

JURNAL TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D**  
***“THE AWAKENING LULLABY”***



**Sendika Rahmadhannik**  
NIM 1400106033

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

**2018**

# Penciptaan Film Animasi 2D “*The Awakening Lullaby*”

Sendika Rahmadhannik

Mahasiswa Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam,  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Jl. Parangtritis Km 6,5, Sewon, Bantul, Panggunharjo, Sewon, Yogyakarta,  
Daerah Istimewa Yogyakarta 55188  
e-mail: sendika16@gmail.com

## ***Abstrak***

Sebuah proses kesadaran diri anak ketika seorang anak berbuat mencuri dan menghadapi suatu akibat dari perbuatan buruk itu. Kesadaran diri tersebut dikemas dalam cerita dan dikembangkan menjadi sebuah film animasi untuk membangun kesadaran anak-anak lain.

Animasi 2D merupakan teknik yang digunakan dalam proses pembuatan animasi “*The Awakening Lullaby*” dengan melalui 3 tahapan yaitu praproduksi (penulisan cerita, riset, *design character*, dan *storyboard*), produksi (*background*, *dubbing*, *sound effect*, *key animation*, *inbetween*, *clean up* dan *coloring*, *compositing*, dan *scoring*), dan pascaproduksi (*editing*, *render* dan *mastering*).

Film Animasi 2D “*The Awakening Lullaby*” berdurasi 2 menit 51 detik. Jumlah *shot* mencapai 54 *shot* dengan total 4104 *frames format* HDTV 1920x1080 px 24 *fps (frame per second)*. Pada animasi ini menerapkan 12 Prinsip Animasi (*squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *staging*, *straight ahead and pose to pose*, *follow through and overlapping*, *slow in and slow out*, *arcs*, *secondary action*, *timing*, *exaggeration*, *solid drawing*, dan *appeal*).

Kata kunci : Animasi 2D, Kesadaran Diri Anak, Prinsip Animasi

## **Latar Belakang**

Animasi merupakan salah satu media alternatif untuk menyampaikan cerita hiburan, edukasi, sejarah, infografis, bahkan dokumenter. Menurut Gotot Prakosa dalam Animasi (Pengetahuan dasar film animasi di Indonesia)(2010,76),

Sejarah perkembangan film animasi yang sudah berkembang dengan pesat dan merata, bahkan sudah di seluruh dunia, manusia mengenal animasi, bukan hanya sebagai konsumen tetapi juga produsen sekaligus, bahkan diakui sebagai budaya. Animasi dan perkembangannya cukup merata, mengingat teknologi begitu gencar mempengaruhi manusia-manusia pencipta.

Media animasi 2D ini kemudian diangkat sebuah permasalahan yang didasari dari kisah seorang anak berumur 7 tahun. Dia berteman dengan anak yang memiliki kebiasaan mentraktirnya ketika jam istirahat di sekolahnya. Mulai dari hal itu, dia memiliki pemikiran untuk membalas budi.

Menyikapi masalah tersebut, maka disimpulkan tujuan untuk menyampaikan kepada masyarakat terutama anak-anak bahwa mencuri adalah perbuatan yang salah dan orang tua agar mengetahui konflik yang dialami hampir setiap anak. Menyampaikan bagaimana psikologi anak ketika dia memiliki suatu keinginan. Menurut Zainul Muttaqin dalam Psikologi Anak dan Pendidikan,

Orang tua harus memperhatikan kebutuhan anak dan mencukupinya dengan pertimbangan faktor kepentingan dan kebutuhan. Pola asuh ini dapat mengakibatkan anak mandiri, mempunyai kontrol diri dan kepercayaan diri yang kuat, dapat berinteraksi dengan teman sebayanya dengan baik, mampu menghadapi stress, mempunyai minat terhadap hal-hal yang baru, kooperatif dengan orang dewasa, penurut, patuh dan berorientasi pada prestasi. Jadi apabila terjadi suatu kelainan, maka janganlah beranggapan bahwa keadaan tersebut pasti merupakan suatu keburukan.

