

DIRECTING ANIMATION DALAM FILM SERI SERIBU SATU CANDI

Koko Is Prayogo

Mahasiswa Program Studi S-I Televisi dan Film, FSRD
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
Jl. Ringroad Km 5.5 Mojosongo, Surakarta 57127 Jawa Tengah
E-mail: kokoprayogo@astromultindo.com

Ranang Agung Sugihartono

Dosen Program Studi S-I Televisi dan Film, FSRD
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
Jl. Ringroad Km 5.5 Mojosongo, Surakarta 57127 Jawa Tengah
E-mail: ranang.as@gmail.com

ABSTRACT

The making of the work of this final project animation departs from the assumption that the development of Indonesian films is much about the search for identity or an identity, and the struggle of nationalism. However, there are still less of them involving folklore that developed in Indonesian society. By using creative formula of Kentaro Kimura style, the making of this film tries to lift the folklore in Indonesia and try to pack it interestingly. At the stage of idea creation, we do a research of the narrative element of a folklore and reconstructed to explore possibilities in making into a new story. The series of animated films Thousand and One Temple (*Seribu Satu Candi*) is raised and inspired from the Legend of Prambanan Temple. This film tells the twists and turns of life of Bandung Bondowoso before he becomes a prince of magic. Narratively the concept of comedy makes these stories more interesting. The use of ornamental concept from batik for the object textures makes this work give more nuances of Nusantara.

Keywords : Directing, animation, and *Seribu Satu Candi*

PENDAHULUAN

Perkembangan industri kreatif pada bidang animasi sudah semakin meluas. Semakin banyak animator-animator dari Indonesia yang semakin handal dari segi teknis dalam membuat film animasi. Tidak sedikit animator Indonesia yang terlibat dan bekerja untuk film-film animasi di negara lain. Sejauh ini Indonesia sudah lama terkenal hanya

sebagai tempat produksi industri film animasi Jepang dan Amerika Serikat.

Film animasi pendek yang mengangkat cerita rakyat seperti *Si Kancil*, *Bawang Merah Bawang Putih*, dan *Roro Jonggrang* di era tahun 90-an sempat marak diproduksi namun sepertinya tidak mendapatkan kesempatan untuk ditayangkan di stasiun televisi nasional. Film animasi lokal di Indonesia mayoritas

hanya diproduksi secara sporadis oleh individu-individu atau *Production House*. Terlebih lagi proses produksi sebuah film animasi di Indonesia masih belum sepopuler produksi karya *audio visual* yang lain seperti video klip, iklan, dan film.

Seperti halnya karya film *live-action*, pembuatan sebuah film animasi juga membutuhkan peran seorang sutradara. Dalam sebuah produksi animasi biasanya terdapat dua posisi *director*, yaitu *director* dan *animation director*. Seorang *director* biasanya akan berkuat pada cerita atau *storytelling* karena tidak ada “aktor” dalam sebuah produksi film animasi. Sedangkan *animation director* akan mengarahkan hampir seluruh aspek dalam produksi.

Animation director adalah pemimpin dan pengarah sebuah tim produksi yang terdiri dari para animator, desainer, *modeler*, dan artis pascaproduksi. Atau dengan kata lain, seseorang yang bertanggung jawab atas seluruh aspek dari proses *live-action* (http://en.wikipedia.org/wiki/Animation_director). Aspek ini termasuk didalamnya menentukan desain karakter, *environment*, proses *animating* dan aspek lain dari animasi. Seorang *Animation Director* sangat dibutuhkan untuk menjaga konsistensi pembuatan sebuah film animasi yang melibatkan banyak individu dengan talenta dan keahliannya masing-masing.

Posisi seorang *Animation Director* bisa jadi disalahartikan dengan posisi *director* atau sutradara. Perlu diketahui dalam sebuah produksi film animasi, posisi seorang *animation director* tidak sama dengan posisi seorang *director*, kedua posisi itu sangatlah berbeda. Seperti yang diungkapkan oleh David B. Levy dalam bukunya *Directing Animation*;

“An animation director has a very rewarding position with duties that may include shaping the production pipeline, creating the schedule, staffing the production, and managing the workflow while maintaining the crew's morale. All this is in addition to the main responsibility of creatively directing the entire process of a production, from storyboards to final delivery of animation. Whew!”

