

**JURNAL TUGAS AKHIR**  
**PENCIPTAAN FILM ANIMASI “*AFFAIR*“**  
**DENGAN TEKNIK DIGITAL DUA DIMENSI**



Oleh :

**Muh. Mahdi Faizin**

NIM 1300042033

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

**2018**

# PENCIPTAAN FILM ANIMASI “ *AFFAIR* “ DENGAN TEKNIK DIGITAL DUA DIMENSI

Muh. Mahdi Faizin

Mahasiswa Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2013

## ABSTRAK

Fenomena kecintaan seorang artis gambar terhadap karakter ciptaannya sendiri, atau yang bias disebut “*original character*”, merupakan hal yang cukup umum dikalangan banyak artis gambar. Fenomena ini memunculkan ide untuk menciptakan film animasi dengan tema percintaan yang dapat menunjukkan fenomena tersebut. Untuk menunjukkan fenomena tersebut maka dalam karya film yang dibuat, diperlukan sepasang tokoh karakter yang akan menjalani alur cerita percintaan.

Karya film pendek animasi “*Affair*” menceritakan tentang gadis ilustrator yang jatuh cinta pada karakter pria ciptaannya, hingga terbawa kedalam mimpinya, hingga ia bertemu dengan sosok pria yang mirip dengan karakter yang dia ciptakan sendiri di atas kertas, namun kali ini di dunia nyata. Cerita disajikan dalam bentuk film pendek animasi 2D bergenre romansa. Genre romansa memerlukan berbagai aspek pendukung agar dapat menunjukkan alur percintaannya.

Pembuatan karya film pendek animasi “*Affair*” menggunakan proses digital di dalamnya. Untuk *animating* digunakan teknik animasi 2D *drawing frame by frame* secara digital menggunakan komputer, gambar latar juga dibuat secara digital tanpa meninggalkan nilai seni dari teknik gambar tradisional menggunakan tangan. Film animasi “*Affair*” lebih menonjolkan adegan-adegan romantis antar tokoh karakter dengan dukungan gambar latar dan musik yang romantis.

**Kata kunci :** *Original character*, Romansa, Animasi, 2D, *Affair*

## A. PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Dalam dunia ilustrasi, komik, ataupun animasi, mendesain sebuah karakter merupakan salah satu kegiatan yang paling umum dan tak mungkin ditinggalkan, terutama dalam dunia perfilman animasi. Seorang ilustrator, komikus maupun animator pasti setidaknya memiliki sebuah desain karakter yang mereka ciptakan sebagai karakter milik sendiri atau yang biasa disebut sebagai original character (OC). Desain karakter akan dibuat sesuai dengan tuntutan cerita, bukan hanya sekedar penampilan luar (*appearance*) yang menggunakan kostum dari era/zaman tertentu tetapi juga sekaligus mencerminkan sifat dan personaliti. (Buku Nganimasi Bersama Mas Be, 2013).

Fenomena kepemilikan OC oleh seorang artis dalam dunia ilustrasi, komik, maupun animasi, merupakan hal yang sangat umum. Bahkan tidak jarang OC dari seorang kreator menjadi identitas tersendiri bagi sang artis untuk lebih mudah dikenal dalam dunia industri kreatif. Dari fenomena inilah ide penciptaan karya ini muncul, yaitu tentang kecintaan seorang kreator pada karakter ciptaannya sendiri, untuk digunakan sebagai materi pokok pembuatan karya tugas akhir.

Animasi sendiri merupakan sebuah media yang menarik dan digemari, terutama sebagai sarana hiburan dan ajang berekspresi bagi para seniman animasi. Animasi 2D khususnya memiliki daya tarik tersendiri, mulai dari seni penggambaran gerakan suatu karakter ataupun objek yang ingin dianimasikan, hingga komponen pendukung seperti *background* dan properti yang digambar

sedemikian rupa untuk memperoleh hasil yang memiliki nilai seni dan indah untuk dinikmati.

