

JURNAL TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “HATI” DENGAN
TEKNIK *DIGITAL CHARCOAL SKETCH***



Tatang Hermawan
NIM 1300056033

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

2018

Abstract

Creation of 2D Animation Film "Hati" with Digital Charcoal Sketch Technique

Romance will never be separated from human life, from teenagers to old people. Various kinds of love stories passed by every human being, some end up happy, sometimes end up disappointed, that's why love stories are best-selling in the form of books, films and others. The 2D animated film "Hati" tells a love story about a girl named "Wulan" who will be faced with two choices between the heart or the illusion of love. Hearts in the form of symbols that symbolize feelings, where feelings that cannot be predicted or controlled to determine where love wants to be anchored. love can only be felt, then we understand where the heart should be given. The technique used in the animated film "Hati" uses a two-dimensional (2D) digital technique, giving an impression like a charcoal sketch like traditional animation in visuals. The storytelling style uses dance drama, which then from the dance choreography is used as a reference for animate.

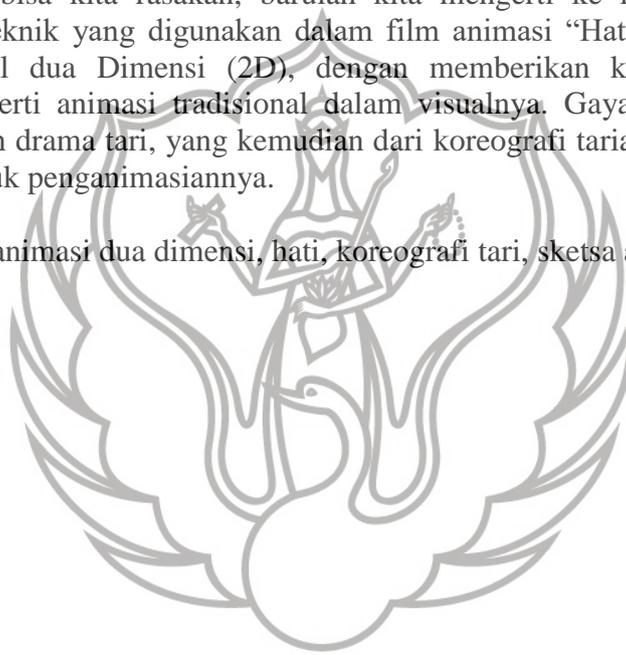
Keywords: two-dimensional animation, heart, dance choreography, charcoal sketch.

Abstrak

Penciptaan Film Animasi 2D “Hati” Dengan Teknik *Digital Charcoal Sketch*

Asmara tidak akan pernah terlepas dari kehidupan manusia, dari remaja sampai tua. Berbagai macam kisah asmara yang dilalui setiap manusia, ada yang berakhir bahagia, kadang berakhir kecewa, itulah mengapa kisah-kisah asmara sangat laris baik berupa buku, film dan lainnya. Film animasi 2D “Hati” menceritakan kisah asmara tentang seorang gadis bernama “Wulan” yang akan dihadapkan dengan dua pilihan antara hati atau ilusi cinta. Hati yang berupa simbol yang melambangkan perasaan, dimana perasaan yang tidak dapat diprediksi atau dikendalikan untuk menentukan kemana cinta ingin dilabuhkan. Cinta hanya bisa kita rasakan, barulah kita mengerti ke mana harusnya hati diberikan. Teknik yang digunakan dalam film animasi “Hati” ini menggunakan teknik digital dua Dimensi (2D), dengan memberikan kesan seperti sketsa *charcoal* seperti animasi tradisional dalam visualnya. Gaya penceritaannya pun menggunakan drama tari, yang kemudian dari koreografi tarian tersebut dijadikan referensi untuk penganimasiannya.

Kata kunci : animasi dua dimensi, hati, koreografi tari, sketsa arang.



