

JURNAL TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “KRIK-KRIK”
DENGAN TEKNIK DIGITAL *FRAME BY FRAME***



PENCIPTAAN PERANCANGAN

oleh

Aditya Arya Nugraha

NIM 1400095033

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

2018

PENCIPTAAN ANIMASI 2D “KRIK-KRIK” DENGAN TEKNIK DIGITAL *FRAME BY FRAME*

Aditya Arya Nugraha

Mahasiswa Animasi ISI Yogyakarta 2014

ABSTRAK

Serangga adalah hewan yang beruas dengan mempunyai tingkat adaptasi yang sangat tinggi Serangga merupakan hewan berdarah dingin. Ketika suhu lingkungan menurun, suhu tubuh serangga pun akan ikut menurun.

Teknik Animasi 2D digunakan dalam penciptaan karya Animasi “Krik-Krik” yang bertemakan dunia serangga, khususnya jangkrik dengan alasan ingin memberikan penyajian yang menarik karena teknik ini memiliki tantangan tersendiri, sangatlah sederhana, dan memiliki ciri khas. Film animasi “Krik-Krik” yang bernuansa fantasi, didalamnya berisi kisah perjuangan seekor jangkrik dalam mengikuti sebuah konser yang diadakan para jangkrik.

Penciptaan Film Animasi 2D “Krik-Krik” berdurasi utuh 3 menit 07 detik, dengan jumlah *shot* mencapai 30 *shot* dan 4179 *frame* dengan format *HDTV 1920x1080 px 25 frame per second* .

Kata Kunci : Animasi 2D, Teknik, Serangga, Jangkrik

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Menurut jendelasarjana.com hewan nokturnal adalah hewan yang aktif saat malam hari dan tidur di siang hari. Berbeda dengan kebanyakan hewan lain yang biasanya aktif di saat siang hari dan tidur di saat malam hari. Hewan nokturnal memiliki indera pendengaran, penglihatan, dan penciuman yang sangat tajam yang tentunya diperlukan saat beraktivitas di malam hari yang gelap. Beberapa hewan nokturnal punya penglihatan yang dapat beradaptasi untuk penerangan siang hari maupun malam hari, tetapi beberapa hewan seperti kelelawar hanya bisa aktif saat malam hari saja. Hewan nokturnal menggunakan indera mereka yang tajam untuk bertahan hidup dan mencari mangsa.

Di [website daarelqolam.com](http://website.daarelqolam.com) dijelaskan salah satu hewan nokturnal yang berada dekat manusia yaitu serangga. Serangga adalah golongan hewan terbesar. Serangga telah hidup di bumi kira-kira 350 juta tahun, dibandingkan dengan manusia yang kurang dari dua juta tahun. Selama kurun ini mereka telah mengalami perubahan evolusi dalam beberapa hal dan menyesuaikan kehidupan pada hampir setiap tipe habitat dan telah mengembangkan banyak sifat-sifat yang tidak biasa, indah dan bahkan mengagumkan. Meskipun mereka berukuran kecil, mereka telah menghuni setiap jenis habitat dan jumlah mereka lebih banyak (baik dalam jumlah spesies maupun jumlah individu) daripada jumlah semua hewan lain secara bersama-sama.

Seperti dijelaskan di tulisanterkini.com terdapat beberapa serangga yang aktif di malam hari khususnya serangga nokturnal atau serangga malam selalu tertarik pada cahaya, sebab cahaya membantu mereka sebagai penunjuk jalan. Serangga dapat melihat gelombang cahaya yang lebih panjang daripada manusia dan dapat memilah panjang gelombang cahaya yang berbeda beda. Serangga dapat melihat panjang gelombang cahaya dari 300-400 nm (mendekati ultraviolet) sampai 600-650 nm (*orange*). Karena film adalah salah satu media yang populer sebagai media penyampaian pesan baik itu edukasi, hiburan, sejarah dan lain-lain.

Maka lewat film animasi “Krik-krik” ini bermaksud untuk memberikan pandangan sekilas kehidupan para serangga khususnya jangkrik yang dibalut dengan fantasi. Dikemas dalam sebuah animasi yang memiliki kesatuan unsur berbagai elemen seperti visual, karakter, cerita, dan audio

2. Rumusan Masalah/Tujuan

a. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut adalah rumusan masalah dari pembuatan animasi “Krik-krik”

1. Bagaimana proses penciptaan film animasi dua dimensi “Krik-Krik” menggunakan teknik *digital frame by frame* ?
2. Hal apa yang ingin disampaikan melalui film animasi dua dimensi “Krik-Krik” ?

b. Tujuan

Tujuan umum yang akan dicapai dalam pembuatan animasi pendek “Krik-krik” ini antara lain :

1. Untuk mengenalkan tentang kehidupan para jangkrik ketika di malam hari.
2. Harapannya setelah menonton tayangan animasi ini orang-orang dapat terhibur.

B. Pembahasan

Penciptaan film animasi “Krik-Krik” banyak melalui beberapa proses pengembangan ide baru yang muncul mulai dari konsep, karakter hingga cerita. Secara teknis film ini menggunakan 12 prinsip animasi yang diterapkan dalam penciptaan gerakan animasi pada film animasi ini, mulai dari *solid drawing, anticipation, squash and stretch, staging, straight ahead and pose to pose, slow in and slow out, arcs, exaggeration, secondary action, follow through and overlapping action, timing and spacing, appeal*.

Animasi dua dimensi “Krik-Krik” mengalami banyak pengembangan cerita, konsep, dan desain karakter. Perubahan konsep awal cerita yang dulunya kisah seekor jangkrik jantan yang ingin merayu jangkrik betina lewat suara krik yang hebat. Namun, seiring dengan berjalannya bimbingan terjadi perubahan untuk cerita, konsep, dan desain karakter. Alasan karakter utama bisa mengeluarkan suara krik yang dahsyat masih terasa kurang. Maka konsep yang baru pun dibuat, dan konsep itu adalah suara krik yang dihasilkan sekarang berbunyi layaknya gitar elektrik. Karena sebuah kecelakaan dia mendapatkan kekuatan dan mampu mengeluarkan suara krik yang dahsyat dan berbunyi seperti petikan gitar elektrik.

1. Penerapan 10 Prinsip Animasi

A. *Solid Drawing*

Prinsip *solid drawing* adalah kemampuan utama yang harus dikuasai oleh animator, terutama dalam animasi klasik dua dimensi. Prinsip *solid drawing* ditunjukkan pada *shot* 6 dimana Jajang berdiri dengan proporsi dan membawa sebuah wadah cat air.



Gambar 1. Screenshot penerapan prinsip *solid drawing* pada *shot* 6

B. *Squash and stretch*

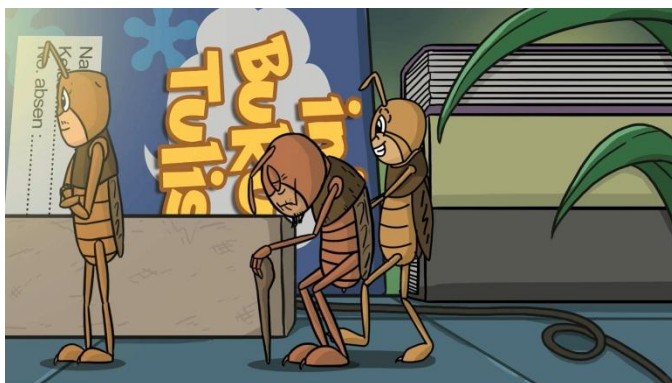
Prinsip *squash and stretch* ditunjukkan pada *shot* 28 dimana Jajang datang dari atas dan turun kebawah, Tubuh Jajang mengalami prinsip *squash and stretch*.



Gambar 2. Screenshot penerapan prinsip *squash and stretch* pada *shot* 28

C. *Anticipation*

Prinsip *anticipation* ditunjukkan pada *shot* 10 di mana Jajang akan mengendap-endap untuk melancangi simbah jangkrik yang sedang mengantri ayah. Gerakan mengendap-endap tersebut mengalami *anticipation* atau ancang-ancang.



Gambar 3. Screenshot penerapan prinsip *Anticipation* pada *shot* 10

D. *Arcs*

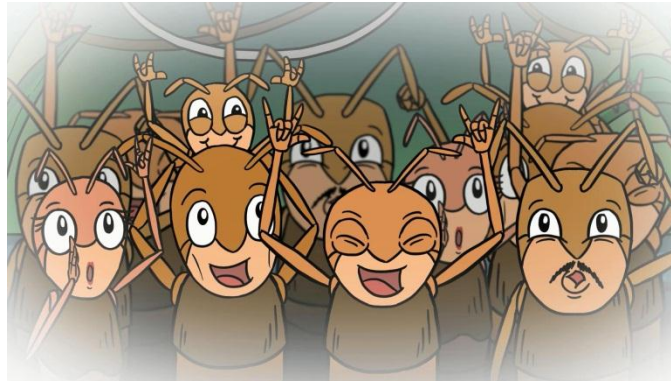
Prinsip *arcs* ditunjukkan pada *shot* 19 gerakan tangan Mc Coak yang sedang memperkenalkan Jajang ke penonton.



Gambar 4. Screenshot penerapan prinsip *arcs* pada *shot* 19

E. *Timing and spacing*

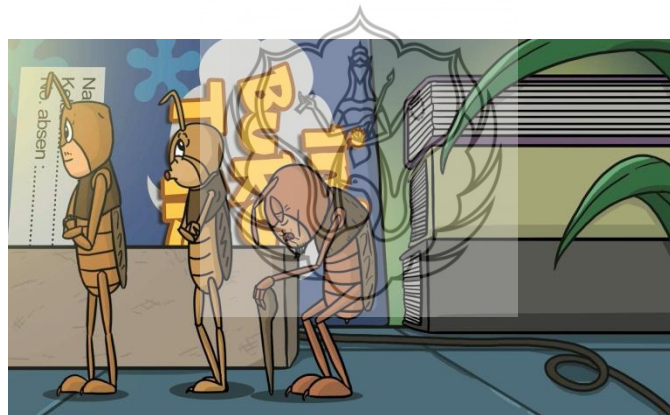
Penyesuaian *timing and spacing*, menentukan cepat lambat gerakan pada *shot* tersebut dan menentukan kepadatan *frame* yang nanti akhirnya menentukan kecepatan gambar. Prinsip ini ditunjukkan pada gerakan penonton bersorak menonton konser pada *shot* 4.



Gambar 5. Screenshot penerapan prinsip *timing and spacing* pada *shot 4*

F. *Slow in and Slow out*

Prinsip *slow in and slow out* ditunjukkan pada *shot 10* dimana Jajang berhenti dari gerakan mengendap-endapnya lalu bersiul. Gerakan Jajang tersebut mengalami *Slow out*.



Gambar 6. Screenshot penerapan prinsip *slow in and slow out* pada *shot 10*

G. *Secondary action*

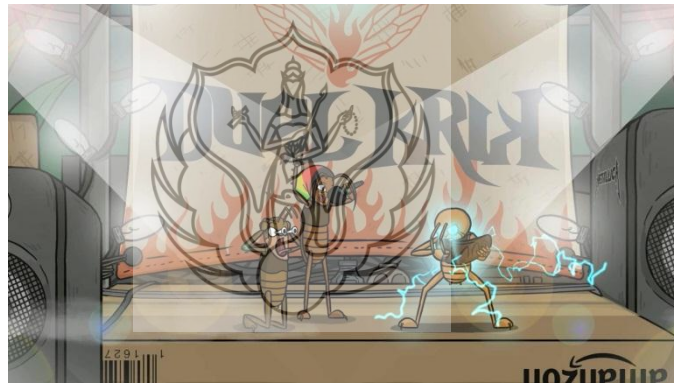
Prinsip *Secondary action* ditunjukkan pada *shot 2* dimana gerakan tambahan yang dimaksudkan memperkuat gerakan utama. Gerakan tersebut adalah gerakan antena yang berada kepala Jajang.



Gambar 7. Screenshot penerapan prinsip *secondary action* pada *shot 2*.

H. *Follow through and overlapping action*

Prinsip *follow through* ditunjukkan pada *shot 28* dimana gerakan antena Jajang dan matanya yang menyala mengikuti kepala Jajang yang sedang *headbang*.



Gambar 8. Screenshot penerapan prinsip *follow through* pada *shot 28*.

I. *Straight Ahead and Pose to pose*

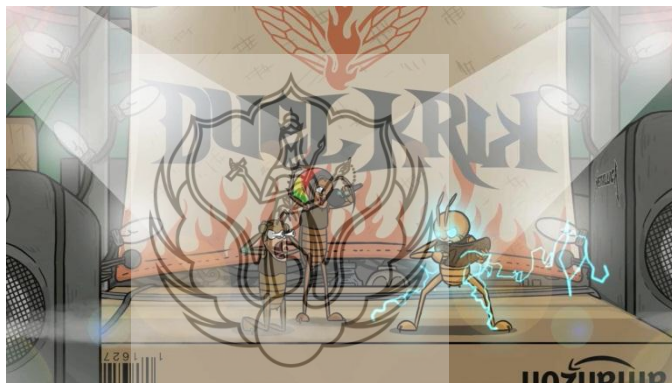
Prinsip *pose to pose* digunakan dalam teknik menggerakkan karakter untuk membuat *keyframe* dalam animasi “Krik-krik”



Gambar 9. Screenshot penerapan prinsip *pose to pose* pada *shot* 24.

J. *Exaggeration*

Prinsip *Exaggeration* ditujukan pada *shot* 28 dimana gerakan ekspresi kaget Kikrik ditambah gerakan yang berlebihan, ketika melihat Jajang mengeluarkan suara krik yang dahsyat.



Gambar 10. Screenshot penerapan prinsip *exaggeration* pada *shot* 28.

K. *Appeal*

Desain karakter dan warna tiap jangkrik berbeda-beda. Warna karakter Jajang yang lebih muda menunjukkan dirinya yang semangat.



Gambar 11. Screenshot penerapan prinsip *appeal* pada *shot* 13.

L. *Stagging*

Prinsip *stagging* sama seperti *layout* yaitu mengatur penempatan karakter dan *enviromtment* agar mendukung suasana yang ingin dicapai. Dalam *shot 5* menjelaskan posisi Jajang yang sedang berada di atas panggung dan memenangkan Duel Krik.



Gambar 12. *Screenshot* penerapan prinsip *stagging* pada *shot 5*.

M. Pembahasan Isi Film

a. Preposisi

Pada fase preposisi, pengenalan tokoh dan tujuan utama dari film animasi “Krik-Krik”, ditunjukkan melalui beberapa adegan pembuka. Diawali dengan suasana malam hari di kompleks rumah para jangkrik. Lalu pengenalan tokoh diawali dengan adegan yang menjelaskan Jajang memiliki ambisi semangat untuk mengikuti kontes. Jajang berandai-andai memenangkan kontes tersebut dan membawa piala yang besar.



Gambar 13. Pulau tempat tinggal awan

b. Konflik

Untuk menunjukkan isi dari film ini pentingnya konflik dalam cerita itu ditampilkan di tengah film. Pertama menggambarkan seorang jangkrik yang memiliki sifat bersemangat namun juga senang berandai-andai. Setelah itu konflik selanjutnya adalah beberapa *shot* yang menjelaskan bahwa untuk memenangkan pertandingan itu butuh proses yang harus dilalui.



Gambar 14. Kontestan yang kalah dari sang juara bertahan Kikrik

c. Resolusi

Resolusi yang menarik dari film ini adalah hal yang terduga terjadi pada Jajang dan mampu mengeluarkan suara krik dahsyat seperti suara gitar elektrik yang menyebabkan dia memenangkan pertandingan Duel Krik tersebut .



Gambar 15. Penonton mentertawakan suara krik Jajang

C. Kesimpulan

Setelah terlaksana berbagai proses pembuatan karya tugas akhir film animasi “Krik-Krik” dan berdasarkan penulisan di atas berikut adalah kesimpulan yang bisa didapatkan:

1. Selama proses pembuatan film animasi yang mengangkat tema jangkrik ke dalam animasi tidaklah mudah, dibutuhkan waktu tidak sebentar karena harus banyak riset dan mempelajari tentang jangkrik. berbagai tahapan telah dilalui, dimulai dari proses menggambar gerakan karakter satu per satu digambar menggunakan *pentab* dengan *software* Adobe Photoshop. Awalnya teknik *digital frame by frame* dipilih karena dirasa mampu menghemat waktu dan pengerjaannya yang tidak terlalu sulit,
2. Hal yang ingin disampaikan lewat film animasi “Krik-Krik” adalah untuk mengenalkan tentang kehidupan para jangkrik ketika di malam hari

D. Daftar Pustaka

Buku

Gunawan, Bambi Bambang. 2013. *Nganimasi Bersama Mas Be*. Jakarta. PT. Elex Media Komputindo

Irianto, Koes. 2009. *Memahami Dunia Serangga*. Bandung. PT. Sarana Ilmu Pustaka

Laman

<http://tulisanterkini.com/artikel/berita/1268-serangga-malam.html> (25 Oktober 2017)

<http://contoh-artikel-biologi.blogspot.co.id/2014/10/pembahasan-praktikum-serangga-nocturnal.html> (11 November 2017)

<http://www.jendelasarjana.com/2014/06/pengertian-hewan-nokturnal.html>
(4 Desember 2018)

<http://sains.kompas.com/read/2011/08/02/15573212/Evolusi.Ciptakan.Serangga.Berh elm> (21 November 2017)