

JURNAL TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“AM I ALONE?”



PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018



PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D

“AM I ALONE?”

Karina

Mahasiswa D-3 Animasi Institut Seni Indonesia Yogyakarta angkatan 2013

ABSTRAK

Kita masih sering menjumpai orang-orang yang kesulitan yang bertebaran di pinggir jalan, banyak yang meminta pertolongan, namun yang diminta tolongpun kebanyakan seolah tak melihat, dalam film “Am I Alone?” yang bertemakan kemanusiaan ini akan diulas sebuah kisah dua orang difabel yang saling tolong menolong dengan teknik dua dimensi frame by frame dengan pewarnaan background yang lembut dan pewarnaan karakter yang sedikit menyala untuk menonjolkan karakter tersebut.

Kata Kunci: Animasi 2D, Difabel, Tunanetra, Tunadaksa

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Tidak dapat dipungkiri kebanyakan anak-anak dan remaja masih saling mencela satu sama lain. Terlebih lagi di zaman yang semakin canggih. Saat ini banyak manusia modern khususnya remaja yang sudah individualis dan tidak sedikit anak-anak yang masih suka mencaci orang di sekitarnya yang kurang mampu, terlebih jika mereka adalah seorang disabilitas, tidak sedikit orang yang bilang mereka tak dapat melakukan apa-apa, lemah, cacat, dan lainnya, masih banyak yang suka mencibir kaum penyandang disabilitas, enggan melihat apalagi menolong mereka yang sedang butuh pertolongan. Namun, tak sedikit pula orang-orang baik dan bijak yang masih memiliki hati besar yang mau menolong tanpa pamrih dan memandang sebelah mata, dan penyandang disabilitas tidak selalu tidak dapat berbuat apa-apa, kaum disabilitas juga banyak yang memiliki keunikan. Dengan karya ini para penyandang disabilitas diharapkan untuk tetap semangat dan saling suport dalam menjalani kehidupan sehari-hari dan di sini akan diulas sebuah kisah dua orang penyandang disabilitas yang saling tolong menolong dalam keterbatasan fisik dan kelebihan mereka masing-masing dalam suatu kondisi dimana kebanyakan orang berfikir mereka tidak akan dapat melakukannya tanpa bantuan orang normal.

2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana membuat cerita film animasi tentang sikap kepedulian terhadap kaum disabilitas?
- b. Bagaimana membuat film animasi “Am I Alone?” agar menarik dan mudah dipahami oleh pemirsa?

3. Tujuan

Tujuan pembuatan animasi ini secara umum adalah untuk memberi himbauan dan mengajak penonton khususnya anak-anak dan

remaja untuk peduli kepada sesama manusia terutama terhadap penyandang disabilitas serta mengajak untuk mengulurkan tangan kepada mereka yang membutuhkan pertolongan, setidaknya luangkan sedikit waktu.

4. Target Audien

Target audien film berjudul “*Am I Alone?*” adalah:

- a. Usia : 10 Tahun ke atas
- b. Rating : R/BO (Remaja dan Bimbingan Orang Tua)
- c. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
- d. Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun
- e. Status social : Semua kalangan
- f. Negara : Indonesia
- g. Bahasa : Indonesia

5. Indikator Capaian Akhir:

Hasil akhir film animasi “*Am I Alone?*” adalah:

- a. Judul karya : *Am I Alone?*
- b. Teknik : Animasi 2D
- c. Desain karya : Film Animasi 2D
- d. Durasi : 2 menit 4 detik
- e. *Format video* : *HDTV 1920x1080 px 24 frame per second*
- f. *Render* : *Format mp4, H264 dan, MOV*

Indikator yang dicapai dalam pembuatan animasi “*Am I Alone?*” dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi:

1. Pra-Produksi :
 - a. Penulisan Cerita
 - b. Desain Karakter
 - c. Storyboard
 - d. Membuat Background dan Property

- e. Pengisian Suara (Dubbing)
 - f. Musik
 - g. Storyboard bergerak
2. Produksi
 - a. Penganimasian (Animating)
 - b. *Compositing*
 3. Praproduksi
 - a. *Rendering*
 - b. *Mastering*

Poin-poin proses tersebut menjadi acuan dan ukuran jalannya pengerjaan karya. Apabila semua poin-poin diatas telah terpenuhi, maka karya animasi ini dianggap selesai dan siap diujikan dan dipublikasi.