## **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membangun kesadaran anak bahwa mencuri adalah perbuatan yang salah melalui film animasi “*The Awakening Lullaby*”?
2. Bagaimana memproduksi sebuah film animasi 2D “*The Awakening Lullaby*”?

## **Tujuan**

Tujuan dari penciptaan karya film animasi 2D “*The Awakening Lullaby*” antara lain:

1. Menyampaikan kepada anak bahwa mencuri adalah perbuatan yang salah.
2. Menciptakan sebuah karya film animasi pendek 2D dengan menggabungkan unsur cerita, visual, serta audio yang sesuai.

## **Sasaran**

Target audien penciptaan film animasi 2D “*The Awakening Lullaby*” ini adalah:

1. Usia : 9 tahun keatas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Berbagai latar pendidikan
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Internasional

## Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari film “*The Awakening Lullaby*” yaitu apabila telah melalui tahapan-tahapan produksi, sehingga menjadi satu film animasi yang utuh. Total durasi 2 menit 51 detik dengan jumlah *frame* : *24framepersecond* sudah termasuk *bumper opening* dan *credit title*, dengan tahapan sebagai berikut:

## Konsep

Terinspirasi dari kisah nyata yang diimprovisasi dengan tambahan cerita fiksi dan fantasi agar lebih menarik. Cerita ini terjadi pada seorang anak kecil yang bersekolah di sekolah dasar. Anak itu melihat teman-temannya membeli jajanan banyak di kantin sekolah. Melihat hal itu, si anak merasa ingin jajan juga namun ia tak memiliki uang cukup. Dari konflik batin itu lah anak itu berniat untuk mengambil uang orang tuanya. Namun akhirnya dia mengembalikan uang itu karena peringatan dari mimpi buruknya. Dari pokok cerita tersebut, maka diangkatlah tema “Kesadaran Diri Anak”.

## Sinopsis

Niu yang mengambil uang orang tuanya pada malam hari. Kemudian dia mentraktir teman-temannya di kantin sekolah. Makanan itu mampu mengubah teman-temannya menjadi zombi. Tentu saja mereka mengejar Niu hingga dia ketakutan lari terbirit-birit. Niu pun tersandung sebuah batu dan terjatuh. Ternyata itu hanyalah mimpi buruk yang membuat ia tersadar. Sesegera mungkin ia mengembalikan uang orang tuanya

## Desain Karakter

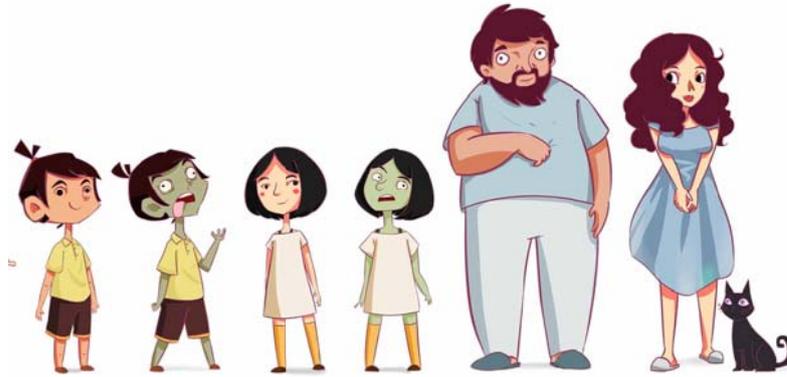
Pada animasi *The Awakening Lullaby* terdapat 6 karakter yang berperan. Karakter utama anak perempuan bernama Niu. Kemudian terdapat beberapa tokoh pendukung yaitu ayah, ibu, Sindai, Hadar, Ireng si kucing peliharaan Niu dan 2 tokoh *grey* (pemeran figuran) yaitu Mbak E'em dan anak laki-laki berkacamata. Berikut ini adalah penjelasan dan gambar desain karakter.

