JURNAL TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D "SEPOTONG ROTI"

Khairunnisa
NIM 1400083033

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

2018

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“SEPOTONG ROTI”

Oleh:

Khairunnisa
1400083033

ABSTRAK

Kita sering sekali melihat hewan-hewan yang terlantar di jalanan banyak yang sakit hanya karena kelaparan. Banyak hewan yang disakiti banyak juga yang disiksa untuk diambil bulunya, giginya, kuitnya, dan lai-lain untuk kepentingan manusia. Film animasi “Sepotong Roti” bertema hewan menggunakan teknik dua dimensi *frame by frame* dengan pewarnaan yang lembut, menceritakan kisah seekor kucing yang mencuri untuk memberi makan anak-anaknya.

Kata Kunci : Animasi Dua Dimensi, Hewan, Sepotong Roti.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial yang setiap hari berinteraksi dengan sesama manusia maupun dengan hewan, seperti saat bermain dengan hewan peliharaan hingga pergi liburan ke kebun binatang. Hewan juga memiliki perasaan nyaman dan bahagia setelah diperlakukan dengan baik oleh manusia.

Hewan merupakan makhluk yang juga membutuh perlindungan dan kasih sayang. Banyak manusia yang memperlakukan hewan dengan tidak selayaknya seperti membunuh untuk diambil bulunya, kulitnya, giginya, dsb untuk keperluan aksesoris dan *fashion* membuat banyak hewan yang punah. Seperti berita yang diambil dari Liputan6 (20 okt 2015); "foto penyiksaan terhadap hewan primata yang diikat dan diajak *selfie*. Lalu ada bagi, pembantaian kucing hutan yang diduga dilakukan mahasiswi di salah satu perguruan tinggi di Jember".

Selain hewan-hewan yang diburu, ada juga hewan2 kecil yang jarang diperhatikan ternyata membutuhkan perhatian seperti anjing dan kucing liar. Ada banyak kasus yang menelantarkan hewan peliharaannya salah satunya karena sudah bosan, sehingga banyak sekali hewan terlantar yang sakit, kelaparan, bahkan mati di pinggir jalan. Hal yang seperti ini juga mempengaruhi kebersihan lingkungan di sekitar kita, bisa membawa penyakit untuk keluarga dan tetangga. Dari hal seperti inilah muncul ide untuk membuat animasi pendek mengenai hewan yang ada di lingkungan sekitar seperti kucing. Ide cerita dalam animasi pendek ini pun dikembangkan lagi sehingga memiliki konflik dan pesan.

Film adalah media hiburan yang dapat menyampaikan sebuah pesan berupa visual dan suara. Adapun macam-macam film yaitu film pendek, film serial, *movie*, dokumenter dan fiilm animasi. Untuk membuat

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

film animasi, ada beberapa teknik yang dapat dipilih dan dikembangkan oleh animator dan pelaku kreatif seprti teknik *cut out* 2D atau *puppet* animasi, 2D, 3D, dan *stop motion.*

Ide pembuatan animasi pendek ini dibuat dengan menggunakan teknik dua dimensi yang dibuat secara *frame by frame* berjudul Sepotong Roti, menceritakan seekor induk kucing yang mencuri makanan seorang anak kecil untuk memberi makan anak-anaknya.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan yang sudah diuraikan diatas dapat ditarik beberapa rumusan masalah:

1. Bagaimana membuat film animasi dua dimensi yang mengangkat tema hubungan antara manusia dan hewan?
2. Bagaimana menyampaikan pesan yang terkandung dalam cerita "Sepotong Roti" agar tersamaikan dengan baik ke dalam bentuk animasi?

3. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya animasi Sepotong Roti sebagai berikut:

1. Dapat menyampaikan pesan yang terkandung dalam cerita ke dalam bentuk animasi
2. Dapat menumbuhkan rasa empati terhadap hewan pada anak melalui Animsi pendek ini
3. Dapat membawa emosi penonton melalui film animasi.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

