

4. PROSES PRODUKSI

4.1. Pra Produksi

4.1.1. Karakter

a. CHICO (*Cybernetic High Intelligence Companion*)



Gambar 4.1. Deskripsi karakter CHICO



Gambar 4.2. Desain karakter CHICO

Sebuah *artificial intelligence* yang suatu hari tiba-tiba muncul. Memiliki tubuh yang *compact* dengan kepala yang besar, sistem *cooling* berbentuk syal, dan sebuah layar di bagian perutnya. Terhubung dengan database internet yang sangat luas. Chico dapat melayang di udara. Serba bisa, dapat men-generate tulisan dan gambar sesuai permintaan penggunanya, menjawab pertanyaan, atau melakukan pekerjaan simpel.

b. Felix



Gambar 4.3. Deskripsi karakter Felix



Gambar 4.4. Desain karakter Felix

Mahasiswa berusia 20 tahun yang menurutnya menjalani kehidupan yang biasa-biasa saja. Tak bisa hidup tanpa internet dan cepat bosan, ia menyukai hal-hal baru dan cukup mengikuti tren. Namun, karena kebosanannya, ia sangat gegabah dan tidak berpikir panjang. Ia lebih peduli pada dirinya sendiri dan jarang memperhatikan orang lain, agak sinis. Senang bermain game *player versus player*. Walaupun cuek, ia peduli kepada teman-temannya dan senang bertukar pendapat dengan mereka.

c. Stefan



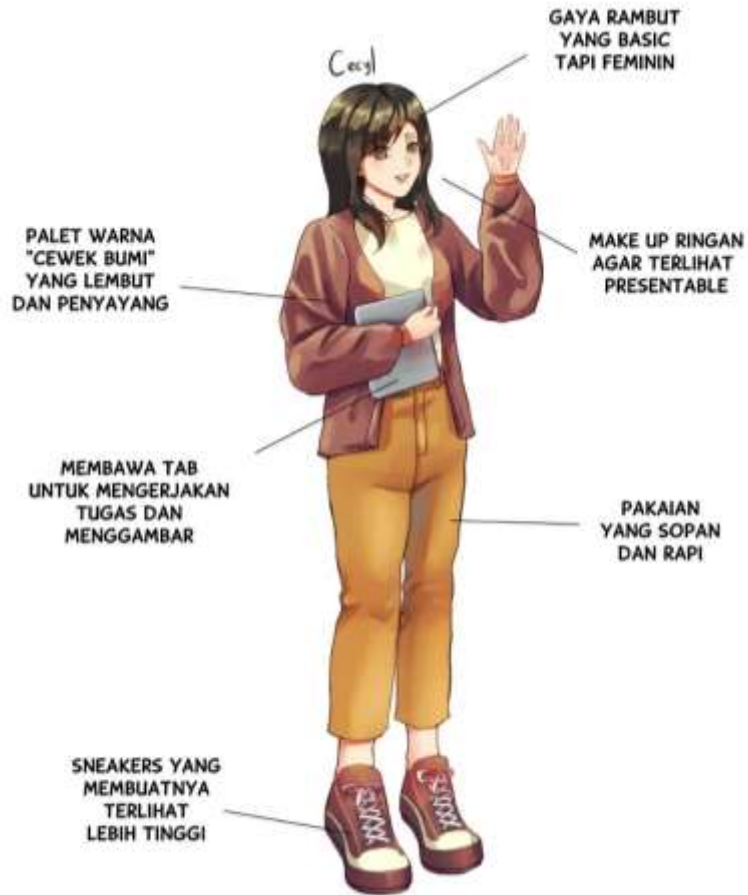
Gambar 4.5. Deskripsi karakter Stefan



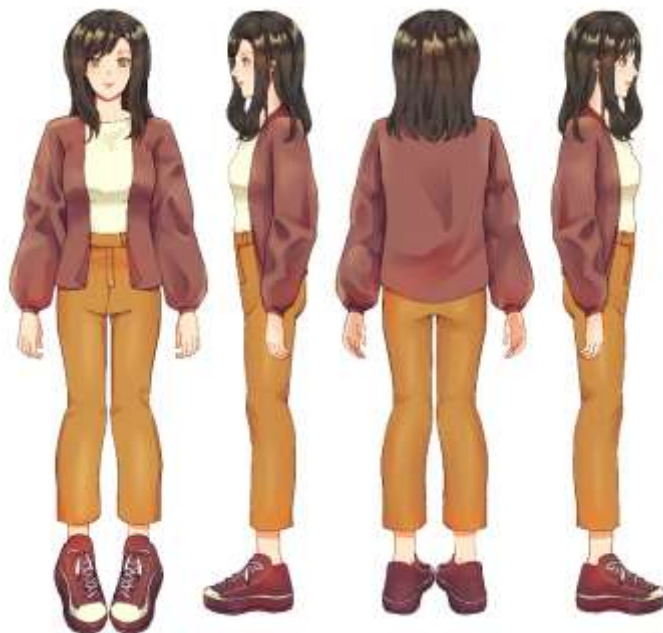
Gambar 4.6. Desain karakter Stefan

Sahabat Felix yang cukup berkebalikan dengannya. Ia ceria, senang bercanda, agak ribut, tetapi merupakan orang yang perhatian dan sungguh-sungguh. Cukup liar tetapi dalam batas yang wajar. Optimis dan berpikiran terbuka. Tipe anak gaul yang populer. Up to date dengan gosip-gosip dan kontroversi yang terjadi.

d. Cecyl



Gambar 4.7. Deskripsi karakter Cecyl



Gambar 4.8. Desain karakter Cecyl

Sahabat Felix dan Stefan yang menyeimbangkan sifat mereka yang liar dan bebas. Cecyl sering mengingatkan mereka tentang tugas atau ujian dan menceramahi mereka jika mereka berbuat salah. Sabar dan lembut. Agak tidak percaya diri dengan tingginya. Ia memiliki hobi menggambar dan membanggakan autentisitas prinsip-prinsipnya. Akan tetapi, ia memiliki pikiran yang terbuka dan bersedia mendengarkan pendapat orang lain.

e. Bu Angel



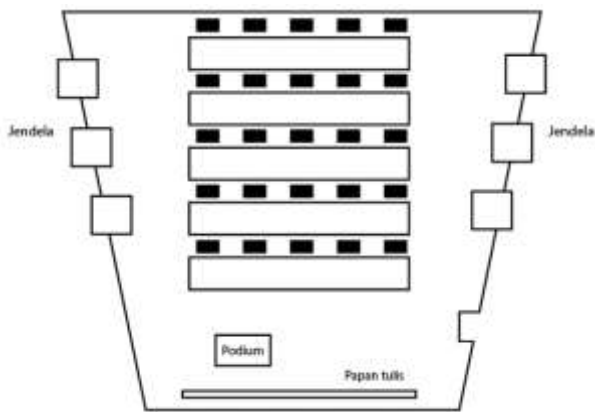
Gambar 4.9. Deskripsi karakter Bu Angel

Dosen Felix, Stefan, dan Cecyl. Sosok dewasa yang bijak, karismatik, cerdas, dan dapat diandalkan. Dari luar terlihat tegas, tetapi sebenarnya sangat peduli kepada siswa-siswanya dan menyukai profesinya sebagai seorang pengajar. Mempunyai sisi iseng yaitu tiba-tiba menyuruh mahasiswa untuk bercerita soal tugasnya. Mengerikan jika marah.

