dokumen Pribadi

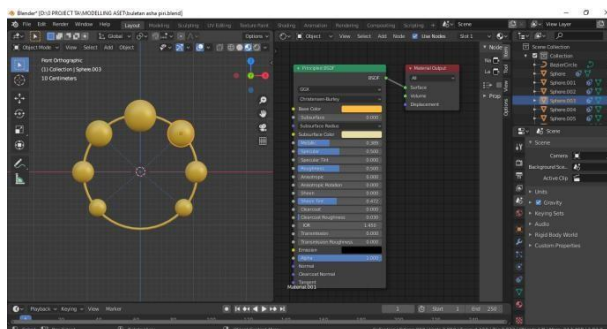
4) *Texturing*

Teknik *texturing* yang dipakai dalam film animasi *hybrid* “BHUMI” adalah *UV Mapping* dan *Shader Nodes*. *UV Mapping* adalah proses memproyeksikan tekstur gambar dua dimensi ke objek tiga dimensi. Langkah pertama yang harus dilakukan pada teknik *UV Mapping* adalah menerapkan *material* pada objek. Pilih tab menu “*materials*”, lalu klik “*use nodes*”. Pada menu “*surface*” pilih “*Diffuse BSDF*” dilanjutkan dengan memilih “*image texture*” pada menu “*color*”. Untuk meng-*import* gambar klik “*open*” pada menu “*image texture*”. Dari sini tekstur sudah diaplikasikan pada objek, namun tekstur belum rapi mengikuti bentuk objek. Maka yang perlu dilakukan selanjutnya adalah *unwrapping*. Klik objek dalam *object mode* lalu pindah ke *edit mode*. Seleksi semua *verticies* dengan menekan ‘*ctrl+a*’, lalu klik ‘*U*’ untuk memunculkan jendela menu *UV Mapping*. Pada menu tersebut pilih “*unwrap*”. Pada jendela tampilan *UV Editor*, akan muncul hasil *unwrapping* objek tadi dan bisa dimanipulasi untuk tampilan tekstur pada objek yang lebih rapi.



Gambar 9. Proses pengerjaan *texturing* menggunakan teknik *UV Mapping*
 Sumber : Dokumen Pribadi

Teknik kedua yang dipakai adalah *Shader Nodes*. *Materials*, lampu, dan latar belakang, semua ditentukan menggunakan jaringan *shading nodes* yang menampilkan nilai, vektor, warna dan *shader*. Ada beberapa jenis *shader* yang tersedia sebagai *nodes* yaitu *BSDF shader* (mendeskripsikan refleksi, refraksi dan absorpsi cahaya pada permukaan benda), *emission shader* (mendeskripsikan emisi cahaya pada permukaan atau volume benda), *volume shader* (mendeskripsikan hamburan cahaya (*light scattering*) di dalam volume benda) dan *background shader* (mendeskripsikan emisi cahaya dari lingkungan). Setiap *shader node* memiliki input warna dan output *shader*. Hal ini dapat digabung dan ditambahkan bersama menggunakan *Mix & Add Shader node*. Berikut adalah hasil tangkapan layar pada proses *texturing* dengan teknik *shader nodes*:



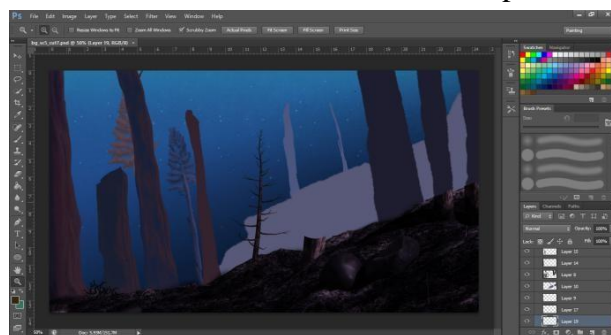
Gambar 10. Proses pengerjaan *texturing* menggunakan teknik *Shader Nodes*

Sumber : Dokumen Pribadi

Setelah melalui proses *texturing* untuk model *environment*, dilanjutkan pada proses *rendering*.

5) *Painting Environment*

Setelah itu hasil render tersebut di-*painting* menggunakan *software* Adobe Photoshop CS6 seperti yang tertera pada gambar 29 di bawah. Alasannya adalah supaya *background environment* yang berupa tiga dimensi menyatu dengan animasi karakter yang dua dimensi. Dalam prosesnya, penulis membagi *environment* menjadi 3 bagian yaitu *foreground*, *middle* dan *background*. Tujuannya adalah memudahkan saat melakukan proses *compositing* nanti.



