

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “CEMILAN”

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



Disusun oleh:

Mohammad Amar Shidiq
NIM 1400100033

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

2018

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “CEMILAN”

Mohammad Amar Shidiq
D3 Animasi, ISI Yogyakarta

ABSTRAK

Karya animasi 2D dengan judul cemilan adalah animasi pendek yang menceritakan tentang dua anak bernama Joni dan Lola yang kesulitan membuka sebuah cemilan. Karya ini awalnya dibuat semata-mata hanya untuk media hiburan saja, terutama bagi anak-anak. Meskipun demikian sebuah karya tetaplah mengandung maksud yang ingin disampaikan senimannya, begitu juga dengan animasi 2D cemilan yang ingin menyampaikan bahwa tolong menolong itu penting dalam kehidupan bermasyarakat dan penulis disini ingin menyampaikan maksud tersebut kepada anak-anak dengan cara yang menyenangkan.

Pembuatan animasi 2D cemilan menggunakan teknik menggambar satu persatu tiap gerakannya atau biasa disebut dengan teknik *Frame by Frame*. Metode yang digunakan dalam pembuatan animasi *Frame by Frame* biasanya dimulai dari menggambar terlebih dahulu gerakan kunci yang disebut *key-Frame*. lalu dilanjutkan dengan menggambar setiap gerakan penting di antara gambar *key-Frame* yang disebut *Breakdown* dan yang terakhir menambahkan gerakan penengah yang disebut *Inbetween*. Dari ketiga metode itulah animator membuat sebuah ilusi gerakan.

Kata kunci: Cemilan, Animasi 2d, *Frame by Frame*, Anak-anak

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Di zaman yang modern seperti sekarang, kebutuhan animasi sudah semakin berkembang dari yang awalnya sebagai media hiburan, kini menjadi media penyampaian pesan yang menarik. Disamping itu juga perkembangan animasi tidak hanya pada fungsi animasi sendiri, namun juga pada teknik pembuatan animasi yang dahulu dikerjakan dengan cara tradisional yaitu dengan menggambar pada kertas. Sekarang animasi sudah dapat dibuat secara digital dengan media komputer. Dengan berkembangnya teknik pembuatan dan media pembuatan animasi tentu menjadikan animasi itu memiliki beberapa jenis. Seperti animasi 2D, animasi 3D, *Stopmotion*, dan *Motion capture*.

Dari berbagai macam teknik animasi animasi 2D adalah salah satu animasi yang memiliki kelebihan sendiri yaitu dari segi artistik. Animasi 2D sendiri merupakan animasi yang dibuat dengan cara menggambar atau pun melukis, itulah mengapa animasi 2D bisa terkesan menarik dan indah karena di setiap gerakannya terdapat kesungguhan menggambar seorang animator. Selain itu karena dasar dari animasi 2D adalah gambar, maka hampir apa pun bisa dibuat. Jika pada animasi lain memerlukan efek maka pada animasi 2D efek sendiri bisa dibuat dengan menggambar. Seperti pembuatan elemen seperti api, air, atau pun petir.

Sebagai media hiburan, animasi selalu dikaitkan tentang dunia anak-anak, bahkan animasi-animasi terkenal selalu memiliki karakter yang lucu dan menarik bagi anak-anak. Berbicara soal anak-anak, sering kita melihat seorang anak entah laki-laki maupun perempuan ketika mereka membuka bungkus makanan atau minuman, mereka selalu kesusahan dan akhirnya meminta bantuan kepada orang tuanya. Bukan Cuma orang tua bahkan orang lain di sekitar yang melihat tingkah anak-anak yang membuka bungkus makanan akan berusaha menolong untuk

membukakannya. Kejadian yang sering kita saksikan itu menjadi daya tarik sendiri dan dapat dijadikan ide dalam pembuatan animasi Cemilan yang memfokuskan karakter dan cerita untuk anak-anak.

Sebagai tontonan untuk anak-anak tentu saja animasi harus mempunyai keunikan dan daya tarik bagi anak-anak sehingga mereka tertarik untuk menontonnya. Salah satu cara untuk menarik perhatian anak adalah dengan menggunakan warna. Warna-warna yang cerah tentu saja menjadi pilihan warna yang tepat untuk menarik perhatian anak-anak. Selain warna, karakter yang lucu juga bisa menjadi daya tarik bagi anak-anak.