B. Eksplorasi

1. Landasan Teori

- a. Pengertian Disabilitas dan Difabel

Istilah difabel merujuk pada dua kata dalam bahasa Inggris yaitu “differently abled” yang kemudian disingkat menjadi *diffabled*. Istilah ini kemudian digunakan para aktivis di Indonesia dengan istilah difabel. Umumnya difabel digunakan untuk menggambarkan seseorang (berupa kata benda), sedangkan disabilitas menggambarkan kondisi tertentu (berupa kata sifat).

- b. Pengertian Tunanetra

Orang tunanetra adalah mereka yang tidak memiliki penglihatan sama sekali (buta total) hingga mereka yang masih memiliki sisa penglihatan tetapi tidak mampu menggunakan penglihatannya untuk membaca tulisan biasa berukuran dua belas point dalam keadaan cahaya normal meskipun dibantu dengan kaca mata

c. Pengertian Tunadaksa

Tunadaksa adalah penderita kelainan fisik, khususnya anggota badan, seperti kaki, tangan, atau bentuk tubuh lainnya.

d. Pengertian Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, Animasi juga dapat diartikan menggerakkan yg berasal dari kata ”Animation” yang dalam bahasa Inggris ”to animate”. semangat. Sedangkan karakter yang digunakan bias berupa manusia, hewan atau objek lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar dua dimensi maupun tiga dimensi, sehingga karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek.

2. Tinjauan Karya

a. The Intouchable

Film life shot yang berjudul “The Intouchables” menceritakan persahabatan antara seorang pria kaya raya bernama Philip dan pria berkulit hitam yang emosinya tidak stabil bernama Driss. Hubungan pertemanan dua pria ini disajikan secara unik dan menyentuh hati. Film ini ingin menyampaikan pesan bahwa penyandang cacat bisa beraktivitas layaknya orang normal, mereka bukannya orang sakit yang tidak bisa apa-apa.

b. The Butterfly Circus

Film “The Butterfly Circus” menceritakan tentang rombongan sirkus yang kemudian bertemu dengan seorang pria cacat. Pria ini tidak memiliki anggota badan yang lengkap namun banyak pelajaran hidup yang didapat darinya.

c. The Present

“The Present” adalah film pendek Animasi 3D yang menceritakan seorang anak laki-laki tunadaksa yang sehari-harinya menghabiskan waktu di depan video game, kemudian ibunya pulang dengan membawa sebuah kotak dan meletakkannya tepat didepannya, kotak itu berisi anjing kecil cacat.

d. Out of Sight

Film Animasi “Out of Sight” menceritakan persahabatan seorang anak tunanetra dengan hewan peliharaannya, dalam film ini divisualisasikan bagaimana cara seorang tunanetra merasakan dan meraba apa yang ada di sekitarnya.

C. Perwujudan

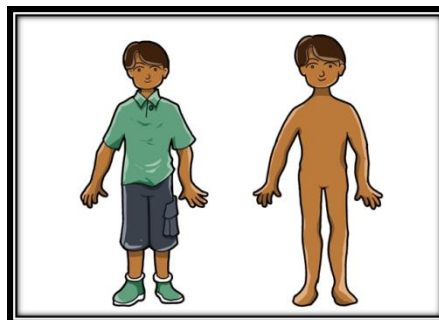
1. Praproduksi

a. Konsep Dasar

Film ini menceritakan tentang dua orang difabel yang saling tolong menolong dan dibuat dengan konsep Animasi 2D karena pengerjaannya yang tergolong mudah.