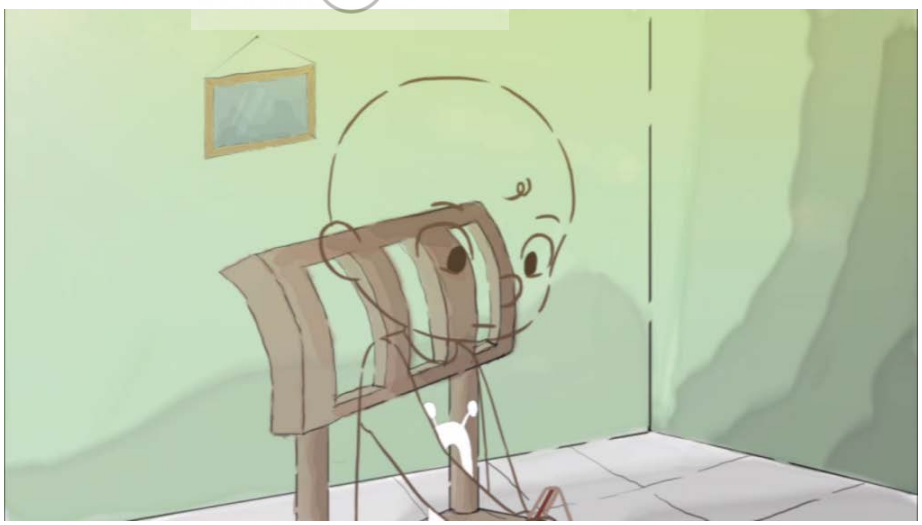
B. Pembahasan

1. Pembahasan Isi Film

Suatu cerita memiliki alur yang berbeda – beda dan emosi yang berbeda – beda juga, namun ada 3 fase dasar alur dalam suatu cerita yaitu preposisi, konflik, dan penyelesaian. Preposisi merupakan perkenalan karakter atau awal cerita yang biasanya menceritakan suatu tokoh dengan sifat dan harapannya. Konflik adalah fase paling seru dalam sebuah cerita, di fase inilah emosi penonton akan diombang – ambing sampai pada klimaks konflik. Penyelesaian berada pada akhir cerita, disinilah emosi penonton akan diredakan dan mengakhiri suatu cerita yang diinginkan oleh seorang penulis.

1. Preposisi

Fase ini merupakan fase perkenalan tokoh – tokoh dalam film. Bagian preposisi dalam film Sepotong Roti ada pada awal film, saat tama menikmati sarapannya dengan tenang lalu datang seekor kucing liar. *Scene* ini menunjukkan perkenalan kedua tokoh yang akan memulai sebuah konflik dalam cerita.



Gambar 5.1 Tama makan roti

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 5.2 Induk Kucing menyelinap masuk ke rumah

2. Konflik

Suatu cerita tidak akan hidup jika tidak ada konflik dalam cerita, setiap cerita harus memiliki konflik.

Gambar 5.3 induk kucing mencuri roti

Tama dihadapkan dengan kucing liar yang nakal, mencuri sarapannya dan pergi jauh. Tama merasa kesal dan jengkel, tanpa berfikir panjang Tama mengejar kucing itu kemanapun kucing itu pergi.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

3. Penyelesaian

Setelah konflik mencapai klimaksnya, emosi penonton akan diredakan dalam fase ini.

Gambar 5.4 Tama terkejut

Tama terkejut saat meliat sesuatu yang membuat rasa marah dan jengkelnya menghilang, inilah yang disebut menyelsaian. Tama melihat kucing yang mencuri makanannya tadi adalah seekor induk kucing pencuri sarapannya untuk memberikan makanan pada anaknya. Dalam fase ini tama merasa haru dan terenyuh lalu merelakan makanan kesukaannya.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

2. Penerapan Prinsip Animasi

1. Squash and Stretch

Prinsip ini menjelaskal bahwa dalam proses pembuatan animasi ada proses melentur dari mengerut (*Squash*) hingga meregang (*Stretch*). Benda mati atau hidup apapun akan mengalami pelenturan atau menjadi fleksibel setelah dianimasikan.

Gambar 5.5 *Stretch* film animasi pendek Sepotong Roti

Gambar 5.6 *Squash* film animasi pendek Sepotong Roti

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Seekor kucing saat berlari ada proses saat dimana dia *Squash* dan proses *Stretch.* Pada gambar 5.9 menampilkan karakter kucing yang sedang berlari saat tubuhnya mengalami *Stretch* (peregangan) dan gambar 5.10 menampilkan karakter kucing ysng mengalami *Squash* (mengerut).

2. *Anticipation*

Prinsip ini menjelaskan bahwa setiap gerakan yang akan dilakukan pasti mengalami antisipasi atau ancang-ancang, seperti berlari pastinya ada ancang-ancang terlebih dahulu sebelum berlari.