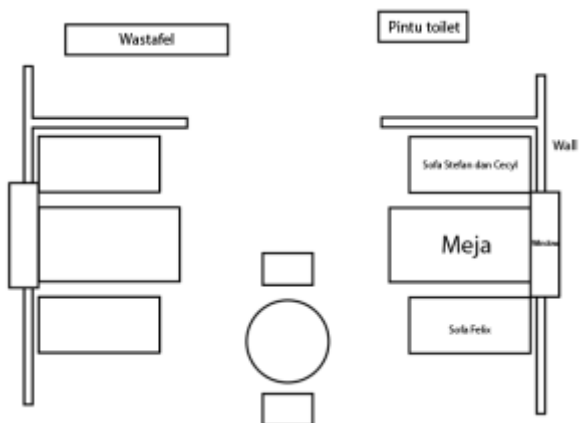
4.1.2. Desain Lokasi



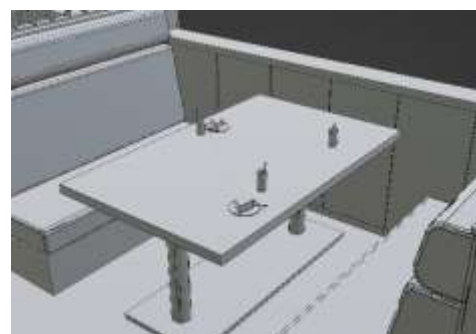
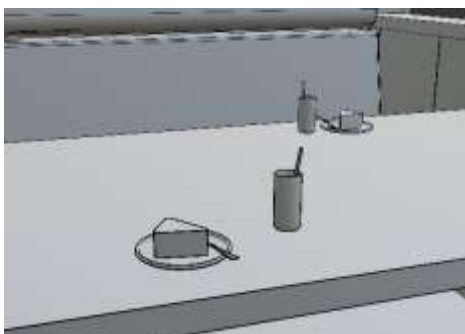
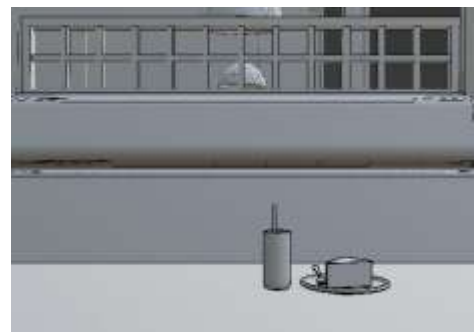
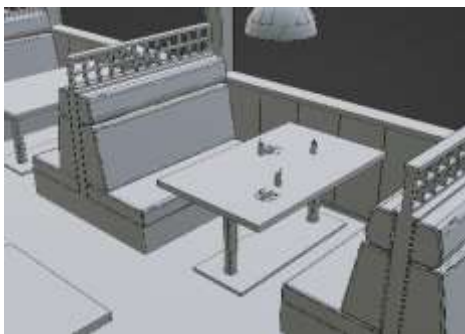
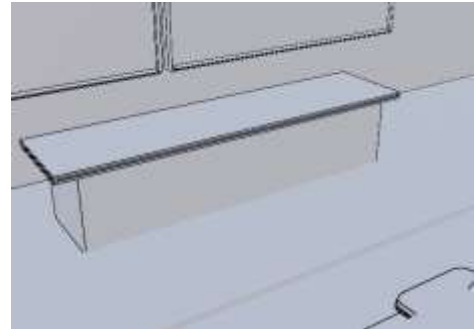
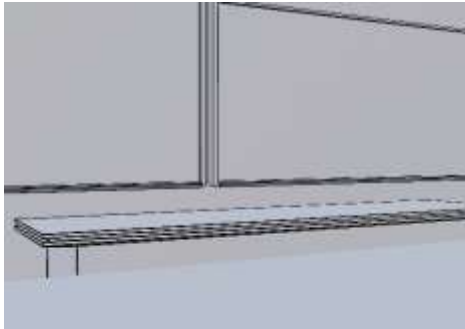
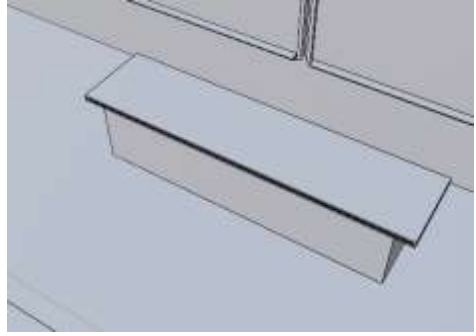
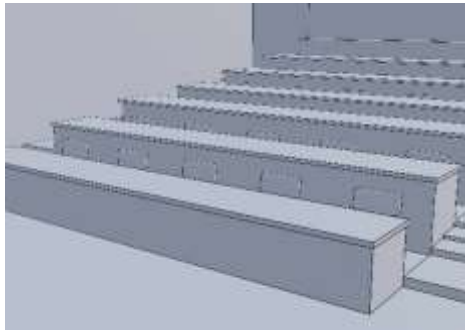
Gambar 4.10 Sketsa *floor plan* kamar Felix



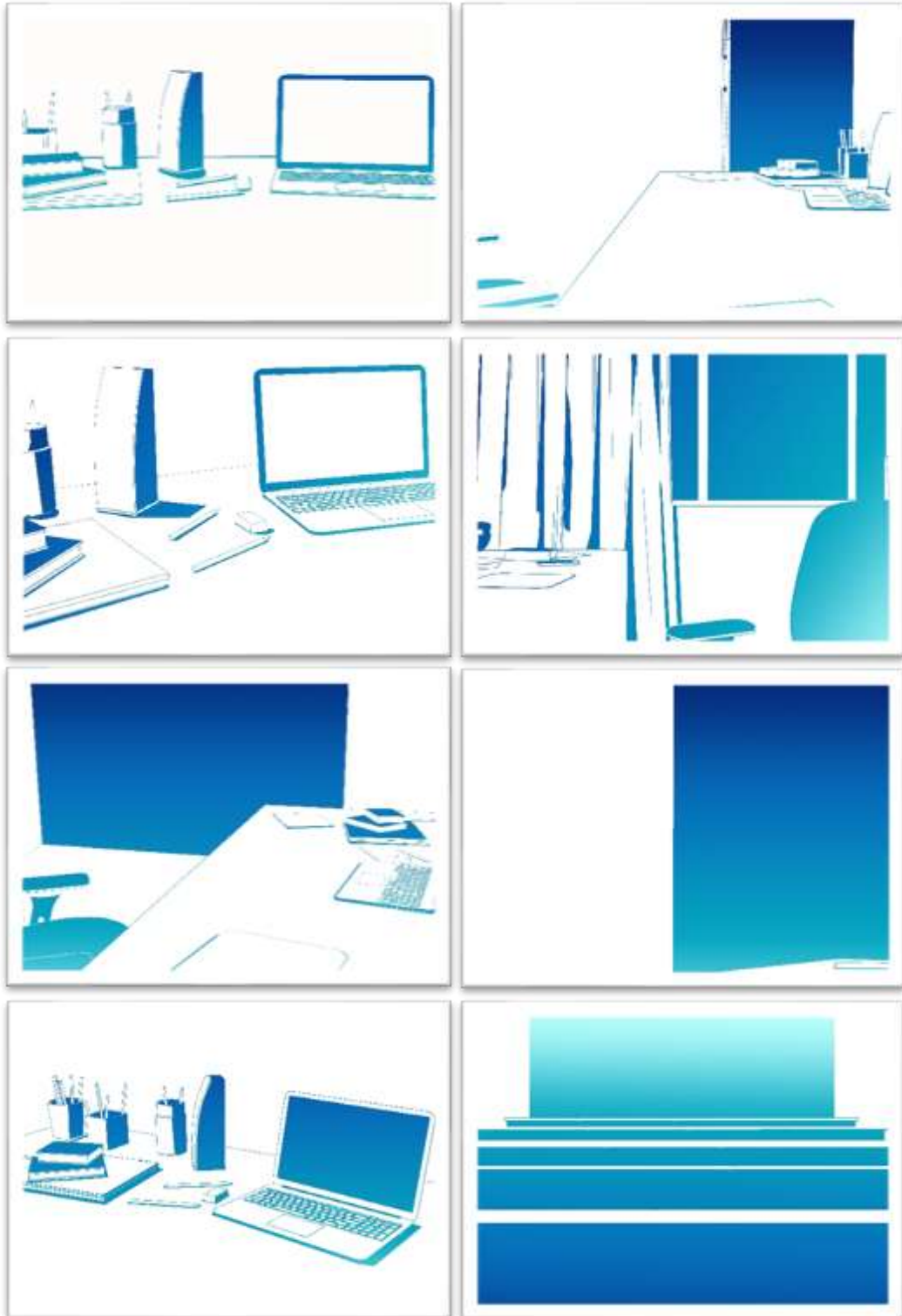
Gambar 4.11 Sketsa *floor plan* ruang kelas

