

**JURNAL TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN ANIMASI 2D
“RASIAN”**



PENCIPTAAN
Oleh

Karin Sebrina
NIM 1400078033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2018

PENCIPTAAN ANIMASI 2D “RASIAN”

JURNAL TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Ahli Madya
Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:
Karin Sebrina
NIM 1400078033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2018

ABSTRAK

Karin Sebrina

Penciptaan Animasi 2D “Rasian”

Rasian menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti mimpi. Mimpi menurut kamus Bahasa Indonesia adalah sesuatu yang terlihat atau dialami di tidur dan arti lainnya adalah angan-angan (keinginan atau cita-cita).

Animasi 2D “Rasian” bercerita tentang Widya yang dilema antara mengejar mimpi masa kecilnya sebagai dokter atau tetap menjalani kehidupannya seperti biasa sebagai kasir di minimarket.

Sebagaimana pada umumnya, setiap animasi mempunyai dasar pembuatan yang sama. Bedanya, pada animasi 2D “Rasian” ada unsur campuran 3D khususnya bagian aset. Agar kesan yang ingin ditonjolkan lebih mendalam (latar belakang animasi 2D “Rasian” ada dua dunia). Dengan mengambil sisi positif dari perkembangan teknologi, seni dengan teknik yang dipadukan harapannya memiliki ciri khas tersendiri.

Kata kunci: Rasian, Mimpi, Animasi 2D.

Abstract

Karin Sebrina

The making of 2d animation “Rasian”

According to Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Rasian means "dream". Dream according to Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) means something that is seen or experienced in sleep and the other meaning is wishful thinking (desire or aspiration).

2D animation "Rasian" tells about Widya's dilemma between pursuing his childhood dreams as a doctor or staying her life as usual as a cashier in the minimarket.

As in general, each animation has the same build foundation. The difference is, in the 2D animation "Rasian" there is a mixed element of 3D especially the asset. In order for the impression to be highlighted more deeply (2D animation background "Rasian" there are two worlds). By taking the positive side of technological development, the art of combined technique hopes has its own characteristics.

Keywords: Rasian, Dream, 2D Animation.

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Rasian menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti mimpi. Mimpi menurut kamus Bahasa Indonesia adalah sesuatu yg terlihat atau dialami dl tidurdan arti lainnya adalahangan-angan (keinginan atau cita- cita). Sedangkan menurut pakar psikologi Sigmund Freud(1900) dalam bukunya *Interpretation of Dream* mimpi adalah jalan bebas hambatan menuju alam bawah sadar.

Mimpi dalam Bahasa Indonesia sendiri memiliki arti yang beragam. Ada yang bermakna mimpi ketika tidur dan bisa juga diartikan sebagai mimpi “impian ataupun cita-cita”. Meski begitu, pada dasarnya mimpi memiliki makna yang sama, yaitu sesuatu yang belum terjadi. Karena dasar ini juga judul animasi 2D ini bernama Rasian, dengan cerita animasinya tentang semangat untuk mewujudkan sesuatu yang belum terjadi.

Media kreatif sebagai sarana penyampaian pesan di zaman modern ini telah banyak memiliki ragam bentuk. Salah satunya ialah animasi. Animasi sendiri merupakan kumpulan gambar yang disusun hingga menghasilkan suatu gerakan yang memiliki makna. Di zaman sekarang, animasi sendiri terbagi secara garis besar menjadi dua jenis, yaitu animasi 2D dan animasi 3D. Adapun pasar yang diminati penonton pada zaman sekarang lebih berfokus pada animasi 3D. Bahkan di Indonesia sendiri studio animasi 3D kian pesat berkembang.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat peminat animasi 2D beralih ke media lain. Terkhusus animasi 2D yang dibuat secara manual, bukan dengan gerakan bantuan *software*. Namun Jepang masih melestarikan teknik animasi 2D tradisional (manual). Orang awam mengenalnya dengan istilah *anime*. Beberapa *anime* sudah masuk dalam nominasi dunia seperti *Spirited Away*, *Howl's Moving Castle*, *5cm per second*, *Kimi no Na wa (Your Name)*, dan masih banyak lagi.