Gambar 5.7 *Anticipation* film animasi pendek Sepotong Roti

Pada gamabar di atas merupakan gambar kucing yang sedang berancang – ancang untuk melompat, ancang – ancang ini yang disebut *anticipation.*

3. *Staging*

Stagging dalam prinsip ini diartikan sebagai suatu gerakan utuh. Menunjukkan detail apa yang dilakukan oleh objek karakternya

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

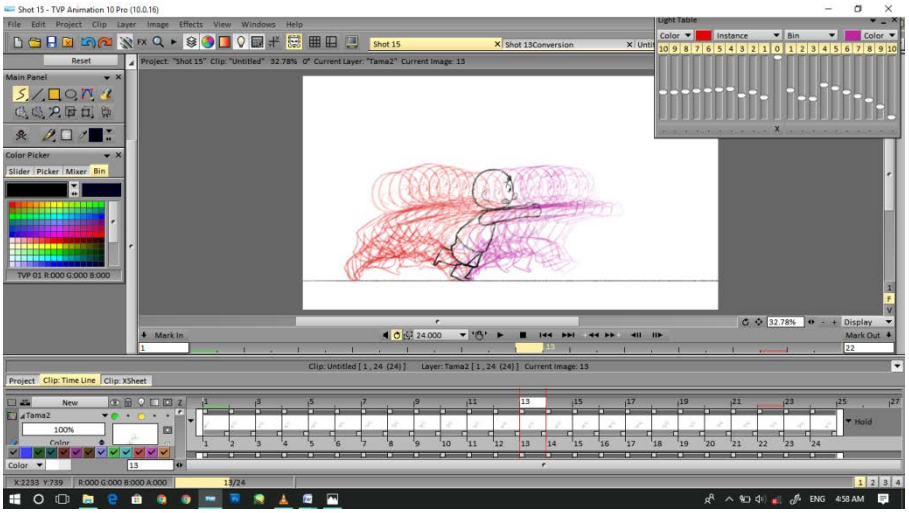
adalah sebagai gambaran gerakan utuh dan mendetail apa yang sedang dikerjakannya.

Gambar 5.8 *Staging* film animasi pendek Sepotong Roti

4. Straight Ahead Action and Pose to Pose

Straight Ahead Action (Membuat aksi melaju dengan Pasti) adalah cara menggambarkan sebuah gerakan secara terus - menerus tanpa terputus sehingga menciptakan gerakan yang kontinu. Sedang *Pose to Pose* atau gerakan dari pose pertama ke pose selanjutnya adalah, memilih dan menggambar pose yang terpenting dahulu yang akan dikerjakan (*Key Animation*) lalu dibuat gambar pose pengisi (*Inbetween*).

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta



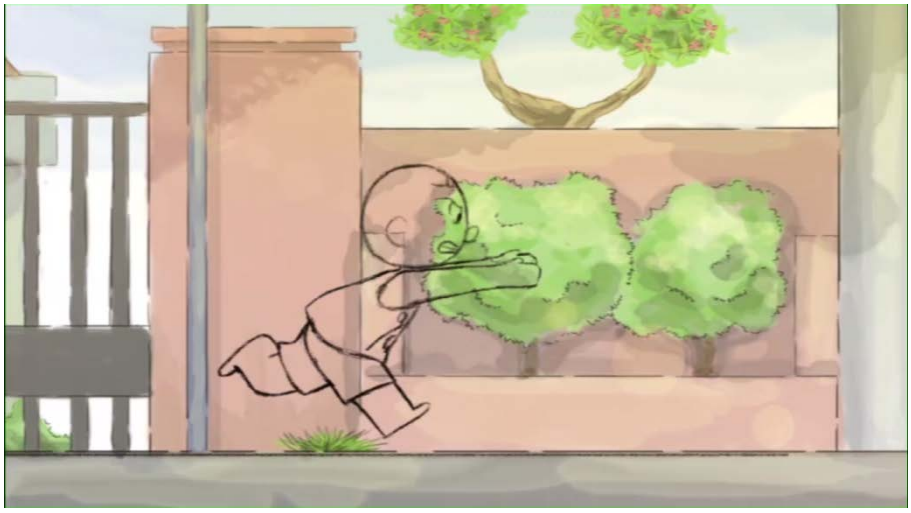
Gambar 5.9 Penerapan prinsip animasi *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

Gerakan berlari pada gambar menunjukkan penerapan prinsip animasi *straight ahead* yaitu melaju secara pasti dan terus menerus sehingga mencipatan gerakan yang kontinu. Penerapan prinsip animasi *pose to pose* bisa dilihat dari garis merah sampai garis ungu pada gambar yang menunjukan *frame* yang digambar secara *pose to pose*.