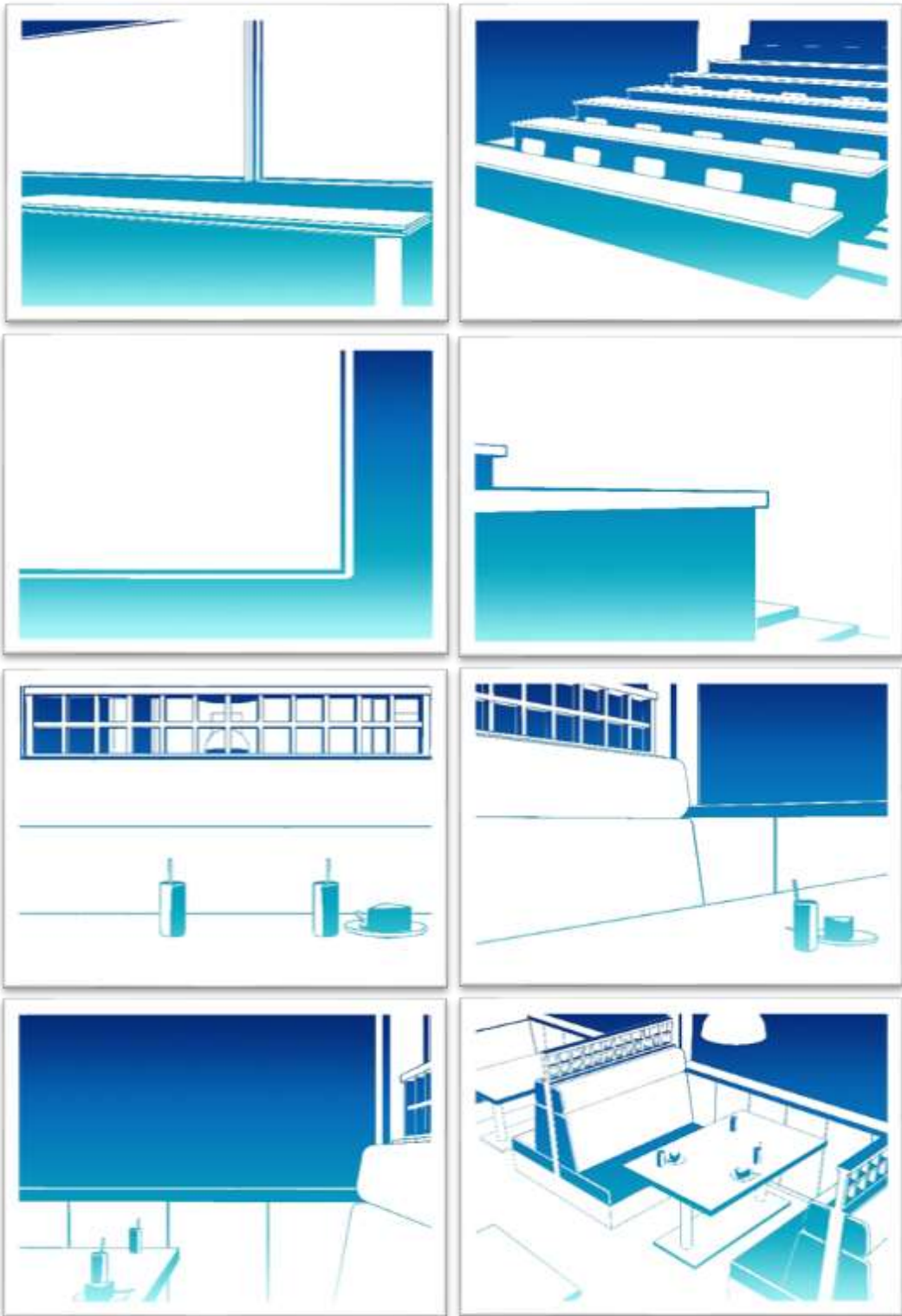


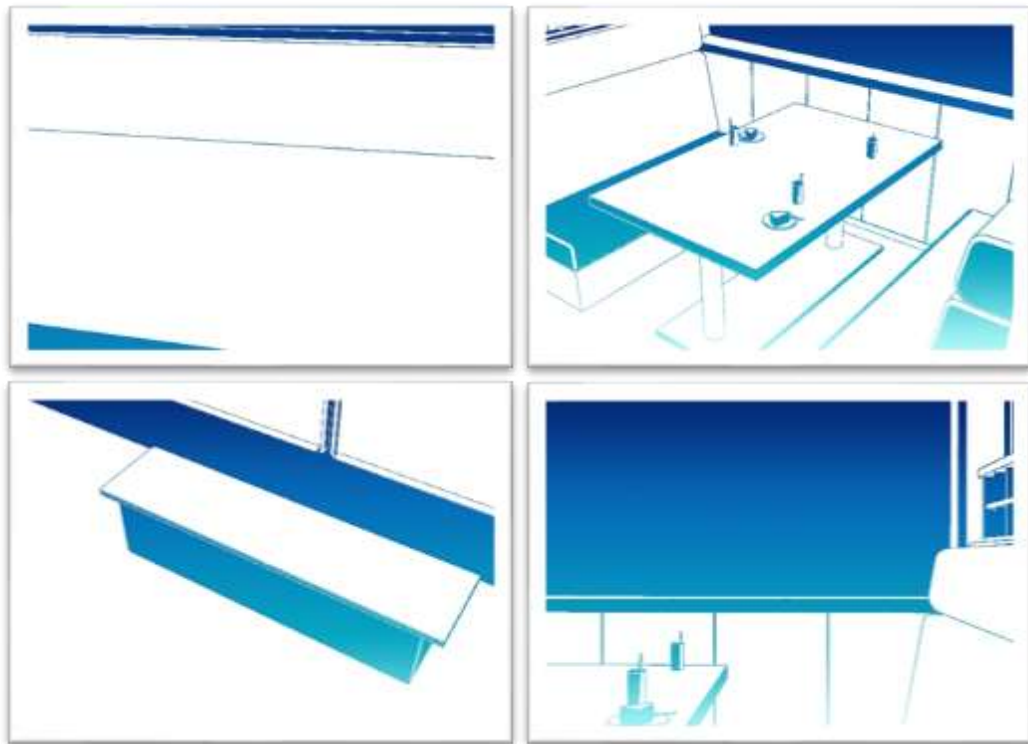
Gambar 4.12 Sketsa *floor plan* kafe



Gambar 4.13 Model 3D *background*







Gambar 4.14 Hasil akhir *background art*

4.1.3. Storyline

INT. FELIX'S BEDROOM - LATE EVENING

Layar hitam yang kemudian menjadi terang dengan mata yang terbuka sembari berkedip, memperlihatkan sosok Chico yang sedang duduk di atas meja belajar sambil menatap ke depan dengan diam, menunggu perintah. Felix berkedip pelan karena mengantuk, setengah kepalanya masih terbenam di antara tangannya.