Gambar 11. *Painting environment*

Sumber : Dokumen Pribadi

6) *Animating*

Teknik *animating* yang digunakan penulis adalah teknik *frame by frame*. Dimana penulis harus membuat ilusi pergerakan karakter *frame demiframe*. Dalam proses *animating*, penulis menerapkan sistem *key pose* dan *inbetween*. *Key pose* merupakan *pose* kunci pada suatu karakter yang akan digerakkan atau bisa dianggap gerakan animasi kasar. Lalu *inbetween* merupakan *pose-pose* diantara *key pose* yang berfungsi untuk menghaluskan gerakan. Prinsip animasi yang diterapkan pada proses *animating* ini adalah *Follow Through & Overlapping Action*, *Secondary Action*, *Exaggeration*, serta *Straight Ahead & Pose to Pose*. Contoh penerapan *Follow Through & Overlapping Action* adalah ketika Asha Piri terlihat marah dengan diri sendiri melihat Bhumi, Asha menggerakkan badannya ke depan lalu berhenti tapi masih ada sisa gerakan rambut. Sedangkan contoh penerapan *Secondary Action* yakni adegan lari Bhumi, dimana ada gerakan lambaian lengan dan gerakan tambahan rambut. Lalu penerapan *Exaggeration* ada pada adegan Bhumi menertawakan Peri Nyentrik. Terakhir adalah penerapan *Straight Ahead & Pose to Pose* ada pada saat Bhumi menoleh ke belakang untuk melihat Asha Piri lalu kembali lagi melihat arah depan. Berikut adalah hasil tangkapan layar pada proses *animating* :



Gambar 12. Proses animating
 Sumber : Dokumen Pribadi

7) Coloring

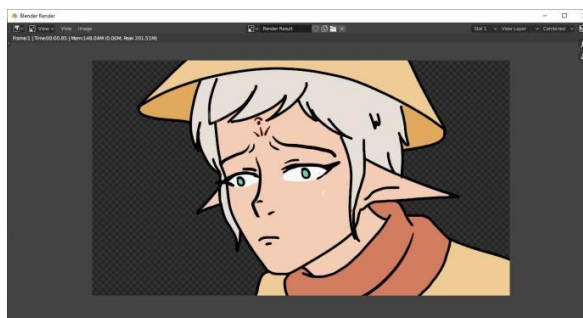
Langkah selanjutnya setelah *animate* adalah *coloring* yang merupakan proses memberi warna pada animasi yang sudah jadi. Sebelum memulai proses *coloring*, harus mengatur *material* per warna sesuai dengan desain karakter terlebih dahulu. Pada menu *surface*, di bawah menu *stroke & fill*, sesuaikan warna pada *base color* dengan desain karakter menggunakan *eyedrop tool*. Setelah itu membuat *layer* baru dibawah *layer animate*, agar warna berada di bawah *stroke animate* dan terlihat rapi. *Layer* dibuat berbeda-beda untuk setiap aset karakter, misalnya *layer* untuk warna topi harus berbeda dengan *layer* warna mata. Hal ini untuk mengantisipasi jika ada kesalahan maka mudah untuk diperbaiki. Proses *coloring* menggunakan *Fill dan Draw tool*. Berikut adalah hasil tangkapan layar pada proses *coloring*:



Gambar 13. Proses coloring
 Sumber : Dokumen Pribadi

8) Rendering

Rendering merupakan proses mengubah *scene* tiga dimensi menjadi gambar dua dimensi.

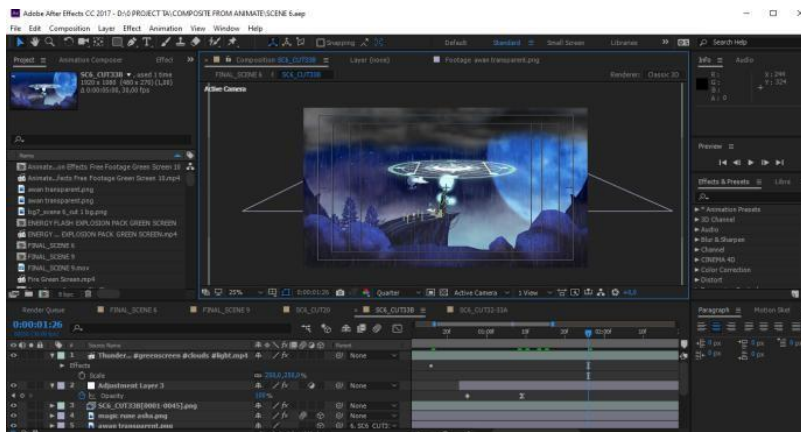


Gambar 14. Proses rendering
 Sumber : Dokumen Pribadi

Setelah proses *rendering* selesai, proses pembuatan film animasi “BHUMI” memasuki proses pasca produksi, yaitu *Editing* dan *Compositing*.

