

Perancangan Animasi Untuk Mendukung Proses Bercerita Dongeng "Hiu Murah Senyum" Dengan Teknik Projection Mapping

Brian Nathaniel Lesiangi¹, Deny Tri Ardianto², Erandaru³

Desain Komunikasi Visual, Seni Dan Desain, Universitas Kristen Petra,

Siwalankerto 121-131, Surabaya

Email: brian.nathaniel5@gmail.com

Abstrak

Dongeng telah mengalami pergantian dalam metode penyampaiannya. Hal ini dikarenakan dongeng yang sebelumnya merupakan suatu hal yang eksklusif harus bersaing dengan media-media baru dengan konten hiburan yang masing-masing. Penemuan media digital juga menimbulkan pengurangan minat terhadap metode mendongeng konvensional, sehingga seorang pendongeng harus melakukan adaptasi dalam cara mendongeng. Hal ini menimbulkan pemikiran bahwa dongeng perlu diberikan alternatif penyampaian baru, yaitu dengan menggabungkan media konvensional, yaitu seorang pendongeng, dengan media digital, yaitu projection mapping, dengan tujuan untuk memperkaya dongeng itu sendiri.

Kata kunci: pergantian metode, bersaing, media digital, adaptasi, alternatif baru, penggabungan media, pendongeng, projection mapping, memperkaya dongeng

Abstract

Design Of An Animation To Support The Storytelling Of "Smiley Shark" Tale With Projection Mapping

Fairytales have been evolving in terms of how it was presented. This happened because fairytales are forced to compete with newer media and their entertainment contents. The discovery of digital media also generate lesser interest to conventional methods of storytelling, thus a storyteller needs to adapt a new way of storytelling. This resulted in an idea that fairytales needs to be given a new alternative of presenting, by combining both conventional, a storyteller, and digital media, a projection mapping, in order to enrich the fairytales itself.

Keywords: *evolving presentation, forced to compete, digital media, adapt, new alternative, mix media, storyteller, projection mapping, enrich fairytales*

Pendahuluan

Dongeng dapat diartikan sebagai sebuah narasi singkat yang berisi nilai, kepercayaan, tradisi, dan juga bersifat fiktif. Pada mulanya dongeng diciptakan dalam bentuk oral, dimana dongeng sangat dipengaruhi oleh sang pendongeng. Penyampaian dongeng secara oral mengakibatkan dongeng menjadi suatu hal eksklusif, dengan pendongeng sebagai satu-satunya sarana penyampaian dari dongeng tersebut. Perkembangan zaman memancing penemuan teknologi baru.

Dimulai dengan penemuan teknologi cetak, yang menyebabkan pembuatan sebuah buku menjadi mudah. Buku menghilangkan nilai eksklusif dari dongeng sehingga dongeng dapat dinikmati oleh kalangan umum. Akan tetapi, buku juga menyebabkan komunikasi yang terjadi menjadi satu arah.

Keterbatasan ini mendorong munculnya teknologi elektronik. Teknologi elektronik ini menambahkan elemen yang tidak dimiliki oleh teknologi cetak, yaitu adanya elemen audio dan visual yang memberikan daya tarik tersendiri terhadap dongeng. Namun, sekali lagi teknologi elektronik tidak dapat mereproduksi penyampaian dari dongeng konvensional karena komunikasi yang terjadi tetapkan suatu komunikasi satu arah. Hal ini kemudian menjadi salah satu faktor utama yang mendorong penemuan teknologi digital.

Penemuan teknologi digital memungkinkan adanya interaksi terbatas antara media penyampaian dongeng dengan penggunanya. Munculnya *gadget* dengan fitur-fitur interaktifnya memberikan alternatif baru terhadap pengemasan dongeng. Namun interaksi yang terjadi dibatasi oleh target audiens yang telah ditentukan sejak awal, yaitu dengan adanya pengkategorian usia dalam aplikasi *mobile*. Pengguna dengan usia yang berbeda

tidak akan menangkap pesan yang ingin disampaikan melalui aplikasi tersebut.

Pada sebuah seminar dengan judul “*How fairy tales lost their magic*” pada tahun 2012 yang diberikan oleh Prof. Armando Maggi, beliau mengemukakan pendapat bahwa “*fairytale is an exhausted art form*”.

Hal ini selaras dengan kenyataan bahwa teknologi telah memberikan berbagai macam nilai tambah terhadap penyampaian dongeng, dan kita juga telah mengetahui bahwa peranan seorang pendongeng sangatlah berpengaruh terhadap penyampaian pesan moral yang terkandung di dalamnya. Hal ini menimbulkan pemikiran bahwa dongeng perlu diberikan wujud baru.

Alternatif yang ingin penulis berikan berupa penggabungan teknologi dengan media konvensional, yaitu pendongeng itu sendiri. Seorang pendongeng dapat menguasai audiens yang dimilikinya, sehingga dengan adanya bantuan visual yang menggunakan teknologi digital, penulis mengharapkan komunikasi yang terjadi menjadi lebih maksimal. Setelah melakukan wawancara singkat dengan seorang pendongeng lokal Surabaya, Kartikanita Widyasari, S.Psi, CH, beliau menawarkan untuk mengangkat dongeng “Hiu Murah Senyum” sebagai topik rancangan. Hal ini dikarenakan antusiasme audiens cukup tinggi, bahkan pesan moral dapat tersampaikan dengan jelas.

Perancangan ini akan menggunakan teknik *projection mapping* dalam pelaksanaannya. *Projection mapping* memanfaatkan layar yang tidak biasa untuk menciptakan kesan kedalaman. Dengan demikian, penulis berharap pertunjukan dongeng “Hiu Murah Senyum” menjadi lebih menarik tanpa menghilangkan keberadaan dari seorang pendongeng.