Seorang *director* atau sutradara film animasi biasanya hanya berkuat pada seputar naskah dan *storytelling* pada saat praproduksi. Lain halnya dengan seorang *animation director* yang biasanya terlibat dalam hal yang bersifat teknis (http://en.wikipedia.org/wiki/Animation_director) Seorang *animation director* berperan saat praproduksi untuk pembuatan *storyboard*, *animatic* (*pre-visualization*), dan desain. Setelah praproduksi, *animation director* bertanggung jawab dalam proses

produksi hingga pascaproduksi.

Lebih jauh lagi tentang *animation director* diungkapkan oleh Richard William dalam buku *The Animators Survival Kit*. Dalam bukunya di gambarkan seorang *animation director* sebagai “makhluk” yang mempunyai dua wajah

dengan kaki yang berada di dua tempat, ruang produser dan studio produksi (Richard William, 1984:333) Posisi seorang *animation director* adalah sebagai jembatan penghubung antara pihak manajerial dan kreator.

The DIRECTOR IS A 2 FACED CREATURE WITH A FOOT IN 2 CAMPS. The SITUATION DEMAND



Gambar 1. Ilustrasi posisi *animation director*
(Sumber: Richard William, 1984)

Indonesia mempunyai banyak suku bangsa dan bahasa. Oleh karena itu bangsa ini mempunyai banyak sekali produk budaya seperti cerita rakyat. Keragaman ini seharusnya dapat menjadi sumber inspirasi pembuatan ide cerita yang melimpah seiring berkembangnya industri animasi dalam negeri.

Ide kreatif merupakan hal pertama yang sangat penting untuk membuat sebuah karya. Ide bisa saja datang begitu saja atau harus mencarinya. Sebetulnya banyak hal yang dapat dilakukan untuk mencari sebuah ide yang menarik dan kreatif. Kentaro Kimura,

Executive Creative Director dari Hakuholdo Kettle Jepang mempunyai 5 formula cara berfikir kreatif untuk mendapatkan sebuah ide. Formula itu disebutnya *creative alchemy* yaitu: penggabungan (*combine*), peniruan (*mimic*), putar balik (*upside down*), bagaimana jika... (*what If..*), kebenaran di balik sebuah fakta (*the truth behind*). Cara berfikir kreatif ala Kentaro Kimura tersebut memunculkan ide untuk melihat sebuah cerita rakyat dari sudut yang lain (Henry Manampiring, Kompas, 2014, hal 34). Pada selanjutnya dimulailah proses kreatif untuk membuat kemungkinan-kemungkinan baru dari

kisah asli legenda itu.

Cerita dalam film animasi *Seribu Satu Candi* ini sedikit berbeda dengan karya-karya animasi lain yang juga mengangkat cerita rakyat *Legenda Candi Prambanan*. Jika karya animasi lain biasanya mengangkat cerita tentang agresi kerajaan Pengging ke Prambanan dan cinta Bandung Bondowoso terhadap Roro Jonggrang. Cerita untuk film animasi ini justru berkisah pada suatu masa jauh sebelum konflik itu terjadi. Sebuah parodi yang mengisahkan suatu masa ketika Bandung Bondowoso belum menjadi seorang pangeran yang sakti dan berilmu tinggi, kekonyolan hingga suka duka sang pangeran yang masih remaja dalam mencari jati diri.

Untuk konsep visual, agar film ini dapat diterima oleh semua kalangan terutama anak-anak, *mood and look* dari film animasi ini dikemas dengan lucu dan sederhana, namun tidak meninggalkan corak nusantara. Rancangan karakter yang dibuat karikatural atau dilebih-lebihkan menjadi pilihan agar tampak lucu dan menarik. Karena akan mengangkat tentang *Legenda Candi Prambanan*, desain yang dirancang untuk film ini harus bernuansa lokal Jawa secara visual. Kata yang dapat menggambarkan ide awal ini adalah Jawa, ornamentik, sederhana, dan etnik. Sedangkan untuk memantapkan rancangan visual ini, akan digunakan warna alam untuk keseluruhan

desain.