FELIX

Chico, sekarang jam berapa?

CHICO

Sekarang pukul 17:45.

Felix duduk dengan agak membungkuk, tangan kirinya mengusap matanya, dan tangan kanannya mengangkat kertas selagi berbicara dengan Chico yang berada di depannya.

FELIX

Oh, ya, aku ketiduran pas mau ngerjain tugas. Tugas ini bosenin banget..
(matanya beralih dari kertas ke Chico) Chico, coba bantu kerjakan.

CHICO

Baik, saya dapat membantu anda. Silahkan menginput soal tugas anda melalui aplikasi.

Felix menyalakan handphone lalu mengirimkan soal tugasnya melalui sebuah aplikasi. Setelah mengirim, Felix menurunkan HPnya untuk melihat Chico. Terdengar bunyi progress dan sebuah layar kecil bergambar pensil muncul dari kepala Chico. Tak lama kemudian, progressnya selesai dan layar tersebut kembali masuk. Felix menerima jawaban dari Chico.

FELIX

Wah... sudah berapa hari ini ku pakai, tapi aku masih gak percaya kau sepintar ini. Tinggal kucopas daaan... Selesai!

FELIX

Gak kerasa, teknologi udah semaju ini ya. Tapi aku gak komplain.

Kamera kembali ke Felix, tetap side view.

FELIX

Berikutnya.. aku coba apa ya? (Felix tersenyum)

KAMERA PANNING KE ATAS, MENUNJUKKAN JAM DAN JENDELA. JAM TERSEBUT BERPUTAR CEPAT HINGGA LANGIT ORANYE BERUBAH MENJADI HITAM, KEMUDIAN MENJADI PAGI.

INT. UNIVERSITY CLASSROOM - DAY

Felix duduk ditengah-tengah sahabatnya, Stefan dan Cecyl. Stefan sedang berbicara dengan temannya yang lain. Ia mengintip Cecyl yang sedang menggambar sesuatu di tabletnya.

FELIX

Sil, ngapain?

CECYL

Hm? Oh, aku mau ikut lomba gambar.

Sebelum Felix sempat menjawab, dosennya, Bu Angel telah memasuki kelas.

BU ANGEL

...Oke, pagi, semuanya. Kalian semua sudah kumpulkan tugas minggu lalu, kan? Saya lihat beberapa paper yang menarik dari kalian, jadi saya mau dengar beberapa orang presentasi. Dimulai dari...

BU ANGEL

Felix. Yuk, presentasikan hasil papermu.

FELIX

Aku, Bu...?

Bu Angel menatapnya dengan datar. Felix tidak berani melawannya, dan dengan berat hati berjalan ke depan.

FELIX

Ah... ya, jadi, judul laporanku itu.....

Ia berhenti, berusaha mengingatnya. Kelas terdiam, sebelum akhirnya berbisik-bisik.

FELIX

Anu, pengaruh radio... pada statistik....

BU ANGEL

Oke. Cukup. Felix, laporanmu itu bukan hasilmu sendiri, ya? Joki?

FELIX

AI, Bu.

Bisikan teman-teman sekelasnya semakin ribut. Bu Angel menenangkan keributannya dengan mengangkat satu tangan.

BU ANGEL

Oh.. AI, ya. Teknologi yang akhir-akhir ini naik daun kembali. Felix, pakai AI itu gapapa. Dengan catatan, sebagai alat membantu. Bukan berarti kamu boleh jadi malas seperti ini. Yang jadi pintar nanti AInya, bukan kamu, loh?

FELIX

...Iya, Bu.

BU ANGEL

Oke, kamu boleh duduk. Saya ngga akan memberikan kamu sanksi apa-apa, tapi jangan diulangi, ya.

Felix bergegas duduk, kepalanya sedikit tertunduk. Stefan berbisik padanya.

STEFAN

Hei, Lix. Kamu pake Chico itu, yo?

FELIX

(Menjawab dengan suara agak dinaikkan) Ya, kenapa?

STEFAN

Gue juga pake, tapi cuma dikit doang sih. Gue minta dia rekomendasiin topik dan ngerangkum kesimpulan. Ngebantu banget, menurutku!

FELIX

Ya, ya, maaf. Aku kurang hati-hati saja. Berikutnya, aku gak bakal ketahuan.

Cecyl ikut kedalam percakapan mereka.

CECYL

Hei, kamu ngga tobat? Padahal Bu Angel cuma minta agar kamu ngga copas mentah-mentah dan pahami materinya...

FELIX

Duh, teknologi sudah semaju ini, apa gunanya aku belajar? Kan sisa nyuruh Chico. Kamu tau? Rasanya kompetisi gambarmu itu juga bisa kumenangkan kalau ada Chico.

CECYL

Heh, Felix...

Cecyl mengantukkan pennya ke kepala Felix dengan pelan. Felix sedikit meringis.

CECYL

Mentang-mentang ada Chico, kamu jadi manja, ya. Chico itu ngga sempurna, tau. Memang banyak yang bisa dia lakukan, tapi jangan jadi malas dan sombong, dong!

STEFAN

Setuju, nih. Jangan hanya karena bisa, kamu lakuin.

Felix menyilangkan tangannya, merasa terserang.

FELIX

Apa, sih... Kalian kok se-defensif ini?

Felix menopangkan dagunya ke satu tangan sambil melihat lurus kedepan, tak ingin berbicara pada kedua sahabatnya.

BACKGROUND KELAS BERGANTI KE KAFE, DENGAN FELIX MASIH BERTOPANG DAGU

INT. CAFE - DAY

Cecyl dan Stefan duduk di depan Felix, masing-masing memesan segelas minuman. Chico duduk di meja samping Felix, terdiam.

CECYL

Oke, mari kita lanjutkan diskusi 'Toxic-Relationship-Felix-dan-Chico' tadi.

Cecyl mengangkat jari telunjuknya, terlihat bersemangat. Matanya berapi-api.

FELIX

Hei, gak ada toxic relationship.

FELIX

Aku tau Chico bisa ngelakuin yang kumau, jadi kumanfaatin aja. Sejauh ini cuma kusuruh buatin tugasku dan hal kecil lain. Emang salah?

STEFAN

Salahmu itu ngambil hasilnya mentah. Padahal, belum tentu bener, lo jadi gak belajar, dan kebenarannya dipertanyakan. Tadi lo rencana buat gambar juga, kan? Menurut gue sih, for fun gapapa, tapi kalau udah dikomersil atau dilombakan, kurang etis bro...

CECYL

Iya, soalnya kebanyakan AI generatif ngambil karya-karya yang dibuat kreator tanpa izin, loh. AI butuh data yang sudah ada untuk membuat sesuatu yang 'baru'. Bukan cuma gambar, tulisan juga. Jadi yaa, mikirkan para kreator yang dirampok seperti itu... Aku pribadi ngga make AI untuk generate gambarku. Lagipula, aku ingin karyaku murni buatanku.

FELIX

Jadi kamu ngelarang aku untuk make AI?

