

**JURNAL TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“KLENIK”**



Muhammad Mikyal Wafi
NIM 1400097033

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

2018

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “KLENIK”

Muhammad Mikyal Wafi

Mahasiswa D3 Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2014

ABSTRAK

Klenik sering dikaitkan segala sesuatu yang berhubungan dengan dunia ghaib, paranormal, dukun, makhluk halus, jimat, jin, siluman dan sejenisnya. Jika kita bicara klenik maka yang dipikirkan adalah hal-hal yang tidak dapat dilihat dengan mata dan dianggap mempunyai hubungan langsung dengan manusia.

Klenik terdiri dari dua dunia, dunia kasar dan dunia halus. Dunia kasar adalah dunia yang dapat dilihat dengan indra penglihatan secara langsung, sedangkan dunia halus adalah dunia yang tidak dapat dilihat secara langsung atau menggunakan indra penglihatan secara langsung.

Ide berawal dari dua warna hitam dan putih. Hitam menunjukkan kegelapan, horor sedangkan putih menunjukkan arti kesucian. Perbedaan warna tersebut lalu berkembang menjadi konsep supranatural dengan dua tokoh yang mewakili warna tersebut. Menceritakan tentang hitam yang mencoba mendapatkan putih namun gagal. Teknik animasi dua dimensi digunakan dalam penciptaan karya animasi “Klenik” dengan alasan untuk menunjukkan kesan supranatural dan mencekam karena nuansa yang akan dibangun menggunakan warna hitam putih.

Kata kunci : Animasi 2D, Klenik, Hitam Putih

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Dukun atau yang sering disebut dengan ‘orang pintar’, adalah profesi yang tidak asing terdengar di telinga masyarakat Indonesia. Orang yang belum pernah berinteraksi dengan dukun umumnya mendengar profesi perdukunan ini dari mulut ke mulut, radio, tabloid, koran, buku, atau melalui televisi. Di Jawa dikenal bermacam-macam tipe dukun, antara lain; dukun *siwer* (pencegah kemalangan), dukun *prewang* (penghubung manusia dengan roh), dukun *beranak* (membantu persalinan) dan dukun *susuk*. (Kompasiana.com 2011)

Di Indonesia, praktik perdukunan memiliki akar kuat dalam sejarah bangsa, bahkan dukun dan politik merupakan gejala sosial yang lazim. Kontenstasi politik untuk merebut kekuasaan pada zaman kerajaan di Indonesia pra modern selalu ditopang kekuatan magis. Semuanya ini memberikan gambaran yang nyata, bahwa perdukunan memang sudah dikenal lama oleh masyarakat kita. Melalui media animasi dua dimensi mencoba untuk memperlihatkan kemampuan magis seorang dukun dalam hal menangkap pocong. Dunia perdukunan menarik untuk diangkat dalam animasi karena sangat lekat dengan budaya Indonesia sehingga animasi yang tercipta memiliki unsur lokal yang menarik. Masyarakat Indonesia juga masih percaya tentang adanya hal-hal mistis yang membuat mudah diterima sebagai tontonan.

Selain itu animasi film pendek dua dimensi “klenik” mengandung unsur *comedy* yang membuat alur ceritanya menarik dan *unpredictable*. Dalam penyajian visualisasinya menggunakan animasi 2d hitam putih untuk menambah unsur mistik dan mencekam yang ada di dalam film animasi. Hitam putih juga memiliki sifat yang berlawanan, namun jika keduanya disatukan akan tercipta keseimbangan seperti *ying* dan *yang*. Ada wanita-pria, malam-siang, air-api, baik-jahat, dan sebagainya. Dalam cerita ini karakter juga mewakili sifat hitam dan putih, dukun mewakili warna hitam dan pocong mewakili warna putih.

2. Rumusan Masalah/Tujuan

a. Rumusan Masalah


Hal apa yang ingin disampaikan melalui film pendek animasi ini
Apa alasan penyajian visualisasi dengan menggunakan warna hitam putih.

b. Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan film animasi 2d “klenik” Untuk menyampaikan kepada masyarakat bahwa dunia klenik itu ada di Indonesia dan telah menjadi bagian dari budaya dan juga untuk membuat film animasi pendek “klenik” terkesan mistis dan lebih mencekam

B. Teori dan Metode

1. Teori



Menurut Jean Ann Wright dalam Animation Writing and Development, animasi dua dimensi juga sering disamakan dengan animasi tradisional, karena proses pembuatan animasi dua dimensi memang awalnya diawali dengan menggambar *frame by frame* menggunakan pensil. Namun, seiring perkembangan teknologi, animasi 2D juga bisa dikerjakan digital.

Klenik adalah duatu aktivitas perdukunan.. Di dalam dunia klenik terdapat mantra-mantra yang digunakan untuk memanggil makhluk halus menurut Ki Agung Pranoto dalam bukunya Mitos Mitologi Supranatural Mantra itu Bekerja. hitam atau putih sama saja. Memiliki perwatakan dan tugas tertentu di dunia. Tidak pernah mengingkari, selama tinggal di Jawa yang mengakui. Ia bersumber dari sebetuk zat yang tak pernah dapat dimengerti dan mustahil untuk dapat dijelajahi. Diwariskan turun temurun, awalnya secara lisan kemudian dituliskan dari sebuah zaman, ketika manusia masih menghormati dan bersekutu dengan alam sekitarnya.

Proses penganimasian, dimulai dengan pembuatan *keyframe* dan *inbetween*. *Keyframe* dalam animasi merupakan gambaran gerakan animasi utama yang digambarkan per-*frame*. *Keyframe* merupakan titik penting yang menjadi penanda gerakan dari awal hingga akhir animasi. Sedangkan *inbetween* merupakan gerakan animasi transisi yang digambarkan diantara titik *keyframe* dan merupakan pelengkap gerakan sehingga animasi terlihat sempurna (Virika, 2015:70)

Dalam pembuatan Animasi dua dimensi “Klenik” di dalamnya menerapkan 12 Prinsip Animasi yang diperkenalkan oleh Animator *Disney*, *Ollie Jhonston* dan *Frank Thomas* dalam buku *The illusion of Life : Disney Animation*.

2. Perancangan

1) Tema

Mengutip kisah tentang seorang calon dukun yang berada di sebuah pemakaman di malam hari. Calon dukun tersebut berada di pemakaman karena ingin menangkap pocong yang kemudian dimasukan kedalam jimatnya. Namun karena dukun tersebut tidak fokus, maka yang ditangkap adalah bungkus buah nangka, Karena cerita tersebut berisi tentang seorang dukun dan pocong maka diangkatlah tema “supranatural komedi”. cerita tentang calon dukun dan pocong dipilih karena Indonesia merupakan negara dengan budaya spiritual yang beraneka ragam sehingga film animasi dua dimensi “klenik” memiliki identitas sebagai animasi lokal Indonesia.

Karya animasinya sendiri, menggunakan teknik animasi dua dimensi digital dengan konsep warna hitam putih agar terlihat mencekam dan mistis. Warna hitam putih dipilih karena hitam dan putih merupakan dua warna yang memiliki presepsi bersebrangan. Hitam memiliki presepsi gelap, menakutkan dan kematian sedangkan warna putih memiliki presepsi murni, lugu, spiritual, pemaaf, bersih, terang. Warna-warna tersebut kemudian

dikombinasikan dan membentuk kesan sederhana namun mencekam

2) Sinopsis

Malam itu di sebuah pemakaman, terlihat seorang calon dukun sedang bertapa. Si calon dukun tersebut sedang melakukan ritual penangkapan pocong untuk dimasukan ke dalam jimat. Setelah membaca mantra tiba-tiba muncullah sesosok pocong. Si calon dukun dengan sigap melakukan gerakakan untuk menangkap pocong. Pocong yang mengetahui hal itu segera melarikan diri lalu menghilang. si calon dukun kebingungan mencari pocong tersebut. Tiba-tiba si calon dukun melihat bayangan putih diatas pohon. Dia pun melompat untuk mendapatkan bayangan putih tersebut. Ternyata bayangan tersebut buah nangka yg sedang ditutupi kain karung berwarna putih. Dan dukun itu pun terjatuh tertimpa buah nangka.

3) Visualisasi

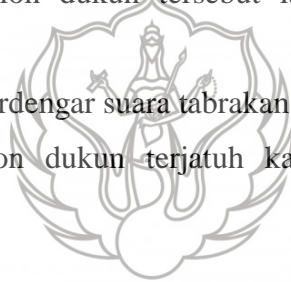
Calon dukun digambarkan dalam wujud laki-laki yang memiliki rambut belah tengah. Pakaiannya metal menggambarkan bahwa dia menyukai hal-hal berbau metal namun tetap memiliki kemampuan supranatural. Makhluk halus adalah pocong. Diikat badannya oleh kain kafan, pakaiannya terang menunjukkan bahwa dia makhluk dari dunia lain penggambaran mereka dalam wujud dua dimensi dengan nuansa hitam putih. hitam berarti keburukan dan putih berarti kebaikan. Warna tersebut sangat lekat dengan dunia klenik.

4) *Storyline*

Urutan cerita penciptaan animasi dua dimensi “klenik” adalah sebagai berikut :

- a. Muncul logo kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta kemudian logo Program Studi D3 Animasi, Judul Tugas Akhir dan nama pembuat.

- b. Melihatkan susasna yang mencekam.
- c. Memperlihatkan seorang calon dukun yang sedang membaca mantra sambil menancapkan tongkat besi kedalam tanah.
- d. Munculnya sesosok pocong.
- e. Dukun mengeluarkan jimat dan membaca mantra. Makhluk halus tertarik namun si pocong meronta dan bisa lepas karena asap dupanya habis.
- f. Pocong terbang dan menghilang diantara semak-semak.
- g. Adegan dimana calon dukun mengejar pocong.
- h. Calon dukun berhenti dan melihat di atas pohon ada bayangan putih.
- i. Calon dukun tersebut lalu melompat untuk menangkap pocong.
- j. Terdengar suara tabrakan.
- k. Calon dukun terjatuh karena bertabrakan dengan buah nangka



5) *Treatment*

Rancangan *treatment*, selengkapnya dapat diikuti dalam tabel di bawah ini :

	SCENE	SHOT	VISUAL	DURASI	AUDIO
	<i>Scene 01</i>	-	<i>Opening</i>	10 detik	
	<i>Scene 02</i> Ext pemaka man Malam - FS	<i>Shot</i> 01	Melihatkan susasna yang mencekam	8 detik	
		<i>Shot</i> 02	Memperlihatkan seorang dukun yang sedang membaca mantra	10 detik	

		<i>Shot</i> 03	Munculnya sesosok makhluk halus.	7 detik	
		<i>Shot</i> 04	Dukun mengeluarkan jimat dan membaca mantra. Makhluk halus tetarik perlahan.	10 detik	
	<i>Scene</i> 03 Ext pemaka man Malam - FS	<i>Shot</i> 01	Adegan dimana pocong meronta dan berhasil melepaskan diri	7 detik	
	<i>Scene</i> 04 Ext pemaka man Malam - FS	<i>Shot</i> 01	Adegan dimana pocong menghilang diantara semak- semak dan dukun mengejanya	10detik	
	<i>Scene</i> 05 Ext pemaka man Malam - MS	<i>Shot</i> 01	Adegan dimana dukun berhenti berlari dan melihat sesuatu	7 detik	
<i>Shot</i> 01		Adegan dimana dukun melihat bayangan putih diatas pohon	7 detik		
<i>Shot</i> 01		Adegan dukun menangkap bayangan putih	5 detik		
<i>Shot</i> 01		Adegan dimana dukun menabrak bukungkusan nangka lalu terjatuh	10 detik		

Keterangan singkatan :

CU = *Close Up*

MS = *Medium Shot*





9) *Sound Effect*

Sound effect yang digunakan beberapa menggunakan efek yang dapat di *download* dengan menggunakan via internet melalui web www.youtube.com. Suara yang digunakan bertujuan untuk memperkuat suasana yang ingin dibangun sehingga film animasi dua dimensi “klenik” menjadi hidup.

10) Pengisi Suara

Pengisian suara adalah satu hal yang penting dan tidak boleh diabaikan dalam animasi berdialog. Dalam animasi dua dimensi “klenik” hanya karakter dukun yang menggunakan dialog saat membaca mantra. Mantra yang diucapkan ini menggunakan bahasa yang aneh sebagai pelengkap untuk membantu memperjelas gerakan atau gestur tubuh. Selain mantra sumber suara film ini dihasilkan oleh objek-objek juga musik latar.

11) *Storyboard*

Berikut ini adalah contoh *storyboard* dari *bumper opening* film hingga *credit title* yang telah dilakukan perubahan. Di dalam *storyboard* disertakan pula beberapa keterangan mengenai *shot* tersebut, untuk memperjelas adegan yang dilakukan. Sehingga, tidak terjadi miskomunikasi saat pembuatan silomatic



3. Pembahasan

Penciptaan animasi dua dimensi “klenik” telah selesai diciptakan, kemudian dibahas untuk memperoleh kesesuaian karya, lengkap dengan konsep cerita dan desain produksinya. “klenik” adalah animasi berdurasi 1menit 40 detik dengan jumlah *frame* : *12 frame persecond* dan sudah termasuk *bumper opening* serta *credit title*. Proses penciptaan karya “klenik” melalui pendekatan animasi digital dapat mewakili animasi dengan menggunakan teknik *frame by frame* yang semua gerakannya digambar manual menggunakan software Adobe photoshop lalu kemudian di *composing* menggunakan *Adobe Affter Effect*..

Adapun alasan mengapa memilih menggunakan *software Adobe Photoshop* dibandingkan dengan *software* khusus animasi seperti *software Tonboom animation*, yaitu karena kurangnya keahlian menggunakan software Tonboom. Dengan menggunakan *software Adobe Photoshop* membuat belajar menggerakkan gambar secara manual .

Pesan yang ingin disampaikan kepada penonton dalam penciptaan animasi dua dimensi “klenik” adalah selalu berusaha dengan keras ketika ingin mendapatkan sesuatu meskipun nantinya itu gagal namun pada setidaknya kita pernah berusaha sekuat tenaga untuk mencapai keinginan itu. Tidak akan berubah nasib suatu kaum kalau kaum itu sendiri yang tidak mau merubahnya adalah sebuah petikan kalimat yang cocok untuk menggambarkan tentang animasi dua dimensi “klenik” ini.

a. Penerapan Prinsip Animasi

Penciptaan animasi dua dimensi “klenik” juga memasukan beberapa unsur-unsur dari prinsip animasi di jelaskan sebagai berikut :

1. *Solid Drawing*

Prinsip *solid drawing* ditunjukan pada shot 1 dilanjutkan shot 2 ketika berada dipemakaman karakter dukun tetap dan tidak berubah bentuknya.

2. *Squash and Stretch*

Prinsip *Squash and Stretch* pada animasi “*klenik*” di tunjukkan pada *Shot 4*, ketika pocong ditarik untuk masuk kedalam keris. Tubuhnya mengalami *Squash and Stretch*.

3. *Anticipations*

Antisipasi pada *shot 11* ditunjukkan pada saat dukun meloncat untuk menangkap pocong. Saat akan meloncat dukun tersebut mengambil ancang-ancang.

4. *Arcs*

Prinsip *Arcs* ditunjukkan pada *shot 7* gerakan pocong yang bergelombang dan melikuk-liuk saat kabur dari dukun yang menangkapnya.

5. *Timing*

Prinsip *timing* ditunjukkan pada *shot 16* ketika dukun tersebut melompat lalu menabrak buah nangka yang dibungkus karung putih. Didalamnya terdapat adegan dimana dukun tersebut sedang berada di udara untuk menangkap benda tersebut walaupun setelah itu ditandai dengan adegan tertabrak yang diwakili gambar beertulis gubrak lalu setelah itu memperlihatkan kondisi dukun yang tergeletak pingsan.

6. *Staging*

Prinsip *staging* ditunjukkan pada *shot 4* ketika dukun melakukan adegan mengambil tongkat dan menaburi menyan. Didalam adegan tersebut bisa diperlihatkan bahwa dukun sedang berada dikuburan dan melakukan kegiatan mistis

7. *Secondary Action*

Prinsip *secondary action* ditunjukkan pada *shot 12* saat dukun terbang rambut dukun tersebut berayun ayun tertiuip angin

8. *Straight ahead and pose to pose*

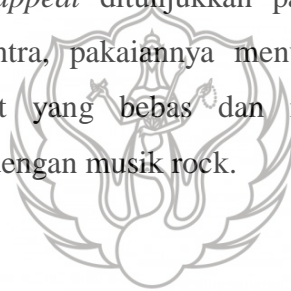
Prinsip *Straight Ahead* atau menggambar secara berurutan dari frame awal sampai akhir ditunjukkan pada *shot* 6, dukun mengambil tongkat lalu menancaokannya. Prinsip *Pose to Pose* ditunjukkan pada animasi ini dengan setiap gerakannya menggunakan keyframe dan membuat inbetween untuk memperhalus

9. *Exaggerations*

Prinsip *Exaggerations* atau melebih-lebihkan ini ditunjukkan pada *shot* 18 saat pocong akan tertangkap. Pocong tersebut melakukan gerakan yang meronta-ronta ingin melepaskan diri dari perangkap si dukun.

10. *Appeal*

Prinsip *appeal* ditunjukkan pada *shot* 4 saat dukun sedang membaca mantra, pakaiannya menunjukkan bahwa dukun tersebut memiliki sifat yang bebas dan menyukai segala sesuatu yang berhubungan dengan musik rock.



C. Kesimpulan

Penciptaan film animasi dua dimensi “klenik” telah selesai dilaksanakan. Proses penciptaan animasi ini sudah dilewati hingga menjadi sebuah karya yang matang dan sesuai dengan konsep penciptaan. Film animasi dua dimensi “klenik” sempat mengalami perubahan desain karakter karena untuk menambah kesan menarik dari sebuah cerita. Dibuat dengan acuan data yang akurat terutama untuk penciptaan dengan teknik *frame by frame* dengan pendekatan melalui animasi digital. Walaupun saat prosesnya mengalami kesulitan seperti *animating* yang manual menggunakan *software Adobe Photosop cs3* karena minimnya pengetahuan tentang penggunaan *software Toonboom Animation*. Namun kesulitan itu dapat di selesaikan secara tepat pada waktunya. Penerapan beberapa prinsip animasi juga di masukkan agar dapat membuat film animasi dua dimensi “klenik” menjadi lebih baik dan menarik untuk ditonton.



D. Daftar Pustaka

Aditya, Wahyu. 2013. *Sila ke-6 : Kreatif Sampai Mati*. Jakarta : Bentang

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

Jackson, Wendy. 1998. *The computer cut out method of 'South Park'*:
Animation World Magazine, Issue 3.1.

Pranoto, Agung. 2007. *Mitos Mitologi Paranormal*. Jakarta : linier book

William, Richard. 2009. *The Animator's Survival Kit*. London: Faber & Faber.

Agus, ukik. 2014. Beda antara dukun dan paranormal.
https://www.kompasiana.com/aremangadas/beda-antara-dukun-dan-paranormal_552aa579f17e61d72ad623c4 (01/01/2017 22.30 wib)

Artiyono, sabar. 2015. Apakah hitam putih itu warna.
<https://www.brilio.net/life/apakah-hitam-dan-putih-itu-warna-berikut-penjelasan-nya-150329t.html>(01/01/2017 22.30 wib)

Mangkoko. 2015. Psikologi wana. https://mangkoko.com/ruang_baca/psikologi-warna-hitam-bukanlah-warna(01/01/2017 22.30 wib)