2. Rumusan Masalah

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

- a. Bagaimana proses yang akan diterapkan untuk pembuatan animasi Cemilan?
- b. Bagaimana memadukan warna-warna yang menarik untuk anak-anak?
- c. Bagaimana membuat karakter yang lucu dan menarik untuk animasi Cemilan?

3. Tujuan

Tujuan dari pembuatan animasi 2d “Cemilan” antara lain:

- a. Sebagai hiburan terutama untuk para pencinta animasi pendek
- b. Menunjukkan bahwa animasi 2D memiliki daya tarik sendiri
- c. Menyampaikan pesan bahwa tolong menolong itu penting

1. Target Audien

Animasi 2D “Cemilan” menargetkan audien dengan kriteria :

- a. Usia : 6 tahun ke atas

- b. Jenis kelamin : Semua jenis
- c. Suku/Golongan : Semua suku/golongan
- d. Pendidikan : Semua pendidikan
- e. Status sosial : Semua status
- f. Negara : Semua negara
- g. Bahasa : Semua bahasa

2. Indikator Capaian

Hasil akhir pembuatan animasi cemilan adalah :

- a. Judul karya : Cemilan
- b. Bentuk : Animasi 2D
- c. Durasi : 3 menit 40 detik
- d. Format Video : HDTV 1920x1080 px 24 *Frame per second*
- e. *Render* : Formar .mp4, H264

B. LANDASAN TEORI

1. 12 Prinsip Animasi

Teori prinsip-prinsip dasar animasi pertama kali dikembangkan oleh dua animator studio Disney, mereka adalah Frank Thomas dan Ollie Johnston. Prinsip dasar animasi ini mereka kembangkan selama tahun 1930-an. Tujuan dari mereka mengembangkan prinsip-prinsip ini datang sebagai hasil dari refleksi tentang praktek mereka dan melalui keinginan Disney untuk merancang cara menjiwai yang tampaknya lebih 'nyata' dalam hal bagaimana hal-hal bergerak, dan bagaimana gerakan yang dapat digunakan untuk mengekspresikan karakter dan kepribadian. Berikut prinsip-prinsip tersebut: *Squash and Stretch, Anticipation, Staggering, Straight Ahead and Pose to pose Animation, Follow Through and Overlapping Action, Slow in and slow out, Arcs, Secondary Action, Timing and Spacing, Exaggeration, Solid Drawing, Appeal.*

C. PERANCANGAN

1. Konsep

Konsep utama animasi cemilan adalah animasi yang lucu dan sederhana. Maka dengan mengusung konsep sederhana, cerita pada animasi cemilan memiliki alur yang sederhana pula yaitu, pengenalan (eksposition), konflik (rising action), konflik memuncak (turning point), konflik menurun, dan penyelesaian. sedangkan untuk konsep yang lucu akan disajikan pada desain karakter, dunia, dan tingkah laku karakter didalamnya

2. Sinopsis

Menceritakan tentang pengalaman seorang anak laki-laki yang kesusahan membuka cemilan. Bertempat di taman kota yang sejuk karena pepohonan dan tumbuhan-tumbuhan yang indah, anak laki-laki tersebut duduk di sebuah bangku yang kosong. Niatnya untuk membuka cemilan yang dia bawa ternyata tak semudah yang dia pikirkan, hingga akhirnya ada seorang anak perempuan yang membantu membukakan cemilan itu untuknya.

3. Naskah

Scene 01. Taman kota

Shot 01. Long shot – panning

latar belakang taman kota.

Shot 02. Full shot

Joni datang dan duduk di salah satu bangku taman lalu Joni mengambil cemilan dan hendak membukanya.

Shot 03. Close up – Extreme close up

cemilan dengan tulisan mengejutkan

Shot 04. Medium Shot

Joni kaget melihat tulisan mengejutkan

Shot 05. Full shot

Nampaknya Joni kesulitan membuka cemilan tersebut. Lalu Joni hendak membukanya dengan menekan kedua sisi bungkus cemilan tapi tidak terbuka, ia mencoba menepuk dengan keras berharap bungkusnya terbuka namun tidak juga terbuka. Joni yang mulai kesal lalu menggigit-gigit bungkus cemilannya.