Dalam membuat rancangan karakter ini sebelumnya dilakukan pengamatan visual dari beberapa referensi gambar busana orang Jawa kuno, wayang dan foto patung peninggalan sejarah. Sumber referensi didapat dari internet dan pengamatan langsung di Candi Sukuh dan Candi Prambanan.

Rancangan konsep *environment* dibuat dengan bentuk yang sederhana dan lucu. Inspirasi visual didapatkan dari foto-foto objek asli dan pengamatan langsung di lapangan. Bentuk asli dari sebuah objek akan dideformasi tanpa menghilangkan ciri khasnya. Pengertian gambar deformasi dalam bidang seni rupa adalah cara menggambar bentuk yang bersifat analitis, memisahkan unsur-unsur dengan tidak meninggalkan komposisi (Agus Siswoyo, 2012). Sebuah gambar yang mengalami deformasi masih dapat dikenali karena unsur utama dan komposisi semula tidak dihilangkan.

Dalam membuat model 3D, *low poly* menjadi pilihan untuk memvisualkan rancangan atau desain dalam produksi ini. Sebuah objek *low poly* tampak terlihat sederhana dan kasar, tetapi hal itu dapat mengurangi beban kerja komputer. Setelah itu agar objek terlihat halus tanpa merubahnya menjadi *high poly* adalah salah satunya dengan cara menambahkan *turbosmooth* dalam kolom *modify*. Objek

3D selanjutnya disempurnakan dengan pemberian material atau tekstur yang disesuaikan dengan konsep awal yang bercorak nusantara, proses pembuatan *material object* menggunakan perpaduan ornamen batik dan foto.

Proses *animating* dilakukan secara manual tanpa menggunakan perangkat perekam gerakan atau *motion capture*. Oleh karena itu selain kemampuan teknis dalam menjalankan perangkat lunak dan pengetahuan tentang prinsip-prinsip animasi harus dikuasai terlebih dahulu oleh para animator.

Dalam perangkat lunak *Autodesk 3D Studio Max 2010* terdapat dua pilihan untuk *render engine*, yaitu *default scanline renderer* dan *mentalray renderer*. Keputusan untuk menggunakan *render engine* dengan *mentalray renderer* pada produksi ini bukan tanpa alasan, mengingat peralatan produksi yang dipakai tergolong minimum bila dibandingkan dengan produksi film animasi mayor.

Pemilihan *render engine* yang sudah terintegrasi pada *3Dstudio max 2010* ini karena ia mampu menghitung efek *global illumination* dan *indirect illumination*, selain itu dapat juga menggunakan *shader* pada permukaan gambar atau cahaya. Dengan kata lain, *mental ray* mampu untuk menciptakan tingkat kecerahan secara global pada

gambar 3 dimensi sesuai dengan parameter lampu yang telah dibuat.



Gambar 2. Hasil dari *Default Render*.
(Koko Is Prayogo, 2015)



Gambar 3. Hasil dari *Mentalray Render*.
(Koko Is Prayogo, 2015)

PEMBAHASAN

Cerita Rakyat sebagai Ide Cerita

Karya film animasi *Seribu Satu Candi* ini terinspirasi dari *Legenda Candi Prambanan*. Awal dari proses pembuatan karya ini adalah adanya keinginan untuk mengangkat dan mempopulerkan kembali cerita-cerita rakyat yang kini mulai dilupakan ke dalam sebuah karya audio visual. Salah satu dari cerita rakyat

asli nusantara yang terkenal adalah *Legenda Candi Prambanan*.