Metode Penelitian

Perancangan media audio visual yang bertujuan untuk memperkaya proses bercerita dongeng “Hiu Murah Senyum” ini membutuhkan data-data yang terkait dengan pesan moral yang ingin disampaikan, target audiens, serta metode penyampaian dari dongeng tersebut. Mengingat sifat dari data-data yang ingin didapatkan, maka metode penelitian yang penulis gunakan adalah metode penelitian kualitatif.

Metode Pengumpulan Data

Data Primer

Metode pengumpulan data primer berupa wawancara yang dilakukan kepada pendongeng lokal di Surabaya untuk meneliti perbedaan dongeng dengan cerita lainnya, serta kekurangan dan kegunaan dari teknologi dalam menyampaikan dongeng yang efektif. Pada saat penulis melakukan proses wawancara ini, penulis

menggunakan *handphone* untuk merekam suara serta kamera digital untuk dokumentasi selama wawancara.

Data Sekunder

Data sekunder merupakan data untuk melengkapi data primer. Metode pengumpulan data sekunder adalah dengan studi pustaka. Kegiatan perancangan dongeng dengan bantuan teknologi proyeksi dan animasi ini tentu diperlukan sumber data yang bisa dipertanggungjawabkan. Studi pustaka ini didapatkan melalui buku yang tersedia di Perpustakaan Universitas Kristen Petra serta internet sebagai sarana studi literatur dan video tutorial secara online.

Metode Analisis Data

Data yang terkumpul akan diolah menggunakan metode analisis 5W+1H, yaitu who, what, where, when, why, dan how. Metode analisis ini menekankan bahwa suatu laporan atau cerita akan dapat dianggap lengkap apabila telah menjawab enam kata tanya, yaitu siapa, apa, di mana, kapan, mengapa dan bagaimana.

Konsep Perancangan

Perancangan media audio visual untuk memperkaya proses bercerita dongeng “Hiu Murah Senyum” ini, penulis akan menggunakan teknologi *projection mapping* sebagai alternatif penyampaian dongeng. Alternatif ini akan bersifat partial interaktif, terutama karena keterbatasan media dan waktu pengerjaannya.

Karakter dan latar pada dongeng “Hiu Murah Senyum” akan dikemas ke dalam bentuk animasi, yang kemudian diproyeksikan di sebelah pendongeng. Sang pendongeng kemudian akan menjadi mediator dengan mengajak audiens untuk berinteraksi dengan proyeksi animasi tersebut sehingga akan timbul komunikasi dua arah terbatas antara audiens serta media. Media yang diproyeksikan bersifat statis dan hanya berfungsi sebagai pendukung sehingga perlu adanya kerja sama dengan pendongeng untuk membuat animasi yang dibuat menjadi hidup.

Identifikasi dan Analisis Data

Dongeng “Hiu Murah Senyum”

Dongeng “Hiu Murah Senyum” adalah sebuah dongeng untuk anak-anak karangan Ruth Galloway, seorang penulis buku cerita anak dari Inggris. Melalui dongeng ini, Ruth memenangkan “Portsmouth Book Award 2004” dan “Children’s Book Award 2005”.

Dongeng “Hiu Murah Senyum” ini memiliki 2 pesan moral penting yang ingin disampaikan. Yang pertama adalah bagaimana anak-anak diajarkan untuk saling membantu. Hal ini ditunjukkan oleh si Hiu murah senyum dengan menyelamatkan teman-teman ikannya walau ia sempat dikucilkan. Pesan kedua adalah

mengenai persahabatan, bagaimana anak-anak harus menyayangi temannya tanpa memandang suku maupun ras yang ditunjukkan dari keberagaman jenis ikan yang menjadi tokoh dari dongeng "Hiu Murah Senyum" ini.

Target Audiens

Target audiens dari dongeng "Hiu Murah Senyum" ini adalah anak-anak usia 5-9 tahun. Batasan usia diberikan dengan memperhitungkan keefektifan pesan yang disampaikan, namun penulis tidak menutup kemungkinan untuk anak diluar batasan usia tersebut untuk dapat menikmati dongeng ini.

Fakta Di Lapangan

Dongeng "Hiu Murah Senyum" adalah salah satu dongeng yang sudah cukup sering dibawakan oleh Ibu Kartikanita. Menurut beliau, dari pengalamannya menampilkan dongeng selama ini, dongeng "Hiu Murah Senyum" ini merupakan salah satu dongeng dengan pesan moral yang paling mudah ditangkap oleh anak-anak.

Selama ini, sering kali beliau membawakan dongeng "Hiu Murah Senyum" dengan menggunakan media bantuan berupa slide powerpoint serta boneka tangan saat pentas. Hal ini dikarenakan oleh kemajuan teknologi yang semakin pesat sehingga membuat anak-anak yang menjadi target audiens dari dongeng tersebut terbiasa dengan sentuhan konten digital.

Tinjauan Media

Projection Mapping

Salah satu media baru yang berkembang dalam beberapa tahun terakhir ini adalah *projection mapping*. Dalam TEDx Talks pada tanggal 15 Februari 2013, John Ensor Parker, seorang *multimedia artist*, mengatakan bahwa pada dasarnya *projection mapping* adalah suatu kegiatan pemetaan pada obyek yang tidak biasa sebagai permukaan proyeksi. Dengan demikian, semua obyek yang tidak biasa kita gunakan, baik obyek-obyek berkontur tiga dimensi, maupun obyek datar yang disusun secara tidak biasa dapat dimanfaatkan sebagai permukaan proyeksi.

Perkembangan teknologi juga mengakibatkan terjadinya perubahan perilaku masyarakat. Dikelilingi teknologi digital sejak kecil membuat orang saat ini tidak lagi mudah puas dengan tampilan visual yang statis, sehingga membuat *projection mapping* menjadi salah satu alternatif yang menarik untuk digunakan.