CECYL

Ngga gitu, dong. Aku paham AI itu teknologi yang sebenarnya bisa membantu. Aku pernah dapat klien yang mau commission dan pakai AI untuk buat referensi, menurutku itu ngga papa. Terus, sekarang AI berguna untuk inspirasi, concepting, guideline, prototype, dan masih banyak lagi... Aku juga sering minta tolong CHICO untuk diskusi dan perbaiki grammar.

Chico Cecyl muncul tiba-tiba, dan Cecyl mengusap kepalanya.

STEFAN

Who knows, nantinya ada AI yang sumber datanya legal dan punya izin untuk dijadikan bahan latihan AI, saat itu juga AI bisa jadi asisten paling oke.

FELIX

Hmm... ya, bener, sih. Karya Chico memang bagus, tapi... gue jauh lebih prefer karya Cecyl. Beda aja gitu keliatannya.

STEFAN

Wiiiw~ yah, pasti beda sih, antara karya komputer dengan karya manusia dengan cerita dan keunikannya masing-masing.

FELIX

Oke, oke. Jadi aku cukup pake AI dengan sopan, gak malas, ngehargain manusia, dan pake moral, kan? Kalau itu mah siapapun bisa.

CECYL

Yep, daan jangan lupa untuk mengcredit AI kalau kamu pake! AI di bidang lain udah keren banget, semoga kedepannya bisa benar-bener membantu tanpa masalah etika.

STEFAN

Yoi~ Kalo belum ada hukum yang mengatur, setidaknya kita sebagai pengguna yang harus bijak.

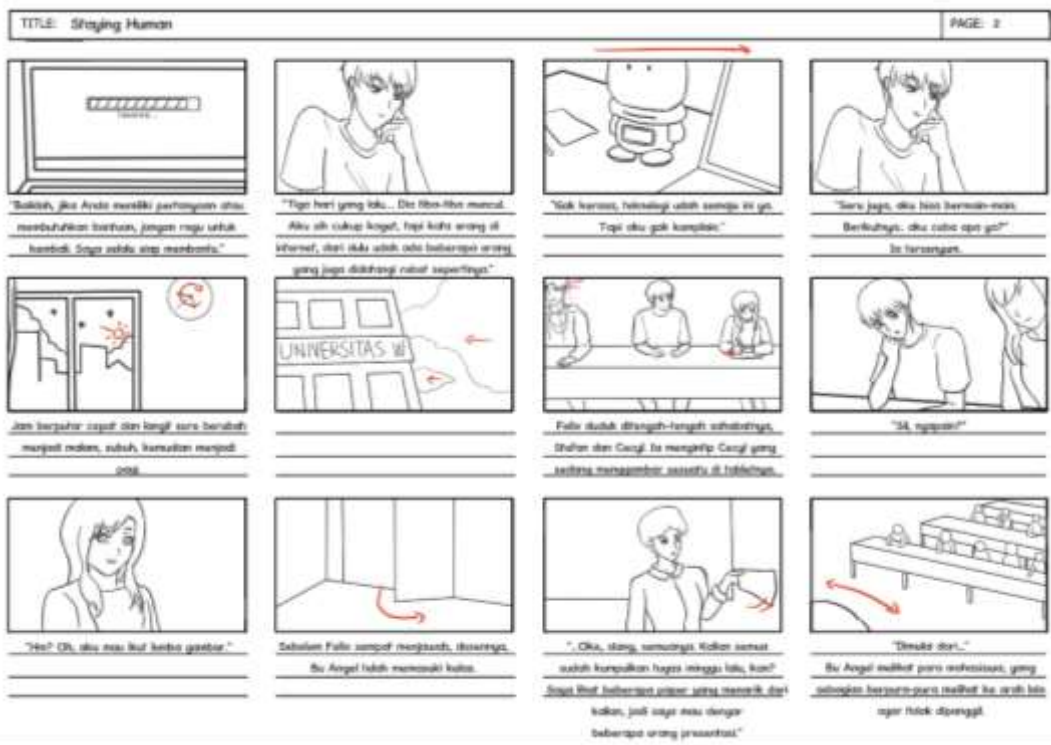
Dengan kesadaran dan moral, teknologi dapat membuka jalan ke masa depan yang lebih cerah.

FADE TO BLACK.

