

JURNAL TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

PENCIPTAAN ANIMASI 2D
“PAPER PLANE”



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

oleh

M. Argo Hermawan

NIM 1400077033

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

2018

PENCIPTAAN ANIMASI 2D

“PAPER PLANE”

M. Argo Hermawan

Mahasiswa Animasi ISI Yogyakarta 2014

ABSTRAK

Film Animasi “*Paper Plane*” menceritakan tentang seorang anak kecil yang bercita-cita menjadi pilot. Dia mempunyai kebiasaan menerbangkan pesawat kertas ketika pesawat sungguhan terbang di atasnya. Sampai suatu ketika anak tersebut bertemu dengan seekor kucing yang menjadikan harapan untuk melanjutkan impiannya.

Karya Animasi merupakan salah satu bentuk media untuk menyampaikan informasi maupun hiburan. Menyikapi masalah tersebut, film animasi “*Paper Plane*” dibuat dengan maksud menyampaikan sebuah pesan dan motivasi untuk selalu yakin akan tujuan/cita-cita yang ingin dicapai. Dalam setiap keyakinan pasti ada jalan untuk mencapainya.

Teknik Animasi 2D digunakan dalam penciptaan karya Animasi “*Paper Plane*” dengan penyajian yang menarik pada background film menggunakan gaya seperti film buatan Ghibli Studio, karena teknik yang digunakan mempunyai tantangan tersendiri. Film animasi “*Paper Plane*” 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, archs, secondary action, timing and spacing, solid drawing, dan appeal*. Film Animasi “*Paper Plane*” tidak menggunakan prinsip *squash and stretch* dan *exaggeration* untuk menjaga *animate* yang dihasilkan sesuai dengan cerita yang dipilih.

Kata Kunci : Animasi 2D, *Paper Plane*, cita-cita, motivasi.

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Animasi sudah menjadi salah satu media alternatif untuk menyampaikan pesan/kesan ke masyarakat. Mulai dari hiburan, edukasi, sejarah, bahkan dokumenter. Dengan semakin banyaknya karya animasi diseluruh dunia dengan berbagai jenis, juga animasi di Indonesia yang mulai semakin banyak, maka disitulah kesempatan bagus bagi animator dan pelaku kreatif untuk menyampaikan pesan moral dan motivasi untuk selalu bersemangat dalam meraih cita-cita untuk generasi muda dalam bentuk film animasi. Banyak karya animasi yang mempunyai pesan moral yang bagus, tapi banyak juga diantaranya tidak menyukainya.

Memiliki cita-cita memang sangat menyenangkan. Menurut buku (Lusiana, 2008:3) dengan memiliki cita-cita artinya kita bisa membayangkan kalau besar nanti kita akan mencapai cita-cita itu. Selain itu memiliki cita-cita artinya kita bisa mempersiapkan diri sejak awal dan belajar jadi lebih semangat. Semua cita-cita bisa tercapai asalkan kita tahu caranya dan mulai dari sekarang. Dengan berbagai imajinasinya si anak tersebut pasti membayangkan dirinya ketika menjadi apa yang dia cita-citakan. Namun pada kenyataannya pada generasi muda mereka mulai goyah dengan apa yang dicita-citakannya, mungkin karena orang tua yang tidak merestuinnya, mungkin juga karena tidak adanya biaya, dan mungkin juga menyerah disaat belum bertempur.

Untuk menyikapi masalah tersebut, film animasi berjudul "*Paper Plane*" dibuat dan bermaksud memberikan motivasi untuk generasi muda agar selalu semangat meraih cita-cita sampai terwujud. Dengan penyampaian secara menarik dan tidak membosankan, karena film animasi adalah salah satu media yang populer sebagai media penyampaian pesan baik.