### a. Desain Karakter Niu



Gambar 1 Desain Karakter Niu

**b. Desain Karakter Tokoh Pendukung**



Gambar 2 Desain Karakter Tokoh Pendukung



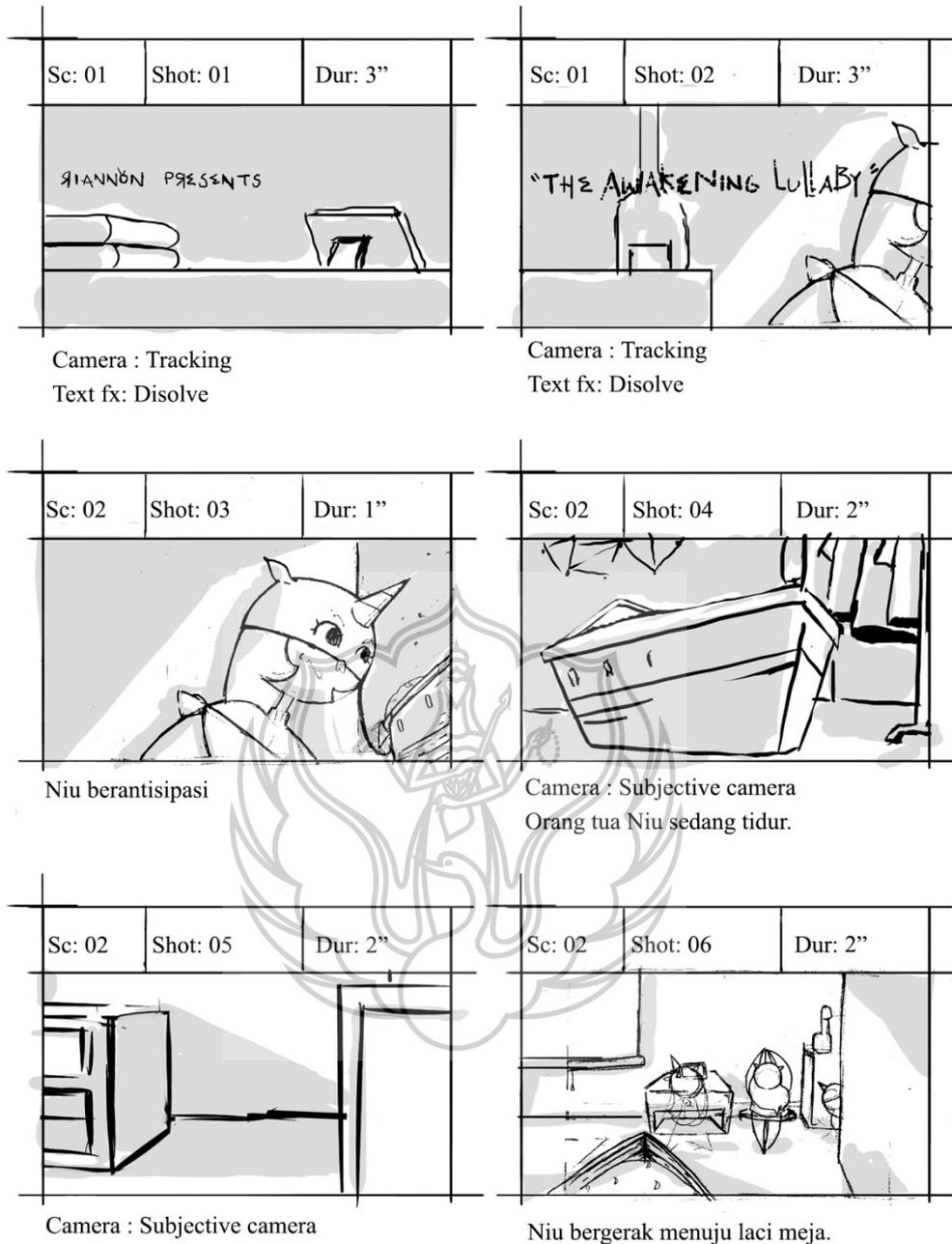
Gambar 3 Desain Karakter Tokoh Mbak E'em



