

JURNAL TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“MOOD BOOSTER”
DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***



Tetuko Nur Rahmad S
NIM 1400101033

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

2018

Penciptaan Film Animasi 2D **“MOOD BOOSTER”** **Dengan Teknik Frame by Frame**

Tetuko Nur Rahmad S

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: Tetukorahmad@gmail.com

Abstrak

Melihat banyaknya permasalahan dalam keluarga atau berumah tangga menjadikan film animasi ini bertajuk kekeluargaan dan keharmonisan di dalam keluarga. bertujuan untuk menjadikan pelajaran bagi penonton atau sebuah keluarga, bagaimana pentingnya keharmonisan dalam menjalin hubungan kekeluargaan.

Penciptaan Film Animasi “MOOD BOOSTER” berdurasi utuh 3 menit, dengan jumlah *shot* mencapai 40 *shot* dan 2143 *frame* dengan format *HDTV 1920x1080 px 12 frame per second*. Teknik Animasi 2D digunakan dalam pembuatan karya Animasi “MOOD BOOSTER” yang bertemakan kekeluargaan dengan alasan ingin memberikan penyajian yang menarik karena teknik ini memiliki tantangan tersendiri, sangatlah sederhana, dan memiliki ciri khas. Film animasi “MOOD BOOSTER” yang bernuansa Kekeluargaan, didalamnya menceritakan bagaimana seorang anak yang tidak menyerah untuk menyatukan kedua orang tuannya yang sedang bertengkar hebat.

Kata Kunci : Animasi 2D, Teknik, *frame by frame*, Kekeluargaan, *MOOD BOOSTER*.

Latar Belakang

Film sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan berupa visual dan suara. Macam-macam film adalah film pendek, film series, film movie, dokumenter dan film animasi. Animasi sudah menjadi salah satu media alternatif untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat mulai dari hiburan, edukasi, sejarah bahkan dokumenter. Semakin banyaknya animasi di seluruh dunia dengan berbagai jenis, begitu juga animasi di Indonesia yang mulai semakin banyak dan berkembang.

Dalam menjalin sebuah keluarga pasti akan menemui banyaknya permasalahan, biasanya disebabkan karena kurangnya komunikasi antar suami istri, terlalu banyak menanggung beban pikiran yang itu bisa mengganggu daya emosional manusia. dampak negatif lainnya jika terjadi masalah suami istri adalah gangguan mental anak yang rentan dengan hal-hal semacam itu.

Bermaksud untuk mengajak teman-teman atau sebuah keluarga untuk bisa melakukan hal positif yang di gambarkan dalam film animasi "*MOOD BOOSTER*". karena film Animasi merupakan media yang mampu menyampaikan pesan secara langsung kepada penonton. Animasi juga memiliki visual, karakter, cerita, dan audio, yang mana kesatuan elemen tersebut dalam satu waktu dianggap efektif memberikan kesan kepada manusia supaya mau bergerak menuju perubahan yang lebih baik.



Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut adalah rumusan masalah dari pembuatan animasi “*MOOD BOOSTER*”:

1. Bagaimana proses pembuatan film animasi “*MOOD BOOSTER*”?
2. Bagaimana penerapan prinsip animasi dalam film “*MOOD BOOSTER*”.

Tujuan

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

1. Memberikan gambaran kepada para penonton dampak dari permasalahan keluarga.
2. Mengajarkan pentingnya keharmonisan dalam sebuah keluarga.
3. Menjadikan animasi sebagai media pembelajaran dan gambaran yang menarik kepada penonton.

