

JURNAL TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI  
“*REALITY OF LIFE*”  
DENGAN TEKNIK DUA DIMENSI**



**Hamy Dwi Kurniawan**  
NIM 1400093033

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

**2018**

# **Penciptaan Film Animasi “*Reality of Life*” Dengan Teknik Dua Dimensi**

Hamy Dwi Kurniawan

Mahasiswa Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam,  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Jl. Parangtritis Km 6,5, Sewon, Bantul, Panggunharjo, Sewon, Yogyakarta,  
Daerah Istimewa Yogyakarta 55188  
e-mail: hamydwi5@gmail.com

## ***Abstrak***

Animasi “*Reality of Life*” menceritakan kehidupan tokoh utama yang mempunyai hobi menggambar bernama Kevin. Dalam menjalani kehidupannya, Kevin telah mengalami kenyataan yang sangat pahit dalam percintaan. Namun, Kevin tetap tegar dan siap pergi ke suatu acara, yaitu acara pernikahan mantan pacar Kevin yang bernama Affi.

Animasi merupakan suatu karya seni yang diciptakan melalui media gambar yang disatukan dengan berbagai macam gambar hingga menjadi kesatuan yang utuh dan memiliki durasi.

Teknik 2D dipilih karena mempunyai ciri khas unik dan keunikan tersendiri dalam penyampaian pesan yang terkandung dalam animasi ini. Animasi “*Reality of Life*” menggunakan 10 dari 12 prinsip animasi, yaitu *anticipation, staging, straight ahead and pose to pose, follow through and overlapping action, slow in and slow out, arcs, secondary action, timing and spacing, solid drawing, dan appeal*. Film Animasi “*Reality of Life*” tidak menggunakan prinsip *squash and stretch* dan *exaggeration* untuk menjaga animate yang dihasilkan karena menyesuaikan tema.

Kata kunci : Animasi 2D, Drama, Roman

## Latar Belakang

Pada dasarnya, banyak hal yang terjadi dalam penciptaan animasi *“Reality of Life”* ini. Berbagai riset juga sudah dilakukan untuk mendapatkan berbagai macam ide pokok sebagai pondasi pembuatan animasi ini.

Film *“Reality of Life”* sendiri, tercipta dari berbagai masukan dan ide pokok yang didapat dari berbagai sumber referensi. Referensi utama dari animasi *“Reality of Life”* ini adalah dari sebuah film *live shot* yang berjudul *“You Are The Apple of My Eye”*, karena pada dasarnya animasi *“Reality of Life”* juga mengadaptasi dari film *“You Are The Apple of My Eye”*. Film *“You Are The Apple of My Eye”* merupakan salah satu film terbaik di Taiwan yang bergenre drama roman. Film yang disutradarai oleh Giddens Ko ini juga sering memenangkan berbagai macam kompetisi perfilman di Taiwan. Prestasi yang telah dicapai pada film *“You Are The Apple of My Eye”* ini antara lain Penghargaan *Golden Horse* ke-48, Festival Film Taipei ke-13, Penghargaan Film Asia ke-6 dan Penghargaan Film Hong Kong ke-31 (Giddens Ko 2011).

Pada pengembangan cerita animasi *“Reality of Life”* sendiri, juga mengambil dari salah satu pengalaman pribadi. Pengalaman yang dimaksud yaitu mengenai hubungan percintaan antara remaja pria dan wanita. Yang membuat menarik dari ide pokok film animasi *“Reality of Life”* ini adalah sebagian besar diambil dari pengalaman pribadi yang serupa dan dikolaborasikan dengan adaptasi film *“You Are The Apple of My Eye”*. Jadi, pada dasarnya animasi *“Reality of Life”* ini mempunyai unsur drama yang kuat terutama di bagian roman.

Seni drama diidentifikasi muncul pertama kali di Yunani sekitar abad ke lima sebelum masehi. Kata drama sendiri juga berasal dari bahasa Yunani yaitu *“draomai”* yang memiliki arti berbuat, berlaku atau bertindak.