5. *Follow Trough and Overlapping*

Follow through adalah tentang bagian tubuh maupun aksesoris tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. Misalnya, syal yang tetap bergerak sesaat, setelah karakter berhenti berlari. *Overlapping action* dapat dianggap sebagai gerakan yang saling - silang tetapi bukan termasuk efek gerakan. Maksudnya adalah serangkaian gerakan yang saling mendahului (*overlapping*). Pergerakan tangan serta kaki saat sedang berjalan atau berlari termasuk didalamnya.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta



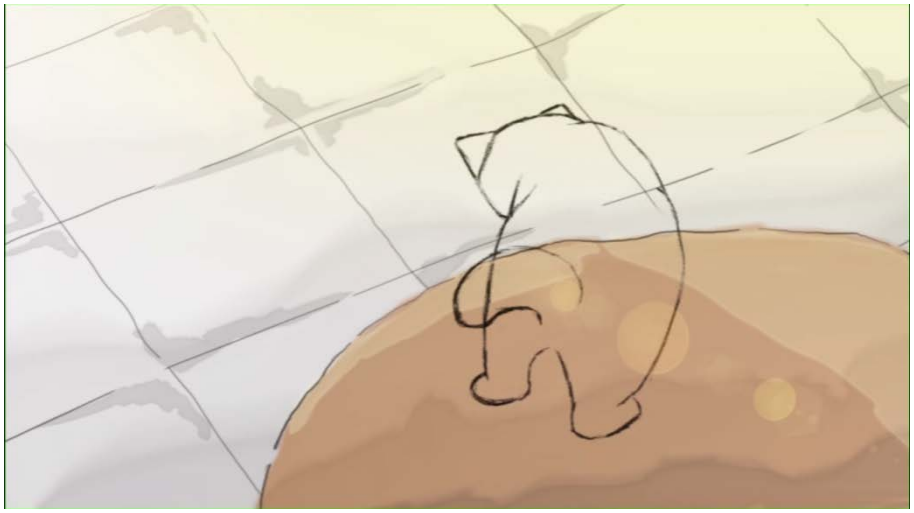
Gambar 5.10 Penerapan prinsip animasi *Follow Trough and Overlapping*

Baju, celana dan rambut karakter yang bergerak mengukuti gerakan karakter merupakan penerapan prinsip animasi *follow Trough* dan gerakan kaki karakter pada gambar diatas merupakan penerapan prinsip animsi *Overlapping*.

6. Slow in Slow Out

Prinsip ini berfungsi sebagai akselerasi pada sebuah gerakan. Benda yang berhenti akan cenderung tetap berhenti (diam), namun benda yang bergerak akan cenderung tetap mengalami sebuah pergerakan apabila ada percepatan maupun perlambatan.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta



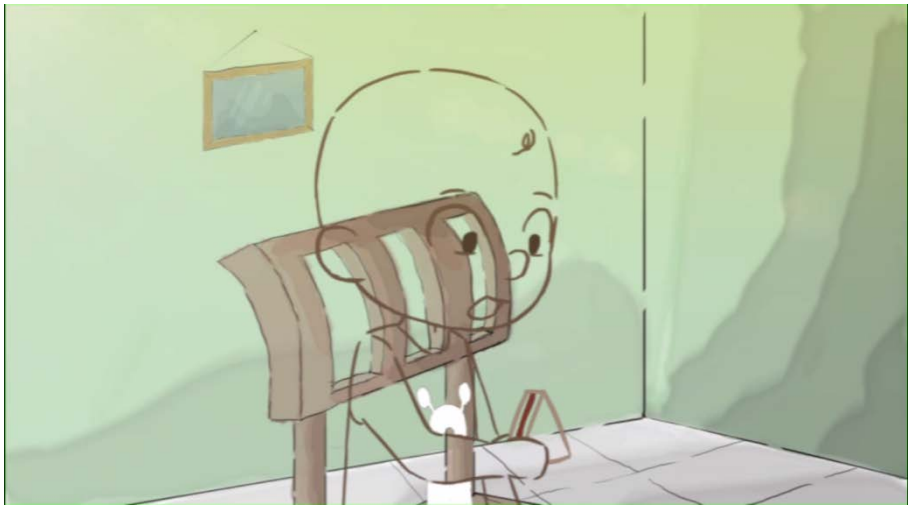
Gambar 5.11 Penerapan prinsip animasi *Slow in Slow Out*

Pada gambar kucing diatas merupakan gambar gerakan yang lambat sebelum melompat, saat kucing melompat merupakan gerakan yang lebih cepat.