PENDAHULUAN

Latar Belakang

Terinspirasi dari film animasi pendek berjudul “*Thought Of You*” karya Ryan Woodward yang menggunakan konsep tarian kontemporer, dengan referensi dari penari atau aktornya secara langsung. Konsep dan *style* yang sederhana namun menarik tersebut membuat saya tertarik untuk membuat konsep yang serupa. Ide tarian dalam animasi ini selain terlihat menarik juga memiliki nilai seni yang memiliki karakteristik tersendiri. Dalam tugas akhir inipun penulis ingin mencoba menggabungkan keindahan koreografi tari ke dalam sebuah film animasi dua dimensi. Namun secara visual animasi “Hati” menggunakan teknik eksperimental, dengan membuatnya terlihat seperti sketsa menggunakan arang/*charcoal*. Mereplika visual sketsa *charcoal* dalam bentuk digital memerlukan proses yang sedikit rumit. Teknik pembuatan animasi “Hati” ini menggunakan teknik animasi 2D digital, dengan menggunakan koreografi tarian sebagai referensi animasinya.

Rumusan Masalah

Masalah yang perlu diselesaikan pada proses pembuatan karya animasi “Hati” ini meliputi penerapan teknik penganimasian yang efektif dan efisien, proses pembuatan koreografi tari berdasarkan naskah yang telah dibuat, penerapan visual seperti sketsa *charcoal* atau arang di atas kertas, namun dalam bentuk digital.

Tujuan

Tujuan tugas akhir ini adalah membuat karya film animasi 2D berjudul “Hati” dengan gerakan animasi berdasarkan koreografi tari yang telah dibuat. Selain itu film animasi “Hati” diharapkan dapat menyajikan visual yang sederhana namun menarik.

Target Audiens

Target market menurut demografis film animasi ini adalah :

Usia : 18 tahun keatas

Jenis kelamin : Semua

Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun
Status sosial : Semua kalangan
Negara :Internasional

Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari film “Hati” yaitu apabila telah melalui tahapan produksi, sehingga menjadi satu film yang utuh, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Ide dan konsep
2. Penokohan
3. Storyboard dan Animatic Storyboard
4. Koreografi Tari
5. Perekaman Koreografi
6. Musik
7. Penganimasian
8. Compositing
9. Scoring
10. Rendering
11. Mastering



Landasan Teori

1. Animasi

Animasi berasal dari kata *anima* yang artinya jiwa, hidup atau semangat. Pengertian Animasi Menurut *Ibiz Fernandes* dalam bukunya *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide*, animasi definisikan sebagai proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Agar sebuah animasi menjadi tampak lebih hidup, natural, dramatis dan menarik. Dibutuhkan penerapan 12 prinsip animasi, diantaranya:

- a. *Appeal*
- b. *Staging*
- c. *Exageration*

- d. *Squash and Stratch*
- e. *Straight Ahead and Pose to pose*
- f. *Timing and spacing*
- g. *Anticipation*
- h. *Follow Through and Overlapping Action*
- i. *Slow in and slow out*
- j. *Secondary Action*
- k. *Solid Drawing*
- l. *Arcs*

Tinjauan Karya

Ide untuk menggunakan tarian berpasangan dalam pembuatan animasi “Hati” ini terinspirasi dari film “La La Land”. Dalam film tersebut memperlihatkan bagaimana sebuah tarian dapat menceritakan banyak hal dalam setiap gestur gerakan tari. Kemudian konsep tersebut penulis mencoba menerapkannya dalam karya animasi “Hati” ini. Seperti “*La La Land*” cerita yang diambil untuk karya animasi ini adalah kisah *romance*. Tentang wanita dan pria yang mencari cintanya. Dalam dunia tari, tarian yang menceritakan kisah cinta biasanya disebut juga “*Love Dance*”.