Sedangkan, para ahli mempunyai pendapat masing-masing mengenai penjabaran drama. Drama adalah kisah hidup yang digambarkan dalam bentuk gerak (Moulton). Drama adalah seni yang menggambarkan alam dan sifat manusia dalam gerakan (Balthazar Vallhagen). Drama adalah sebuah cerita yang dikisahkan melalui kata-kata dan gerakan (Anne Civardi). Drama adalah genre sastra yang menunjukkan penampilan fisik secara lisan setiap percakapan atau dialog antara pemimpin disana (Budianta dkk 2002). Drama juga didefinisikan sebagai segala pertunjukkan yang memakai mimik dalam pementasannya (Joseph T. Shipley 2012)

## Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut adalah rumusan masalah dari pembuatan animasi “*Reality of Life*”:

1. Bagaimana cara membuat animasi bergenre drama roman yang dapat menyentuh hati audien?
2. Bagaimana cara mengatasi keterbatasan ide dalam pembuatan animasi bergenre drama?

## Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka dapat ditarik kesimpulan atas beberapa tujuan penelitian yang meliputi:

1. Menciptakan animasi bergenre drama roman yang dapat menyentuh hati audien.
2. Menggerakkan para animator untuk melakukan berbagai riset sebagai ide pokok dalam pembuatan cerita.
3. Dapat mengkolaborasikan ide cerita dari film yang sudah ada dengan pengalaman pribadi.

## Sasaran

Target audien menurut demografis film animasi ini adalah:

Usia	: 15 tahun ke atas
Jenis kelamin	: Laki-laki dan perempuan
Pendidikan	: Dari berbagai tingkat pendidikan
Status sosial	: Semua kalangan
Negara	: Indonesia
Bahasa	: Indonesia



## Indikator Capaian Akhir

Indikator yang dicapai dalam pembuatan animasi “*Reality of Life*” dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

### Praproduksi

Praproduksi adalah tahap persiapan atau proses sebelum masuk ke dalam tahapan produksi. Berikut adalah tahapan proses praproduksi:

#### a. Skenario dan *Treatment*

Segala macam ide cerita yang nantinya akan dituangkan dalam bentuk tulisan maupun ketikan yang menjabarkan mengenai latar, adegan dan dialog yang ada.

#### b. *Storyboard*

Merupakan *treatment* yang divisualisasikan menjadi gambar, sehingga menunjukkan secara jelas susunan adegan yang hendak dibuat nantinya.

#### c. *Storyreel*

Merupakan *storyboard* bergerak yang bertujuan untuk menunjukkan durasi adegan tiap *shot* dan keseluruhan animasi dalam bentuk audio visual.

## Produksi

Produksi adalah tahap dimana proses inti penciptaan animasi berlangsung, proses ini dilakukan setelah tahap praproduksi selesai. Berikut adalah tahapan proses produksi:

### a. *Background*

Gambar latar belakang animasi “*Reality of Life*” yang berfungsi untuk memperjelas suasana, adegan, maupun tempat kejadian yang ada dalam suatu *shot*, termasuk beberapa *foreground* yang mengisi bagian paling depan.

### b. *Animating*

Proses *animating* dibuat seluruhnya dengan bantuan *software Paintool SAI*, dari pembuatan sketsa awal, membuat gambar *Keybetween* dan *Inbetween*, hingga menjadi gambar utuh. Untuk proses pengecekan gerakan, menggunakan *software Adobe Photoshop* hingga berlanjut ke proses pengecekan durasi *animate* dengan menggunakan bantuan *software Adobe After Effect*.

### c. *Rendering*

Melakukan proses akhir dari keseluruhan proses sebelumnya. Dalam melakukan proses *rendering*, semua data yang sudah dimasukkan ke dalam proses *animating* akan diterjemahkan dalam output berupa *PNG squence*.

## Pascaproduksi

Pascaproduksi adalah tahapan akhir atau proses penyelesaian, tahap ini berlangsung setelah tahap produksi selesai. Berikut adalah tahapan pascaproduksi:

### a. *Compose*

Merupakan proses penataan data-data setelah melalui tahap *rendering*. Biasanya berupa gambar *background* dan hasil gambar *animate* yang sudah dibuat sebelumnya.

### b. *Visual effect*

Tambahan efek visual dalam beberapa adegan, efek visual ini akan mempercantik secara visual setiap adegan yang ada di dalam animasi.

### c. *BGM dan sound effect*

Proses pembuatan musik latar belakang animasi. Selain irama pendukung, termasuk suara suara ambience dan suara pendukung lainnya. Musik ini yang akan mendukung seluruh gerakan yang ada dalam hasil akhir animasi.

### d. *Editing*

Dalam proses editing, video animasi yang telah di-*compose* kemudian digabungkan dengan BGM dan menyusun *sound effect*, yang kemudian memasuki proses render akhir.

### e. *Mastering*

Karya yang telah siap di-burn pada sebuah DVD, di *package* menggunakan DVD *case* berwarna transparan sebanyak lima *copy*.

## Display dan Merchandise

*Display* karya akan dilakukan setelah karya selesai dibuat, selain pemutaran karya ada pula *merchandise*, poster, infografis sebagai pelengkap *display* nantinya.

## Konsep

Sebuah animasi hiburan bernuansa roman yang menjadi suatu keinginan untuk membantu penyampaian pesan melalui film animasi pendek.

Hal yang tidak kalah penting dari lainnya adalah karena drama roman sangat kuat dalam penyampaian pesan yang akan disampaikan meskipun hanya menggunakan ekspresi saja.

Karya animasinya sendiri, menggunakan teknik animasi 2D digital karena menyesuaikan tema yang dipilih.

## Sinopsis

Suatu pagi, Kevin yang sedang melakukan persiapan untuk pergi ke suatu acara, sedang mempersiapkan diri dan beres-beres di kamar. Ia juga mengenakan pakaian rapi dan aksesoris formal pendukung lainnya.

Seusai melakukan persiapan, Kevin sempat memandangi gambar karya lamanya yang ia pajang di papan dinding. Ia sempat bernostalgia saat itu.

Setelah puas memandangi gambar, Kevin bergegas mengambil sebuah undangan yang sebelumnya memang sudah dipersiapkan di atas mejanya. Dengan lapang dada, Kevin mengambilnya dan berangkat ke acara yang ada di undangan itu, yaitu acara pernikahan mantan pacar Kevin yang bernama Affi.

## Desain Visual

Desain visual yang akan digunakan merupakan desain yang sama seperti dengan konsep, sehingga dipilihlah tema realistik untuk bagian visual.

### 1. Desain Karakter

Sang tokoh utama bernama Kevin digambarkan dengan sederhana, berambut hitam lurus, berjaket hitam dan bercelana panjang berwarna putih.



Gambar 1 Sketsa desain karakter Kevin dan Affi

Sang mantan pacar bernama Affi digambarkan dengan, rambut lurus kecoklatan, menggunakan pakaian ala anak muda lengan pendek berwarna krem ke merahan.

### 2. Property

Merupakan benda pelengkap dari *background* atau *setting* yang akan ditunjukkan pada sebuah adegan film animasi.

### 3. Lingkungan

Lingkungan yang digunakan dalam animasi ini adalah di kawasan kost putra yang cukup rimbun nan sejuk.

#### 4. Musik

Merupakan iringan nada yang digunakan dalam film, biasanya berfungsi untuk membuat *atmosfer* dalam suatu adegan agar lebih terasa dan dramatis.

#### 5. Sound Effect

Digunakan untuk memberikan kesan yang kuat saat menunjukkan suatu adegan yang melibatkan antara tokoh maupun benda disekitarnya.

#### 6. Durasi

Animasi “*Reality of Life*” juga memiliki durasi. Karena animasi ini memiliki 9 *scene*, maka durasi animasi diperkirakan antara 1-2 menit.

#### 7. Storyboard

Merupakan rancangan setelah tahapan pembuatan cerita yang dituangkan dalam bentuk gambar sketsa.

### Pipeline

*Pipeline* adalah pedoman kerja dasar pembuatan karya, tahapan-tahapan proses yang dilakukan mulai awal hingga akhir penciptaan karya.



Gambar 2 Pipeline animasi “*Reality of Life*”

## Konsep Dasar

Konsep dasar film animasi “*Reality of Life*” adalah mengangkat perjalanan hidup seseorang ke dalam film ini dan menjadikannya sebagai pembelajaran bagi penonton. Pematangan konsep animasi “*Reality of Life*” dilakukan dengan mencari berbagai sumber referensi dan acuan tentang film yang sejenis.

## Desain Visual

Setelah melakukan proses pematangan konsep dilakukan pula proses sketsa untuk desain visual dalam film animasi “*Reality of Life*”, terbentuknya karakter (Kevin) sebagai fokus karakter bersamaan dengan beberapa ilustrasi.

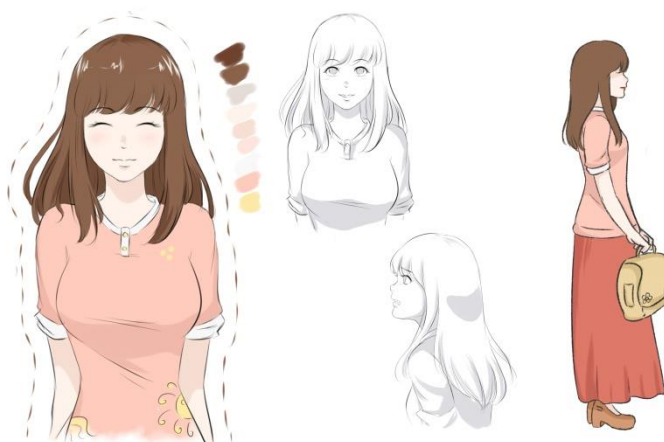
Terbentuknya desain karakter didasari tema dan beberapa acuan referensi. Sketsa kasar dibuat langsung secara digital dengan menggunakan *software Paintool SAI*.

### a. Desain Karakter Kevin



Gambar 3 Desain karakter Kevin

### b. Desain Karakter Affi



Gambar 4 Desain karakter Affi



### 1. Storyboard

Berikut ini adalah contoh *storyboard* animasi “*Reality of Life*” dari awal hingga akhir film.



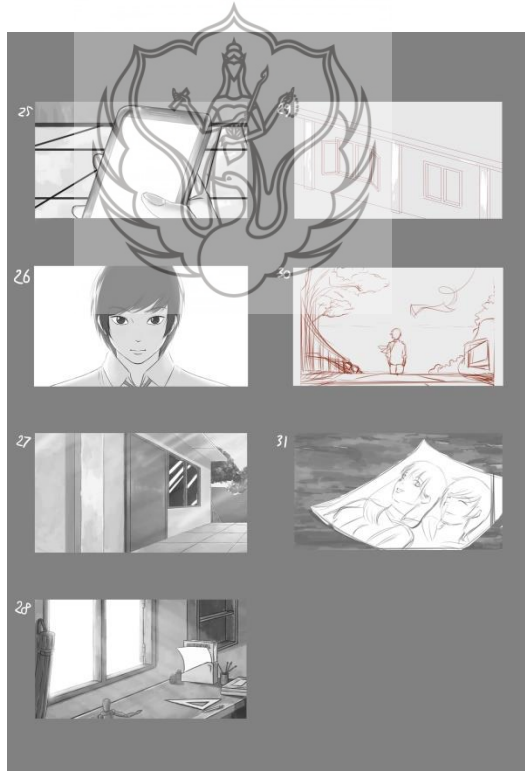
Gambar 5 Storyboard film animasi “*Reality of Life*” bagian 1



Gambar 6 Storyboard film animasi “*Reality of Life*” bagian 2



Gambar 7 Storyboard film animasi "Reality of Life" bagian 3



Gambar 8 Storyboard film animasi "Reality of Life" bagian 4

## 2. Pembahasan 12 Prinsip Animasi

Dalam pengerjaan animasi “*Reality of Life*” tentu membutuhkan waktu yang cukup panjang dan membutuhkan berbagai macam referensi yang digunakan. Secara teknis, animasi ini juga menerapkan 10 dari 12 prinsip animasi yang ada, diantaranya:

**a. *Anticipation***

Merupakan prinsip animasi yang menunjukkan gerakan yang membutuhkan kuda-kuda.

**b. *Staging***

Merupakan prinsip animasi yang menunjukkan ketegasan penempatan tokoh, cahaya, maupun penempatan kamera.

**c. *Straight Ahead and Pose to Pose***

Merupakan prinsip animasi yang menunjukkan proses pembuatan animasi yang hanya dilakukan oleh satu orang saja dan dikerjakan secara *frame by frame*.

**d. *Follow Through and Overlapping Action***

Merupakan prinsip animasi yang menerangkan tentang posisi tubuh yang masih bergerak meskipun gerakan utama sudah berhenti.

**e. *Slow in and Slow out***

Merupakan prinsip animasi yang perpedoman pada gerakan manusia sebenarnya, yang tidak ada kecepatan yang konstan, seperti perlambatan maupun percepatan sebuah gerakan.

**f. *Arcs***

Merupakan prinsip animasi yang menunjukkan gerakan manusia yang berpola atau melengkung mengikuti sebuah poros.

**g. *Secondary Action***

Merupakan prinsip animasi yang menunjukkan gerakan kedua dari gerakan utama.

**h. *Timing and Spacing***

Merupakan prinsip animasi yang menunjukkan penempatan durasi dari adegan yang akan dibuat.

**i. *Solid Drawing***

Merupakan prinsip animasi yang menerangkan tentang kemampuan pembuat animasi dalam menggambar secara konsisten.

**j. *Appeal***

Merupakan prinsip animasi yang menunjukkan mengenai gaya atau ciri khas gambar yang digunakan dalam pembuatan animasi.

## 3. Pembahasan Isi Film

**a. *Preposisi***

Menunjukkan pengenalan tokoh karakter dalam film yang hendak ditampilkan dan tujuan dari film yang diperagakan melalui sebuah adegan film.

**b. *Konflik***

Merupakan sebuah permasalahan yang muncul dalam satu film maupun dari adegan yang nantinya dapat membuat film menjadi lebih menarik.

**c. *Resolusi***

Merupakan penyelesaian dari seluruh adegan yang belum terjawab dalam awal cerita maupun konflik yang ditunjukkan.

## Kesimpulan

Berdasarkan penulisan di atas, berikut adalah kesimpulan yang bisa didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir animasi “*Reality of Life*”:

1. Penciptaan Film Animasi “*Reality of Life*” selesai dengan keseluruhan durasi utuh 2 menit 56 detik dan juga menggunakan 10 dari 12 prinsip animasi antara lain *solid drawing*, *timing and spacing*, *anticipation*, *slow in and slow out*, *arc*, *secondary action*, *follow through and overlapping action*, *straight ahead*, *pose to pose*, *staging*, dan *appeal*. Animasi “*Reality of Life*” tidak menggunakan prinsip *squash and stretch* dan *exaggeration* untuk menjaga tema yang sudah dipilih.
2. Pesan yang terkandung dalam animasi “*Reality of Life*” telah tersampaikan dengan baik kepada penonton.

## Saran

Setelah melalui berbagai proses penciptaan karya tugas akhir animasi “*Reality of Life*” terdapat beberapa saran yang disampaikan untuk beberapa pihak, antara lain :

1. Pembuatan konsep yang matang, dan referensi film akan memunculkan ide yang luas untuk pembuatan film animasi.
2. Pembuatan berbagai macam sketsa karakter dan lingkungan sebelum masuk tahap produksi akan semakin mematangkan konsep yang sudah ada.
3. Pengembangan plot cerita yang matang, pengenalan karakter yang jelas, dan pemilihan musik sangat membantu dalam penyampaian emosi yang diinginkan kepada penonton.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku :

Adimulyo. (2002). *Pengertian Animasi* [Online].

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

### Laman :

[https://books.google.co.id/books/about/Studio\\_Ghibli.html](https://books.google.co.id/books/about/Studio_Ghibli.html)

<http://www animatorforum.org>, [10 Agustus 2012].

[https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Cat\\_Returns](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Cat_Returns)

[gopengertian.blogspot.com](http://gopengertian.blogspot.com)

[https://en.wikipedia.org/wiki/You\\_Are\\_the\\_Apple\\_of\\_My\\_Eye](https://en.wikipedia.org/wiki/You_Are_the_Apple_of_My_Eye)

[https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Tale\\_of\\_the\\_Princess\\_Kaguya](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Tale_of_the_Princess_Kaguya)

[https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Garden\\_of\\_Words](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Garden_of_Words)

<https://dosenbahasa.com/jenis-jenis-drama>

<http://www.gurupendidikan.co.id>

<http://www.pelajaran.co.id>

<http://eprints.uny.ac.id>