Ilusi optis yang dihasilkan oleh *projection mapping* adalah akibat dari perubahan visual yang diberikan kepada obyek-obyek proyeksinya. Untuk menciptakan visual yang menarik, ada beberapa hal yang harus diperhatikan terkait dengan *projection mapping*, yaitu:

a. Survei lokasi

- b. Penentuan obyek proyeksi
- c. Penciptaan materi proyeksi
- d. Pemetaan obyek proyeksi
- e. Uji coba karya

Animasi

Animasi adalah sebuah seni dalam menciptakan ilusi kehidupan. Animasi adalah visual, bahkan lebih dari film. Namun karena aktor dalam animasi tidak berupa manusia, ada beberapa hal yang harus diperhatikan.

Prinsip dasar animasi ditujukan untuk menciptakan ilusi yang masuk akal. Terdapat 12 prinsip dasar animasi yaitu :

- a. *Squash and stretch*
- b. *Anticipation*
- c. *Staging*
- d. *Straight ahead action and pose-to-pose*
- e. *Follow through and overlapping action*
- f. *Slow-in and slow-out*
- g. *Arcs*
- h. *Secondary action*
- i. *Timing*
- j. *Exaggeration*
- k. *Solid drawing*
- l. *Appeal*

Jenis Animasi

Secara umum terdapat tiga teknik dalam membuat animasi, yaitu animasi 2D tradisional, animasi stop-motion, dan animasi komputer.

Proses Produksi Animasi

Secara umum proses produksi animasi adalah sebagai berikut :

- a. Pengembangan Skenario
Sebuah animasi biasanya dimulai dengan sebuah skenario. Ketika premis cerita disetujui, maka ide tersebut akan dikembangkan menjadi sebuah skenario lengkap.
- b. Pra Produksi
Tahap pra produksi berisi persiapan dalam membuat animasi. Tahap ini terdiri dari :
 - Rekaman acuan animasi
 - Pembuatan *storyboard*
 - Pembuatan desain karakter dan latar
 - Pengaturan *color palette*
 - *Layout*
 - Pembuatan *exposure sheets*
 - Pembuatan *animation test*
- c. Produksi
Proses produksi animasi bergantung dengan jenis animasi yang dibuat. Pada animasi 2D tradisional, animator akan menggambar animasi *frame-by-frame* secara manual. Sedangkan pada animasi stop-motion, seorang animator menggerakkan boneka model secara manual dan direkam.

Berbeda lagi dengan animasi komputer, dimana seorang animator akan menggerakkan model digital yang telah dipersiapkan. Dengan bantuan *character rigs*, seorang animator dapat membuat animasi baik secara *frame-by-frame animation* maupun *pose-to-pose animation dengan mudah*.

d. Pasca Produksi

Setelah menyelesaikan tahap produksi, maka seluruh data hasil animasi akan kembali ke studio dan diperiksa oleh direktur. Setelah disetujui, maka ada satu tahap terakhir yang harus dilakukan yaitu editing.

Analisis Masalah

Kemajuan teknologi membuat media konvensional sedikit demi sedikit kehilangan daya tariknya di mata anak-anak. Pendongeng dapat dianggap sebagai media konvensional dalam penyampaian dongeng. Walau dulu pendongeng merupakan media yang digemari oleh anak-anak, lain halnya dengan anak-anak zaman sekarang. Hal ini disebabkan oleh anak-anak yang merupakan generasi Z ini telah dikelilingi oleh kecanggihan teknologi sejak dini.

Generasi Z adalah generasi yang memiliki tingkat ketergantungan tinggi pada tablet, *handphone* dan komputer. Hal ini menyebabkan munculnya hambatan baru dalam pembawaan dongeng secara konvensional.

Pengaruh dari ketergantungan pada teknologi ini juga muncul pada anak-anak yang menjadi audiens dari dongeng “Hiu Murah Senyum”. Walau dalam pementasan yang dilakukan oleh Ibu Kartikanita selama ini termasuk berhasil, beliau mengatakan bahwa peran teknologi saat ini adalah untuk membantunya menjangkau audiens yang berada jauh darinya saat pentas. Selain itu, sebagai seorang pendongeng, beliau perlu melakukan pembaharuan dalam membawakan dongeng. Beberapa hal yang telah dicoba olehnya adalah menggunakan LCD untuk menampilkan ilustrasi dari dongeng “Hiu Murah Senyum” serta menggunakan boneka-boneka jari untuk mengilustrasikan dongeng tersebut. Kedua media ini telah terbukti dapat membantu anak-anak dalam mengimajinasikan adegan dalam dongeng, sehingga pada akhirnya pesan moral yang ingin disampaikan dapat tertanam dalam benak anak-anak

Simpulan Masalah

Dongeng “Hiu Murah Senyum” adalah dongeng yang cukup mudah dipahami oleh anak-anak. Namun dongeng ini juga telah mengalami beberapa hambatan dalam penyampaiannya. Salah satu faktor utamanya adalah kemajuan teknologi yang terjadi saat ini.

Anak-anak yang merupakan target audiens dari dongeng “Hiu Murah Senyum” telah dikelilingi oleh sentuhan teknologi dan media digital sejak mereka masih kecil. Hal ini membuat seorang pendongeng harus terus memperkaya proses mendongengnya, salah satunya dengan cara mengikuti tren yang saat ini disukai oleh anak-anak, yaitu teknologi modern.

Maka dari itu penulis memberikan suatu alternatif media baru yang ditawarkan yaitu suatu perancangan animasi atas dongeng “Hiu Murah Senyum” namun akan ditampilkan dengan menggunakan bantuan teknik *projection mapping*.