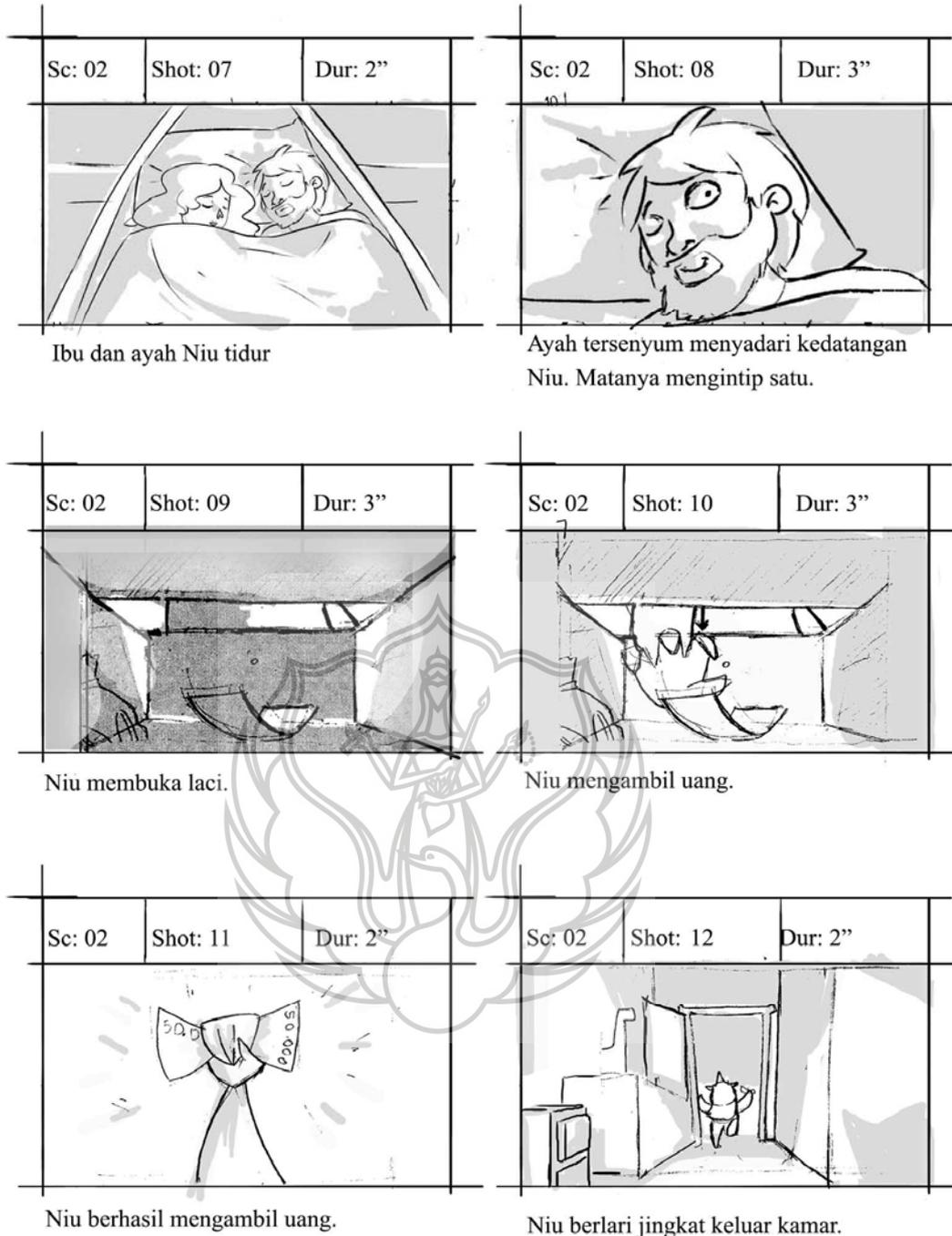
Gambar 4 Desain Karakter Tokoh Anak Laki-laki

**Storyboard**

Berikut ini adalah contoh beberapa *shot storyboard* animasi “*The Awakening Lullaby*”



Gambar 5 *Storyboard* Halaman 1



Gambar 6 *Storyboard* Halaman 2

**Background**

Pembuatan *background* menggunakan konsep motif nusantara untuk bangunan sekolah dan kamar tidur orangtua Niu.