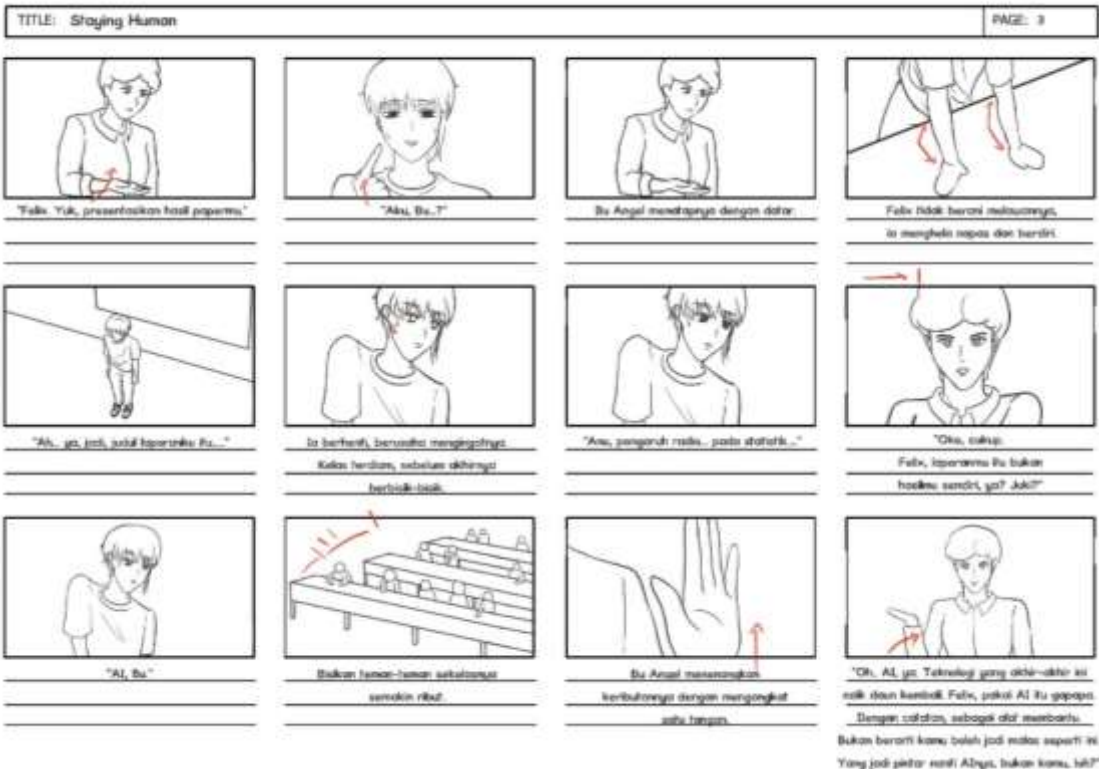
4.1.4. Storyboard



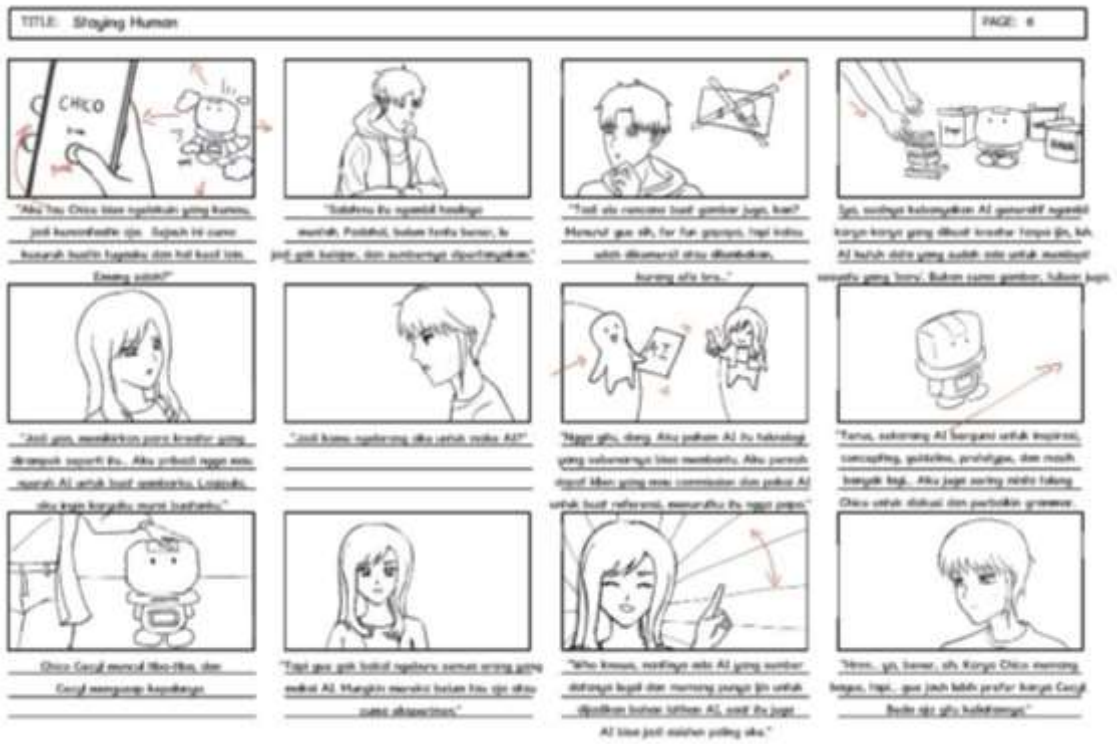
Gambar 4.15. Storyboard halaman pertama



Gambar 4.16. Storyboard halaman kedua



Gambar 4.17. Storyboard halaman ketiga



Gambar 4.20. Storyboard halaman keenam



Gambar 4.21. Storyboard halaman ketujuh

4.2. Produksi

4.2.1. Peralatan

Berikut adalah peralatan yang digunakan dalam pembuatan animasi ini:

1. Laptop
 - a. Asus ROG Strix G531GT dengan spesifikasi:
 - RAM 8 GB
 - GPU NVIDIA GeForce GTX 1650
 - Processor Intel(R) Core(TM) i7-9750H
 - Display Intel(R) UHD Graphics 630
2. Handphone
 - a. OPPO Reno 5
3. Pen tablet
 - a. Wacom CTL-672
4. Software pengolah gambar
 - a. Clip Studio Paint PRO ver 2.0 untuk keperluan ilustrasi
 - b. Adobe Illustrator untuk media pendukung (poster dan brosur)
5. Software pengolah video
 - a. Adobe After Effects 2023 untuk animasi dan efek
 - b. Adobe Media Encoder 2023 untuk *rendering*

4.2.2. Proses Produksi

Proses produksi dimulai dengan menggambar aset berdasarkan storyboard dan animatic yang telah dibuat. Proses gambar akan dilakukan dengan software Clip Studio Paint. Salah satu keunggulan *cut-out animation* ialah aset yang dapat digunakan berulang-ulang, mempermudah proses produksi. Background akan dibuat dengan model Blender yang kemudian di render dengan gaya 2D sehingga sesuai dengan style animasi.



Gambar 4.22 Contoh aset pra-produksi

4.2.3. Layout dan Posing

Pada tahap ini, aset yang telah digambar kemudian di-export PNG untuk masing-masing bagian yang digerakkan dan ditata didalam software After Effect. Tiap bagian yang akan digerakkan akan ditandai dan di-parent/child kepada layer yang bersangkutan.



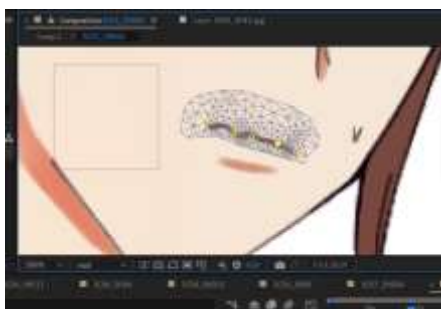
Gambar 4.23 Contoh *mockup* aset dan *background*



Gambar 4.24 Contoh layer *parenting* bagian-bagian aset

4.2.4. Animation

Aset yang sudah berada di tempatnya dapat dianimasikan mengikuti storyboard dan animatic dengan memperhatikan 12 prinsip animasi. Karena merupakan cutout, animasi dibuat cukup simpel dan kebanyakan menggunakan fitur dasar seperti position, rotation dan scale. Gerakan mulut dibuat menggunakan *puppet pin tool* lalu dianimasikan manual mengikuti *waveform* dari *voice acting*.



Gambar 4.25 Contoh *mesh puppet tool* gerakan mulut

4.3. Kerabat Kerja Produksi

- a. Produser : Priscillia Iva Mely Liustanto
- b. Penulis naskah : Priscillia Iva Mely Liustanto
- c. Animator : Priscillia Iva Mely Liustanto
- d. Editor : Priscillia Iva Mely Liustanto
- e. Background model : Annabel Catherine Santoso
- f. Background art : Daiva Maxey Mahendra
- g. Musik : Chillpeach, YouTube Sound Library
- h. Pengisi suara : Felix – Alif Ramdhana
Chico – Sherina Sadewa
Stefan – ZankageVA
Cecyl – Gladys Anggomez
Bu Angel – Caroline Hokil

4.4. Pasca Produksi

Animasi yang sudah dibuat digabungkan dan ditambahkan transisi, *motion*, *subtitle* Bahasa Inggris dalam bentuk balon kata, dan efek suara yang sesuai. Selain itu juga menambahkan sedikit efek cahaya melalui elips yang ditambahkan *gaussian blur*, warna di-set menjadi kuning/orange, dan *blending mode color dodge*. Untuk daerah poni karakter ditambahkan elips yang sama tetapi berwarna merah.