Projection mapping merupakan salah satu teknik yang paling efektif untuk menarik perhatian audiens dalam jumlah besar. Sedangkan animasi digunakan karena melalui animasi kita dapat menghidupkan imajinasi anak-anak sehingga akan sangat membantu audiens dalam mengimajinasikan dongeng tersebut. Proses pembuatan dari animasi dongeng “Hiu Murah Senyum” ini akan melewati tujuh tahap yaitu pengembangan skenario, pra produksi, produksi, pasca produksi, pemetaan obyek, uji coba karya dan dokumentasi. Hasil akhir perancangan ini akan berupa dokumentasi atas pertunjukan dongeng oleh Ibu Kartikanita dengan mengaplikasikan alternatif media pendukung baru yang penulis rancang.

Konsep Perancangan

Tujuan Visualisasi Dongeng “Hiu Murah Senyum”

Tujuan perancangan media audio visual dari dongeng “Hiu Murah Senyum” ini adalah untuk menjembatani tradisi bercerita dengan memberikan media alternatif baru dalam menyampaikan dongeng.

Strategi Visualisasi Dongeng “Hiu Murah Senyum”

Strategi visualisasi dongeng “Hiu Murah Senyum” ini akan menggunakan animasi sebagai materi *projection mapping*. Animasi yang dibuat akan berlaku sebagai pendamping pendongeng saat pentas, sehingga produk akhir tidak akan berupa film pendek yang dapat ditonton secara terpisah, melainkan sebagai video pendamping dari pementasan dongeng tersebut.

Proses Kreatif

Proses pembuatan *projection mapping* dari dongeng “Hiu Murah Senyum” ini secara garis besar akan dibagi menjadi tujuh bagian, yaitu :

- a. Tahap pengembangan skenario
- b. Tahap pra produksi
- c. Tahap produksi
- d. Tahap pasca produksi
- e. Tahap pemetaan obyek
- f. Tahap uji coba karya
- g. Tahap dokumentasi acara

Konsep Kreatif

Untuk membuat audiens merasakan kehidupan dari visualisasi dongeng “Hiu Murah Senyum” secara maksimal, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu pesan moral dari dongeng “Hiu Murah Senyum”, selera target audiens, ukuran dan bentuk panggung, konsep *projection mapping*, serta konsep dari acara mendongeng tersebut.

Proses Produksi

Pra Produksi

Storyline

Setiap hari Hiu murah senyum mengamati ikan-ikan bermain. Telah lama ia ingin ikut berenang bersama ikan-ikan tersebut, namun mereka selalu lari ketika didekati dengan senyum ramah sang hiu.

Dengan sedih, Hiu murah senyum kembali ke tempatnya dan mengamati teman-temannya tersebut dari kejauhan. Namun, kali ini ia melihat sesuatu yang aneh. Ada sebuah jala ikan yang berada tidak jauh dari tempat mereka itu bermain. Benar saja, tak lama kemudian ikan-ikan itu tertangkap oleh jala nelayan tersebut.

Hiu murah senyum kemudian berenang ke permukaan sambil tersenyum lebar, sang nelayan menjadi ketakutan dan melepaskan jalanya. Mereka pun akhirnya terbebas dari jala dan berterima kasih kepada Hiu murah senyum. Berkat kejadian tersebut, mereka pun akhirnya berteman dan bermain bersama.

Script

Naskah berfungsi sebagai panduan bagi pendongeng, sehingga memudahkan sinkronisasi *acting* dan *timing* antara pendongeng dengan animasi yang akan diproyeksikan.

Pengembangan Karakter

Pengembangan karakter dilakukan dengan memberikan deformasi dan penambahan karakter sehingga terlihat lebih hidup dan *believable* sebagai sebuah tokoh animasi.

Hiu Murah Senyum

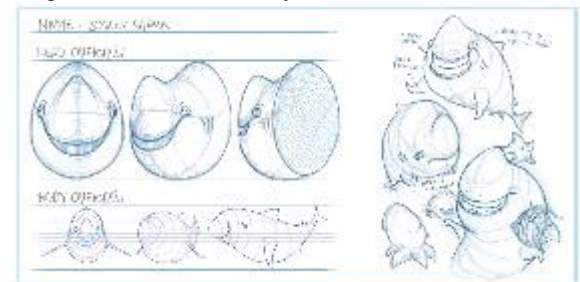
Tokoh utama dalam dongeng “Hiu Murah Senyum”, Hiu Murah Senyum memiliki desain yang bersifat *anthropomorphic* atau memiliki ciri-ciri tertentu yang menyerupai manusia. Hal ini dikarenakan penulis ingin membuat tokoh hiu lebih menarik bagi audiens.

Penulis menggunakan beberapa referensi dalam proses pengembangan karakter dari tokoh Hiu ini. Referensi ini sangat diperlukan terutama untuk menciptakan desain karakter yang bersifat *anthropomorphic* namun masih menunjukkan ciri dari hewan tersebut. Referensi yang penulis gunakan adalah tokoh Lenny dari film animasi “Shark Tale”.



Gambar 1. Referensi Hiu

Referensi tersebut kemudian diaplikasikan dalam bentuk *character sheet* atau sketsa konsep karakter dari tokoh Hiu Murah Senyum. Penulis hanya memberikan desain yang bersifat *anthropomorphic* pada tokoh Hiu untuk memberikan perbedaan antara tokoh utama dengan tokoh utama lainnya.



Gambar 2. Sketsa Hiu Murah Senyum

Ikan Bidadari

Ikan Bidadari tidak memiliki karakter yang tetap dalam kisah dongeng tersebut, sehingga penulis memberikan karakter baru yaitu sifat penakut. Desain karakter dari tokoh ini mengikuti pendekatan ikan secara realis, dari segi proporsi badan namun memberikan struktur wajah layaknya seorang manusia.



Gambar 3. Referensi Ikan Bidadari

Referensi ini kemudian diaplikasikan dalam desain karakter untuk sehingga *believable* dan *appealing*.