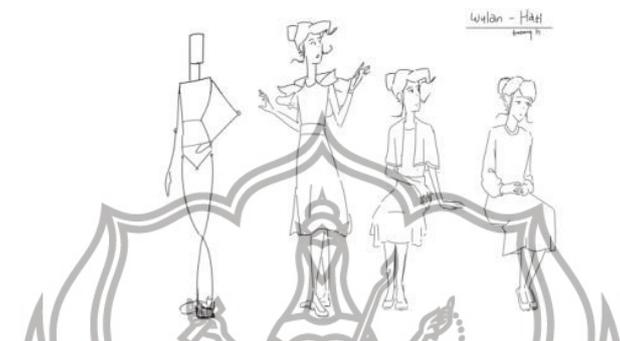
Dalam pembuatan karya film animasi diperlukan sebuah perancangan supaya mempermudah dalam produksi. Yaitu meliputi segala hal dalam pra produksi. Berikut perancangan film animasi “Hati”:

Sinopsis

Tentang Wulan yang patah hati karena ditinggal kekasihnya pergi. Datanglah Bintang yang berusaha mendekati Wulan. Sulitnya mendapatkan hati yang terbagi. Bintang terus berusaha, tapi Wulan tetap menutup hati. Bintang tak pernah berhenti, perlahan Wulan mulai menerima Bintang. Kemudian Bintang menyerahkan seluruh hatinya kepada Wulan. Ketika Wulan mulai menerima Hati Bintang, Surya datang membawa patahan hati Wulan kembali. Sepontan Wulan berlari, tanpa berfikir panjang iya langsung pergi meninggalkan Bintang sendiri. Hati Bintang mulai hancur kemudian mati. Wulan berdiri di depan Surya. Tetapi

entah apa yang terjadi. Hati Wulan tak bersinar lagi, Padahal ini yang Ia nanti. Wulan sadar bahwa Hatinya tak lagi bisa kembali. Seketika itu pula, patahan hati wulan yang dibawa Surya lenyap. Wulan berlari meninggalkan Surya, Wulan sadar Bingtangkah yang selama ini Ia nanti. Namun ketika Wulan kembali Bintang sudah tak ada. Entah kemana Ia pergi. Wulan duduk, di bangku itu Ia sendiri.

Desain Karakter



Gambar 3.2 Karakter “Wulan”

Bintang digambarkan dengan pria remaja, dengan *style* pakaian yang sederhana. Rambut yang ikal, dan menggunakan celana panjang. Bintang memiliki sifat yang penyayang, penyabar, dan sederhana.



Gambar 3.3 Karakter “Bintang”

Surya digambarkan dengan pria remaja yang elegan, dengan pakaian rapih berjas, dan rambut rapik. Surya memiliki persona yang angkuh namun gagah.



Gambar 3.4. Desain Karakter “Surya”

Treatment

Treatment adalah paparan cerita yang belum berbentuk naskah, yang berisi ringasan adegan utama, deskripsi para tokoh, serta cuplikan dialog. Urutan *treatment* cerita sebagai berikut :

Naskah

Pembuatan naskah dilakukan bertahap bersamaan dengan pembuatan koreografi, sehingga naskah dapat menggambarkan cerita dari koreografi yang telah dibuat. Berikut adalah naskah film animasi “Hati”:

Storyboard

Storyboard film “Hati” dibuat sesuai dengan *treatment* yang sudah ditulis. Gambar sketsa dari tiap adegan di gambar *di* kolom sebelah kiri dan keterangan dari adegan ditulis di kolom sebelah kanan. Contoh halaman *storyboard*..

Koreografi

Setelah naskah dan *treatment* dibuat, kemudian mulailah membuat koreografi tari. Proses pembuatan koreografi dilakukan oleh koreografer yang sekaligus penari Agatha Irena dan Oky Bima, berdasarkan naskah yang telah dibuat sebelumnya. Setelah koreografi selesai dibuat, proses selanjutnya tarian direkam sekaligus menggambar gerakan-gerakan tarian secara langsung “*live drawing*” untuk *storyboard* .