Menurut Jean Ann Wright dalam *Animattion Writing and Development*, animasi dua dimensi juga sering disamakan dengan animasi tradisional, karena proses pembuatan animasi dua dimensi pada mulanya memang menggunakan teknik menggambar *frame by frame* menggunakan pensil. Dengan seiring perkembangan teknologi pembuatan animasi dua dimensi-pun dapat dikerjakan secara digital menggunakan komputer. Pembuatan animasi 2D secara digital memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan pembuatan animasi secara tradisional di atas kertas, karena dalam proses produksi dengan teknik digital memiliki efisiensi yang lebih baik, sehingga proses produksi dapat lebih mudah dan lebih cepat dilaksanakan. Sehingga karya tugas akhir ini akan dibuat dengan teknik *frame by frame*, namun pada media digital untuk efisiensi produksi.

## 2. Rumusan Masalah/Tujuan

### a. Rumusan Masalah

Bagaimana menciptakan sebuah film animasi 2 dimensi yang menceritakan kecintaan kreator terhadap karakter ciptaannya, dan bagaimana memproduksi dan menerapkan teknik animasi digital 2D untuk penciptaan film animasi “*Affair*”?

### b. Tujuan

Adapun tujuan yang ingin di capai adalah menciptakan film animasi “*Affair*” dengan menerapkan teknik dan skill animasi dua dimensi secara digital,

dan mengekspresikan kecintaan seorang kreator terhadap karakter ciptaannya menggunakan film animasi 2D bertema *romance*.

### 3. Target Audien

Target audien karya film animasi pendek 2D “*Affair*” adalah sebagai berikut:

Umur : 13 tahun ke atas

Jenis kelamin : Semua

Pendidikan : Semua

Status sosial : Semua Kalangan

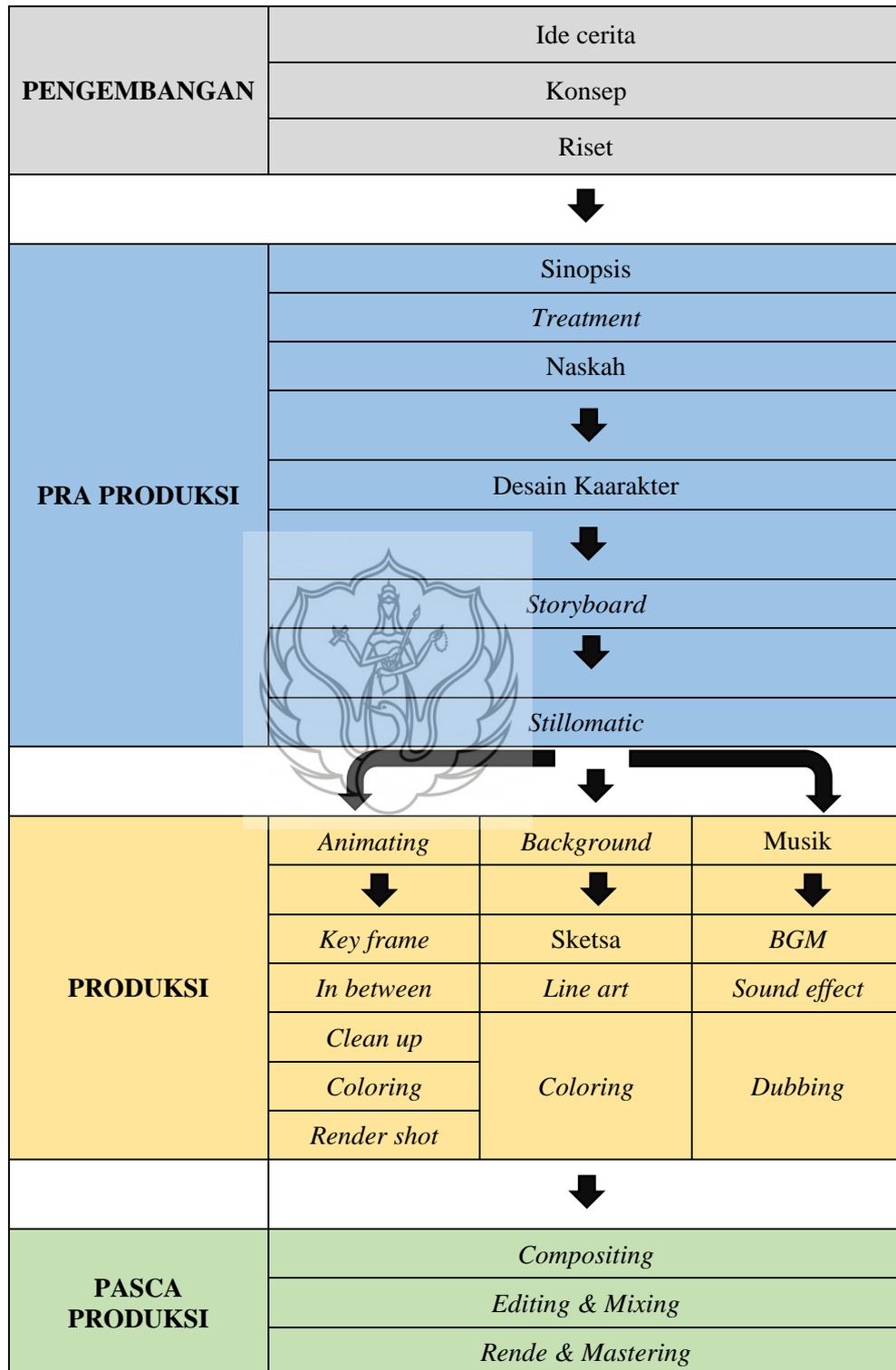
Negara : Internasional

## B. PEMBAHASAN

### 1. Perancangan Karya

Konsep utama yang diusung dalam perencanaan karya film animasi “*Affair*” adalah bagaimana untuk menunjukkan fenomena kepemilikan *original character (OC)* dan rasa kecintaan seorang kreator terhadap *OC* miliknya melalui sebuah cerita dalam bentuk karya film animasi dua dimensi. Demi mewujudkan ide di atas, didapatlah sebuah ide cerita di mana terdapat seorang gadis ilustrator yang jatuh cinta pada karakter ciptaannya sendiri yang hanya merupakan gambarnya sendiri diatas kertas. Berdasarkan ide utama dan cerita yang diperoleh, maka karya film dengan tema drama percintaan atau *romance* merupakan tema yang paling tepat untuk mengembangkan dan menyampaikan ide utama agar dapat diwujudkan dalam sebuah film animasi.

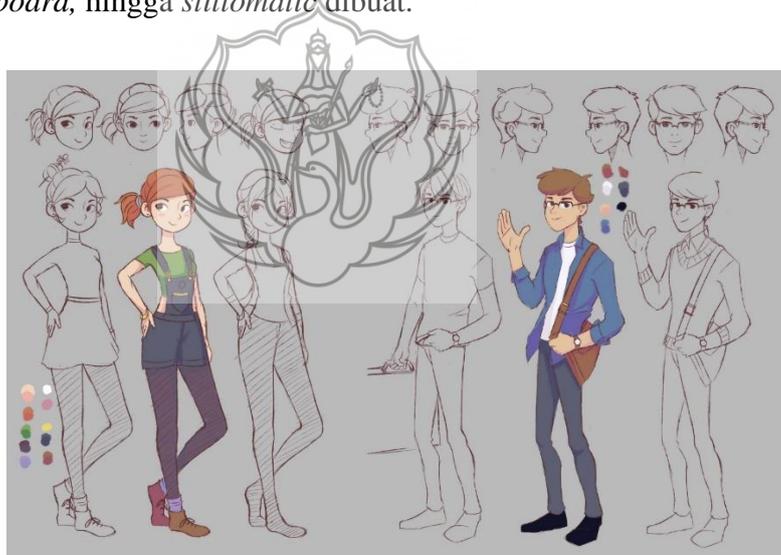
Berikut merupakan *pipeline* produksi film animasi “*Affair*” :



## 2. Perwujudan Karya

### a) Pra Produksi

Tahapan pra produksi merupakan tahapan penentu akan dibuat seperti apa sebuah film animasi nantinya. Pada tahap ini segala unsur pembangun film yang akan dibuat dirancang. Meskipun pada kenyataannya terkadang saat memasuki tahap produksi tidak menutup kemungkinan terjadi perubahan pada hasil pra produksi yang telah dibuat, entah karena kendala teknis maupun kemungkinan adanya ide atau solusi yang lebih baik. Pada tahap produksi ini mulai dari desain karakter, treatment, naskah, *storyboard*, hingga *stillomatic* dibuat.

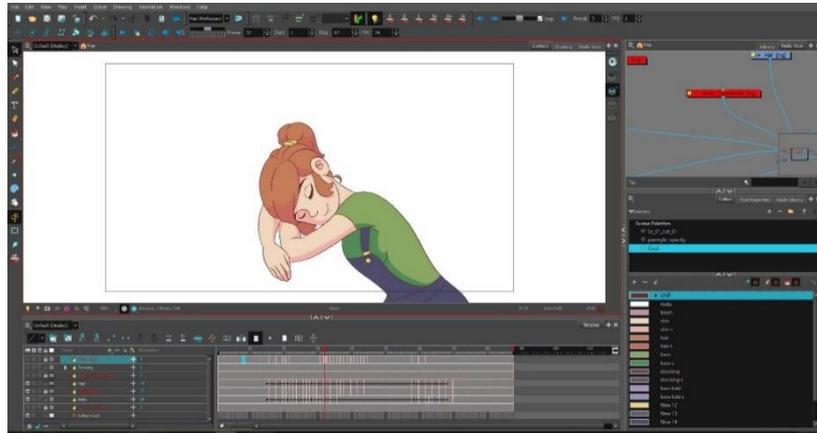


Gambar Desain karakter film animasi “Affair”

### b) Produksi

Tahapan selanjutnya setelah proses pra produksi selesai dilakukan, adalah masuk ke tahap produksi. Pada tahapan inilah proses eksekusi rancangan film yang telah dibuat pada tahap pra produksi diwujudkan, mulai dari *animating*, pembuatan *background*, dan musik. Pada tahap ini

*animating* dilakukan, mulai dari pembuatan *key frame*, *inbetween*, *clean up*, *coloring*, hingga *render* tiap-tiap *shot* yang telah di *animate*.



Gambar salah satu tahap pembuatan *shot* film animasi “*Affair*”

Pembuatan *background* dilakukan secara digital pada komputer, gambar latar diperoleh dari panel-panel *storyboard* pada tiap-tiap adegan yang ada. Pembuatan *background* dilakukan secara bertahap dari pembuatan sketsa, *line art*, hingga *coloring*.



Gambar salah satu *background* film animasi “*Affair*”

*Background music* dan *sound effect* berfungsi untuk menambah kesan suasana keseluruhan adegan yang ada dalam film. Dengan adanya unsur suara pendukung ini maka sebuah adegan akan lebih hidup karena musik akan membangun maupun memperkuat emosi yang dibawakan suatu adegan.



Gambar pembuatan *scoring* film animasi “Affair”

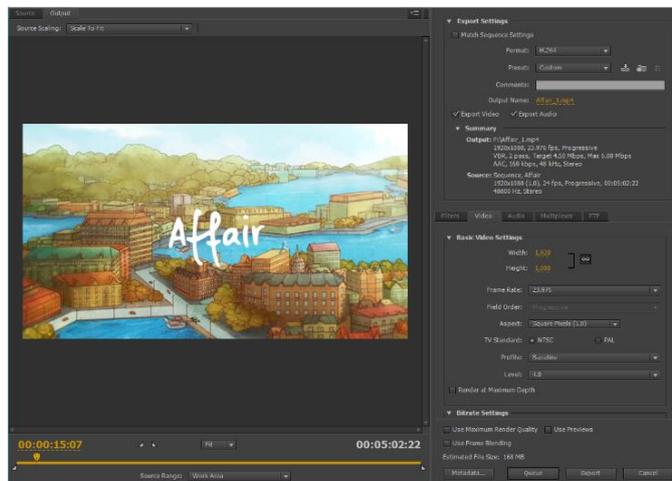
### c) Pasca Produksi

Tahapan pasca produksi meliputi tahapan *compositing*, *editing*, hingga *mastering*. *Compositing* merupakan tahapan dilakukan penggabungan antara hasil animasi yang telah di-*animate* dengan *background* maupun properti yang ada. Proses pemberian visual efek juga dilakukan ditahap ini menyesuaikan kebutuhan efek yang diperlukan untuk mencapai hasil yang diinginkan.



Gambar *shot* yang telah di *compose* dalam film nimasi “*Affair*”

*Editing* merupakan tahapan dimana tiap-tiap *shot* yang telah di-*compose* kemudian disatukan menjadi kesatuan *scene* hingga menjadi sebuah *sequence* film yang utuh menggunakan *software editing* video. Audio yang ada juga kemudian ditambahkan dan diatur agar sesuai dengan adegan yang ada. Tahap terakhir dilakukan proses *export file* ke dalam bentuk video. Karya film “*Affair*” di-*render* dengan *format* HDTV 1920x1080 24 fps (*frame per second*) mp4, H264. Karya yang telah selesai diproduksi kemudian diproses *burning* dalam piringan DVD guna dikemas dalam wadah DVD yang telah diberi sampul.



Gambar *Format render* akhir film animasi “*Affair*”

### 3. Pembahasan Karya

#### a) Penerapan 12 Prinsip Animasi

##### i. *Squash and Stretch*

Prinsip ini memberikan kesan gambar yang *flexible*/lentur, bila diterapkan pada karakter akan memberikan efek gerakan yang dinamis.



Gambar Penerapan prinsip *squash & stretch*

##### ii. *Anticipation*

Juga disebut sebagai gerakan persiapan untuk awalan suatu aksi. Berfungsi sebagai penanda gerakan pendahuluan sebelum masuk ke gerakan utama.



Gambar Penerapan prinsip *anticipation*

### **iii. Staging**

*Staging* adalah suatu pengadeganan dengan menempatkan satu objek atau lebih dalam satu frame atau dalam satu sequence sehingga terjadi satu komposisi yang komposional, indah, dan ideal.



Gambar Penerapan prinsip *staging*

### **iv. Straight ahead action and Pose to pose**

*Straight ahead action* merupakan metode pembuatan animasi secara spontan dari *frame* awal hingga *frame* akhir. Sedangkan *pose to pose* adalah metode penganimasian yang sudah direncanakan secara matang.



Gambar Penerapan prinsip *Straigh ahead and Pose to Pose*

#### v. *Follow Through and Overlapping Action*

Prinsip *Follow through* menunjukkan sebagian dari tubuh karakter ataupun objek lain dalam suatu pergerakannya, masih mempertahankan pergerakannya pada saat karakter ataupun objek berhenti dari gerakan awalnya. Sedangkan *overlapping action* adalah ketika ada gerakan sebagian tubuh ataupun objek yang seakan tertahan dan tertarik ke arah lain dari arah gerakan utama karakter atau objek.



Gambar Penerapan prinsip *Follow Through and Overlapping Action*

#### vi. *Slow in and Slow out*

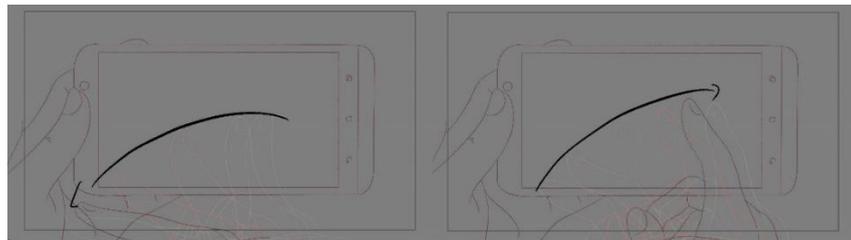
Berfungsi sebagai penunjuk percepatan ataupun perlambatan suatu gerakan.



Gambar Penerapan prinsip *slow in slow out*

### **vii. *Arcs***

Prinsip ini memungkinkan untuk menciptakan pergerakan yang lebih halus dan terkesan realistis.



Gambar Penerapan prinsip *arcs*

### **viii. *Secondary action***

Prinsip ini merupakan penambahan gerakan pendukung atau pemanis yang akan menambah dan memperkaya gerakan utama.



Gambar Penerapan prinsip *arcs*

### **ix. *Timing***

Berfungsi untuk mengatur durasi suatu gerakan, menentukan kapan suatu gerakan harus dilakukan dan seberapa banyak gambar yang digunakan untuk menciptakan suatu aksi.



Gambar Penerapan prinsip *timing*

#### x. *Exaggeration*

Bertujuan untuk memberikan kesan berlebih agar menciptakan kesan yang lebih jelas dan dramatis.



Gambar Penerapan prinsip *exaggeration*

#### xi. *Solid Drawing*

Berfungsi untuk memberikan kesan sebuah karakter atau objek memiliki dimensi, memiliki bentuk, volume, dan berat yang utuh.



Gambar Penerapan prinsip *solid drawing*

## xii. *Appeal*

Berfungsi dalam memberikan daya tarik atau ciri khas tersendiri pada animasi.



Gambar Penerapan prinsip *appeal*

## b) Isi Film

Alur cerita pada film memiliki plot twist, atau perubahan mendadak atau tajam dari arah plot atau cerita, bertujuan untuk menjaga tingkat ketertarikan audien, dengan mengungkapkan sesuatu yang tidak audien sangka.

### i. Prolog

Dalam tahap ini audien diperkenalkan pada sang tokoh utama seorang gadis yang merupakan seorang artis atau lebih tepatnya seorang ilustrator yang sangat gemar menggambar, bahkan ia menggambar hingga dirinya tertidur dimeja, diatas kertas gambarnya sendiri.

### ii. Preposisi

Cecil sedang bersama seorang pria yang begitu akrab dengannya di taman. Keromantisan hubungan asmara kedua karakter ditunjukkan

dalam beberapa adegan, hingga puncaknya ketika pasangan ini hendak berciuman.

### **iii. Konflik**

Terdapat beberapa konflik yang dimasukkan dalam cerita. Konflik dimulai ketika suara alarm membangunkan Cecil dari mimpi indahnyanya. Konflik selanjutnya ketika Cecil mengetahui bahwa dirinya terlambat menemui *clinet*-nya, dan konflik terakhir adalah ketika Cecil secara tidak sengaja menabrak seorang pria. Mengetahui sosok pria yang ditabraknya membuat Cecil pusing dan jatuh pingsan.

### **iv. Resolusi**

Mengetahui ada seorang yang mirip dengan pria idaman dalam mimpinya. Cecil berusaha mencoba melakukan hal-hal romantis seperti dalam mimpinya, namun semua itu hanya berakhir dengan kekonyolan. Namun pada akhirnya kekonyolan tersebut mendekatkan Ryan dan Cecil, terbawa suasana yang begitu romantis pada saat itu membuat Cecil dan Ryan hendak melakukan ciuman.

### **v. Epilog**

Pada akhirnya semua cerita hanyalah sebuah film animasi yang dibuat seorang pria yang tidak lain adalah Ryan yang merupakan seorang *animator*. Disaat terakhir muncul Cecil dan menarik Ryan untuk keluar ruangan, lalu ditunjukkan foto Ryan bersama Cecil. Adegan terakhir tersebut dibuat agar lebih menejelaskan ke penonton

bahwa sebenarnya seluruh film yang di buat oleh Ryan merupakan sebuah film berdasarkan pengalaman nyata Ryan dengan Cecil.

## C. KESIMPULAN DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

Perwujudan film animasi “ *Affair* “ dari sebuah ide menjadi karya film animasi dua dimensi yang dapat dinikmati, diperlukan berbagai tahapan. Mulai dari ide cerita utama yang kemudian diolah agar menjadi sebuah sinopsis. Sinopsis ini kemudian diolah menjadi *treatment*, lalu menjadi sebuah naskah yang utuh. Naskah ini selanjutnya divisualisasikan menjadi rancangan visual sebuah film yang disebut *storyboard*. Lalu diolah menjadi *animatic* agar terlihat rancangan gerakan maupun adegan yang diinginkan. Masuklah ke tahap *animating* yang memakan begitu banyak waktu.

Seorang individu memerlukan waktu dan tenaga yang tidak sedikit agar dapat menyelesaikan sebuah film animasi, meskipun sebuah film animasi pendek sekalipun. Mulai dari gambar latar, musik, maupun tahapan *editing* agar semua unsur berbeda yang ada, dapat digabungkan menjadi sebuah animasi yang utuh dan akhirnya selesai dan dapat ditunjukkan untuk dinikmati para penikmat film animasi.

Dalam pembuatan film animasi “ *Affair* “ tidak sepenuhnya segala rancangan dan strategi produksi yang dipakai dapat berjalan dengan lancar dan tanpa ada hambatan. Berdasarkan hasil akhir yang diperoleh dari film animasi “*Affair*“, dapat dibilang sudah cukup mencapai target hasil yang diinginkan

berdasarkan referensi yang dipakai. Dari segi genre cerita juga sudah mampu menunjukkan sebuah film animasi bergenre romansa. Walau juga terdapat beberapa adegan yang dirasa kurang, namun melihat hasil film yang telah selesai dibuat hingga akhir, sudah dirasa cukup puas. Tentu saja dalam pembuatan karya film ini didapatkan juga banyak pengetahuan dan pengalaman baru untuk membuat film animasi pendek serta bagaimana manajemen produksi yang lebih baik dan efisien dalam pembuatan film animasi selanjutnya.

## 2. Saran

- a. Matangkan konsep, dengan melakukan riset lebih dalam mengenai hal atau ide yang ingin di eksplorasi.
- b. Desain sebuah karakter sesuai dengan kemampuan dan *style*, tanpa terlalu banyak detail yang justru nanti hanya akan mempersulit.
- c. Membuat daftar pekerjaan secara teratur, agar memudahkan saat melakukan pengecekan *progress*.
- d. Gunakan teknik pembuatan animasi yang dirasa paling efektif agar tidak memakan banyak waktu maupun tenaga.
- e. Terapkan prinsip-prinsip animasi secara baik dan benar
- f. Jangan memaksakan diri untuk terus bekerja, istirahat seperlunya untuk mengembalikan tenaga maupun pikiran.
- g. Bekerjalah secara disiplin sesuai jadwal agar tidak mengganggu jadwal produksi.
- h. Rencanakan jadwal produksi secara realistis.

#### **D. DAFTAR PUSTAKA**

Dixon, Wheeler Winston. (2000). *Film Genre 2000:New Critical Essay*

Gunawan, Bambi Bambang. (2013). *Nganimasi bersama Mas Be!* . Jakarta:  
PT Elex Media Komputindo.

Kleon, Austin. (2012). *Steal Like An Artist*. Jakarta: Mizan Publika.

Prakosa, Gotot. (2010). *Animasi : Pengetahuan dasar film animasi Indonesia*.  
Jakarta: Nalar.

Soenyoto, Partono. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Thomas, Frank and Olie Johnston. (1995). *The Illusions of life Disney Animastion*.  
Italy: Disney Productions.

Williams, Richard. 2001. *The Animator's Survival Kit*. USA: Faber and Faber.

Wright, Jean Ann. 2005. *Animation Writing and Development From Script  
Development to Pitch*. Oxford: Focal Press.