Gambar 4.26 Sebelum dan sesudah *compositing* cahaya

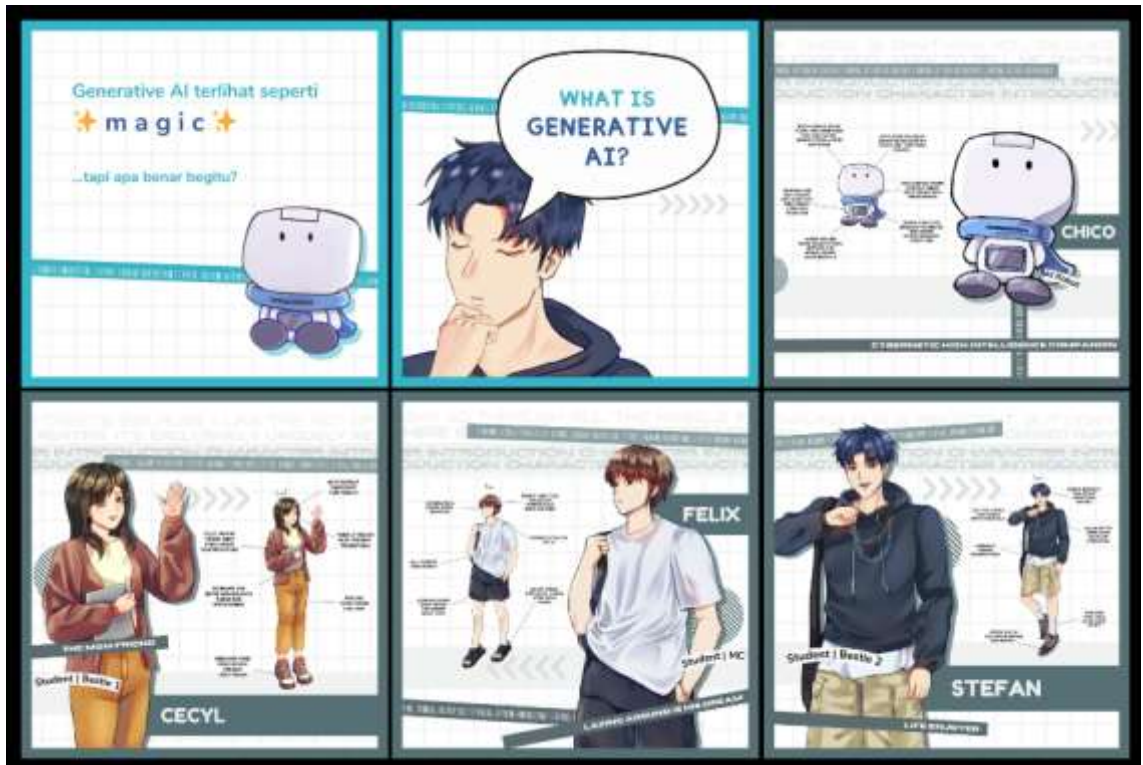
4.5. Biaya Produksi

No.	Keterangan	Biaya (Rp.)
1	Jasa 3D <i>background artist</i>	100.000
2	Jasa 2D <i>background artist</i>	200.000
3	Jasa <i>voice acting</i> karakter	260.000
TOTAL		560.000

Tabel 4.1 Biaya produksi animasi

4.6. Spesifikasi Media Pendukung

1. Instagram



Gambar 4.27 Desain feeds Instagram *Staying Human*

Instagram *Staying Human* memiliki username *@stayinghuman_a*, huruf A sebagai singkatan dari *animation*. Postingan akun berisi pengenalan karakter dan *generative AI*.

2. Pameran virtual

Pameran menggunakan website Artsteps, yang juga dapat diakses melalui akun Instagram. Pameran memperlihatkan karakter-karakter dan konsepnya, *background art*, dan *teaser*. Pengunjung dapat berjalan-jalan sekitar pameran secara 3D.



Gambar 4.28 Tampilan virtual exhibition

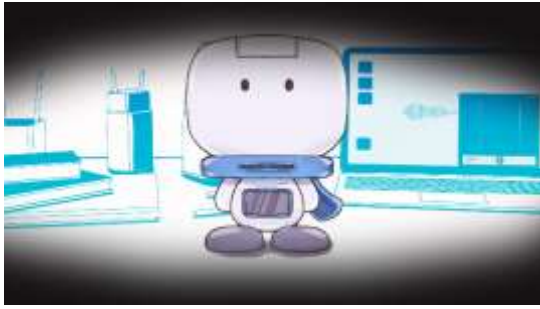
3. Merchandise

Terdapat beberapa *merchandise* yang direncanakan untuk *Staying Human*, yaitu gantungan kunci, stiker dan pembatas buku. *Merch* menggunakan gaya *chibi* untuk kesan lucu.



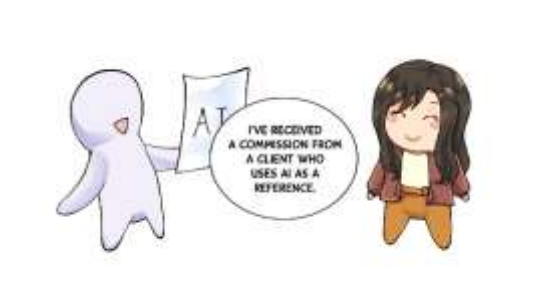
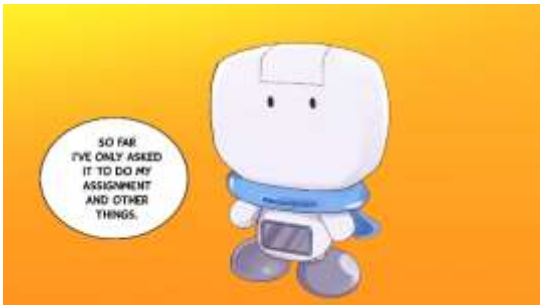
Gambar 4.29 Desain gantungan kunci Felix

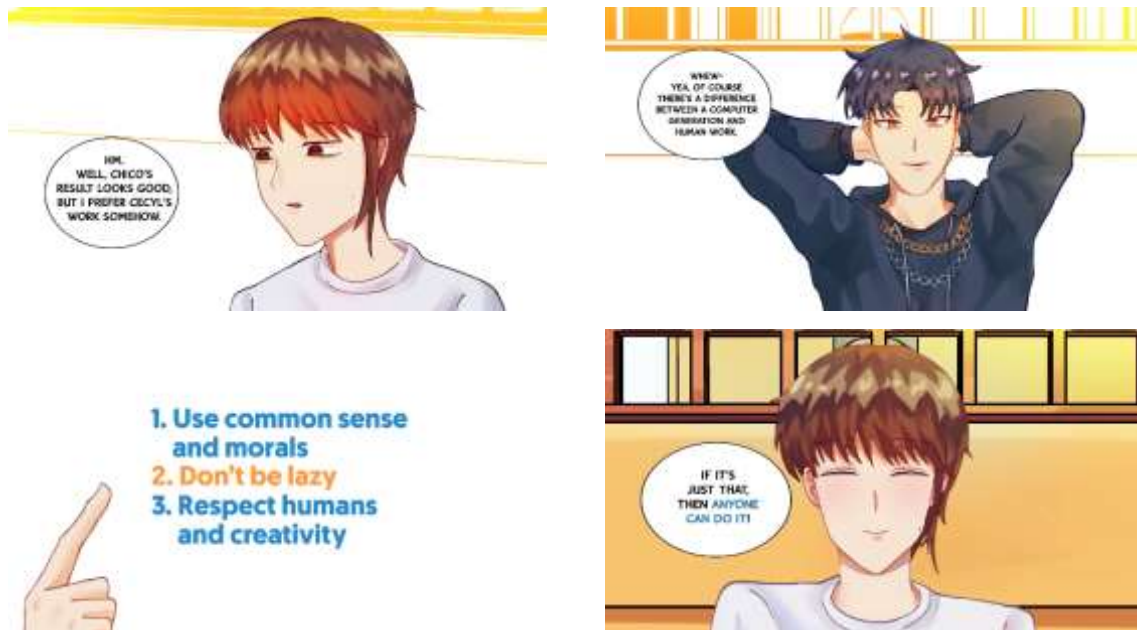
4.7. Karya Jadi











Gambar 4.30 Screenshot animasi *Staying Human*

4.8. Evaluasi

4.8.1. Respon audiens

Staying Human memperoleh banyak pujian dan beberapa kritik saran yang membangun dari pameran yang telah dilaksanakan. Beberapa diantaranya ialah pujian terhadap konsep *virtual exhibition* yang dinilai kreatif dan sangat inovatif, desain karakter, serta teaser. Sedangkan kritik serta saran yang diterima meliputi navigasi pameran, kendala teknis website, kontrol di *handphone* yang cukup sulit, serta informasi yang masih bisa ditambah.