Shot 06. Full shot

Di sebelah kiri Joni ada Lola yang sedang duduk memperhatikan tingkah Joni dengan cemilannya.

Shot 07. Full shot

Lola pun mendatangi Joni dan berniat menawarkan bantuan untuk membukakan cemilan Joni.

Joni dengan tampang polosnya memberikan cemilannya yang basah karena air liurnya.

Shot 08. Extreme close up

cemilan yang dipegang Lola mengalir air liur Joni

Shot 09. Full shot

Lola merasa jijik dengan cemilan tersebut. Lalu Lola membalik cemilannya dan mencoba membukanya perlahan berharap air liur Joni tidak menetes di bajunya.

Nampaknya Lola juga tidak bisa membuka cemilan Joni dan memberikannya lagi kepada Joni.

Joni sembari melihat Lola yang membungkus tadi memiliki sebuah cara untuk membuka cemilannya.

Lalu mereka membuka cemilannya bersama dengan menarik kedua sisi bungkus cemilan.

Dengan sekuat tenaga mereka menarik bungkus cemilannya. Sampai mereka berdua terjatuh. Cemilannya berhasil terbuka namun karena mereka melepas cemilannya, isinya pun jatuh di tanah.

Bungkus cemilan yang terjatuh di tanah tadi tiba-tiba bergerak-gerak

Setelah terdiam bungkus cemilan itu menyemburkan banyak sekali isi cemilannya hingga seperti air mancur.

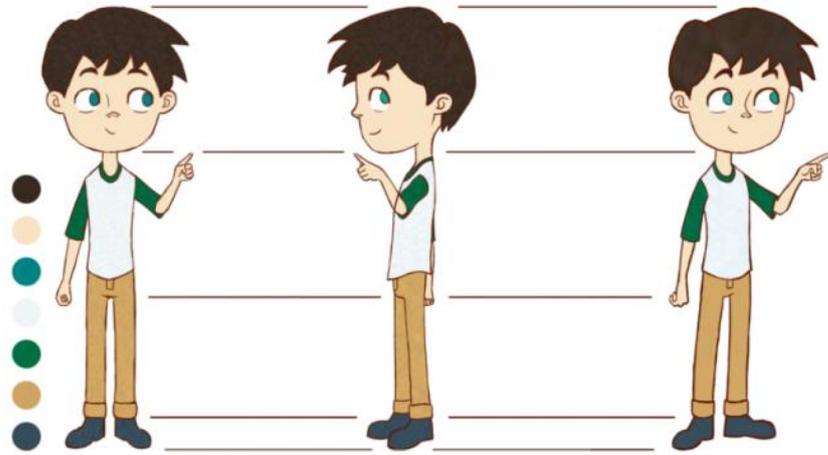
Joni dan Lola pun sangat senang.

Long shot (kamera tilt up)