Dalam *Legenda Candi Prambanan* dikisahkan ada seorang raja raksasa bernama Prabu Baka yang bertahta di Prambanan. Raja ini seorang raksasa yang menakutkan dan besar kekuasaannya. Meskipun demikian, akhirnya dia dikalahkan oleh Raja Pengging dan putranya Bandung Bondowoso. Prabu Baka pun gugur di medan perang. Dengan persetujuan Raja Pengging, Bandung Bondowoso menempati Istana Prambanan. Dia terpesona oleh kecantikan Rara Jonggrang putri Prabu Baka, raja yang dibunuhnya. Lalu ia berniat untuk memperistrinya. Rara Jonggrang takut menolak pinangan itu. Namun demikian, dia tidak akan menerimanya begitu saja. Dia mau menikah dengan Bandung Bondowoso tetapi dengan syarat-syarat yang harus dipenuhi. Syarat itu ternyata sangat berat yaitu supaya dia dibuatkan seribu candi dan sumur yang dalam. Tetapi semuanya itu harus selesai dalam waktu semalam.

Pada tahapan awal pencarian ide cerita ini dilakukan pengkajian unsur naratif dari kisah asli. Dengan salah satu pendekatan kreatif ala Kentaro Kimura dalam *creative alchemy*, yaitu "bagaimana jika.." atau "*what if..*" mulai merekonstruksi ulang dan membuat cerita turunan yang baru. Pada tahapan ini digunakan pendekatan komedi dan

parodi untuk membuat beberapa cerita pendek.

Pendekatan komedi yang dilakukan bertujuan untuk memberi nuansa cerita agar lebih menarik. Komedi bukan menjadi unsur utama dalam karya melainkan hanya "bungkus"nya saja agar lebih mudah diterima dan diingat oleh penonton. Hal ini juga bukan bentuk penentangan pada *pakem* cerita yang asli, melainkan hanya bentuk usaha untuk melestarikan dengan cara yang lain. Selain mendapat informasi serta hiburan, diharapkan dengan melihat bentuk baru ini penonton juga teringat pada cerita asli legenda Candi Prambanan.

Dalam cerita parodi baru yang terinspirasi dari kisah *Legenda Candi Prambanan*, dikisahkan sebuah masa jauh sebelum konflik dua kerajaan Pengging dan Prambanan itu terjadi. Saat pangeran Bandung Bondowoso masih sangat muda kerajaan Pengging sedang *trend* membuat patung dan candi. Ia pun bercita-cita menjadi pemahat dan ingin membuat sebuah candi. Ia mempunyai cita-cita yang sangat tinggi, tetapi sayang tidak diimbangi dengan usahanya untuk belajar secara teknis. Karena memang sedang proses pencarian jati diri dan belum menemukan hidayah, bukannya berusaha belajar seni kriya tetapi justru sibuk mencari jalan pintas agar bisa menciptakan kerajinan batu. Ia bekerjasama dengan makhluk halus untuk mencapai impiannya, salah

satunya adalah dari bangsa jin yang bernama John. Saat itu ia mencoba membuka toko kerajinan tangan, *Bonny Handycraft and Stonework*. Karena ia kurang mahir dalam hal itu karena malas belajar, kiosnya sangat sepi pengunjung karena barang-barangnya sangat jelek dan menakutkan.

Unsur naratif dalam karya ini dihadirkan dua tokoh utama, Bandung Bondowoso dan John. Bandung Bondowoso digambarkan sebagai seseorang yang sedikit arogan, obsesif, dan pemimpi tetapi juga seorang yang kurang *telaten* terutama untuk belajar. Karena sifatnya itu, Bandung Bondowoso digambarkan sebagai seseorang yang sedikit pemalas dan menyukai hal-hal yang bersifat instan. Sedangkan John dimunculkan sebagai sosok jin yang lugu dan penurut tetapi sebenarnya memiliki bakat atau potensi yang luar biasa. Dalam kesehariannya John digambarkan sebagai seorang sahabat bagi Bandung Bondowoso.

Berikut adalah deskripsi tentang karya animasi *Seribu Satu Candi*:

JUDUL : *Seribu Satu Candi*
DURASI : 4 menit
PROGRAM : Serial Film Animasi
GENRE : Fiksi
SEGMENTASI : Umum

TEMA : Legenda

PREMIS :

Kisah-kisah lucu legenda asal muasal Candi Prambanan.