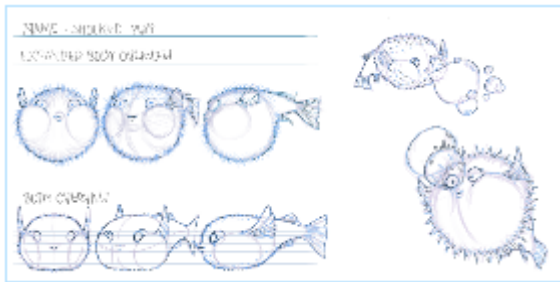
Gambar 4. Sketsa Ikan Bidadari

Ikan Buntal

Ikan Buntal merupakan tokoh yang senang bermain sebagaimana layaknya seorang anak kecil yang senang bermain. Desain karakter dari tokoh Ikan Buntal ini menggunakan pendekatan yang sama seperti pada desain Ikan Bidadari.



Gambar 5. Referensi Ikan Buntal



Gambar 6. Sketsa Ikan Buntal

Bintang Laut

Bintang laut adalah tokoh yang periang dan suka menari. Desain tokoh Bintang Laut ini melihat dari referensi tokoh Peach dalam film animasi "Finding Nemo".



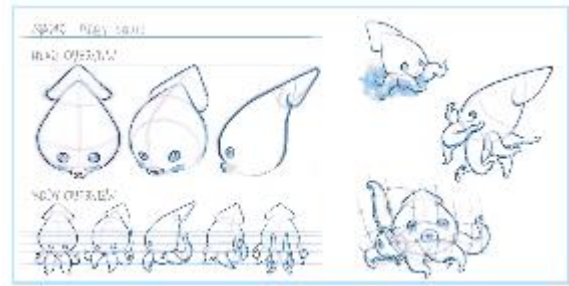
Gambar 7. Referensi Bintang Laut



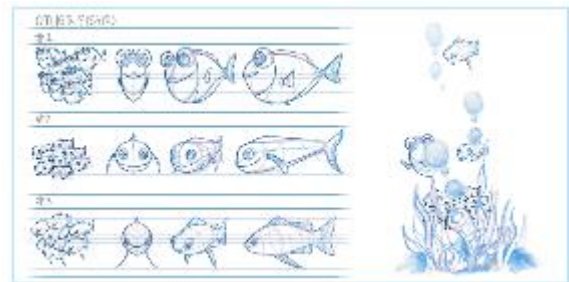
Gambar 8. Sketsa Bintang Laut

Ikan Lain sebagai Tokoh Figuran

Penulis menemukan tokoh-tokoh lain dalam dongeng "Hiu Murah Senyum" yang merupakan tokoh tambahan untuk mengilustrasikan suasana laut kepada audiens. Tokoh-tokoh tersebut tidak memiliki adegan khusus namun hadir sebagai pelengkap cerita.



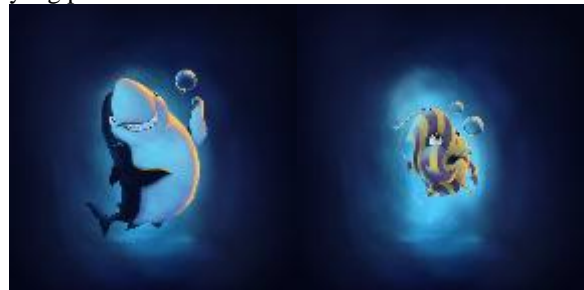
Gambar 9. Sketsa Cumi-Cumi



Gambar 10. Sketsa Ikan Kecil

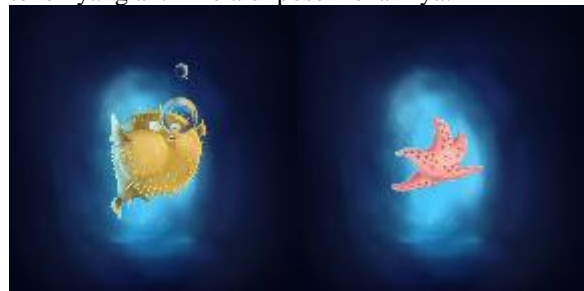
Concept Art

Concept art adalah gambar yang biasa dibuat untuk menjelaskan sifat dari sebuah karakter melalui suatu pose tertentu. Pada final concept art Hiu, penulis memberikan pose yang ingin menunjukkan karakter yang lucu, baik hati dan lugu, sedangkan pada pose Ikan Bidadari, penulis ingin menunjukkan karakter yang penakut.

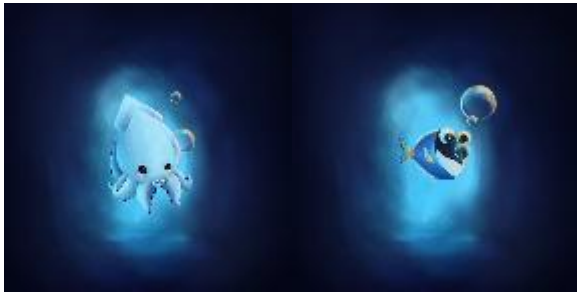


Gambar 11. Concept Art Hiu dan Ikan Bidadari

Pada final concept art Ikan Buntal, penulis ingin menunjukkan pose pada saat ia terkejut dan mengembang yang merupakan pendekatan terhadap adegan yang akan dianimasikan nantinya. Sedangkan pada pose Bintang Laut, penulis ingin menunjukkan tokoh yang aktif melalui pose menarinya.