Perekaman Koreografi

Setelah berdiskusi melalui pesan Whatsapp dengan koreografer terciptalah koreografi awal yang kemudian direvisi dan dikembangkan lagi sehingga menjadi

koreografi akhir. Setelah koreografi selesai dibuat barulah kita merekam tarian tersebut berdasarkan *storyboard* . Selain merekam menggunakan kamera, gestur-gestur gerakan para penari juga digambar secara langsung ketika sedang menari.



Gambar 4.1 Hasil Rekaman Koreografi Tari

Penganimasian

Tahap selanjutnya yaitu penganimasian. Setelah koreografi tari selesai direkam, barulah kemudian proses *animate* bisa dilakukan. Menggambar gerakan-gerakan berdasarkan referensi dari video koreografi di setiap *key frame*.

Penciptaan animasi yang bagus sangat mempengaruhi visual karya itu sendiri, dengan begitu diharapkan akan semakin mudah dalam menyampaikan cerita, pesan dan kesan kepada penonton. Proses pembuatan animasi “Hati”, melewati berbagai tahapan sebagai berikut:

Compositing dan Editing

Setelah *rendering per-shot* selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah menggabungkan tiap *shot* animasi yaitu *compose* dan *editing*. Pada tahap ini *compose* dan *editing* dilakukan secara bersamaan karena tidak menggunakan efek macam-macam. Perangkat lunak yang digunakan yaitu Adobe Premiere Pro. Gambar atau *shot* yang telah selesai tahap *render* dimasukkan ke dalam *project* Premiere, kemudian di-*edit* dan digabungkan dengan musik dan efek suara.

Scoring

Musik dengan menggunakan tidak banyak instrumen alat musik namun menggunakan efek suara dan *ambience* untuk memperkuat suasana dramatis dalam film ini. Musik yang dipakai untuk mengiringi rekaman koreografi dirubah

di tahap produksi karena dirasa kurang membangun suasana untuk menjadi musik pengiring dalam film animasi “Hati”. Musik pertama untuk koreografi dibuat oleh Risanggalih, dan musik final untuk film dibuat oleh Joshua Eka.

Setelah semua alur pembuatan animasi sudah selesai, selanjutnya adalah *rendering*, menjadikan karya animasi ke format video. Mulai dari *bumper* logo ISI Yogyakarta, logo Program Studi Animasi, logo studio, judul karya, isi karya animasi, dan *credit title*.

Masterin

Karya film animasi “Hati” yang sudah padu, dibakar dalam piringan DVD hingga menjadi produk akhir yang siap ditonton. Sampul DVD dihias dan dikemas dengan rapih sehingga enak dilihat. Tampilan kemasan DVD film animasi “Hati”.

Penulisan Cerita

Konsep ide cerita dalam film animasi “Hati” mengalami perkembangan namun tidak berubah dari konsep awalnya. Improvisasi dalam gerakan tarian menambah dan mengurangi beberapa adegan namun tidak mengubah alur utama cerita sama sekali.

Kesan cerita sedihnya patah hati film sudah tersampaikan dengan menunjukkan ekspresi kekecewaan dan penyesalan Wulan pada adegan terakhir, seperti yang terlihat pada gambar 5.1.

Penokohan

Tokoh Wulan berwatak plin plan tergambar pada adegan ketika Wulan menyadari kalau dia telah jatuh hati kepada Bintang ketika Wulan sudah kembali ke Surya, yang akhirnya membuat dia menyesal.

Dari gerakan yang ketika Wulan memegang dadanya seakan ada yang aneh, dan seakan sadar akan suatu hal, menunjukkan bahwa tokohnya Wulan yang plin plan dan tidak yakin pada dirinya sendiri.