Hal-hal tersebut membuktikan bahwa meskipun animasi 2D terbilang ketinggalan zaman, teknik ini masih sangat digemari dan diakui oleh masyarakat, tentunya tidak kalah saing dengan animasi 3D dengan kecanggihannya seperti film *Wall-E*, *Zootopia*, ataupun *Rise of the Guardian*. Alasan inilah yang memicu pembuatan animasi “Rasian” dengan bentuk animasi 2D.

Media animasi 2D diharapkan lebih efektif sebagai penyalur pesan, selain menarik bagi penonton di sisi lain media visual yang digambar lebih diunggulkan karena efisiensi dalam pembuatannya (baik dari segi sumber daya manusia maupun biaya).

Dari sudut pandang pribadi hal yang melatarbelakangi pembuatan animasi ini karena prihatin terhadap mimpi masa kecil yang terabaikan. Orang dewasa pada umumnya berstereotip bahwa mimpi masa kecil hanya dipandang sebagai sesuatu yang mustahil dicapai. Hanya mimpi masa kecil semata, tidak lebih. Bahkan ada beberapa orang yang menganggapnya lebih parah, sebagai dongeng belaka. Alasan itu juga yang memotivasi untuk membuat animasi dengan pesan moral positif tentang mimpi masa kecil dapat dicapai jika bersungguh-sungguh.

2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana penerapan teknik animasi 2D pada animasi Rasian?
- b. Bagaimana tahapan pembuatan animasi 2D dengan tema membangkitkan semangat mimpi masa kecil?

3. Tujuan

- a. Agar dapat memahami penerapan teknik animasi 2D pada animasi Rasian.
- b. Agar dapat mengetahui tahapan pembuatan animasi 2D dengan tema membangkitkan semangat mimpi masa kecil.

4. Sasaran

- a. Usia : 13 tahun keatas
- b. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
- c. S.A.R.A. : Semua suku, agama, ras dan golongan
- d. Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun
- e. Status sosial : Semua kalangan
- f. Negara : Indonesia
- g. Bahasa : Indonesia

5. Indikator Capaian Akhir

- a. Judul Karya : Rasian
- b. Desain Karya : *Short Movie Animation*
- c. Durasi : 4 menit
- d. *Format Video* : HDTV 1920 x 1080 px 16:9 24 *frame per second*
- e. *Render* : *Format .mp4, H264*

B. Pembahasan

1. Teori

Dari segi konsep cerita, beberapa sumber inspirasi berasal dari buku. Menurut buku Sigmund Freud (1900) yang berjudul *Interpretation of Dream*, mimpi adalah jalan bebas hambatan menuju alam bawah sadar. Dalam cerita Animasi 2D Rasian tokoh utamanya, Widya mempunyai angan-angan menjadi seorang dokter. Namun keinginannya harus ditutup rapat agar tidak merepotkan keluarganya. Akhirnya Widya memilih untuk menjalani kehidupan sehari-harinya dengan mencari nafkah. Karena itu mimpinya membuat jalur bebas menuju alam bawah sadarnya (tempat di mana keinginannya dipendam) Menurut Astuti (2009) dokter adalah orang yang memiliki kewenangan dan izin sebagaimana mestinya untuk melakukan pelayanan kesehatan, khususnya memeriksa dan mengobati penyakit dan dilakukan menurut hukum dalam pelayanan kesehatan. Hal inilah yang memelopori mimpi Widya, karena Ibu Widya sejak kecil mengidap penyakit yang serius. Satu-satunya keluarga Widya yang ada dan yang paling dicintai.

Dalam penciptaannya terdapat unsur 12 prinsip animasi yang diperkenalkan oleh animator *Disney* (Ollie Johnston dan Frank Thomas) dalam buku *the Illusion of Life: Disney Animation*. Diantaranya adalah:

- a. Solid Drawing*
- b. Appeal*
- c. Straight ahead and pose to pose*
- d. Squash and Stretch*
- e. Timing and Spacing*
- f. Anticipations*
- g. Slow In and Slow Out*
- h. Arcs*
- i. Staging*
- j. Secondary Action*
- k. Follow Through and Overlapping Action*
- l. Exaggerations*

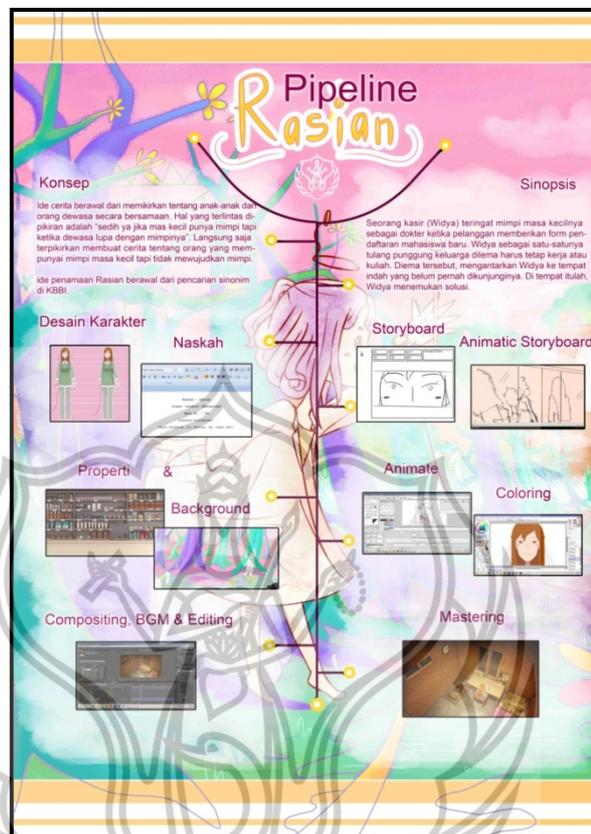
2. Perancangan

a. Konsep

Adapun konsep yang digunakan adalah penceritaan tentang orang dewasa yang teringat dengan mimpi masa kecilnya, lalu pencampuran antara gambar 2D dengan 3D.

c. Pipeline

Berikut penjadwalan yang dijelaskan dalam *pipeline*:



Gambar 1.1 Pipeline Animasi 2D “Rasian”

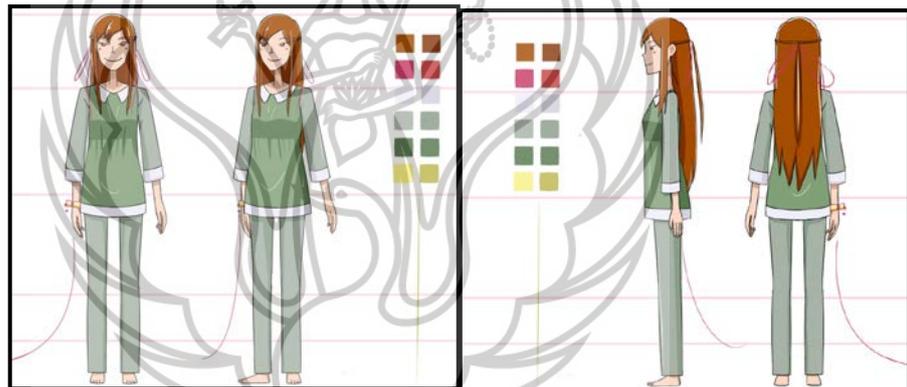
d. Sinopsis

Judul animasi “Rasian” diambil dari bahasa Indonesia yang berarti “mimpi”. Animasi ini bercerita tentang seorang kasir (Widya) yang mendapatkan *form* pendaftaran mahasiswa baru dari pelanggannya. Widya memikirkan mimpinya hingga ketiduran dan lupa belum memberi makan malam ibunya. Widya lari menuju kamar ibu dan Widya baru teringat bahwa Widya sudah memberi ibunya makan. Di kamar ibunya, Widya sedih karena prihatin terhadap sakit ibunya. Sakit ibunya juga yang mengingatkan mimpinya lagi sebagai dokter. Widya berjanji akan menyembuhkannya apapun caranya selagi baik. Di meja, *form* pendaftaran mahasiswa baru terpampang sangat jelas. Widya duduk merenung. Bingung terhadap pikirannya sendiri.

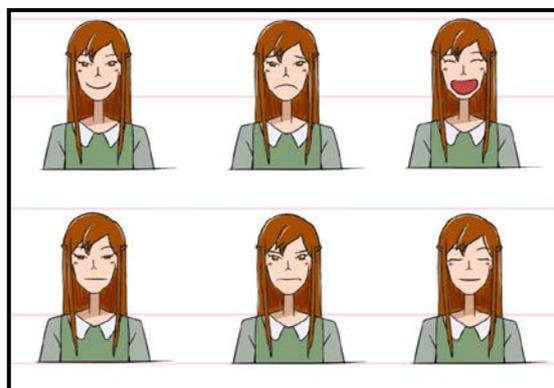
Tak lama setelahnya *form* pendaftaran mahasiswa baru menyedot Widya masuk ke dalamnya. Ketika tersadar, Widya berjumpa makhluk kecil. Makhluk kecil lalu membawanya berjalan-jalan. Jalan-jalan tersebut memberikan semangat Widya untuk jangan ragu dengan menggapai mimpi masa kecilnya. Pertanda perpisahan, Widya akhirnya sadar bahwa Makhluk kecil yang mengajaknya jalan ialah dirinya sendiri ketika kecil. Widya tersenyum dan seketika Widya sadar kembali di dunia nyata. Kali ini dengan sorot mata yang semangat dan tidak ragu untuk mengirim *form* pendaftaran mahasiswa ke kampus incarannya.

e. **Desain Visual**

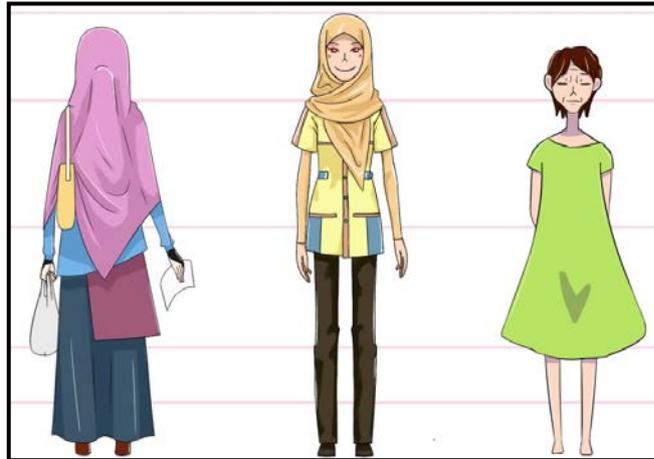
1. **Desain Karakter**



Gambar 1.2 Karakter Widya dalam posisi Samping dan Belakang.

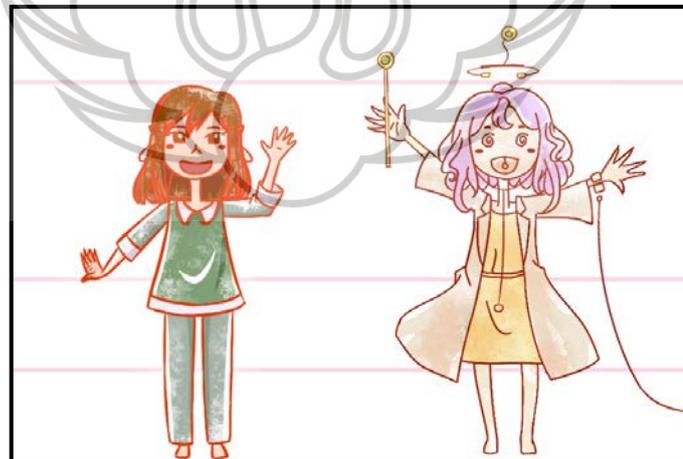


Gambar 1.3 Ekspresi Widya.



Gambar 1.4 Karakter Pembeli, Widya dengan Seragam Kasir dan Ibu

Karakter pembeli digambarkan sebagai wanita berpakaian tertutup dengan warna biru dan merah jambu. Widya dengan seragam kasir digambarkan dengan pakaian tertutup. Rinciannya yaitu celana panjang hitam, kemeja lengan pendek kuning, manset baju oranye, dan kerudung oranye. Sedangkan ibu digambarkan sebagai sosok yang terlihat tua karena penyakitnya. Pakaian yang dipakai adalah daster polos selutut warna hijau muda. Warna rambut ibu coklat kemerahan.



Gambar 1.5 Karakter Widya Kecil dan Makhluk di Dunia Kertas.

2. Desain Lingkungan

Meliputi aset 2D dan aset 3D.property seperti kursi dan kertas dibuat menyatu dengan *backgorund*.



Gambar 1.6 Sketsa Bangunan Minimarket.(Dunia Nyata)

Bangunan minimarket dirancang dengan banyak permukaan kaca dan terlihat seperti minimarket besar. Warna yang dipilih untuk tembok minimarket didominasi warna kuning kecoklatan.



Gambar 1.7 Sketsa Dunia Kertas (Mimpi).

Sketsa di dunia kertas/ mimpi diliputi oleh pohon-pohon raksasa, tanaman, langit, barang- barang yang disukai anak kecil seperti boneka, kartu, permen, dan barang-barang yang berhubungan dengan kedokteran.Semua benda digambarkan dengan warna cerah dan didominasi merah jambu.

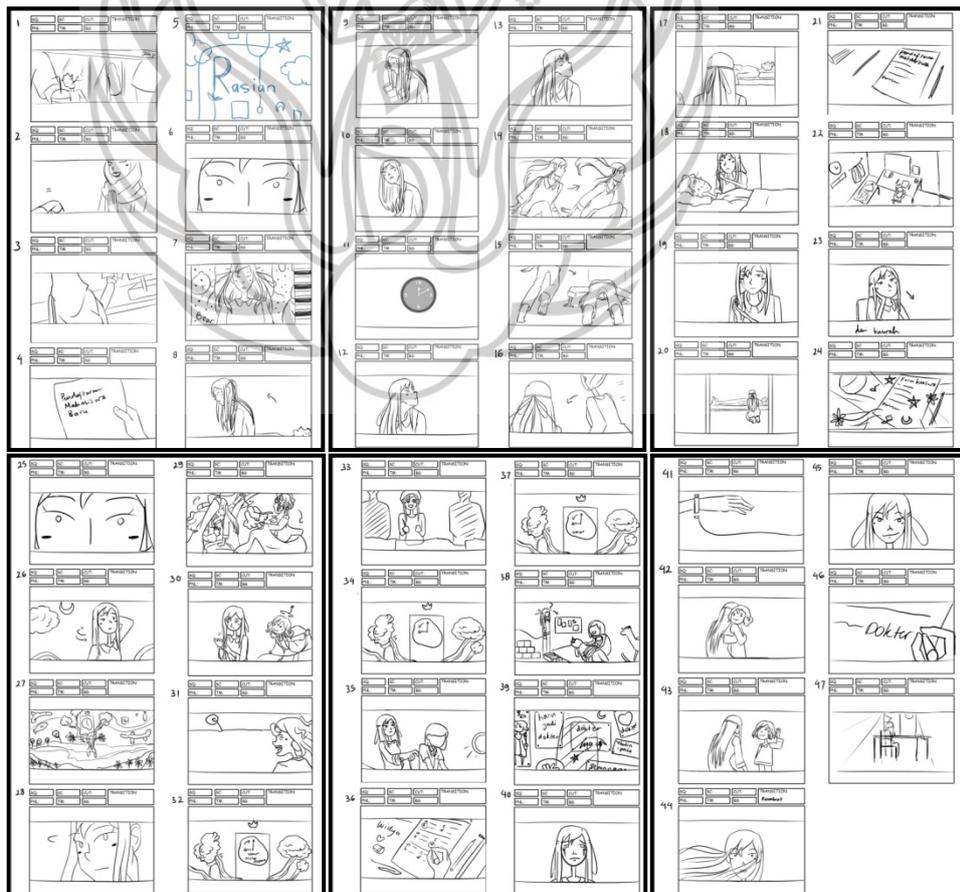
C. Perwujudan

1. Praproduksi

a. Konsep Dasar

Berawal dari memikirkan mimpi anak kecil. Mewujudkan mimpi masa kecil sebenarnya hal yang indah, di samping keinginan dari kecil yang dapat terwujud dan juga secara psikologi keinginan masa kecil merupakan keinginan emas setiap orang. Sayangnya, seiring pertambahan usia, faktor lingkungan, ataupun pengaruh pikiran, perlahan untuk mewujudkan mimpi masa kecil pun menjadi mustahil. Tak heran, umumnya orang dewasa akan berpikir lebih realistis dan meninggalkan segala khayalan termasuk mimpi tersebut. Orang dewasa lebih mengutamakan bahwa pada hari ini mereka harus mendapatkan uang untuk menafkahi keluarganya.

b. Storyboard



Gambar 1.8 Storyboard Shot 25 – Shot 32.

c. Naskah

Berikut adalah *screenshot* naskah dari film animasi 2D “Rasian”. Keterangan untuk memperjelas dalam membaca naskah ialah sebagai berikut:

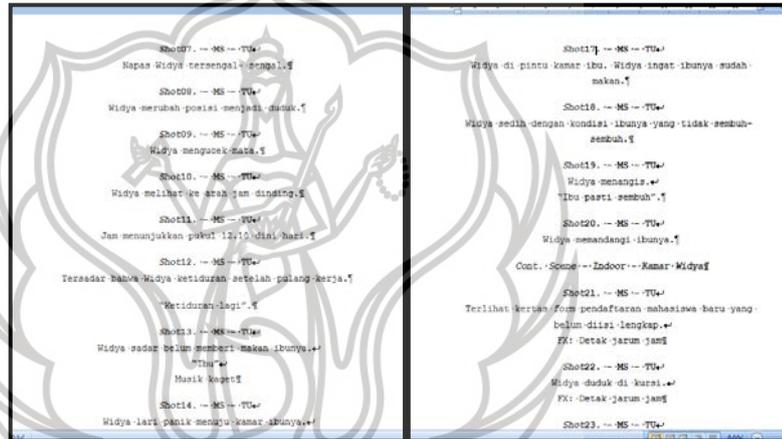
FS=Full Shot,

MS=Medium Shot,

ECU= Extreme Close Up

CU=Close Up

TU=Till Up,



Gambar 1.9 Storyboard Shot 25 – Shot 32.

2. Produksi

a. Aset

Untuk dunia nyatanya, *background* dan propertidibuat dengan teknik 3D. Agar kesan di dunia nyatanya lebih terasa. Sedangkan di dunia kertasnya, dibuat dengan teknik 2D. Agar kesan dunia fantasinya lebih terasa.



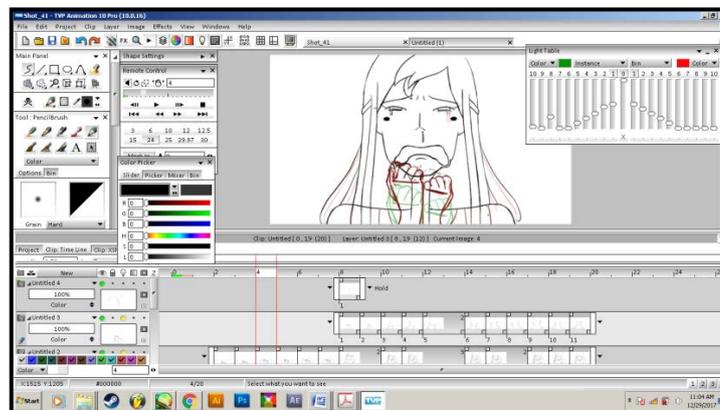
Gambar 1.10 *Background* di Dunia Nyata.



Gambar 1.11 *Background* di Dunia Kertas

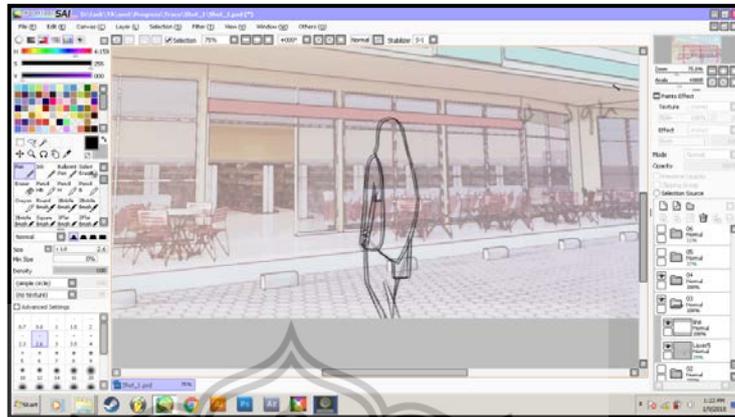
b. Animating

Proses *animating* awalnya menggunakan *software Toonbom* lalu berpindah ke *TV Paint*. Alasannya dikarenakan *TV Paint* lebih mudah dioperasikan. Berikut *screenshot* tampilan *TV Paint*.



Gambar 1.12 *Animating shot 41*.

Setelah *animate* selesai, selanjutnya *clean up* dilakukan dengan *software Paintool SAI dan TV Paint*. Pengerjaan *clean up* lebih cepat dari *animate*, paling cepat sehari dapat 3 *shot* dan paling lama 1 hari 1 *shot*.



Gambar 1.13 Clean Up Shot 1.

c. Coloring

Setelah *clean up*, lanjut ke proses *coloring*. Proses *coloring* terbagi dalam 3 tahap, pertama pemberian warna dasar, kemudian pemberian bayangan dan yang terakhir adalah pemberian pantulan cahaya. Adapun ketiga tahap ini dilakukan secara berurutan. Misal dalam *shot 2* sudah selesai pemberian warna dasarnya, lanjut ke pemberian bayangan dan pencahayaan.



Gambar 1.14 Pewarnaan Shot 2 Menggunakan Paintool SAI.

d. BGM

Sumber *BGM* berasal dari *website* yang apabila mengambil musik dari *website* tersebut tidak membayar.

3. Pascaproduksi

a. Compositing

Proses *compositing* menggunakan *software After Effect*. Dalam *compositing*, pertama-tama masukkan gambar (*import*) yang ingin di *composite*. Kemudian gambar yang sudah dimasukkan ke *After Effect* masukkan ke bagian *compositing*-nya. Tinggal diatur ingin memberi *effect* apa dan durasinya berapa lama. Setelah selesai *composite*, *file* langsung di-*renders* satu per satu *shot* menjadi bentuk video.



Gambar 1.15 Compositing Shot 22 Secara Keseluruhan.



Gambar 1.16 Kumpulan Video yang Sudah Dirender.

b. Mastering

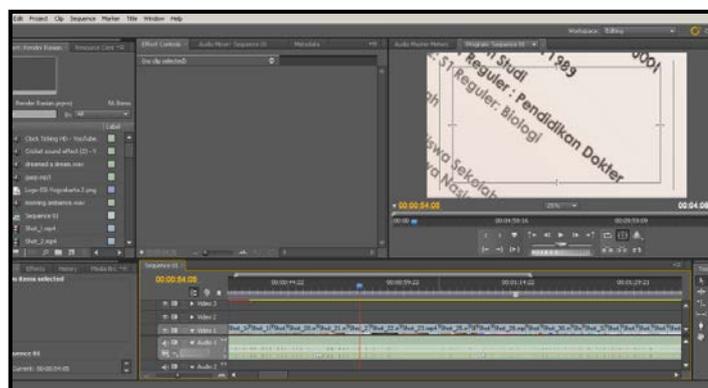
Pengaturan bagian suara menggunakan *software Adobe Audition*. Diproses ini, hal-hal yang dilakukan adalah mencocokkan suara, memperhalus suara (menaikkan atau menurunkan nada) dan memotong suara yang tidak diperlukan. Jika sudah selesai, simpan *file* dalam bentuk *mp3*.



Gambar 1.17 Pengaturan Suara Menggunakan *Adobe Audition*.

c. Editing

Proses *editing* menggunakan *software Adobe Premiere*. *Editing* berfungsi untuk pemberian transisi dan menggabungkan hasil video mentah dari *composite* dengan suara. Adapun tahapannya ialah memasukkan kumpulan video dan musik (*import*) ke *Adobe Premiere*. Jika sudah, aturlah susunan video dan musik agar sesuai. Jangan lupa penambahan transisi dan tulisan seperti *credit title* dan logo sebelum di-render.



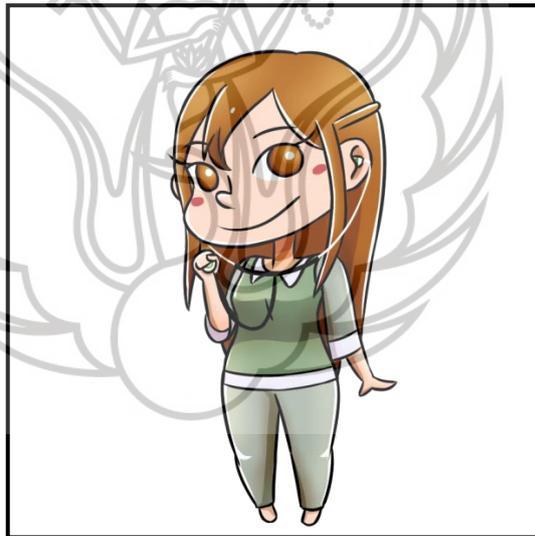
Gambar 1.18 *Editing* Menggunakan *Premiere*.

d. *Render dan Finishing*

Apabila sudah selesai di-*edit*, video akan di-*render*. Adapun *formatnya* adalah *format hdtv*. Rincian *format* secara lengkap sudah dijelaskan pada bab pertama. Adapun *finishing* yang dimaksud ialah pengkoreksian apabila ada yang cacat, sehingga bisa diperbaiki. Setelah karya sudah selesai, karya dibakar pada kepingan CD untuk pengumpulan.

e. *Merchandising*

Pembuatan *merchandise* ini dilakukan setelah proses pembuatan animasi sudah selesai. Berbagai media yang digunakan dalam mewujudkan *merchandise* adalah stiker, pin, gantungan kunci dan kalender. Adapun berbagai macam pernak- pernik dibuat dengan desain yang berbeda. Salah satunya seperti desain gantungan kunci di bawah ini.



Gambar 1.19 Desain Gantungan Kunci

D. Penutup

1. Kesimpulan

Penciptaan Animasi 2D “Rasian” telah terlaksana setelah melalui berbagai proses dengan kesimpulan:

- a. Penciptaan Animasi 2D “Rasian” selesai tepat waktu dengan keseluruhan durasi 4 menit.
- b. Jumlah *shot* mencapai 48*shot* dengan total *frame* 2832 *format* HDTV 1920x1080 *px* 24 *fps* (*frame per second*).
- c. Penciptaan Animasi 2D “Rasian” menggunakan 12 Prinsip Animasi (*squash and stretch, anticipation, slow in and slow out, timing and spacing, staging, straight ahead and pose to pose, exaggeration, dan appeal*)
- d. Tahapan- tahapan dalam pembuatan animasi dibagi dalam praproduksi, produksi dan pascaproduksi. Tahap produksi dimulai dari pengembangan konsep, desain karakter, *storyboard*, penulisan cerita hingga *animatic storyboard*. Tahap produksi dimulai dari pembuatan aset, *animate, coloring*, hingga *BGM*. Tahap pascaproduksi dimulai dari *compositing mastering, editing, render* hingga *finishing*.

2. Saran

Berbagai proses Penciptaan Animasi 2D “Rasian” telah dilalui, ada beberapa hal yang dapat dijadikan landasan saran yang membangun dan bernilai positif antara lain:

- a. Pembuatan konsep yang matang, referensi film dan beberapa tambahan bacaanyang berkaitan dengan cerita.
- b. Melakukan *brainstroming* bersama animator lainyang mempermudah pengembangan ide.
- c. Melalukan observasi kecil untuk sedikit mengetahui tentang detail cerita (upaya tidak ada kejanggalan dalam perwatakan maupun properti).
- d. Mengatur jadwal pembuatan animasinya agar pengerjaannya bisa tepat waktu. Karena semakin cepat proses pengerjaannya semakin menguntungkan penjualan animasinya.
- e. Terus mencari tau tentang pembuatan animasi dari rekan sesama animator ataupun internet agar dapat menambah wawasan dan pengaplikasiannya pada karya.

Daftar Pustaka

Buku

Astui, Endang Kusuma. 2009. *Transaksi Terapeutik dalam Upaya Pelayanan Medis di Rumah Sakit Bandung*. Citra Aditya Bakti.

Freud, Sigmund. 1990. *Interpretation of Dream*. Austria: Franz Deuticke.

Fuller, Peter. 1980. *Art and Psychoanalysis. Writers and Readers*
Publishing Cooperative Ltd.

Hayden, Torey L. 2004. *Mereka Bukan Anakku: Jalinan Kasih yang Tersisih*.
Qanita.

Johnston, Ollie dan Frank Thomas. 1981. *the Illusion of Life: Disney Animation*.
Amerika Serikat: Abbeville Press

Uhlin, Donald M. dan Edith De Chiara. 1972. *Art for Exceptional Children*.
Amerika Serikat: Wm. C. Brown Company Publishers.

Website

Iwase, Kaori .2014. "Way Back to the Sea".
<https://www.youtube.com/watch?v=TgZk6s0CaBU> Diakses 11 Januari
2017 Pukul 10.34 WIB

Ha, Ilkwon .2010. "Annarasumanara".
https://www.webtoons.com/en/drama/annarasumanara/list?title_no=77
Diakses 29 Desember 2016 pukul 15:29 WIB.

Nakamura, yuusuke. 2009. "His Artwork". <https://www.tumblr.com> Diakses 12
Januari 2017 Pukul 21:11 WIB