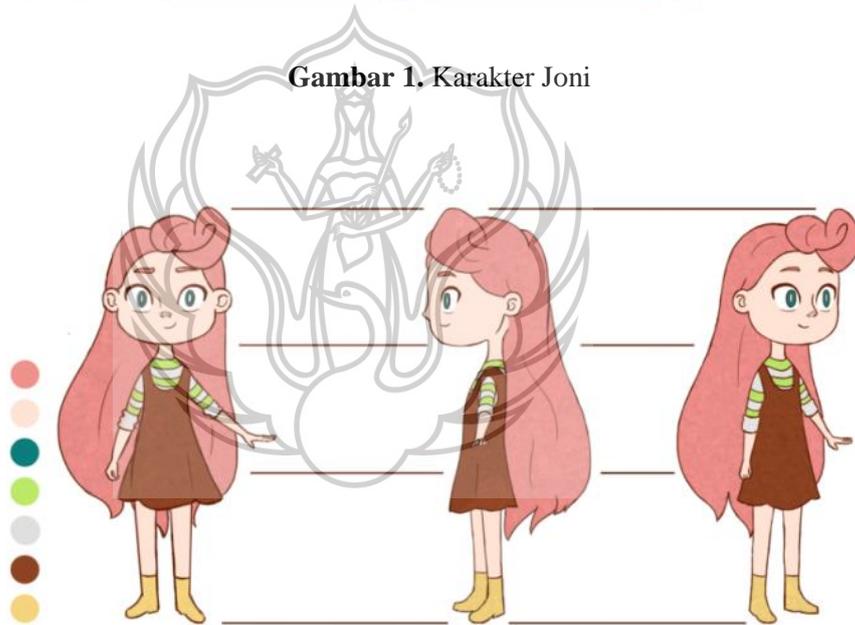
Judul cemilan

Credit tittle

4. Desain Karakter

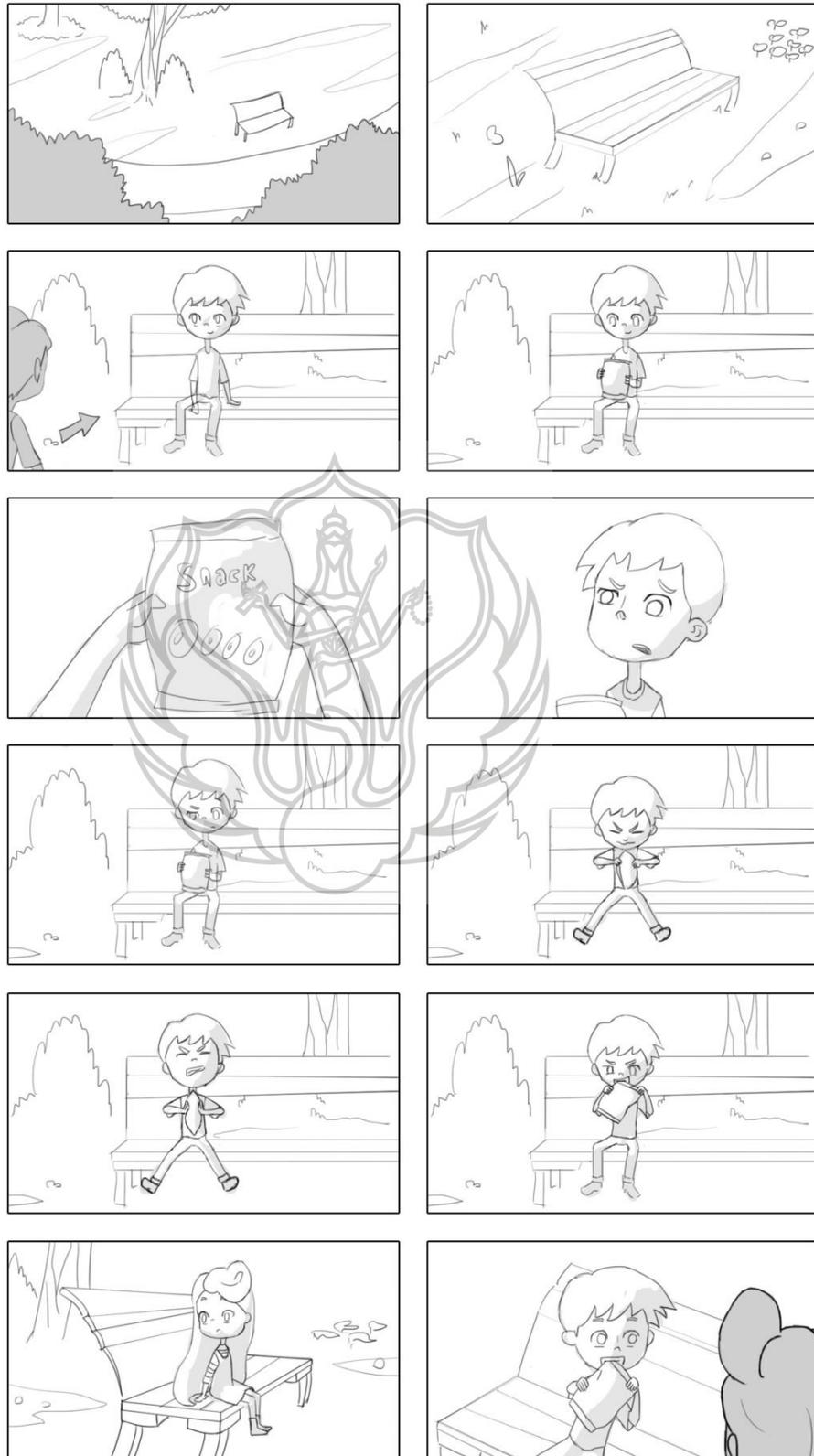


Gambar 1. Karakter Joni



Gambar 2. Karakter Lola

5. Storyboard





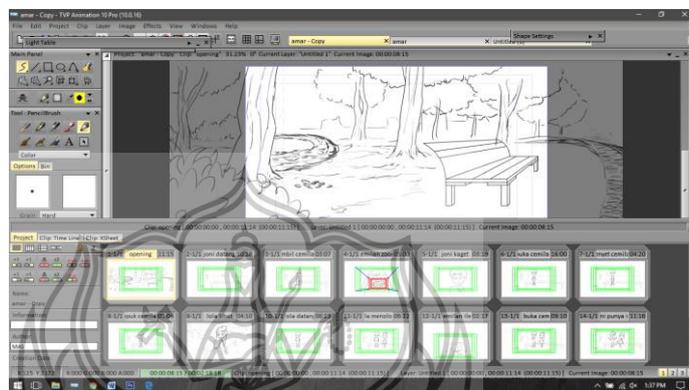
Gambar 3. Storyboard

D. PERWUJUDAN

1. Praproduksi

a. Animatic Storyboard

Setelah naskah dan *Storyboard* selesai dikerjakan maka dilanjutkan dengan pembuatan *Animatic Storyboard*. Pembuatan *Animatic Storyboard* digarap di *software Tvpaint*.



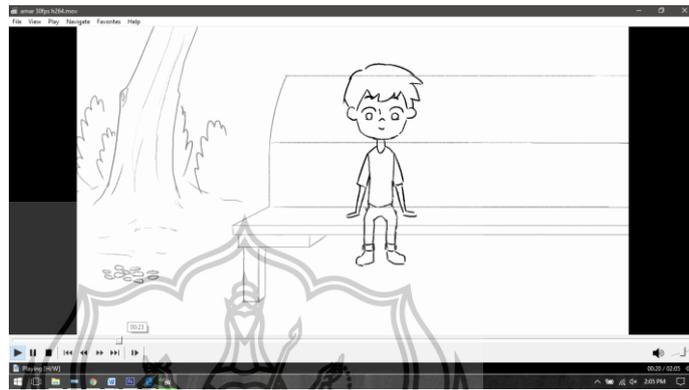
Gambar 4. File project lengkap dengan scene dan shot pada animasi

Proses pengerjaan *Animatic Storyboard* dimuat dalam satu *project file Tvpaint*. Satu *project file Tvpaint* berisikan banyak scene maupun *shot* yang disebut *Clip*. Setiap *Clip* dapat diatur durasi maupun pergerakan kameranya.



Gambar 5. Proses pengaturan tata letak atau *staging*

Setelah semua *Clip* sudah berisikan gerakan kunci karakter yang sudah diatur jarak waktu pergerakannya, serta durasi dan pergerakan kamera tiap *Clip*, maka tahap selanjutnya adalah *Rendering*. Disini kita bisa mengatur tipe *Render* yang diinginkan, bisa berupa *single image* atau berupa *sequence*. Dibawah ini bisa dilihat contoh *Render Animatic Storyboard* yang sudah dibuat :



Gambar 8. Screenshot Animatic Storyboard animasi cemilan

2. Produksi

a. Latar Belakang dan Properti

Sketsa latar belakang yang sudah dibuat kemudian diolah lagi menggunakan *software Adobe Photoshop*. Proses pewarnaan dilakukan dengan mempertimbangkan kecocokan warna antara desain karakter dan latar belakang, hal ini bertujuan untuk mempermudah proses *compositing* sehingga tidak perlu lagi menyamakan tone warna nantinya. Selain itu pembuatan properti seperti bangku taman juga dikerjakan pada proses ini.. Desain latar belakang animasi “cemilan” dibuat menyesuaikan kehidupan nyata namun diimbui dengan beberapa hal fantasi seperti tanaman-tanaman yang berbentuk aneh.



Gambar 9. Latar belakang bangku dan taman tampak depan



Gambar 9. Latar belakang bangku dan taman tampak samping



Gambar 9. Latar belakang bangku dan taman tampak keseluruhan

b. Animating

1) Rough Animation

Rough Animation adalah animasi kasar dimana ilusi pergerakan sudah dapat dilihat namun belum pada tahapan enak

tonton. Karena gambar yang dibuat adalah gambar kasar yang berupa sketsa.