Bintang ditokohkan sebagai seorang yang berkomitmen dan pantang menyerah, namun juga lemah hatinya. Bintang berusaha mendekati Wulan dan

menunjukkan segenap cintanya sampai akhirnya wula mulai menerimanya. Namun Wulan meninggalkannya begitu saja setelah Bintang menyerahkan seluruh hatinya. Bintang hanya bisa duduk terdiam, dan hatinya hancur. Ditunjukkan pada Gambar 5.3, Bintang yang tak berdaya ketika Wulan pergi.

Penokohan Surya mantan Wulan memiliki karakter tidak setia. Begitu mudahnya Ia meninggalkan lalu kembali lagi. Terlihat sejak scene pertama saat Ia begitu saja meninggalkan Wulan.

Koreografi Tari

Dalam film animasi “Hati” menggunakan tarian kontemporer. Tari kontemporer adalah tarian yang terpengaruh modernisasi serta tidak terikat oleh pakem-pakem gerak sebagaimana pada tarian tradisional. Oleh karena itu tarian kontemporer dapat dengan mudah menceritakan cerita “Hati” dengan baik, karena gerakannya yang bisa dieksplorasi seluas mungkin.

Perekaman Koreografi

Dalam perekaman koreografi dilakukan beberapa kali. Yang pertama dilakukan oleh koreografer setelah kita diskusi mengenai koreografi yang akan dibuat melalui pesan whatsapp. Kemudian koreografer membuat sketsa koreografi dan merekamnya menggunakan ponsel. Barulah kemudian dibuat *storyboard* berdasarkan referensi koreografi awal ini, di dalam pembuatan *storyboard* ini koreografi dikembangkan dengan gambar tangan dan menjadi *stryboard final*. Setelah itu barulah koreografi akhir direkam dengan bantuan kameraman profesional.

Musik

Musik yang digunakan dalam film animasi “Hati” ini menggunakan musik dengan instrumen yang sederhana sesuai dengan visualnya. Proses pembuatan musik dilakukan setelah proses *animatic* selesai. Kemudian dari *animatic* yang sudah jadi barulah pemusik membuat musiknya.

Proses pembuatan musik dengan menggunakan animatic bertujuan mempersingkat proses produksi, sehingga dapat dilaksanakan bersamaan dengan proses produksi lain.



Gambar 5.8 Proses Pembuatan Musik *Scoring* Dari *Animatic*

Penerapan 12 Prinsip Animasi

Dalam film animasi “Hati” ini penerapan 12 prinsip menjadi hal terpenting dalam proses penganimasian. Selain membuat animasi terlihat hidup juga dapat menentukan apakah film animasi ini layak atau tidak ditonton.

Prinsip yang sangat terlihat adalah *solid drawing*. Prinsip ini diterapkan pada karakter agar memberikan kesan berat, kedalaman dan keseimbangan. Dalam animasi “Hati” hampir semua angle camera menggunakan *still* atau diam, sehingga prinsip *solid drawing* harus tetap terjaga dari awal sampai akhir animasi.

Prinsip animasi berikutnya ialah *timing and spacing*. Prinsip ini diterapkan untuk menentukan waktu sebuah benda atau karakter mulai bergerak dan kapan berhentinya. Pada animasi “Hati” yang menggunakan teknik *on threes* sangat mengharuskan untuk memaksimalkan prinsip *timing and spacing* agar tidak terjadi gerakan yang tidak natural di dalam tariannya atau lebih parahnya *jumping*. Selain itu juga digunakan prinsip *slow in slow out* yaitu kerapatan dan kerenggangan tiap gambar *key* untuk memberikan kesan perlambatan dan percepatan.

Squash and stretch prinsip di mana objek memperlihatkan gerakan mengkerut dan meregang. Animasi “Hati” menggunakan gerakan manusia sebagai referensi, tentunya harus menggunakan *Squash and stretch* untuk memberikan kesan organik tidak seperti robot pada setiap gerakan karakter.