Penulis menggunakan *software* Adobe After Effect CC 2017 dan Adobe Premiere CC 2017 untuk mengerjakan proses ini. Hasil *render* animasi dari *software* Blender tadi disusun dan digabungkan ke dalam *PNG sequence*. Lalu digabungkan lagi ke dalam *sequence* baru dengan efek visual dan *environment background*. Efek visual yang dipakai antara lain efek kabut, api, hujan

(cc rainfall), fireflies, ledakan, dsb. Berikut adalah hasil tangkapan layar pada proses *editing* dan *compositing* :



Gambar15. Proses *editing* dan *compositing*

Sumber : Dokumen Pribadi

KESIMPULAN

Cerita adalah tulang punggung dari semua film, tanpa cerita yang bagus dan menarik, penonton tidak bisa menikmati film tersebut. Karena yang ada hanyalah kumpulan dari teknik-teknik film saja. Salah satu alasan yang membuat cerita itu dipandang menarik adalah plot atau alur cerita. Penulis menerapkan struktur alur cerita *archplot* pada film animasi "BHUMI", yang sangat mempermudah dan memberi pengaruh pada penentuan plot apa saja yang muncul dalam film animasi ini. Dimana cerita fokus pada satu karakter dengan penceritaan dalam waktu lini yang masuk akal karena adanya kausalitas (hubungan sebab-akibat) yang jelas.

Penulis juga menyimpulkan bahwa pembuatan film animasi *hybrid* memerlukan beberapa tahap yang harus dilalui seperti mengumpulkan ide, pembuatan cerita atau naskah, desain karakter, *storyboard*, *modelling*, *painting environment*, *animating*, *coloring*, *rendering*, *compositing* dan *editing*. Dengan teknik *frame by frame* yang diterapkan pada proses *animating* dan *coloring* sebenarnya membutuhkan waktu yang lama serta ketekunan yang tinggi, karena *cut* yang harus dikerjakan banyak dan harus per *frame* sehingga membuat penulis memakan waktu banyak pada pengerjaan *animating* dan *coloring*. Selain itu penulis juga membutuhkan waktu lama untuk melakukan proses *painting environment*, agar tercipta keselarasan antara aset *environment* yang berbentuk tiga dimensi dengan animasi karakter yang berupa dua dimensi. Namun hasilnya *style*-nya selaras dan dapat menyatu dengan baik sehingga *output*-nya seperti film animasi dua dimensi.

DAFTAR PUSTAKA

- BNPB Cloud. Data Informasi Bencana Indonesia (DIBI).
<https://bnpb.cloud/dibi/>. diakses pada tanggal 5 Maret 2020.
- Coyne, S. (2015). *The Story Grid : What Good Editors Know*. New York, NY: Black Irish Entertainment. Retrieved from <http://gen.lib.rus.ec>.
- Gunawan, B. (2013). *Nganimasi bersama Mas Be!*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- McKee, R. (2010). *Story*. New York, NY : HarperCollins e-books. Retrieved from <http://gen.lib.rus.ec>
- Nugroho, E. (2008). *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta : Andi Offset
- O'Hailey, T. (2010). *Hybrid Animation : Integrating 2D and 3D Assets*. United Kingdom: Elsevier Inc. Retrieved from <http://gen.lib.rus.ec>.
- Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka
- Soenyoto, Partono. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Sulianta, F. (2014). *Rahasia Teknik Warna*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Suyanto, M. (2013). *The Oscar Winner dan Box Office : The Secret of Screenplay*. Yogyakarta : Andi Offset.

Website Poetic Noyes oleh Daniel Todd Noyes.
<https://www.poeticnoyes.com/category/archplot/>. Diakses pada tanggal 5
September 202

Winer,E. (2012). *The Audio Expert : Everything You Need to Know About Audio*.United
Kingdom: Elsevier Inc. Retrieved from <http://gen.lib.rus.ec>.