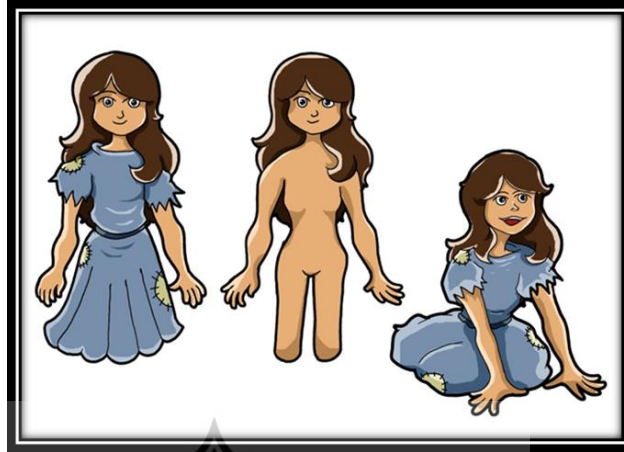
b. Desain Karakter

Seorang laki-laki tunanetra yang meminta tolong untuk diseberangkan



Gambar 1. Desain Karakter Tunanetra Tampak Depan

Sesosok perempuan tunadaksa ceria dan ramah.



Gambar 2. Desain Karakter Tunadaksa Tampak Depan

2. Produksi

a. *Assets*

Pembuatan assets menggunakan sketsa terlebih dahulu agar hasil yang diinginkan bisa lebih maksimal, sketsa tersebut menggunakan software adobe photoshop dan adobe flash, assets dibuat menyesuaikan referensi yang sudah ada dan dibuat berbeda-beda dan lebih simpel namun tetap detail, untuk resolusinya bermacam-macam, mulai dari 300dpi sampai 700dpi menyesuaikan kegunaan assets tersebut. Assets yang dibuat menggunakan line yang berwarna agak gelap dari warna assets tersebut.

b. *Background*

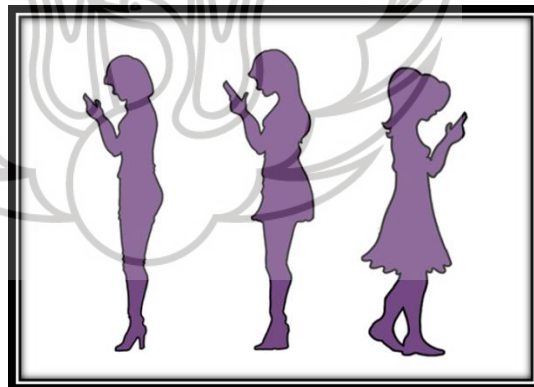
Background untuk animasi ini menggunakan teknik blocking dan painting dan dibuat agak sedikit berantakan di bagian line-nya.



Gambar 3. Background jalan raya

c. *Property*

Property pada film animasi ini sama seperti pembuatan asets lainnya, menggunakan teknik painting dan blocking dengan software adobe photoshop, pembuatan property melalui proses sketsa terlebih dahulu yang mengacu pada referensi yang sudah ada, kemudian mengembangkan ide-ide lainnya agar lebih menarik.



Gambar 4. Kumpulan aset orang



Gambar 5. Kumpulan aset kendaraan

d. *Coloring*

Proses pewarnaan pada animasi ini menggunakan software adobe photosop, proses ini memakan waktu lebih lama disbanding proses yang lainnya, karena pewarnaan karakter dilakukan dari gambar pergambar.

e. *Animating*

Proses penganimasian dikerjakan menggunakan teknik frame by frame di software adobe photosop, proses diawali dengan membuat key-frame lalu dilanjutkan dengan membuat inbetween frame ketika keduanya sudah dibuat lalu karakter tersebut diberi prinsip animasi agar tidak terkesan membosankan.

3. Pascasproduksi

a. *Compositing*

Proses compositing adalah proses penggabungan gerakan animasi, background dan penyusunan dari shot awal opening hingga ending, digabungkan dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Flash untuk menggabungkan frame, background, dan sound, selain menggunakan Abode Flash CS6, perangkat lunak lainnya yang digunakan adalah Adobe Premiere CS6 untuk

penggabungan shot yang sudah di-format menjadi MOV, ambience sound dan BGM yang nantinya akan dirender menjadi MP4.

b. *Efek Visual*

Efek visual ditambahkan bersamaan dengan proses compose, tambahan efek ini digunakan dengan tujuan untuk memperindah hasil akhir film. Visual efek yang digunakan dalam film “Am I Alone?” ini adalah lighting pada karakter, asset, dan lingkungan sekitar.

c. *Scoring dan Sound effect*

1. Background Music

Untuk background music pada film ini menggunakan musik yang berubah ubah menyesuaikan suasana yang akan disajikan dalam film ini.

2. Sound Effect

Selain Background music pada film animasi ini, juga menampilkan sound effect yang menyesuaikan gerakan animasi pada property atau karakter, karena pada film animasi frame by frame lebih umum dan wajib memberikan sound effect karena akan memberikan kesan unik, menarik dan gerakan tampak lebih hidup.

d. *Editing dan Final Render*

Proses editing masih menggunakan perangkat lunak yang sama seperti proses penganimasian dan compose, namun bedanya semua shot di jadikan satu. Hasil akhir dari proses editing ini, kemudian di render dua kali dengan format yang berbeda, format H264 dan format Quicktime HDTV 1080.

4. Merchandising

Pembuatan merchandise, atau pernak-pernik untuk film animasi “Am I Alone?” ini dilakukan setelah proses pembuatan film melalui tahapan akhir atau penyelesaian. Merchandise yang di buat melainkan kartu nama, stiker dengan berbagai macam desain karakter yang unuk dan pembuatan mug dihiasi gambar sesuai tema film animasi “Am I Alone?”, dengan membuat desain yang menarik.

D. Pembahasan

1. Penerapan 12 Prinsip Animasi

a. Squash and Stretch

Dalam film ini prinsip Squash and stretch berfungsi memberikan kesan dinamis saat sang tunanetra berjalan menyeberangi jalan sambil menggendong perempuan tunadaksa.

b. Anticipation

Prinsip ini digunakan sebagai gerakan ancang-ancang saat sang tunanetra akan menyeberang jalan.

c. Staging

Prinsip ini dalam film “Am I Alone?” digunakan untuk menempatkan karakter sekaligus menata kamera serta gerak karakter pada bidang gambar secara baik dan tepat.

d. Straight ahead action and pose-to-pose

Kedua teknik ini adalah dua teknik animasi yang berbeda. Dalam straight ahead, yaitu membuat animasi dengan cara menggambar gerakan satu persatu, dari awal hingga selesai seorang diri. Teknik ini memiliki kelebihan kualitas gambar yang konsisten karena dikerjakan oleh satu orang saja. Tetapi memiliki kekurangan yaitu waktu pengerjaan yang lama.

e. Follow through and Overlapping Action

Teknik ini menerangkan mengenai bagian tubuh tertentu yang masih tetap bergerak, meskipun gerakan utamanya telah terhenti, di sini terdapat tunadaksa yang sedang duduk di pinggiran jalan, di situ diperlihatkan rambutnya yang masih bergerak terkena angin walau kepala tidak bergerak.

f. Slow in and Slow Out

Prinsip ini berpedoman pada gerakan manusia asli, yang tidak ada kecepatan yang konstan. Dalam setiap gerakan selalu ada akselerasi dan percepatan serta perlambatan. Terutama di akhir dan di awal.

g. Arcs

Arcs berfungsi memberi efek dinamis dan natural pada sebuah gerakan yang diwujudkan dengan bentuk kurva atau kontruksi lengkungan.

h. Secondary Action

Secondary action adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistic.

i. Timing and Spacing

Dalam film ini diterapkan timing dan spacing, timing adalah proses menentukan waktu cepat lambat pada gambar. Sedangkan spacing adalah menentukan kepadatan frame yang nanti akhirnya akan menentukan kecepatan gambar.

j. Exaggeration

Exaggeration merupakan upaya mendramatisir film ini dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbola. Dibuat sedemikian rupa sehingga terlihat sebagai bentuk ekstrimitas ekspresi tertentu. Dalam film ini terdapat perempuan yang menunjukkan rasa tidak suka dengan sang tunanetra.

k. Solid Drawing

Menggambar adalah kemampuan utama yang harus dikuasai. Terutama dalam animasi yang terpenting dalam penerapan prinsip ini adalah konsisten dalam menggambar gerakan karakter walau dari angle manapun.

l. Appeal

Appeal berkaitan dengan keseluruhan look atau gaya visual dalam animasi. Style dari sebuah karya animasi dapat langsung dikenali hanya dengan melihatnya sekilas. Hal ini karena sebuah karya haruslah memiliki appeal atau gaya tersendiri dalam pembuatan karakter animasi.

2. Pembahasan Isi Film

a. Preposisi

Pada fase preposisi, pengenalan tokoh dan tujuan utama dari film animasi “Am I Alone?”, ditunjukkan melalui beberapa adegan pembuka. Setelah menunjukkan suasana/keadaan dimana disebuah perkotaan, terlihat sosok tunanetra sedang berdiri di pinggir jalan.

b. Konflik

Untuk menunjukkan isi dari film ini yang menggambarkan dua orang difabel dimana karakter laki-laki tunanetra ingin menyeberangi jalan, dan orang yang ditemuinya acuh dengannya.

c. Resolusi

Resolusi yang menarik dari film ini adalah adanya ide yang cemerlang dari tokoh kedua, perempuan tunadaksa langsung menawarkan bantuan kepada tunanetra.

Film ini juga mengajarkan untuk berbuat baik, saling tolong contohnya pada shot ini nampak tunadaksa yang segera menawarkan bantuan sekaligus mengajak kerjasama.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penulisan di atas berikut adalah kesimpulan yang bisa didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir Animasi “Am I Alone?” :

1. Penciptaan karya Seni Tugas Akhir “Am I Alone” telah terlaksanakan, dengan mengangkat tema Kemanusiaan sebagai isi cerita dari karya Animasi ini.
2. Jumlah shot mencapai 10 shot dan 2.821 frame dengan format HDTV 1920x1080 px 24 frame per second.

DAFTAR PUSTAKA

- Calhoun dan Acocella. 1995. Psikologi tentang Penyesuaian dan Hubungan Kemanusiaan Edisi Ketiga (Penerjemah: Satmoko). Semarang: IKIP Press
- Gunawan, Bambi Bambang. 2012. Nganimasi bersama Mas Be!. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- <http://elexmedia.co.id>
- Khusnia, S. dan Rahayu, A. S. Hubungan antara Dukungan Sosial dan Kepercayaan Diri Remaja Tunanetra.
- Jurnal Penelitian Psikologi, Vol. 01, No. 01, 2010.
- Listyandini, Ratih Arruum. 2016. Gambaran Tingkat Kesejahteraan Psikologis Penyandang Tunanetra Dewasa Muda.
- Jurnal Mediapsi, 1-10.
- Blog Pendidikan. "Pengertian dan Karakteristik Tuna Daksa". 23 Februari 2017.
- <http://www.psikologiku.com/pengertian-dan-karakteristik-tuna-daksamenurut-para-ahli/>
- Defli. "Makalah - Psikologi Anak Luar Biasa". 23 Februari 2017.
- <http://makalahpsikologianakluarbiasa.blogspot.co.id/>
- Hamil Bayi. "Pengertian Disabilitas Terlengkap menurut WHO, PBB, KBBI, dan Lainnya". 23 Februari 2017.
- <http://www.hamilbayi.com/2016/11/pengertian-disabilitas-menurut-whopbb-kbbi-ahli-terlengkap.html>
- Heru. "Definisi, Karakteristik, dan Klasifikasi Tunanetra". 23 Februari 2017.

<http://herubox.blogspot.co.id/2012/07/definisi-karakteristik-danklasifikasi.html>.

Ika. "Penyandang Disabilitas Masih Mengalami Diskriminasi". 28 Februari 2017.

<https://ugm.ac.id/id/berita/10799penyandang.disabilitas.masih.mengalami.diskriminasi>.

Kawaguchi, Hasan. "Perkembangan Kepribadian Anak Tunanetra". 28 Februari 2017.

<http://kulpulan-materi.blogspot.co.id/2014/09/perkembangan-kepribadiananak-tunanetra.html>.

Menulis Manusia. "Membedah Semangat Juang Difabel dengan Kacamata Psikologi Individu". 23 Februari 2017.

<http://dalamkatakata.blogspot.co.id/2012/04/membedah-semangat-juangdifabel-dengan.htm>.

Zoebazary, Ilham. (2010). Kamus Istilah Televisi & Film. Jakarta: PT Gramedia

Pustaka Utama.