CLUE:

Kumpulan cerita lucu keseharian Bandung Bondowoso remaja, saat ia masih menjadi pemuda biasa. Suatu masa ketika ia belum mampu untuk membuat seribu candi dalam semalam seperti yang dikisahkan dalam *Legenda Candi Prambanan*.

ALUR CERITA: *Linier*

SETTING CERITA :

Di kerajaan Pengging sedang *trend* kerajinan batu seperti patung dan candi. Saat itu pangeran Bandung Bondowoso dikisahkan mempunyai toko kerajinan tangan, *Bonny Handycraft and Stonework*. Walaupun ia mendirikan usaha kerajinan tangan, tetapi ternyata ia sendiri kurang mahir dalam hal itu. Jadi usahanya sangat sepi pengunjung karena barang-barangnya sangat jelek dan menakutkan. Bukannya ia berusaha belajar seni kriya, tetapi justru mencari jalan pintas agar bisa menciptakan kerajinan yang indah. Salah satunya ia bekerjasama dengan makhluk halus untuk mencapai impiannya.

SINOPSIS :

Opening:

Jauh sebelum legenda dan mitos dituliskan, kerajaan Pengging sedang *trend* membuat kerajinan dari batu seperti patung dan candi. Di kerajaan itu banyak dijumpai patung dan bangunan-bangunan indah dari batu. Banyak pemuda yang mendatangi padepokan untuk belajar seni memahat, tapi pangeran tidak tampak disana.

Pangeran justru mengambil jalan pintas dengan belajar ilmu gaib untuk membuat patung-patung itu. Setelah beberapa hari, akhirnya dipertemukan dengan sosok dari alam gaib yang bernama John. Tetapi sayang, John juga tidak bisa membantu banyak. Ia adalah seorang prajurit militer di dunia gaib, ia sama sekali tidak tahu tentang seni pahat. Walaupun demikian, pangeran tetap membuka kios kerajinan tangan dan patung impiannya. Karena ia tidak menguasai seni pahat, barang dagangannya tidak banyak yang laku karena bentuknya sangat jelek dan menakutkan.

Episode 01 - *Big Stone*

Handycraft Bandung Bondowoso jelek sekali, tidak menarik, dan terkadang membuat takut orang-orang yang melihatnya. Dari pagi John mengamati sisa ikan bakar di piringnya dan tiba-tiba ia memamerkan sesuatu. Ternyata ia bisa merubah sebuah batu kecil menjadi

hiasan berbentuk ikan. Bandung kaget sekaligus gembira melihat hal itu. Ia pun mencari batu yang lebih besar, dan menyuruh John merubahnya. Pew!! Bisa! Ia pun beberapa kali mengambil batu yang lebih besar dan lebih besar lagi hingga tidak adalagi batu yang lebih besar dari gentong. Bandung pun bingung, ia mencari-cari batu yang lebih besar di hutan. Eh, ketemu! Di balik semak-semak ada bongkahan batu yang cukup besar, lebih tinggi dari Bandung. Tetapi John tidak mau merubahnya. Bandung marah dan menendang batu itu dengan kakinya. Tiba-tiba batu itu bergerak dan menghajar Bandung, ternyata itu adalah gajah yang sedang tidur.

Directing Produksi Animasi *Seribu Satu Candi*

Dalam produksi film animasi *Seribu Satu Candi* ini, selain mengembangkan ide dan naskah, penulis selaku *animation director* juga berperan pada tahap pembuatan desain, *storyboard*, animatik, hingga tahapan *editing*.

Setelah naskah atau skenario selesai dibuat, Tim mulai merancang desain visualnya. Ada dua karakter dalam karya ini, Bandung Bondowoso dan John yang secara visual digambarkan secara karikatural. secara umum desain karakternya adalah dengan perbandingan bagian tubuh atas lebih besar dibanding bagian tubuh bawah. Di bawah ini adalah

contoh sketsa dari karakter Bandung Bondowoso dan John.



Gambar 4. Sketsa karakter
(Koko Is Prayogo, 2015)

Berdasarkan dari skenario yang telah dibuat, terdapat 5 “lokasi” atau 3D *environment* yang perlu dibuat yaitu sungai, pinggiran hutan, kios, jalan setapak

dan semak gajah. Setelah ditetapkan lokasinya, *illustrator* diperintahkan untuk membuat sketsa sebagai rancangan awal.



Gambar 5. Sketsa *environment*
(Koko Is Prayogo, 2015)



Gambar 6. Sketsa *environment*
(Koko Is Prayogo, 2015).

Setelah seluruh desain visual selesai, bersama dengan sutradara penulis merancang sebuah *storyboard* dan membuat animatik. Sutradara memberi panduan pada *illustrator* tentang adegan tiap *scene* dalam *storyboard*. Pada tahap ini *animation director* berperan untuk mengarahkan komposisi visual tiap *shot*.

Dalam tahap pembuatan animatik ini, dilakukan perekaman dialog atau *dubbing*. Fungsi dari *dubbing* ini adalah untuk menentukan secara pasti panjang pendeknya durasi sebuah dialog melalui suara. Selain dialog, ilustrasi musik juga dipakai untuk menentukan panjang pendeknya sebuah *shot*.

Dalam pembuatan animatik, terdapat sedikit masalah karena rancangan *shot* pada *storyboard* di *scene* pertama ternyata belum sesuai dengan *mood* lagu yang menjadi ilustrasi musiknya. Rancangan *shot* untuk *scene* pertama masih terlalu sedikit yaitu 3 *shot*. Maka dari itu *illustrator* diminta untuk membuat 2 gambar lagi untuk menambah kekurangan *shot*.

Object 3D untuk karakter dan *environment* dibuat dengan perangkat lunak *3D Studio Max*. Tahap *modeling* dilakukan oleh satu orang *modeler*. Selama proses ini *animation director* mengamati dan memantau tiap objek yang dibuat, apakah sudah sesuai dengan rancangan awal atau tidak. Ada satu kasus yang dapat dijadikan contoh adalah ketika

3D objek gajah dibuat. *3D objek gajah* pada mulanya mau dibuat realis oleh *modeler*. Hal itu terlihat dari komposisi bentuk yang mendekati dengan bentuk gajah aslinya. Sebelum *3D objek gajah* selesai dibuat, *modeler* disarankan untuk segera merubah skala tubuh gajah menjadi lebih bulat lagi dan kaki yang lebih pendek agar sesuai dengan rancangan yang dibuat sebelumnya.

Dalam tahap *modeling* sangat memperhatikan banyak sedikitnya jumlah sisi (*polygon*) dalam tiap objek. Semakin banyak jumlah sisi, akan semakin berat dan lama dalam proses berikutnya. Jumlah *polygon* yang ideal adalah sedikit tetapi tetap sesuai dengan bentuk objek yang diinginkan. Agar *file* kerja *3D* ini sesuai dengan skala *3D* karakter yang dibuat secara terpisah, disarankan pada *modeller* untuk menggunakan skala unit centimeter agar sesuai *file* satu dengan yang lain.

Konsep ornamentik yang menggunakan perpaduan batik dan foto objek pun diaplikasikan pada karya ini dalam tahap *texturing*. Paduan *level* warna menjadi kunci dalam pembuatan tekstur. Perlu penyesuaian *level* warna tekstur agar mendapatkan kombinasi yang menarik, karena bila terlalu banyak warna justru tampak terlalu ramai dan mengganggu.



Gambar 7. Perbandingan level warna
(Koko Is Prayogo, 2015)

Sebagai contoh hal ini terjadi ketika *modeler* memberi tekstur pada rumput dan daun. Pada awalnya warna daun dan rumput yang dibuat oleh *modeler* terlalu berbeda yang justru memecah perhatian mengingat hutan dan tumbuhan sebagai *background*. Oleh karena itu disarankan pada *modeler* untuk merubah *tone* warna pada tekstur. Revisi perubahan *tone* warna dilakukan *modeler* menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop*. Karakter warna yang hampir sama dapat memberikan kesan *kalem* dan menyatu.

Skala pola batik yang terlalu besar dijumpai pada objek 3D lantai kios dan batang pohon. Pola batik dengan skala yang terlalu besar justru membuatnya tidak terlihat jelas. Mengetahui hal itu, *modeler* segera diatur untuk memperkecil skala teksturnya agar pola batik terlihat. Hal-hal seperti ini perlu dilakukan walau fokus perhatian harus tetap berada pada tokoh karakter tetapi *environment* juga harus menarik

untuk dilihat.

Tahapan berikutnya setelah semua sketsa desain diubah menjadi 3D Karakter harus di-*rigging* dan *morph* agar dapat digerakkan pada tahap *animating*. Proses *rigging* dan *morph* adalah salah satu bagian paling melelahkan bagi seorang *modeler*. Proses itu membutuhkan ketelitian dan kesabaran karena harus berhadapan dengan unsur terkecil dalam sebuah 3D objek yaitu *vertex*.

Dalam rangkaian produksi, *animating* adalah tahapan paling penting bagi seorang *animation director*. Tahap *animating* untuk karya animasi ini, dilakukan di Studio Penyuntingan Digital Prodi Televisi FSRD ISI Surakarta dibantu oleh 3 orang *animator*. Dzaari, *animator* untuk karakter Bandung Bondowoso, Adnan untuk karakter Jhon, dan Evan untuk *morpher* atau animasi gerakan muka. Dalam tahap *animating* selain sebagai *animation director*, penulis sekaligus juga menjadi *animator* untuk karakter Bandung Bondowoso bersama

dengan Dzaari karena karakter ini memang mempunyai adegan paling banyak.

Secara teknis setiap *animator* pada awalnya diberi arahan untuk membuat gerakan pada tiap *shot*. Setelah selesai mengerjakan satu *shot*, mereka memperlihatkan hasil kerjanya untuk dikoreksi dan diberi masukan. Selain mengecek gerakan tiap *shot*, *animation director* juga mengarahkan untuk tata letak kamera dan aturan dasar animasi.

Selain mengkoordinasi tim dalam produksi, seorang *Animation Director* juga mencari solusi untuk mengatasi masalah yang bersifat teknis. Sebagai contoh, saat pertama memasuki proses *animating*, disadari bahwa *3D modeling* Bandung Bondowoso sedikit kurang sempurna. *3D* karakter Bandung

terlihat normal saat dalam bentuk file kerja, tetapi ketika di-render *preview* dengan menggunakan *mental ray*, rambut Bandung tampak *crash* dan terlihat tertarik ke depan. Tetapi hal itu tidak terjadi ketika di-render *preview* dengan *default scanline*. Setelah dicoba untuk mengurai *3D modeling* tersebut dan tidak menemukan ada yang salah dengan *parameters*, akhirnya ditarik kesimpulan bahwa *file* utama memang rusak. Akhirnya diminta kepada *modeler* untuk membuat ulang bagian rambut Bandung Bondowoso. Pembuatan ulang bagian rambut membutuhkan waktu kurang lebih 5 jam. Walaupun hal tersebut sedikit mengganggu tetapi hal itu tidak mempengaruhi jadwal produksi secara umum.



Gambar 8. Rambut mengalami kerusakan (kiri) dan setelah diperbaiki (kanan) (Koko Is Prayogo, 2015).

Untuk tahap *animating* ini dengan 4 orang *animator* dapat menyelesaikan keseluruhan *shot* yang terdiri dari 51 *shot* selama kurang lebih 4 hari. Selama proses *animating*, seorang *animator* mampu menyelesaikan kurang lebih tiga sampai empat *shot* setiap harinya.

Selama tahap produksi ini, pembagian komputer untuk proses *animating* dan *render* sebagai berikut, hari pertama proses *animating* komputer yang digunakan adalah 5 unit. Tiga unit untuk *animate* gerakan karakter, satu unit untuk *morpher*, satu unit untuk pengumpulan file kerja yang sudah jadi. Hari berikutnya, proses *animating* membutuhkan 5 unit komputer yang digunakan untuk bekerja dan untuk *render test*. Setelah proses *animating* selesai, 18 unit komputer diaktifkan untuk proses *render*. Satu unit komputer untuk tiap *shot*. Waktu untuk *render* bervariasi antara 7 hingga 22 jam untuk tiap *shot*.

Studio dengan 18 unit komputer aktif cukup memadai untuk produksi film animasi pendek. Dengan mengaktifkan 18 unit komputer *core i7* dengan *memory 12ghz*, membutuhkan waktu selama kurang lebih 4 hari secara nonstop untuk menyelesaikan proses *rendering*. Ruangan berpendingin sangat diperlukan untuk tahapan ini, dikarenakan seluruh komputer dapat bekerja maksimal. Suhu

yang relatif dingin dapat menjaga kestabilan dari perangkat keras yang dipakai.

SIMPULAN

Kegiatan melestarikan budaya bangsa adalah satu hal yang pantas untuk dilakukan bagi kita selaku warga negara. Untuk ikut melestarikan budaya nasional banyak cara dapat dilakukan. Sebagai seorang *animator* salah satu yang bisa dilakukan adalah dengan mengangkat cerita rakyat dalam karya audio visual terutama animasi.

Proses kreatif dibutuhkan agar cerita rakyat dapat menjadi karya baru yang unik. Dengan tetap berusaha untuk tidak mengubah esensi dari cerita asli, proses kreatif akan memberikan peluang untuk menggali dan membuat nuansa baru yang lebih dekat dengan era sekarang. Pada akhirnya banyak hal yang dapat disampaikan pada masyarakat dengan karya audio visual yang bernuansa lokal.

Dalam upaya memantapkan nuansa lokal pada cerita rakyat yang akan diangkat, pengamatan dan pengumpulan informasi tentang lingkup budayanya harus dilakukan. Seperti pada karya animasi *Seribu Satu Candi* ini, pengamatan pada unsur budaya Jawa sangat membantu dalam membuat rancangan desain karakter maupun *environment*. Hingga pada akhirnya secara keseluruhan

baik narasi maupun visual sangat kental dengan budaya lokal.

Selain unsur visual yang cenderung karikatural karya animasi *Seribu Satu Candi* yang dikemas dengan unsur komedi juga semakin menambah kelucuan. Pendekatan komedi menjadikan karya ini menjadi lebih *luwes* dan menghibur. Dalam hal ini seorang *animation director* sangat dituntut kepiawaiannya. Seorang *animation director* lah yang menyetujui desain-desain visual memaknai skenario hingga menjelaskannya pada tim produksi. Seorang sutradara animasi harus memahami seluruh aspek dalam produksi.

DAFTAR ACUAN

Buku

- Bancroft, Tony. 2014. *Directing for Animation*. UK. Focal Press.
- Beane, Andy. 2012. *3D Animation Essentials*. Canada. John Wiley & Sons, Inc.
- Gotot Prakosa. 2010. *Animasi, Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Yayasan Seni Visual Indonesia.
- Henry Manampiring. 2 Nopember 2014. Mencari Formula Ide Kreatif ala Kentaro Kimura. *Kompas*. Hal 34.
- John Lasseter. 1987. *Principles of Traditional Animation Applied to 3D Computer Animation*. Makalah dalam acara seminar di Pixar, San Rafael, California. In ACM Computer

Graphics, 4 Juli 1987.

- Ranang AS., dkk. 2010. *Animasi Kartun: Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: Penerbit Indeks.
- Levy, David B. 2014. *Directing Animation*. USA. Allworth Press.

Internet

- Algooth Putranto. 2008. *Sepuluh Nafas Industri Animasi Lokal*, it's about all word's, (<https://aergot.wordpress.com/2008/02/21/sepuluh-nafas-industri-animasi-lokal>, diakses 20 September 2015)
- Ahmad. 2011. *Industri Animasi Tanah Air* (<http://www.kemenperin.go.id/artikel/2008/02/21>, diakses 20 September 2015)
- Agus Siswoyo. 2012. *Pengertian dan Macam-Macam Cara Menggambar Bentuk*. (<http://agussiswoyo.net/sejarah-budaya/pengertian-dan-macam-macam-cara-menggambar-bentuk/> diakses 29 oktober 2015)