Sasaran

Target audien menurut demografis film animasi ini adalah:

Usia	: 12 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

Hasil akhir animasi “*MOOD BOOSTER*” adalah :

Judul Karya	: “ <i>MOOD BOOSTER</i> ”
Teknik	: Animasi 2D
Desain Karya	: Edukasi
Durasi	: 3 menit
Format Video	: HDTV 1920x1080 px 12 frame per second
Render	: Format mp4, H264 dan .MOV

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

Banyak hal yang mendasari ide terciptanya animasi “*MOOD BOOSTER*” yang bertemakan Kekeluargaan, berbagai karya lain dan pustaka dikumpulkan untuk menyelesaikan animasi ini, baik secara teoritis, teknis, pengembangan ide, hingga secara visual. Eksplorasi yang dilakukan terbagi menjadi dua, diantaranya adalah studi pustaka dan riset yang dilakukan sebagai referensi untuk teknik visual.

Sinopsis

Film animasi pendek yang menceritakan tentang perselisihan dalam sebuah rumahtangga, karakter utama dalam cerita ini bernama Cipi memiliki sifat ceria dan penyayang, berperan sebagai tokoh yang ingin membuat ayah dan ibunya berbaikan kembali setelah pertengkaran hebat yang mereka lakukan, Cipi mencoba menghibur ayahnya yang depresi berat di kamarnya dengan sebuah gambaran yang ia bikin sendiri, Cipi menemani ayahnya mengambar di ruangnya untuk menyemangati ayahnya. Cipi mengajak ayahnya keluar ruangan untuk bertemu ibunya untuk berbaikan kembali, usaha Cipi agar orangtuannya berbaikan ternyata berhasil karena sifat tulus yang di berikan kepada kedua orangtuannya.

Desain Visual

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

1. Property

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

2. Lingkungan

Lingkungan yang digunakan dalam animasi ini adalah di ruangan dalam rumah..

3. Musik

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

4. *Sound Effect*

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

5. *Durasi*

Animasi “*MOOD BOOSTER*” juga memiliki durasi. Karena animasi ini memiliki 9 *scene*, maka durasi animasi diperkirakan antara 3 menit.

6. *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 1 *Pipeline* animasi “*MOOD BOOSTER*”

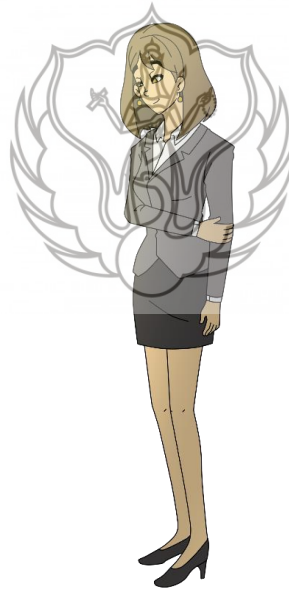
Desain Visual

Setelah melakukan proses pematangan konsep dilakukan pula proses sketsa untuk desain visual dalam film animasi “*MOOD BOOSTER*”, terbentuknya karakter (Cipi) 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



Gambar 2 Desain karakter Ayah



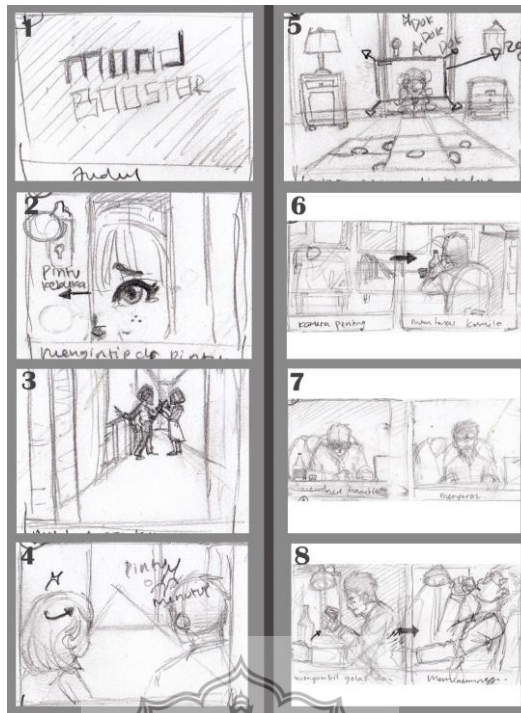
Gambar 3 Desain karakter Ibu



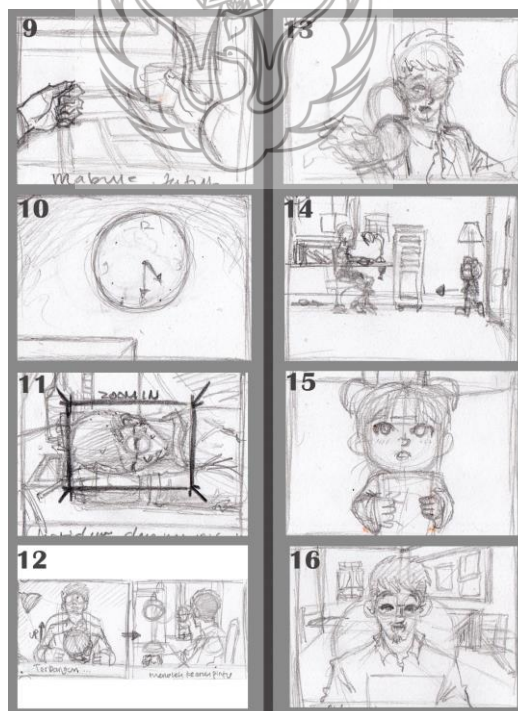
Gambar 4 Desain karakter Cipi

1. Storyboard

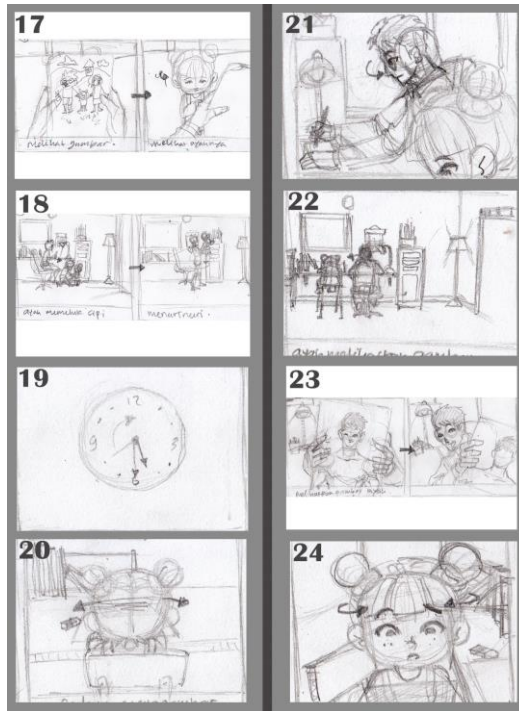
Berikut ini adalah contoh *storyboard* animasi “MOOD BOOSTER” dari awal hingga akhir film.



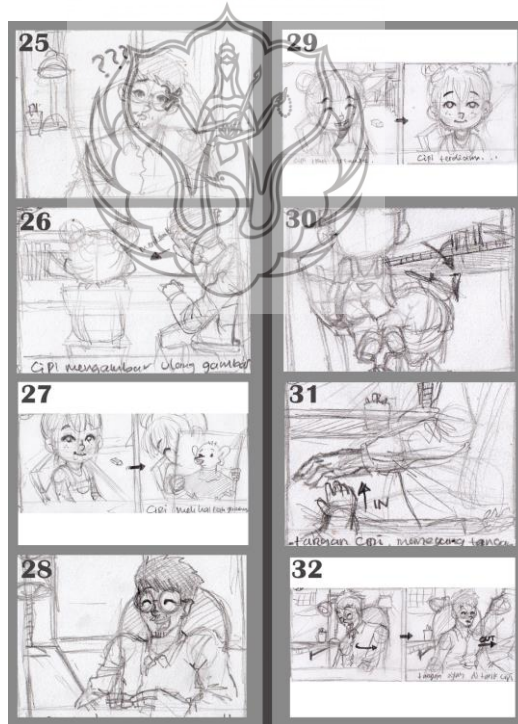
Gambar 5 Storyboard film animasi “MOOD BOOSTER” bagian 1



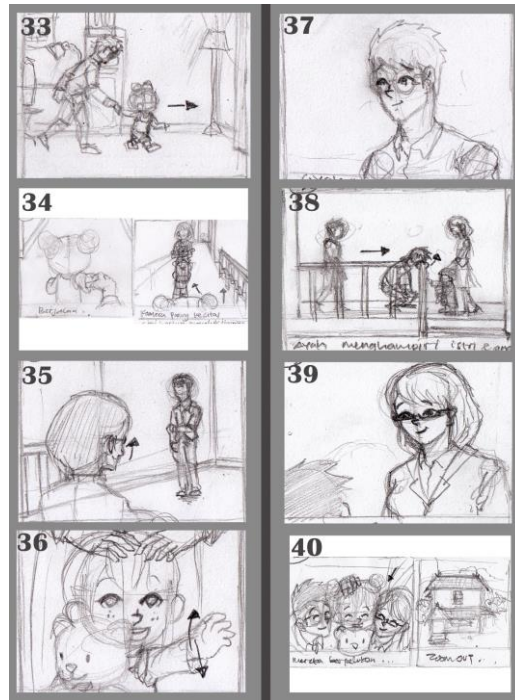
Gambar 6 Storyboard film animasi “MOOD BOOSTER” bagian 2



Gambar 7 Storyboard film animasi "MOOD BOOSTER" bagian 3



Gambar 8 Storyboard film animasi "MOOD BOOSTER" bagian 4



Gambar 8 Storyboard film animasi “MOOD BOOSTER” bagian 5

2. Pembahasan 12 Prinsip Animasi

Dalam pengerjaan animasi “MOOD BOOSTER” 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 “*MOOD BOOSTER*” :

1. Film Animasi “*MOOD BOOSTER*” diciptakan menggunakan beberapa *software* dari *Sai* untuk membuat animasi/*inbetween*, lalu ke *software adobe photoshop* untuk pewarnaan, diteruskan ke *software after effect* untuk menggabungkan *Background* dan animasinya, dan terakhir *adobe premier* untuk menggabungkan film animasi dan musik.
2. Penciptaan karya Seni Tugas Akhir “*MOOD BOOSTER*” telah terlaksanakan, dengan mengangkat tema edukasi dan kekeluargaan sebagai isi cerita dari karya Animasi ini.
3. Penciptaan Film Animasi “*MOOD BOOSTER*” memiliki durasi utuh 3 menit.
4. Jumlah *shot* mencapai 40 *shot* dan 2314 *frame* dengan format HDTV 1920x1080 px 12 *frame per second* .
5. Penciptaan film Animasi “*MOOD BOOSTER*” menggunakan 12 prinsip animasi yang tertanam didalam penciptaannya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Affifudin. Psikologi Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar. Solo: Harapan Massa, 1986.

Baharuddin. Pendidikan dan Psikologi Perkembangan. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.

C.mans Charles. 1986. Seni Memimpin Diri Sendiri. Yogyakarta: Kanisius.

Dwi, Sunar Prasetyono. 2007. Membedah Psikologi Bermain Anak. Yogyakarta: Think.



Gustian, Edy. Mempersiapkan Anak Masuk Sekolah. Jakarta: Cetakan I, 2001.

Mangunwijaya. Menumbuhkan Sikap Religius Anak-Anak. Jakarta: PT Gramedia, 1986.

Nuryanti, Lusi. Psikologi Anak. Jakarta: Indeks, 2008.

Nur, Faizah Rahmah. 2012. Mendesain Perilaku Anak Sejak Dini. Bersahabat dengan Perilaku Buruk Anak Prasekolah. Surakarta: Adi Citra Cemerlang.