Gambar 7 Background Kamar Orang Tua Niu



Gambar 8 Background Sekolah

### ***Animating***

Proses *animating* pada animasi *The Awakening Lullaby* menggunakan teknik digital *frame by frame*. Waktu yang digunakan untuk proses *animating* cukup lama, karena pada animasi *The Awakening Lullaby* terdiri dari 54shot. Ukuran gambar yaitu 2000 x 1100 pixel dengan resolusi 100 dpi.

Langkah awal adalah menggambar *key frame* pada software *Paint Tool SAI*, Dari gambar *key frame* kemudian dibuat gambar antara atau *inbetween* agar gerakan lebih halus. Selain itu untuk mempermudah proses *animating*, software lain yang digunakan *Toon Boom Studio 08*. Pada software *Toon Boom Studio 08* pembuatan *inbetween* hanya sketsa kasar saja, kemudian setelah selesai gambar *inbetween* diekspor menjadi *image sequence* dengan format PNG.

### **Clean Up**

Pada proses *clean up* yang dilakukan adalah *men-tracing* gambar *inbetween* yang masih berbentuk sketsa kasar. Tujuan meng-*clean up* gambar adalah untuk menjaga kerapihan dan mempermudah saat proses *coloring*. Pada proses *clean up software* yang digunakan adalah *Paint Tool SAI*. Ketentuan *tool* yang digunakan adalah *Pen*, kemudian *brush shape* yang digunakan adalah *fuzystatic*.

### **Coloring**

Proses pewarnaan pada animasi ini menggunakan *software Adobe Photoshop CC*. Waktu yang diperlukan untuk proses pewarnaan cukup lama, karena teknik pewarnaan menggunakan *shading* atau bayangan pada karakter yang bergerak. Pada proses pewarnaan, dalam satu *frame* gambar terdapat 3 *layer* yang digunakan. *Layer* pertama adalah *layer outline*. *Layer* kedua adalah *layer shading* yang telah di-*clipping masking* dengan *layer* ketiga. Dan *layer* ketiga adalah *layer* warna dasar. Pada *layer* kedua diberi efek *Hard Light* dengan *opacity* 25%. Warna bayangan yang digunakan adalah ungu kecoklatan untuk menyatukan warna karakter dengan *background*.

### **Dubbing**

Proses *dubbing* dilakukan di studio rekaman, *software* yang digunakan adalah *Cubase SX*. Terdapat 3 karakter yang memiliki suara pada animasi *The Awakening Lullaby* yaitu Niu, Sindai, dan Hadar. Kemudian terdapat 2 orang yang menjadi pengisi suara. Salah satu pengisi suara memerankan 2 karakter yaitu Niu dan Sindai.

### **Compositing**

Pada proses *compositing* adalah proses penggabungan antara beberapa *frame inbetween* yang sudah dibuat dengan *background*, *sound effect*, dan *dubbing*. *Composition Setting* diatur sesuai durasi yang dibutuhkan dalam satu *shot*. Ukuran layar yang digunakan adalah HDTV 1980x1080 *px* dengan *frame rate* 24 *fps*.

Selain itu untuk menyatukan *color mood* digunakan beberapa *effect*. Proses *compositing* dilakukan dalam *software Adobe After Effect*. Beberapa *effect* yang digunakan adalah *Gaussian Blur*, *Hue Saturation*, dan *Brightness Contrast*.

### **Scoring**

*Scoring music* dibuat mengacu pada *mood*, suasana atau jalan cerita animasi *The Awakening Lullaby*.

### **Editing**

*Editing* adalah proses meng-*edit* seluruh *shot* yang sudah tersusun sesuai *timing* naskah dari *opening* hingga *ending*. Kemudian pada proses *editing* disini hanya penambahan seperti transisi, pengaturan kamera yang kurang sesuai dan pengaturan *sound*.

Tahapan ini dikerjakan menggunakan *software Adobe Premiere*. Setelah proses *editing* selesai maka dilakukan *rendering final* dengan format HDTV 1980x1080 dalam bentuk video H264.

### **Mastering**

Karya yang telah selesai dibuat kemudian di-*burnke* dalam piringan DVD dengan *packaging* DVD case berwarna transparan sebanyak tiga *copy*.

## **Merchandising**

Pembuatan *merchandise*, poster, dan infografis untuk animasi *The Awakening Lullaby* ini dilakukan di sela-sela waktu luang saat produksi film animasi. *Merchandise* yang dibuat berupa *sticker Line*, *sticker printing*, *pin*, *notebook binding*, kaos sablon dan *postcard*.

## **Pembahasan Isi Film**

### **1. Preposisi**

Pada fase preposisi, pengenalan tokoh utama dan tujuan utama dari tokoh utama yang bernama Niu ditunjukkan melalui beberapa adegan pembuka. Pada awal adegan langsung ditampilkan hal yang dituju oleh Niu yaitu mengambil uang yang berada di dalam laci orang tuanya.

Adegan dimulai dari mengendap-endap masuk ke kamar, kemudian Niu bergerak menuju laci dengan *angle camera long shot* sehingga terlihat suasana dan latar tempat berada di dalam kamar orang tua Niu. Latar tempat kamar orang tua Niu tergambar jelas, terdapat tempat tidur dan nampak dua pasang kaki dari selimut yang sedikit terangkat. Dua pasang kaki tersebut adalah kaki ayah dan ibu Niu. Selain itu terdapat foto ayah Niu sewaktu kecil bersama kakek Niu. Foto tersebut dipajang di dinding dan nampak pada *shot* 6.

### **2. Konflik**

Konflik ditunjukkan ketika Niu membayangkan kejadian di sekolah kemarin. Niu memiliki dua teman yaitu Hadar dan Sindai. Mereka bertiga makan bersama di kantin. Ketika makan bersama Niu menghabiskan makanannya duluan, sedangkan Hadar dan Sindai masih asyik mengunyah makanannya karena mereka berdua membeli makanan dengan porsi yang lebih banyak.

Tiba-tiba perut Niu berbunyi dan Hadar menyadarinya. Hadar pun memberikan makanannya kepada Niu. Karena hal itu Niu memiliki keinginan untuk membalas budi kepada temannya dan kemudian dia mengambil uang orang tuanya.

### **3. Resolusi**

Resolusi dijelaskan ketika Niu mendapat mimpi. Niu bermimpi mentraktir Hadar dan Sindai dengan uang orang tuanya yang dia ambil pada malam itu. Tiba-tiba Hadar dan Sindai batuk-batuk, tubuh mereka menghitau menjadi zombi setelah memakan makanan yang diberikan Niu. Seketika Niu terkejut karena teman-temannya berubah menjadi zombi. Niu berlari ketakutan menghindari mereka berdua yang sedang mengejanya. Hingga sebuah batu membuat kakinya tersandung dan jatuh. Namun, ketika Niu terjatuh adalah titik dia terbangun dari mimpinya.

Niu terbangun dari tidurnya, mimpi buruk itu menyadarkannya bahwa perbuatan mengambil uang orang tuanya adalah perbuatan yang tidak baik dan membuatnya takut jika teman-temannya berubah menjadi zombi karena memakan makanan dari uang hasil curian. Setelah itu Niu cepat-cepat mengembalikan uang tersebut ke laci orang tuanya. Saat perjalanan kembali menuju kamarnya, Niu melihat sebuah foto yang menunjukkan saat bahagia bersama orang tuanya. Hal itu menguatkan bahwa orang tuanya sangat menyayangnya.

## **Penerapan 12 Prinsip Animasi**

### **1. Squash and Stretch**

Prinsip ini menerangkan bahwa sebuah objek memiliki sebuah volume tertentu, yang kemudian mempengaruhi fleksibilitas dari objek tersebut. Ketika karakter Ireng si kucing sedang tertidur. Penerapan prinsip *squash and stretch* yaitu pada gerakan tubuh Ireng yang mengembang dan mengempis. Selain itu di belakang Ireng terdapat Ayah dan Ibu Niu yang tertidur dengan berselimut. Selimut tersebut terlihat mengembang dan mengempis bergerak sesuai nafas perut ayah dan ibu.

## 2. *Anticipation*

Prinsip ini digunakan untuk sebagai persiapan kepada sebuah gerakan yang akan dilakukan. Penerapan prinsip ini terdapat pada adegan Niu bersiap-siap mengambil uang yang berada di laci meja.

## 3. *Staging*

Prinsip yang menegaskan posisi seorang aktor terhadap unsur – unsur seperti penempatan tokoh, penggunaan cahaya, dan sudut pandang kamera. Pada *shot 48* menampilkan adegan ketika Ayah datang megampingi Niu di lorong depan kamar. Letak karakter membelakangi cahaya sehingga bagian depan terlihat lebih gelap.

## 4. *Straight Ahead dan Pose to Pose*

Pada prinsip *straight ahead* proses pengerjaan animasi tidak melalui tahap pembuatan *key frame*, namun langsung menuju tahapan pembuatan *inbetween*. Pada proses *animating shot 42-43* tidak melalui tahap pembuatan *keyframe*. Pada prinsip *pose to pose* proses pengerjaan animasi melalui tahap pembuatan *keyframe*.

## 5. *Follow Through and Overlapping Action*

Pada prinsip ini menerangkan mengenai bagian tubuh tertentu yang masih tetap bergerak, meskipun gerakan utamanya telah terhenti. Seperti pada adegan ketika Niu dikejar-kejar oleh temannya yang berubah menjadi zombi. Pakaian dan rambut Niu mengikuti alur gerakan tubuhnya, hal itu yang dimaksud dengan prinsip *follow through*.

Kemudian pada adegan Niu berputar lalu berhenti di depan laci, rambut Niu mengikuti gerak tubuhnya dan ketika Niu berhenti rambutnya masih sedikit bergerak ke kiri dan ke kanan, gerakan tersebut yang dimaksud dengan *overlapping action*.

## 6. *Slow In and Slow Out*

Dalam setiap gerakan selalu ada akselerasi dan percepatan serta perlambatan. Pada *shot 41* adegan Niu berlari keluar dari kamar orang tuanya. Pada awal gerakan Niu bergerak pelan dan hingga mendekati pintu dia semakin cepat berlari.

## 7. *Arcs*

Setiap gerakan suatu objek atau karakter selalu membentuk sebuah pola atau jalur lengkung yang disebut *Arcs*. Seperti pada adegan pada *shot 6* Niu melompat dan berputar. Gerakan tersebut memiliki garis yang membentuk jalur lengkung.

## 8. *Secondary Action*

Gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistik. *Secondary action* tidak dimaksudkan untuk menjadi ‘pusat perhatian’ sehingga mengaburkan atau mengalihkan perhatian dari gerakan utama. Kemunculannya berfungsi memberikan *emphasize* untuk memperkuat gerakan utama.

Seperti pada *shot 14* ketika Niu membuka gengaman tangan kanannya yang membawa uang. Selain gerakan tersebut tangan kiri Niu jarinya bergerak-gerak menjelaskan sebuah isyarat tubuh yang terlihat sedang gelisah.

## 9. *Timing*

Prinsip *Timing* adalah perwaktuan yang menentukan cepat lambat pada gambar. Pada *shot 32* terdapat adegan kaki Niu tersandung batu, gerakan tersebut berdurasi cepat yaitu 1 detik. *Shot* tersebut menjelaskan kaki yang menyentuh batu saat Niu berlari dan tersandung.

## 10. *Exaggeration*

*Exaggeration* merupakan upaya mendramatisir animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbolis. Untuk mendramatisir dapat di ekspresikan melalui ekspresi wajah, seperti pada *shot 34*. Adegan tersebut mengekspresikan wajah Niu yang begitu ketakutan, terkejut, dan panik.

### **11. Solid Drawing**

Menggambar adalah kemampuan utama yang harus dikuasai oleh animator. Terutama dalam animasi klasik pemahaman dasar dari prinsip menggambar akan menghasilkan animasi yang lebih 'peka'.

Pada *shot* 19 menggambarkan karakter Niu dari *low angle*, karakter Niu dibuat dengan proporsi yang sesuai dan konsisten.

### **12. Appeal**

*Style* dari sebuah karya animasi dapat langsung dikenali hanya dengan melihatnya sekilas. Seperti pada karakter Niu memiliki bentuk yang khas dengan topi *unicorn*-nya, sehingga dapat dikenali dengan melihatnya sekilas atau melalui *silhouette*.

### **Kesimpulan**

Kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir animasi *The Awakening Lullaby*:

1. Penciptaan Film Animasi 2D "*The Awakening Lullaby*" telah selesai dengan pesan yang tersampaikan dan berdurasi utuh 2 menit 51 detik.
2. Jumlah *shot* mencapai 54*shot* untuk menyampaikan cerita yang berkesinambungan dengan total 4104*frames*, format HDTV 1920x1080 px 24 *fps* (*frame per second*) untuk menghasilkan kualitas gambar yang baik.
3. Penciptaan Film Animasi 2D "*The Awakening Lullaby*" menggunakan 12 Prinsip Animasi.

### **Saran**

Berbagai proses Penciptaan Film Animasi 2D "*The Awakening Lullaby*" telah dilalui, ada beberapa hal yang dapat menjadi saran yang membangun dan bernilai positif antara lain :

1. Menonton film, membaca buku, dan melakukan *brainstorming* bersama peminat karya seni khususnya dalam film dan animasi akan mempermudah membangun konsep dan ide yang matang untuk pembuatan film.
2. Sebelum memulai menciptakan karya memerlukan riset, agar karya dapat dipertanggungjawabkan dengan benar.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Blazer, Liz. 2016. *Animated Storytelling (Simple Steps for Creating Animation & Motion Graphics)*. Peachpit Press.
- Endarto, Danang. 2014. *Kosmografi*. Yogyakarta: Penerbit Ombak (Anggota IKAPI).
- Johnston, Ollie, dan FrankThomas. 1995. *The Illusions of Life Disney Animation*.Italy. Disney Productions.
- Prakosa, Gotot. 2010. *Animasi (Pengetahuan dasar film animasi di Indonesia)*. Jakarta: FFTV-IKJ.
- Prasetyo, Anindito. 2010. *BATIK Karya Agung Warisan Budaya Dunia*. Yogyakarta: Pura Pustaka.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- T,Wibisono dan R.Rizky. 2013. *Mengenal Seni dan Budaya Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif (Penebar Swadaya Grup).
- Wright, Jean Ann. 2005. *Animation Writing and Development*. Burlington: Elsevier.

### Laman

- Downloadebookindonesia.com. *Psikologi dan Pendidikan Anak*.  
<https://downloadebookindonesia.com/wp.content/upload/2015/05/Psikologi-dan-Pendidikan-Anak.pdf>
- Namabayiperempuanjawa.files.wordpress.com. *Nama Bayi Perempuan Jawa*.  
<https://namabayiperempuanjawa.files.wordpress.com/2016/01/987-nama-bayi-perempuan-jawa-e-book-pdf.pdf>
- Pustakatips.files.wordpress.com. *Javanese Baby Boy Names*.  
<https://pustakatips.files.wordpress.com/2012/08/javanese-baby-boy-names.pdf>  
<http://carinamabayi.com/82514/niu.html>

<http://kaltim.tribunnews.com/2015/11/29/tujuh-tahun-menunggu-akhirnya-sekolah-alam-dapat-akreditasi-a>

<https://kerabatsalam.wordpress.com>

<http://www.baidir.fr/>