7. Arcs

Arcs atau gerakan melingkar keatas atau kebawah, kesamping atau serong, semua diasumsikan ada pada porosnya. Pada prinsipnya gerak badan selalu berpusat pada engselnya. Ketita prinsip ini dipahami akan lebih mudah untuk membuat gerakannya.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta



Gambar 5.12 Penerapan prinsip animasi *Arcs*

Penerapan prinsip ini ada pada tangan tama pada gambar diatas yang sedang menyaunkan tangannya ke arah mulutnya membentuk suatu lingkaran atau *arcs* yang berpusan di bahunya.

8. Secondary Action

Prinsipnya ketika tercipta gerakan yang mendukung gerakan utama, itu disebut sebagai *Secondary Action.* Sifat ini penting untuk menciptakan suatu karakter menjadi lebih menarik dengan gerakan - gerakan yang alamiah tanpa hanya bergerak karena aksi dan reaksi.

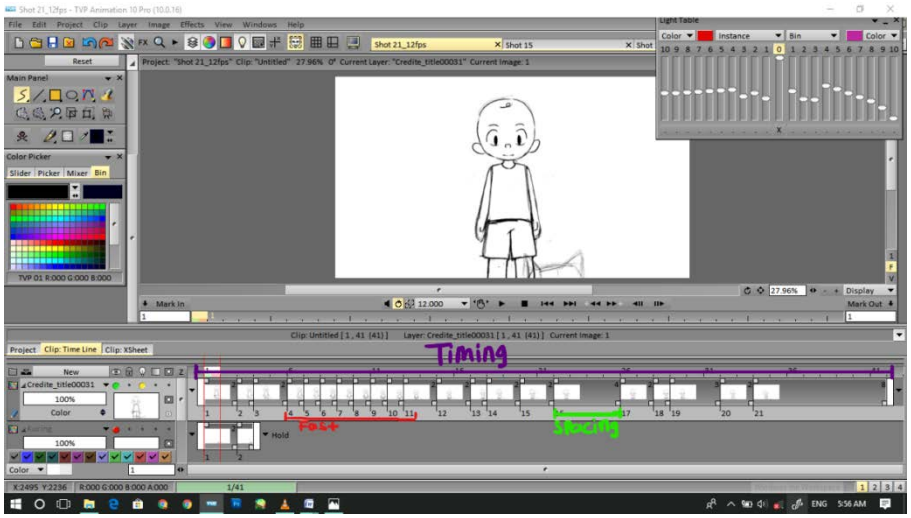
UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 5.13 Penerapan prinsip animasi *Secondary action*

Penerapan prinsip ini gerakan ekor kucing pada gambar 5.16 yang bergerak secara alamiyah tanpa aksi dan reaksi dari karakter.

9. *Timing and Spacing*

Timing adalah tentang menentukan waktu kapan sebuah gerakan harus dilakukan, sedangkan *spacing* adalah tentang menentukan percepatan dan perlambatan dari bermacam-macam jenis gerak.



Gambar 5.14 Penerapan prinsip animasi *Timing and Spacing*

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

10.Exaggeration

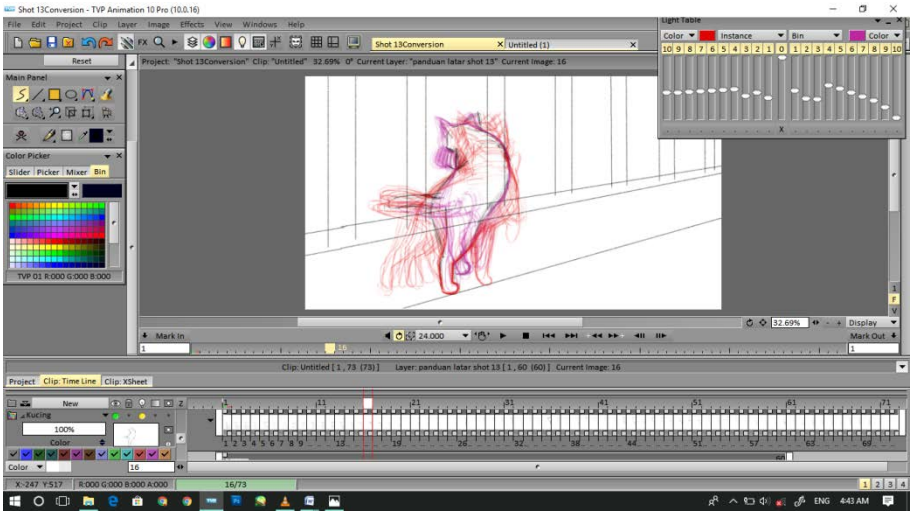
Teknik yang merupakan upaya untuk mendramatisir animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbolis. Dibuat untuk menampilkan ekstrimitas ekspresi tertentu, dan lazimnya dibuat secara komedik. Misalnya saat karakter mencicipi suatu masakan yang tidak enak lalu otaknya sakan-akan tersambar petir dan keluar arwah dari tubuhnya.