Berdasarkan pendapat audiens yang telah dikumpulkan mengenai animasinya sendiri, respon audiens secara keseluruhan positif, dengan hal yang disenangi audiens meliputi gambar, pewarnaan, plot cerita dan tema yang diangkat. Hal yang kurang disenangi penonton meliputi animasi pergerakan mulut yang kurang bervariasi, dagu karakter yang lancip, dan beberapa *voice acting* yang dirasa masih bisa ditingkatkan.

4.8.2. Bukti pendukung

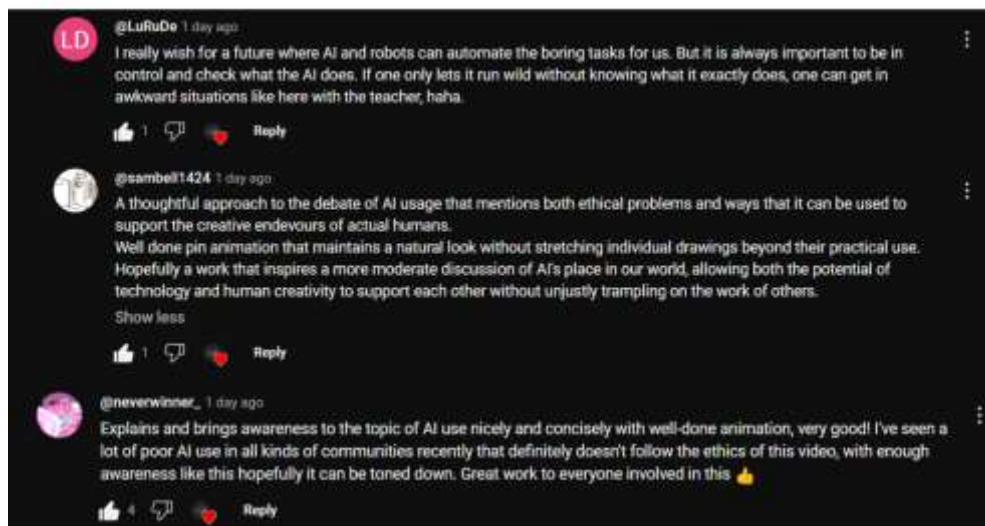
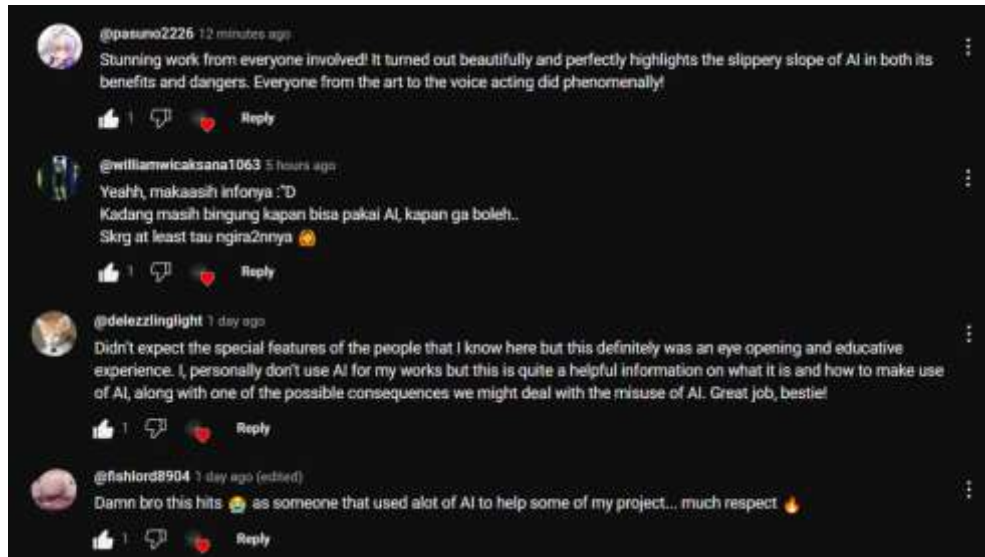


Video animasinya sangat menarik, gambarnya lucu, ceritanya relate dengan kehidupan sehari-hari yang sudah mulai sering menggunakan AI. Sangat edukatif tentang bagaimana menggunakan AI yang benar, jadi tau tata cara memanfaatkan AI yang seharusnya. Semoga bisa lebih banyak orang yang nonton dan meningkatkan kesadaran ditengah canggihnya teknologi tidak serta merta hanya mengcopy paste tp dimanfaatkan untuk belajar.

Videonya overall bagus sih, tema yang diangkat juga sangat relevan dengan isu-isu terkini. Lebih tepatnya mempertanyakan moralitas atau keetisan ketika menggunakan AI baik itu pada tugas akademik atau menggambar. Video ini memberikan beberapa insight seberapa jauh orang-orang bisa menggunakan AI yang sesuai dan tidak merugikan masyarakat. Karena sekarang ini, banyak orang yang menyalahgunakan AI untuk kepentingan sendiri tanpa memikirkan dampak yang bisa disebabkan kepada orang lain ataupun diri sendiri. Mungkin beberapa masukan seperti gerakan mulut bisa dibuat tidak naik atas saja, tapi lebih ke dibuat seperti berbicara huruf vokal (a,i,u,e,o).

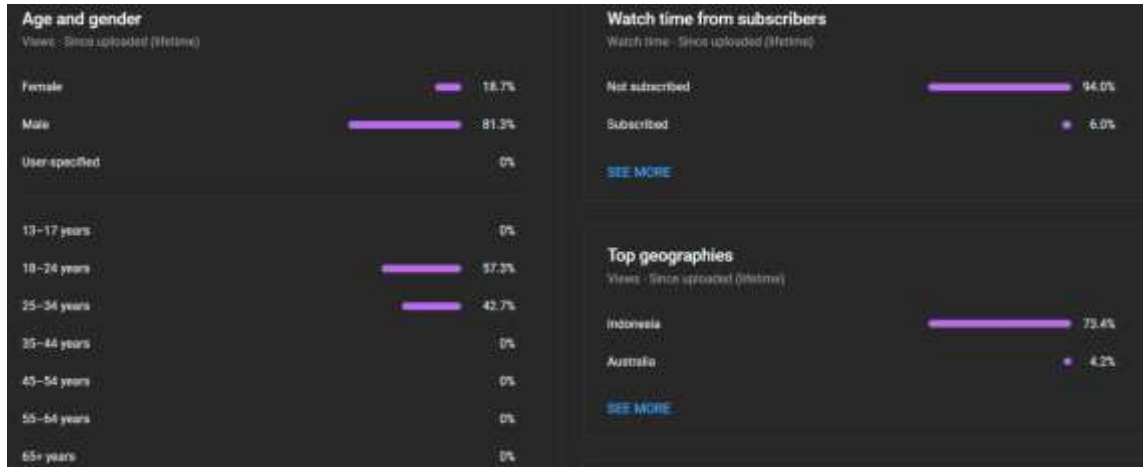
The art looks very nice, it reminds me alot of the style of some webtoons which makes it easy to follow despite not being overly simplistic and avoiding the sacrifice of detail where it matters. The possibility of becoming too reliant on AI assistants in the future paints a shocking picture about the human nature looking for the path of least resistance and becoming slothful in the process.

Gambar 4.31 Screenshot komentar beberapa penonton



Gambar 4.32 Screenshot komentar karya di YouTube

Menurut *analytics* Youtube, animasi ini sudah mencapai *target audience* yang dituju, dengan penjabaran 18.7% perempuan dan 81% laki-laki, kategori usia 18-24 tahun sebanyak 57.3% dan 25-34 tahun sebanyak 42.7%.



Gambar 4.33 Screenshot *analytics* video di YouTube