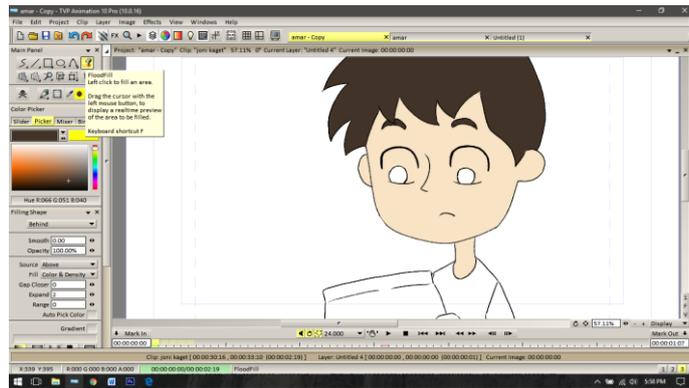
Gambar 10. Proses pembuatan *Rough Animation* pada *Tvpaint*

2) Cleanup dan Coloring

Setelah *Rough Animation* selesai, maka dilanjutkan dengan pengerjaan *Cleanup*. *Cleanup* adalah proses merapikan garis dari *Rough Animation* guna mempermudah proses *Coloring*.



Gambar 11. Proses *Cleanup* pada *Tvpaint*

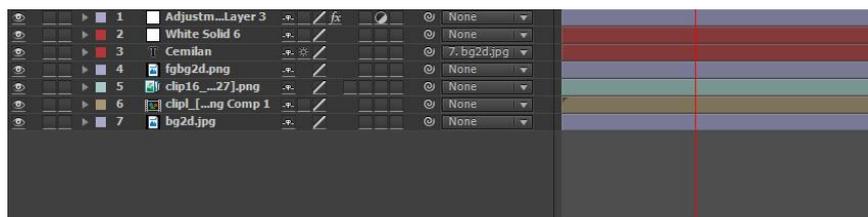


Gambar 12. Proses coloring pada *Typaint*

3. Pascaproduksi

a. Compositing

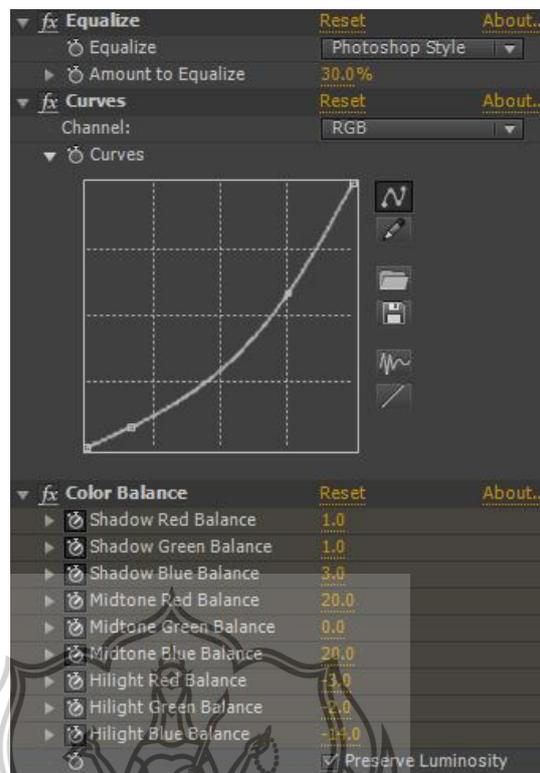
Compositing adalah proses penggabungan *background*, *foreground*, properti, dan animasi. Selain menggabungkan semua aset yang sudah dibuat, pada proses ini juga dapat diatur lagi tata letak tiap *asset* yang sudah dibuat. Selain mengatur tata letak, pada proses ini juga dimaksimalkan untuk pergerakan kamera terutama pada shot yang memiliki efek *paralize*. Proses *compositing* dikerjakan menggunakan *software After Effect* yang memiliki kemudahan mengatur kamera dan letak tiap asetnya.



Gambar 13. Proses compositing pada salah satu shot

b. Visual Efek

Efek visual ditambahkan bersamaan dengan proses *compose*, tambahan efek ini digunakan dengan tujuan untuk memperindah hasil akhir film, efek yang diberikan ini biasanya berupa *blur*, color adjust, maupun beberapa efek visual pendukung lainnya.



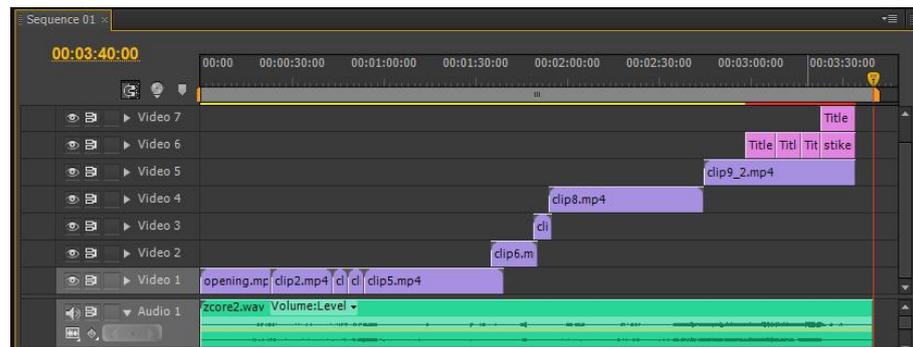
Gambar 14. Efek *color correction* pada semua shot

c. Musik

Musik pada animasi cemilan dikerjakan menggunakan software bernama sibelius. Beberapa instrument yang dipilih antara lain seperti flute, piano, clarinet, cello, dll. Pemilihan instrument tersebut dirasa cukup menambah kesan bahagia pada animasi cemilan yang bertemakan tentang anak-anak.

d. Editing dan Mastering

Editing adalah proses meng edit *file compose* yang sudah tersusun sesuai *Timing* naskah dari awal hingga akhir. Pada proses ini semua shot yang sudah di *compose* lalu dimasukkan semua beserta efek suara dan musik latar. Lalu tiap shot akan ditata berdasarkan urutannya dalam *Storyboard*. Efek suara yang sudah disiapkan juga ditata berdasarkan gerakan pada animasi, begitu juga dengan musik latar.



Gambar 4.28. Proses Editing animasi Cemilan

E. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Animasi dapat menjadi suatu media penyampaian pesan yang sangat efektif. Tidak terpaud oleh batasan umur, semua orang menyukai animasi. Oleh karena itu animasi dapat menjadi media penyampaian yang efektif, terutama untuk anak-anak. Karena anak-anak sangat menyukai sesuatu yang baru, berwarna, dan bergerak seperti sebuah karya animasi.

2. Saran

Setelah memalui berbagai macam proses dalam pembuatan animasi “Cemilan” ada beberapa saran yang dapat membangun :

- a. Pematangan konsep dan cerita dalam animasi akan mempermudah proses praproduksi, produksi dan pascaproduksi.
- b. Buatlah jadwal pengerjaan agar animasi agar tidak memakan waktu yang lama untuk diproduksi.
- c. Cari tahu hal teknis tentang proses produksi sampai pascaproduksi seperti pengefisienan dalam penggunaan software yang akan digunakan, teknik tercepat dalam pewarnaan, dll.
- d. Tetap berkarya akan membuat indera lebih cepat terasah dan selalu tajam

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Aminudin. (2002) Pengantar Apresiasi karya sastra

Antar Semi, M, (1988) Anatomi Sastra

Johnston, Ollie, dan Frank Thomas. (1995). *The Illusions of Life Disney Animation*.Italy. Disney Productions.

Maryani, zulisih (2014). Bahasa Indonesai Untuk Menulis Karya Ilmiah Bidang Seni.

Wicaksono, *Andri*. (2014) Menulis Kreatif Sastra.

Laman

Becker, Alan. 22 Januari 2018. 12 Principles of Animation (Official Full Series)
<https://www.youtube.com/user/AlanBeckerTutorials>

Development, Tvpaint. 22 Januari 2018. <https://www.youtube.com/user/TVPaint>

Forum, Tvpaint. 22 Januari 2018. <http://www.tvpaint.com/forum/>

Pantoja, Toniko. 22 Januari 2018. Toniko pantoja youtube channel
<https://www.youtube.com/channel/UCRTRqkhrehrY9hJJcLVUeRQ>