Arcs sebuah gerakan parabola atau melengkung yang dihasilkan dari benda berporos. Dalam penganimasian karakter manusia prinsip arcs diterapkan di setiap sendi-sendi sehingga anatomi dan gestur karakter tetap terjaga tiap gerakannya. Selain itu juga ditambah dengan Antisipasi yaitu prinsip di mana karakter atau objek melakukan persiapan untuk melakukan action.

Exageration juga sangat penting dalam penganimasian karakter. Dengan melebih-lebihkan adegan gerakan ataupun lainnya, akan menambah daya tarik. Seperti ketika bangku menghilang menjadi asap, atau Bintang yang lenyap. Selain itu untuk memperkuat daya tarik ditambahkan juga secondary action yaitu gerakan pendukung dari gerakan utama, misal pada rambut dan asap yang terlihat setiap karakter bergerak.

Follow throung and ovelapping action, adalah gerakan yang mengikuti gerakan utama. Dalam animasi “Hati” prinsip ini terlihat di setiap gerakan terdapat arsiran yang mengikuti di setiap gerakan karakter seperti asap.

Staging di setiap adegan dalam film “Hati” memperlihatkan kesan di sebuah panggung yang sangat luas. Sehingga terlihat seperti sebuah pertunjukan.

Appeal adalah prinsip yang dipakai untuk membuat karakter terlihat menarik. Dalam animasi “Hati” ini setiap karakter didesain sangat sederhana namun dapat menunjukkan personanya masing-masing.

Straight ahead and pose to pose prinsip ini masuk di dalam teknik penganimasian. Straight ahead adalah teknik penganimasian di mana gerakan digambar perframe secara berurutan. Pose to pose adalah teknik penganimasian dengan menggambar di setiap key pose. Dalam animasi “Hati” teknik penganimasian mengguakan keduanya. Dalam efek-efek asap atau overlaping digambar berurutan tiap frame. Sedangkan penganimasian karakter menggunakan prinsip pose to pose untuk menjaga solid drawing.

Metode Penganimasian dan Pewarnaan

Tahapan membuat animasi menggunakan referensi tari dimulai dari merekam gerakan tarian seperti ditunjukkan oleh Gambar 5.11. Kemudian menggambar *key pose* setiap gerakan dengan referensi pose dari video tari.

Perbedaan *rotoscope* dengan menggambar menggunakan referensi yaitu, *rotoscope* menggambar persis bentuk dari gerakan video. Sedangkan menggambar dengan referensi gerakan yang digambar tidak sama, melainkan dari imajinasi kita sendiri dengan bantuan visual dari referensi. Sehingga gambar yang dihasilkan bisa jadi berbeda sudut kameranya.

Tahap selanjutnya *clean up* gambar key yang masih sketsa menjadi bentuk yang solid ditunjukkan oleh Gambar 5.13. Setelah itu masuk pada proses pewarnaan di mana aplikasi yang digunakan adalah Adobe Photoshop. Dengan *custom brush* tekstur pensil dapat dengan mudah dibuat, dan digambar per-*frame*, dan untuk menampilkan kesan lembut digunakan *mixer brush* sehingga terlihat lebih dinamis dan memiliki *flow* gerakan yang enak dilihat ditunjukkan oleh

Compositing dan Editing

Di tahap ini semua *shot*, efek suara, dan musik digabungkan dengan runtut menjadi sebuah film yang utuh. Tahap *compositing* dan *editing* dilakukan bersamaan karena animasi “Hati” ini tidak menggunakan *background*, hanya animasi karakter saja. Sehingga *compositing* bisa dilakukan bersamaan dengan *editing*. Efek visual yang diberikan pada animasi hati ini hanya *glow*, *motion blurr*, dan *noise*.

PENUTUP

Kesimpulan

Selama proses pengerjaannya hingga pada film ini selesai, berbagai persiapan telah dilakukan. Dari proses praproduksi, meliputi penciptaan naskah cerita, *storyboard*, *animatic*, hingga koreografi tari. Kemudian proses produksi yaitu pematangan koreografi, kemudian masuk ke tahap animate dengan referensi koreografi tari yang telah direkam, setelah itu *coloring di Photoshop*, pembuatan musik dan *sound effect* hingga masuk ke tahap pasca produksi yang menjadikannya satu film utuh setelah melewati proses *compositing* dan *editing*. Tak lupa juga dalam proses penganimasian menggunakan 12 prinsip animasi demi terwujudnya sebuah film animasi yang menarik, dinamis, dan terlihat hidup, sehingga bukan hanya cerita yang bisa tersampaikan dengan baik juga visual yang menarik.

Hasil akhir karya animasi yang berjudul “Hati” sudah cukup mendekati karya referensi yang menjadi tinjauan. Hanya saja kekurangan akan film ini juga masih banyak, mulai dari gerakan detail visual dan lainnya. Karena membutuhkan waktu yang lebih lama untuk membuatnya lebih sempurna lagi.

Dalam kesempatan ini, mengerjakan animasi hanya seorang diri cukup dirasa berat. Proses pengerjaan butuh waktu berbulan-bulan. Perlu kedisiplinan dan kerja keras setiap harinya ketika menjalani proses produksi. Berbagai pengalaman telah didapat dari awal hingga karya selesai, hingga menyiapkan karya dalam bentuk merchandise. Semua itu demi terciptanya suatu karya yang maksimal di penghujung semester ini.

Saran

Demikianlah rangkaian pembuatan animasi 2d “Hati” ini dibuat. Setelah melalui proses yang begitu panjang ini, tentunya perlu memberikan saran apabila ada yang ingin membuat karya animasi sejenis, guna mengurangi kesalahan yang terjadi. Saran ini diberikan menurut pengalaman yang didapat penulis selama mengerjakan karya animasi ini, ditujukan untuk beberapa pihak:

1. Mengeksplorasi ide cerita secara lebih luas agar premis, dan inti cerita dapat lebih beragam, menarik, dan menghibur. Selain itu juga gunakan cerita yang sederhana dan mudah dipahami.
2. Melakukan riset dan percobaan, supaya karya yang diciptakan menjadi lebih maksimal lagi hasilnya. Buatlah karya berdasarkan hal-hal yang benar-benar kita bisa dan ahli atau terbiasa.
3. Dalam pengerjaan film perlu menentukan *deadline* yang ketat serta membuat timeline kerja yang runut, dan terorganisir agar karya selesai tepat waktu. Walau demikian tetap usahakan istirahat yang cukup, dan *refreshing* keluar kost, terkadang inspirasi datang dari luar rutinitas.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

Ann , Jean Wright.2005. *Animation Writing and Development*. Taylor & Francis. *international*

Hadi, Sumandiyo. 2014. *Koreografi Bentuk-Teknik-Isi*. Indonesia. Cipta Media

Santrock, JW. 2003. *Adolescence (6 ed) : Perkembangan Remaja*. Alih Bahasa Shinto B Adelar & Sherly Saragih. Jakarta : Erlangga.

Thomas, Frank dan Ollie Johnston. 1981. *The Illution of Life*. New York. Disney edition

Williams, Ricard. 2001. *Animator's Survival Kit*. USA. Faber and Faber

Laman

Keane, Glen. 2017. "Dear Basketball".
<http://believeentertainmentgroup.com/portfolio-item/dear-basketball/>
(diakses 1 maret 2018)

Woodward, Ryan. 2008 "The Turtle and The Shark".
<http://ryanwoodwardart.com/my-works/the-turtle-and-the-shark/> (diakses 1 maret 2018)

Woodward, Ryan. 2010 "Thought of You". <http://ryanwoodwardart.com/my-works/thought-of-you/> (diakses 1 maret 2018)