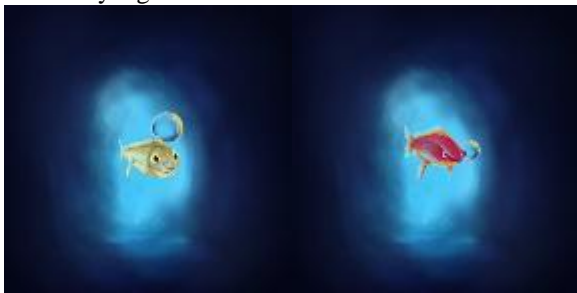


Gambar 12. Concept Art Ikan Buntal dan Bintang Laut



Gambar 13. Concept Art Cumi dan Ikan Kecil

Final *concept art* untuk tokoh-tokoh pendukung bersifat sebagai panduan bentuk final sebelum masuk pada tahap *3D modelling*. Hal ini bertujuan untuk mempermudah proses *modelling* nantinya dan tekstur karakter yang akan dibuat.

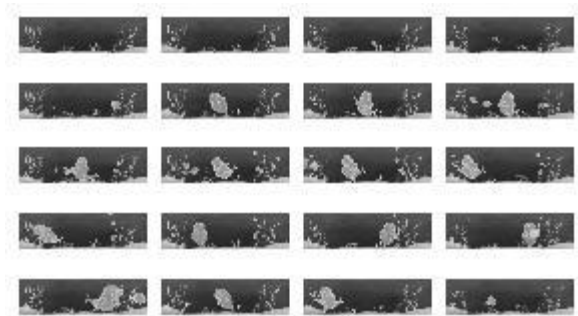


Gambar 14. Concept Art Ikan Kecil Lain

Storyboard

Storyboard pada pembuatan film animasi biasa berbentuk *animated* karena berfungsi sebagai *mock-up* dan panduan dalam membuat animasi. *Storyboard* yang dibuat hanya berisi panduan alur cerita untuk materi animasi yang akan diproyeksikan.

Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki penulis untuk membuat *treatment* acara *projection mapping* yang akan dilakukan. Pembuatan *storyboard* ini mengakhiri tahap pra produksi dari perancangan ini.



Gambar 15. Storyboard Animasi

Produksi

3D Modelling

Penulis menggunakan *software* zbrush dari Pixologic untuk menciptakan *3D model* dari karakter animasi karena untuk membuat *3D model* yang dinamis memerlukan waktu yang cukup lama apabila menggunakan cara konvensional.

Rigging

Proses rigging atau pemberian tulang kepada *3D model* dilakukan melalui *software* Autodesk Maya Student Version. Selain membuat *rig*, penulis juga membuat *User Interface* pada *controller* dari *rig* untuk mempermudah proses animasi ke depannya.

Animasi

Proses produksi materi animasi dari dongeng “Hiu Murah Senyum” ini akan menggunakan pendekatan pose-to-pose untuk mempermudah pengaturan timing serta detail gerakan pada animasinya. Proses animasi karakter juga mengakhiri tahap produksi dari perancangan ini.

Pasca Produksi

Rendering

Rendering adalah proses dimana data animasi beserta *texture* yang terdapat pada model 3D diubah menjadi sebuah *sequence* gambar. *Rendering* dilakukan langsung melalui Maya dan menggunakan *plugin* Renderman dari Pixar.



Gambar 16. Rendered Environment

Compositing

Compositing adalah tahap terakhir dalam proses produksi materi animasi yang terdiri atas *editing* dan penggabungan *sequence* gambar. *Editing* dilakukan menggunakan *software* Adobe After Effects CC.



Gambar 17. Edited Environment

Editing yang dilakukan berupa *color grading*, dan penambahan beberapa *visual effects* dari hasil render awal.



Gambar 18. Composite Awal

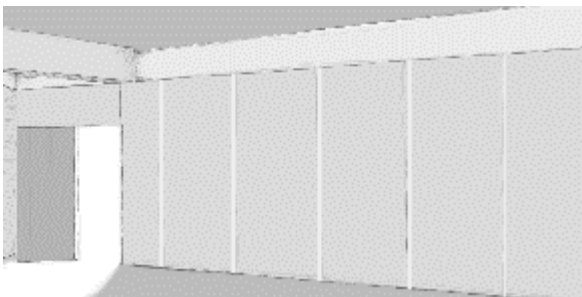
Setelah selesai melakukan proses *editing*, penulis melakukan *final compositing* melalui *software* Adobe Premiere Pro CC.



Gambar 19. Final Composite

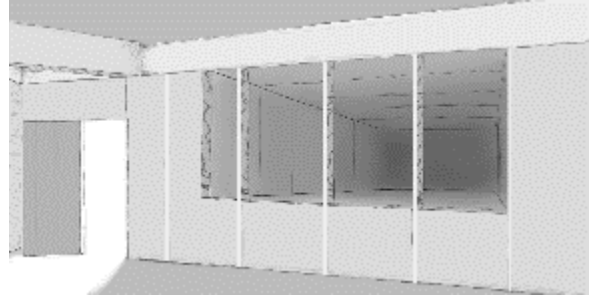
Projection Mapping

Proses pembuatan *projection mapping* diawali dengan pemotretan ruang Teater yang kemudian dilanjutkan pembuatan sketsa berdasarkan foto tersebut.



Gambar 20. Sketsa Ruang Teater

Sketsa digunakan sebagai acuan bentuk dinding untuk mempermudah proses *brainstorm* dari *mapping* yang akan dibuat.



Gambar 21. Sketsa Konsep Mapping

Sketsa konsep final *projection mapping* ini kemudian dilanjutkan dengan tahap uji coba lapangan. Penulis menggunakan *stills* dari animasi yang telah dibuat untuk menciptakan grid pada materi yang diproyeksikan.



Gambar 22. Uji Coba Projection Mapping

Melalui uji coba lapangan, penulis mendapatkan bentuk grid yang diinginkan untuk diaplikasikan pada materi proyeksi. Hal ini dikarenakan proses *mapping* yang dilakukan bersifat manual, tanpa menggunakan *software* khusus *projection mapping*.



Gambar 23. Grid Projection Mapping

Final Artwork

Hasil final perancangan animasi dongeng dengan teknik *projection mapping* ini berdurasi 4 menit 26 detik yang kemudian diaplikasikan pada ruang teater Perpustakaan Universitas Kristen Petra dalam sebuah acara mendongeng bersama Kak Nitnit.

Acara ini berlangsung sekitar 1,5 jam dengan proses mendongeng yang menggunakan projection mapping ini berlangsung sekitar 10 menit.



Gambar 24. Dokumentasi *Opening Acara*



Gambar 25. Dokumentasi *Opening Animasi*



Gambar 26. Dokumentasi *Penayangan Animasi*



Gambar 27. Dokumentasi *Proses Mendongeng*

Respon Terhadap Perancangan

Perancangan animasi dari dongeng “Hiu Murah Senyum” yang menggunakan teknik *projection mapping* ini telah berhasil memberi alternatif baru dalam mendongeng. Selain itu, perancangan ini juga telah berhasil menarik perhatian masyarakat. Mulai dari permintaan guru-guru PAUD yang hadir untuk meminta hasil perancangan, hingga liputan acara mendongeng ini melalui media massa.

Beberapa media massa yang meliput perancangan ini adalah Koran Sindo (Seputar Indonesia), SBO TV, serta Suara Surabaya.



Gambar 28. Artikel Koran Sindo



Gambar 29. Wawancara SBO TV



Gambar 30. Liputan SBO TV

Projection Mapping Jadikan Mendongeng Menyenangkan

Laporan J. Tulis Sumantri | Jurnal, 12 Juni 2015 | 16/31 WIB



Perancangan animasi dongeng dengan pendekatan digital mapping. Foto: Tulis Sumantri/suarasurabaya.net

Derita Lainnya/suarasurabaya.net - Munculnya berbagai permainan anak-anak, termasuk aneka gadget, menjadikan mereka tidak lagi mengesal dan menikmati dongeng.

Gambar 31. Artikel Suara Surabaya

Media Pendukung

Untuk mendukung perancangan ini, penulis juga membuat beberapa media pendukung seperti poster film, poster konsep, cover DVD, katalog, dan buku konsep.

Cover DVD

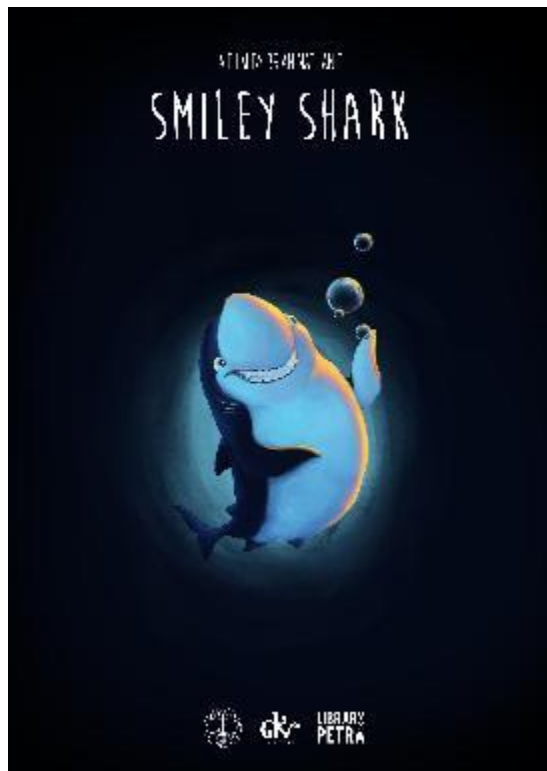
Desain cover DVD mengikuti desain dari poster film “Hiu Murah Senyum”, hal ini dilakukan untuk memberikan keselarasan desain.



Gambar 28. Desain Cover DVD

Poster Film

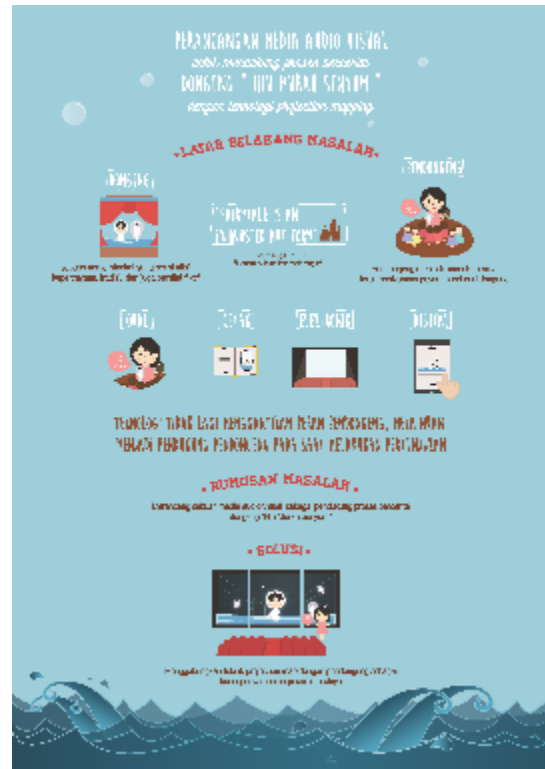
Desain poster mengikuti pendekatan simplicity yang berfungsi untuk membantu mata audiens untuk fokus pada pesan visual dari poster tersebut.



Gambar 29. Desain Poster Film

Poster Konsep

Poster konsep menggunakan pendekatan *icon & point*.



Gambar 30. Desain Poster Konsep

Poster Acara

Poster acara berisi informasi singkat mengenai acara pentas dongeng “Hiu Murah Senyum” dengan *projection mapping* ini. Desain poster acara mengikuti desain dari poster konsep untuk membuat *readability* dari poster lebih baik. Pada bagian tengah poster, terdapat bentuk dinding yang dapat diturunkan untuk menunjukkan konsep *mapping* yang akan dilakukan.



Gambar 30. Desain Poster Acara

Katalog

Katalog berisi keterangan latar belakang masalah dan solusi yang ditawarkan secara ringkas. Desain katalog berukuran A3 yang kemudian dilipat empat kali, hingga menjadi ukuran sepertiga kertas A4.



Gambar 31. Desain Katalog

Buku Konsep

Desain pada buku konsep mengikuti desain dari poster konsep dan katalog untuk memudahkan keterbacaan serta keseragaman desain. Buku Konsep berisi data pembuatan perancangan ini dari awal hingga akhir.



Gambar 32. Desain Buku Konsep

Kesimpulan

Dongeng adalah sebuah produk budaya telah mengalami berbagai macam perubahan terhadap media penyampaiannya. Hal ini mengakibatkan dongeng mengalami kejenuhan hingga melupakan faktor terpenting dalam dongeng, yaitu sang pendongeng.

Perancangan animasi dari dongeng “Hiu Murah Senyum” dengan teknik *projection mapping* ini merupakan sebuah alternatif baru dalam mendongeng yang mampu memberikan pendongeng bantuan secara visual tanpa menggantikan peran dari pendongeng itu sendiri sehingga memaksimalkan penyampaian pesan moral dongeng terhadap audiens. Materi animasi ini dirancang dengan menyesuaikan selera target audiens akan karakter yang lucu, serta eksagerasi yang menonjol. Proses produksi animasi ini berjalan kurang lebih 4,5 bulan. Selama itu, tidak hanya pengalaman merancang animasi 3D yang baik, perancangan ini juga mengajarkan banyak hal mulai dari pembuatan konsep karakter, *storyboard*, *digital sculpting*, *3D modelling*, *rigging*, *rendering*, *compositing*, hingga pengaturan *projection mapping*. Berbagai kendala yang penulis alami memberikan pengalaman baru dan tantangan tersendiri, dimana segala sesuatu perlu diperhitungkan.

Hal-hal tersebut tentu akan sangat berguna di masa yang akan datang ketika penulis akan bekerja di bidang perfilman, terutama animasi. Dari acara yang telah penulis adakan di ruang teater perpustakaan UK. Petra, penulis mendapatkan bahwa perancangan ini telah berhasil merevitalisasi proses mendongeng. Hal ini ditunjukkan dari antusiasme audiens yang menonton serta kehadiran dari kru SBO TV yang datang meliput kegiatan ini.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih penulis berikan atas dukungan dan bimbingan yang telah diberikan kepada pihak-pihak berikut:

1. Aristarchus Pranayama, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan kesempatan untuk mengadakan perancangan.
2. Dr. Deny Tri Ardianto S.Sn.,Dipl.Art sebagai pembimbing utama dan Erandaru,ST.,M.Sc selaku pembimbing kedua yang telah memberikan banyak masukan serta bimbingan dari awal pembuatan laporan dan perancangan tersebut hingga selesai.
3. Perpustakaan UK. Petra yang telah membantu mengadakan acara untuk Tugas Akhir ini terutama dari pengadaan ruang dan peminjaman LCD proyektor.
4. Ibu Kartikanita yang telah bersedia berkolaborasi dari awal perancangan hingga selesai.
5. Jessica Amelia dan Jevon Mark yang telah membantu membuat musik dan *sound effects* serta menata suara untuk perancangan ini hingga selesai.
6. Semua anggota keluarga yang telah memberikan dukungan untuk menyelesaikan tugas akhir, baik spiritual dan material.
7. Teman-teman lainnya yang telah mendukung pada saat dokumentasi serta meminjamkan peralatan untuk keperluan acara di perpustakaan UK. Petra.
8. Pengurus perpustakaan yang telah menyediakan sarana perpustakaan.

Daftar Referensi

Jones, Angie, and Jamie Oliff. “*Thinking Animation : Bridging the Gap Between 2D and CG.*” (2007). <http://kysmykseka.net/koti/wizardry/Animation/Thinking_Animation_Bridging_Gap_2D_3D.pdf>.

Leah P. Macfadyen. “*The Changing Cultural Role of Folk and Fairy Tales.*” *Journal of Graduate Liberal Studies*, (Fall 2004). <<https://circle.ubc.ca/bitstream/id/6230/MacfadyenJGLS.pdf/>>.

Maggi, Armando. “*Preserving the Spell: Fairy Tales and the Future of Storytelling.*” (2012). <http://www.uchicago.edu/features/20120611_fairy_tales/>.

Priebe, Ken A. “*The Advanced Art of Stop-Motion Animation.*” (2011). <http://proarfabricaanimada.fabricadofuturo.org.br/media/arquivos/PRIEBE_Ken_A_The_Advanced_Art_of_Stop-Motion_Animation.pdf>.

Singh, Anjali. “*Challenges and Issues of Generation Z.*” (2014). <<http://iosrjournals.org/iosr-jbm/papers/Vol16-issue7/Version-1/H016715963.pdf>>.

Thomas, Frank, and Ollie Johnston. “*The Illusion of Life : Disney Animation.*” (1981). <<http://paperzz.com/doc/2124616/download-the-illusion-of-life--disney-animation.pdf-by-ollie>>.

White, Tony. “*Animator’s Notebook.*” (2012). <<http://ebookandpdf.com/graphics-design/77015-tony-white-s-animator-s-notebook-personal.html>>.

Wright, Jean Ann. “*Animation Writing and Development : From Script Development to Pitch.*” (2005). <http://kysmykseka.net/koti/wizardry/Animation/Animation_Writing_Development_Script_Pitch.pdf>.