Gambar 5.15 Penerapan prinsip animasi *Exaggeration*

11.Solid Drawing

Solid drawing merupakan gambar yang kokoh atau stabil, hal ini akan membentuk pergerakan karakter animasi yang memiliki karakter yang khas.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta



Gambar 5.16 Penerapan prinsip animasi *Solid Drawing*

Pada gambar 5.19 menampilkan gambar gerakan sebelumnya (garis warna merah) dan sesudahnya (garis warna ungu) yang kokoh dan stabil dari awal hingga akhir.

12. Appeal

Appeal berkaitan dengan keseluruhan *look* atau gaya visual dalam animasi. *Style* dari sebuah karya animasi dapat langsung dikenali hanya dengan melihatnya sekilas. Prinsip ini berfungsi memberikan daya tarik sehingga dapat menarik perhatian penonton terhadap animasi yang dibuat.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 5.17 Penerapan prinsip animasi *Appeal*

C. Kesimpulan

Karya tugas akhir berjudul "Sepotong Roti" memiliki tema drama menceritakan tentang Tama bocah berumur 4 tahun yang mendapatkan hal baru yang dapat dipelajarinya dan juga penoton. Animasi pendek Sepotong Roti dibuat dengan teknik digital dua dimensi. Dimaksudkan digital ini adalah membuat animasi dua dimensi langsung di sebuah *software* pembuat animasi, sehingga tidak perlu menggukan kertas dan *scanner*.

Film ini dibuat untuk menyadarkan dan menumbuhkan rasa empati masyarakat terhadap hewan sekitar setalah menonton animasi pendek ini. Karya ini juga didasari teori-teori mengenai anak, bagaimana seorang anak berumur 4 tahun menyikapi sesuatu hal yang baru, terutama hewan liar. Dikutip dari buku Psikologi Perkembangan Anak & Remaja "bahwa pada saat anak memasuki tahun keempat, dia akan mulai banyak bertanya dan dapat berdiri sendiri". Dari hal inilah karakter Tama dalam Sepotong Roti dan ceritanya bisa disempurnakan lagi. Seperti bagaimana sikap Tama setelah melihat makannya dicuri? Apakah dia akan diam saja atau merasa penasaran dan mengejar si kucing? Karena anak yang memasuki tahun

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

keempat akan mulai banyak bertanya, dia akan merasa penasaran dan mengejar si kucing.

Animasi pendek Sepotong Roti ini memilih konsep visual yang ceria. Menggunakan warna – warna yang dominan putih dan *hightligh* yang terang untuk menunjukan bagi hari. Warna – warna cerah ceria mudah ditangkap anak – anak seperti warna merah dan biru, karena hal inilah karakter utama menggunakan baju merah dan celana biru. Warna karakter kucing juga dibuat melalui banyak proses sampai melakukan kuisioner kecil, agar elok dilihat. Warna background yang dibuat tidak terlalu terang atau menonjol agar tidak mengalahkan warna karakter.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Yusuf, H syamsu. 2006. Psikologi Perkembangan Anak & Remaja. Remaja Rosdakarya. Bandung.

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

Prakosa, Gatot. Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia. Jakarta: Nalar. 2010

Laman

Ini pasal-pasal hukuman kekerasan pada hewan, tapi berlakukah? (20 okt 2015) http://m.liputan6.com/citizen6/read/2344481/ini-pasal-pasal-hukuman-kekerasan-pada-hewan-tapi-berlakukah

Pengertian Film Definisi Fungsi, Jenis, Sejarah Menurut Para Ahli (2015) http://www.landasanteori.com/2015/10/pengertian-film-definisi-menurut-para.html

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta