

JURNAL TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“HOME SWEET HOME”**



Cahyo Heryunanto
NIM 1400094033

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

2018

Penciptaan Film Animasi 2D “Home Sweet Home”

Cahyo Heryunanto

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: cahyoheryunanto@gmail.com

Abstrak

Film animasi “Home Sweet Home” menceritakan tentang seorang pria yang sudah lama merantau di kota. Kesibukannya bekerja menghambatnya untuk sekedar berkunjung ke makam ibunya. Beberapa benda yang muncul dalam film ini memicu nostalgia pada pria tersebut yang akhirnya mengantarnya kembali ke depan makam ibunya.

Animasi merupakan salah satu bentuk media penyampaian yang ada. Menyikapi hal tersebut, film animasi “Home Sweet Home” dibuat dengan maksud untuk mempermudah penyampaian cinta terhadap sosok Ibu.

Animasi 2D dipilih karena mempunyai gaya yang unik dan pas dalam penyampaian pesan yang terkandung dalam film ini. Film animasi “Home Sweet Home” 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 “Home Sweet Home” tidak menggunakan prinsip *squash and stretch* dan *exaggeration* untuk menjaga *animate* yang dihasilkan sesuai dengan tema yang dipilih.

Kata kunci : Animasi 2D, Ibu, Nostalgia, Ziarah

Latar Belakang

Pada masyarakat Jawa dikenal istilah *nyekar*, *nyekar* berasal dari kata *sekar* yang berarti kembang/bunga, dapat dikatakan bahwa *nyekar* adalah sebagai suatu bentuk tradisi ziarah kubur dengan membawa bunga kemudian ditaburkan pada makam yang ditujukan kepada nenek moyang dan arwah leluhur. Ziarah makam merupakan satu dari sekian tradisi yang hidup dan berkembang dalam masyarakat Jawa (Mumfanti, 2007). Kegiatan *nyekar* kerap dilakukan pada bulan – bulan menjelang *Ramadhan*. *Nyekar* sejatinya hanya titik awal bagi orang yang masih hidup untuk berbuat lebih baik lagi. Meneladani kebaikan dari kerabat yang telah mendahului dan mengambil sisi baik dan mengaplikasikannya, dan juga sebagai pengingat akan kematian agar seorang individu menjadi lebih baik di setiap jenjang hidupnya.

Rumah merupakan suatu bangunan, tempat manusia tinggal dan melangsungkan kehidupannya. Di samping itu rumah juga merupakan tempat berlangsungnya proses sosialisasi pada saat seorang individu diperkenalkan kepada norma dan adat kebiasaan yang berlaku di dalam suatu masyarakat. Jadi setiap perumahan memiliki sistem nilai yang berlaku bagi warganya. Sistem nilai tersebut berbeda antara satu perumahan dengan perumahan yang lain, tergantung pada daerah ataupun keadaan masyarakat setempat. (Budihardjo, 1998).

Tentunya banyak sekali memori yang tersimpan pada setiap rumah. Memori itu yang akan coba diangkat menjadi sebuah film animasi pendek. Memori sendiri merupakan cermin dari dunia di luar diri manusia. Memori menjadi semacam film yang mengulang secara persis apa yang pernah terjadi di luar diri manusia (Fowler, 2007).

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses produksi sebuah film animasi “Home Sweet Home” dari awal sampai akhir ?
2. Pesan moral yang dapat disampaikan melalui film pendek animasi “Home Sweet Home” ?

Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya film animasi 2D “Home Sweet Home” antara lain:

1. Menciptakan sebuah karya film animasi pendek 2D dengan menggabungkan unsur cerita, visual, serta audio yang sesuai dari awal sampai akhir.
2. Menyadarkan pada setiap individu untuk menyayangi kerabat terdekat yang masih ada sebelum terlambat dan juga pengingat akan kematian agar seorang individu menjadi lebih baik di setiap jenjang hidupnya.

Sasaran

Target audien penciptaan film animasi 2D “Home Sweet Home” ini adalah:

- | | |
|---------------|-------------------------------------|
| Usia | : 18 tahun ke atas |
| Jenis kelamin | : Laki-laki dan perempuan |
| Pendidikan | : Untuk berbagai tingkat pendidikan |
| Status sosial | : Semua kalangan |

Indikator Capaian Akhir

Indikator capaian akhir dari film animasi 2D “Home Sweet Home” yaitu apabila telah melalui tahapan-tahapan produksi, sehingga menjadi satu film animasi yang utuh. Berikut tahapan-tahapan yang harus dilalui

Praproduksi

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

a. Penulisan cerita

Cerita ditulis mulai dari sang anak berada di kamarnya dan saat di kereta menuju kampung halaman sampai di rumah lamanya dan berakhir saat mengunjungi makam ibunya.

b. Concept art

Melakukan pembuatan gambar sketsa karakter serta mencari referensi. Semua sketsa akan dibuat langsung menjadi gambar dua dimensi untuk mempermudah proses produksi nantinya.

c. Sinopsis

Pembuatan garis besar cerita yang akan dikembangkan menjadi skenario. Dalam sinopsis terdapat informasi tentang alur dan penggambaran serta penjelasannya.

d. Skenario

Naskah cerita yang sudah lengkap dengan kemudian dijabarkan yang di dalamnya terkandung pembagian *scene*, babak dan deskripsi. Beberapa hal yang bersifat tidak mutlak yaitu adanya petunjuk-petunjuk teknis kamera, seperti pergerakan kamera dan besar kecilnya subjek hasil tangkapan kamera.

e. Storyboard

Papan Cerita dirancang sesuai naskah sebelumnya dengan mulai menggambarkan tampilan animasi, 12 prinsip animasi, jenis pengambilan kamera, sinematografi, lokasi, situasi, kondisi, dan durasi setiap potongan *scene*.

f. Sound effect

Terciptanya *sound effect* yang beberapa diantaranya dibuat sendiri dengan merekam berbagai benda yang mengeluarkan suara sesuai kebutuhan penciptaan animasi 2D “Home Sweet Home”.

Produksi

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

a. Animating

Proses *animating* dengan menggunakan *software Adobe Photoshop* untuk membuat sketsa *key frame* dilanjut dengan pembuatan *Inbetween* dengan menggunakan *software ToonBoom Harmony* untuk memperhalus gerakan, lalu akan dijadikan sebagai *file master* yang nantinya setelah melakukan proses *rendering* akan dilakukan proses *animating* ulang untuk menentukan gerak dengan *timing* yang sesuai.

b. Rendering

Melakukan proses akhir dari keseluruhan proses. Dalam melakukan *rendering*, semua data yang sudah dimasukkan ke dalam proses *animating* akan diterjemahkan dalam sebuah bentuk *output PNG sequence*.

c. Compositing

Melakukan penataan yang dihasilkan pada tahap *rendering* terdiri dari berbagai bagian seperti background, hasil *animating* dalam bentuk *output PNG sequence*, efek khusus dan elemen-elemen lain yang nanti akan *rendering* ulang menjadi hasil akhir MP4.

d. Musik

Terciptanya satu musik dengan melakukan *scoring* yang akan menjadi *original soundtrack* yang telah disesuaikan dengan pembacaan puisi untuk penciptaan animasi 2D “Home Sweet Home”.

Pascaproduksi

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

a. Editing

Melakukan *import file* dan menggabungkan video hasil akhir *rendering* dengan musik, *dubbing* dan juga *sound effect* menggunakan *software Adobe Premiere Pro* dengan hasil *export file* format H264 dan MP4.

b. Mastering

Karya yang telah selesai dibuat akan di *burn* ke dalam piringan DVD dengan *packaging* DVD case berwarna transparan sebanyak tiga *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

Tema keluarga dipilih karena keluarga adalah akar dari setiap individu. Menjadi tempat pertama diperkenalkannya seorang individu pada proses sosialisasi dan adat istiadat yang berlaku di masyarakat.

Hal lain yang tidak kalah penting adalah untuk tetap menyayangi keluarga terdekat dan meneladani kebaikan dari kerabat yang telah mendahului dan mengambil sisi baik dan mengaplikasikannya, dan juga sebagai pengingat akan kematian agar seorang individu menjadi lebih baik di setiap jenjang hidupnya.

Karya animasinya sendiri, menggunakan teknik animasi 2D digital dan pada bagian latar belakang dan objek pendukung memiliki kesan realistik.

Sinopsis

Seorang pria paruh baya duduk di sebuah kursi penumpang di sebuah kereta, ramainya kereta tak menutupi kesendiriannya. Setelah berganti beberapa transportasi, akhirnya pria itu pun sampai di rumah lamanya.

Ingatan masa kecil pria itupun datang kembali, mengingatkannya kembali pada sosok Ibu yang begitu Ia cintai. Kehidupan memaksa dia merantau untuk menyambung hidup, meninggalkan ibunya hidup sendiri.

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 anak digambarkan menjadi seorang pria paruh baya. Seorang pekerja kantoran dengan segala kesibukannya. Rambut rapi berwarna hitam, menggunakan *sweater*, kemeja putih, celana panjang berwarna coklat tua, sepatu berwarna hitam dan juga kaos kaki putih.



Gambar 1 Sketsa desain karakter pria dan ibunya

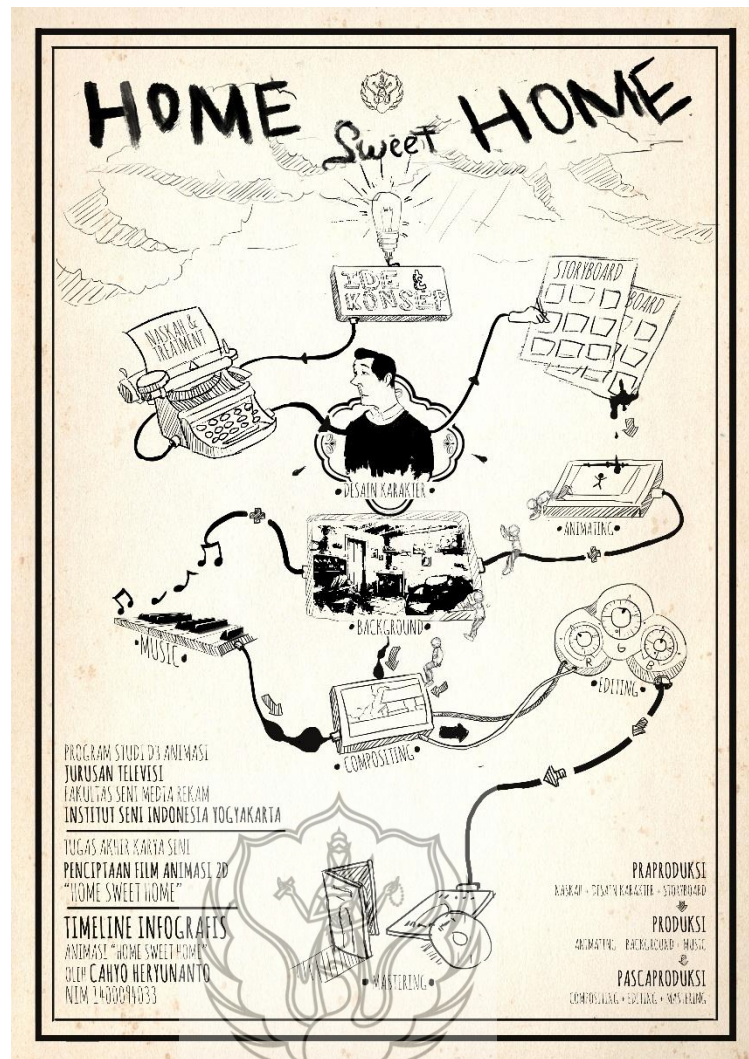
Sang Ibu digambarkan dengan, rambut diikat ke belakang berwarna hitam, menggunakan kebaya lengan panjang berwarna krem dan rok panjang berwarna coklat tua.

2. Background

Film animasi ini berlatar belakang pada pulau Jawa pada tahun 1980an. Bagian kota mengacu pada kota Jakarta, dan bagian desa serta rumah lama ibunya mengacu pada pedesaan di Jogja.

Pipeline

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



Gambar 2 Pipeline penciptaan animasi 2D “Home Sweet Home”

Konsep Dasar

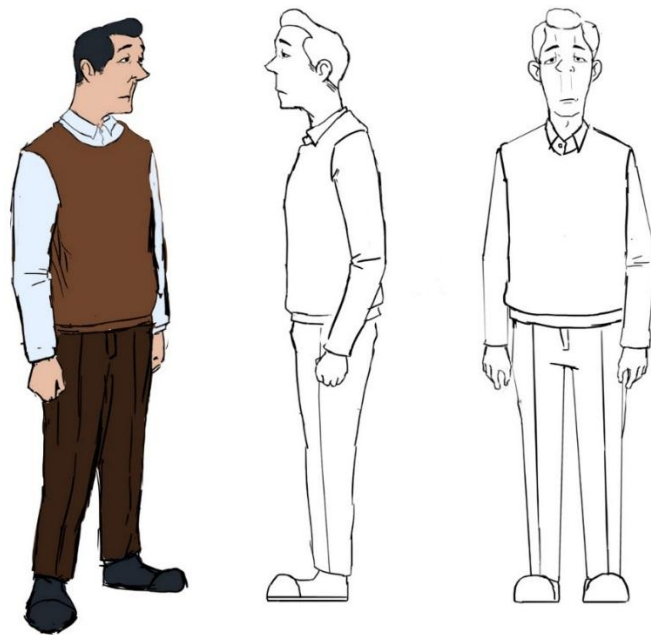
Konsep dasar film animasi 2D “Home Sweet Home” adalah mengangkat perjalanan hidup seseorang ke dalam film ini dan menjadikannya sebagai pembelajaran bagi penonton. Pematangan konsep animasi “Home Sweet Home” dilakukan dengan mencari referensi dan acuan tentang film yang sejenis.

Desain Visual

Setelah melakukan proses pematangan konsep dilakukan pula proses sketsa untuk desain visual dalam film animasi “Home Sweet Home”, terbentuknya karakter (pria) 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 Adobe Photoshop*.

a. Desain Karakter Pria



Gambar 3 Desain karakter Sang Pria

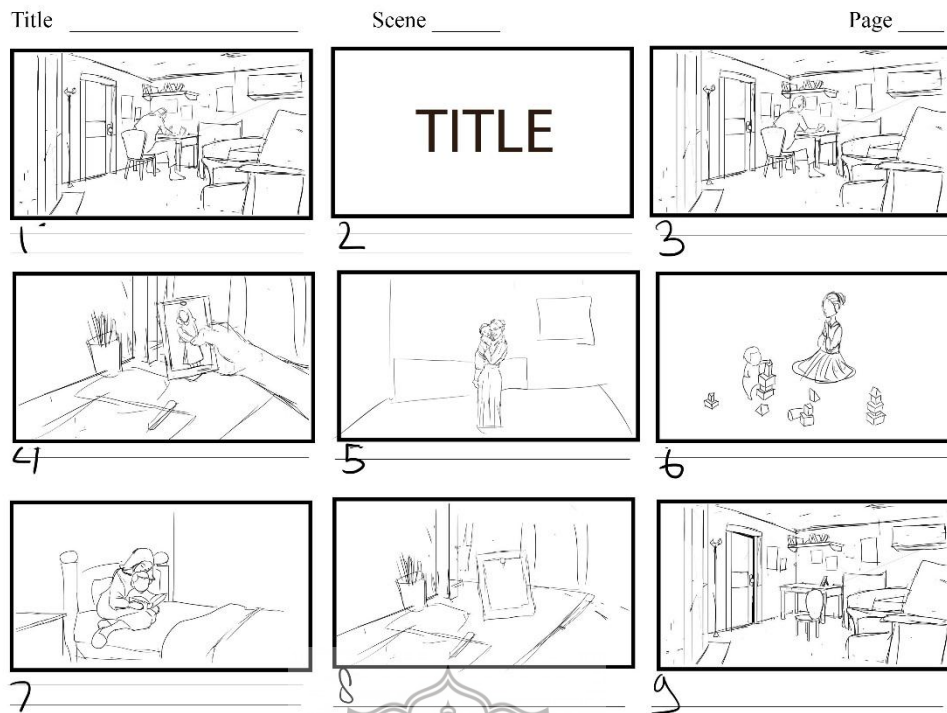
b. Desain Karakter Ibu



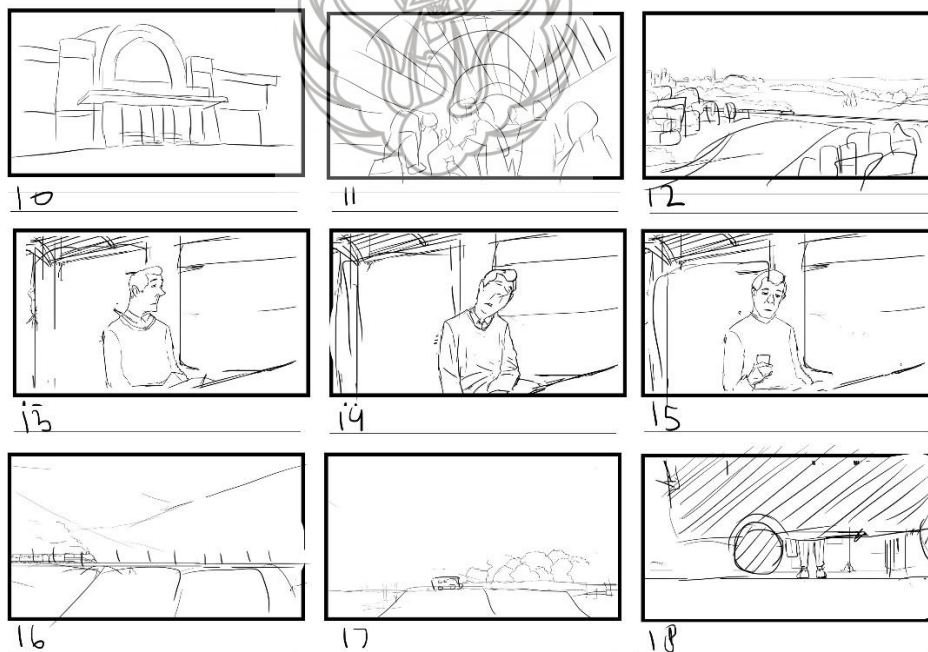
Gambar 4 Desain karakter Ibu

1. Storyboard

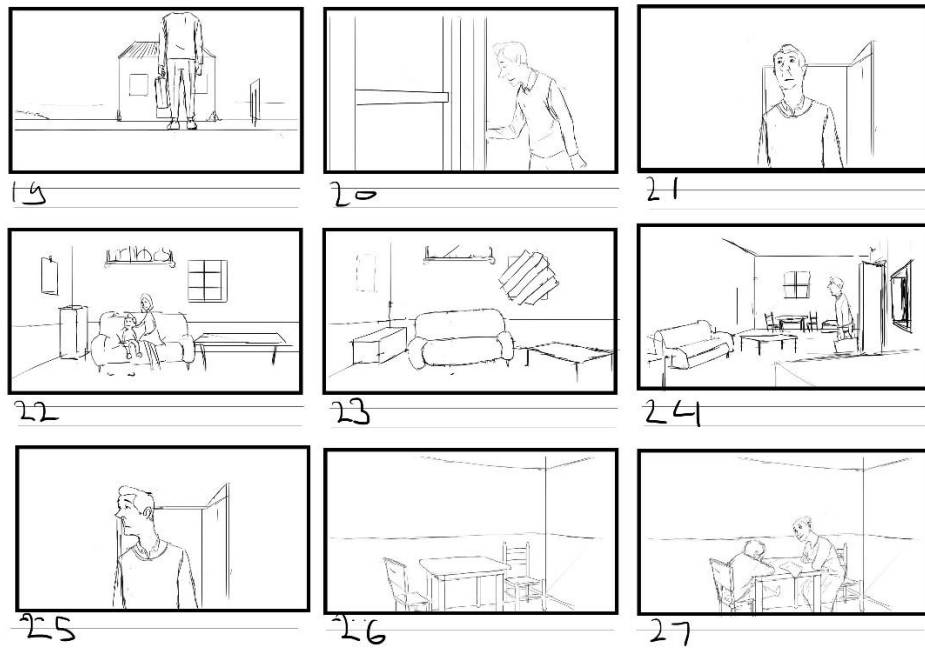
Berikut ini adalah contoh *storyboard* animasi “Home Sweet Home” dari awal hingga akhir film.



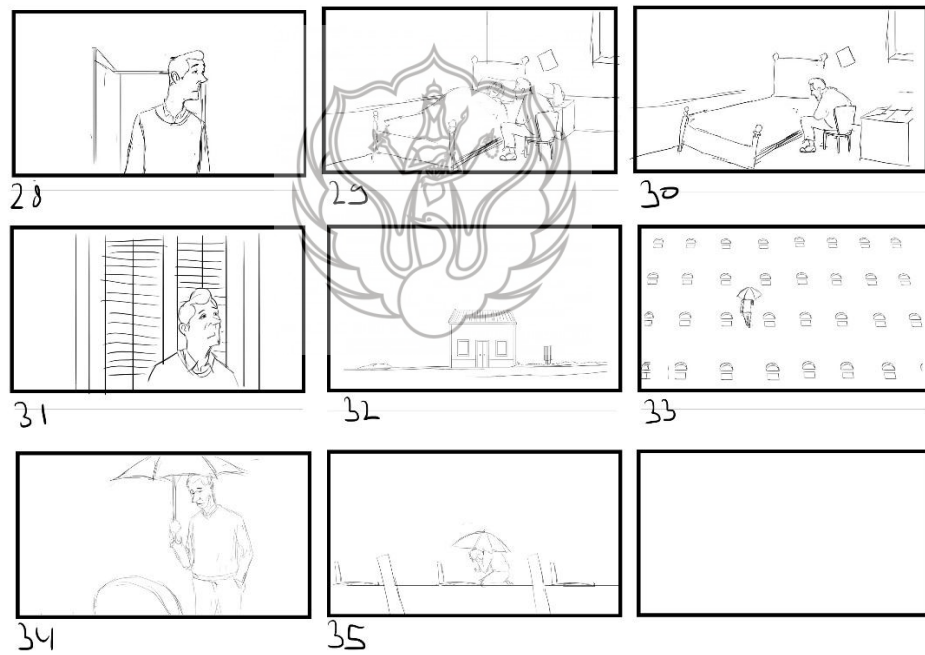
Gambar 5 *Storyboard* film animasi “Home Sweet Home” bagian 1



Gambar 6 *Storyboard* film animasi “Home Sweet Home” bagian 2



Gambar 7 *Storyboard* film animasi “Home Sweet Home” bagian 3



Gambar 8 *Storyboard* film animasi “Home Sweet Home” bagian 4

Kesimpulan

Penciptaan Film Animasi 2D “Home Sweet Home” telah terlaksana setelah melalui berbagai proses dengan kesimpulan :

1. Penciptaan Film Animasi 2D “Home Sweet Home” selesai dengan keseluruhan durasi utuh 3 menit 45 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*. Film animasi “Home Sweet Home” tidak menggunakan prinsip *squash and stretch* dan *exaggeration* untuk menjaga tema yang sudah dipilih.
2. Menyadarkan pada setiap individu untuk menyayangi kerabat terdekat yang masih ada sebelum terlambat dan pengingat akan kematian, agar seorang individu menjadi lebih baik di setiap jenjang hidupnya, yang merupakan pesan moral dalam film animasi 2D “Home Sweet Home” telah tersampaikan dengan baik kepada penonton.

Saran

Setelah melalui berbagai proses penciptaan karya tugas akhir animasi “Home Sweet Home” 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 :

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

Budihardjo, Eko. *Sejumlah Masalah Permukiman Kota*. Bandung, Alumni, 1998.

Fowler, Bridget. *The Obituary as Collective Memory*, Routledge, London, 2007.

Hofer, Johannes. *Medical Dissertation on Nostalgia*, Trans, 1934.

L. Wilson, Janelle. *Nostalgia : Sanctuary of Meaning*, Bucknell University Press Pennsylvania, 2005.

Mumfanganti, T. *Tradisi Ziarah Makam Leluhur Pada Masyarakat Jawa*. Jantra: Jurnal Sejarah dan Budaya, 2007.

Ollie Johnston dan Frank Thomas, *The Illusion of Life : Disney Animation*, 1981.

Vaughan, T. *Multimedia: Making it Work (6nd)*. Yogyakarta: Andi. Terjemahan dari *Multimedia: Making It Work, Sixth Edition*. New York, 2004.

Laman :

The Illusionist

<https://www.movieinsider.com/photos/42030>, 7 Desember 2018

<https://cdn-3.cinemaparadiso.co.uk/clp/135204-87997-clp-950.jpg>, 7 Desember 2018

Tsumiki No Ie

<http://www.imdb.com/title/tt1361566/mediaviewer/rm2092907264>, 7 Desember 2018

<http://www.imdb.com/title/tt1361566/mediaviewer/rm685574656>, 7 Desember 2018

<http://www.kajianpustaka.com/2013/04/pengertian-teknik-danperancangan.html>, 7 Desember 2018

<http://melayuonline.com/ind/opinion/read/497/belajar-dari-tradisi-nyekar>, 7 Desember 2018