2. Rumusan Masalah/Tujuan

a. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana cara menyampaikan pesan yang terkandung dalam film animasi "*Plane Plane*"?
2. Bagaimana memproduksi sebuah film animasi 2D "*Paper Plane*"?

b. Tujuan

Tujuan umum yang akan dicapai dalam pembuatan animasi “*Paper Plane*” antara lain:

1. Menyampaikan bahwa untuk selalu yakin akan tujuan/cita-cita yang ingin dicapai. Dalam setiap keyakinan pasti ada jalan untuk mencapainya.
2. Menciptakan sebuah karya film animasi pendek 2D dengan menggabungkan unsur cerita, visual, serta *audio* yang sesuai.

B. Pembahasan

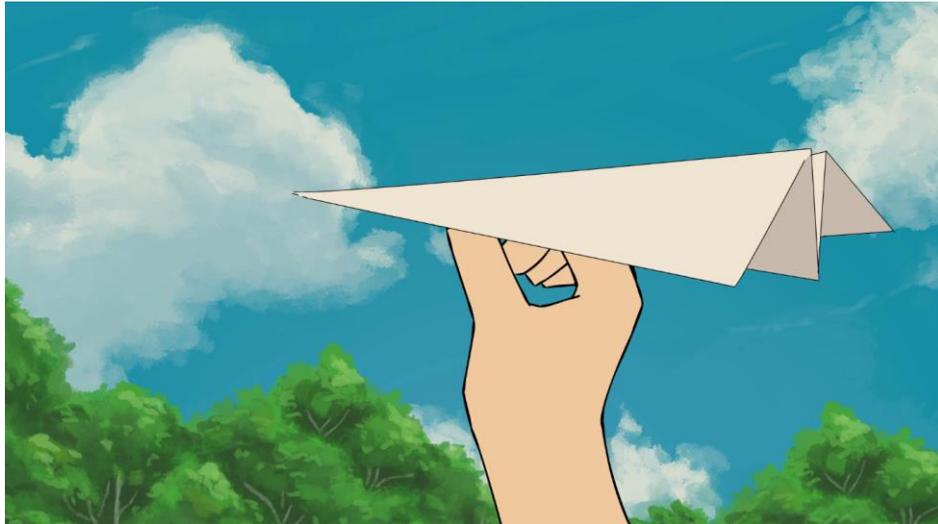
Penciptaan film animasi “*Paper Plane*” banyak melalui proses pengembangan ide baru yang muncul mulai dari konsep, karakter hingga cerita. Secara teknis penganimasian hanya menggunakan 10 dari 12 prinsip animasi diterapkan dalam penciptaan gerakan animasi pada film animasi ini, mulai dari *solid drawing, timing and spacing, anticipation, slow in and slow out, arc, secondary action, follow through, and overlapping action, straight ahead, pose to pose, staging, appeal* untuk menjaga *animate* agar sesuai dengan jalannya cerita.

Ada juga kendala yang dihadapi dalam pembuatan film animasi ini, salah satunya adalah kesulitan dalam menyusun jalannya cerita dikarenakan ada beberapa bagian cerita yang berat untuk di terima penonton pada bagian penggambaran ikan miniatur ikan paus sebagai simbol untuk balon udara yang berbentuk ikan paus yang akan keluar disaat *ending film* sehingga harus membuat detail bagian tersebut agar penikmat animasi ini bisa mudah dipahami.

1. Penerapan 10 Prinsip Animasi

a. *Anticipation*

Prinsip ini digunakan sebagai tanda persiapan terhadap sebuah gerakan yang akan dilakukan. Sebagai contoh pada *shot 16* ketika Awan bersiap-siap menerbangkan pesawat kertas.



Gambar 1. Penerapan Prinsip *anticipation*

b. Staging

Prinsip ini menegaskan posisi seorang aktor terhadap unsur – unsur seperti penempatan tokoh, penggunaan cahaya, dan sudut pandang kamera. Seperti contoh *shot 24* Awan berdiri tegak dengan sudut pandang kamera dari bawah.



Gambar 2. Penerapan Prinsip *staging*

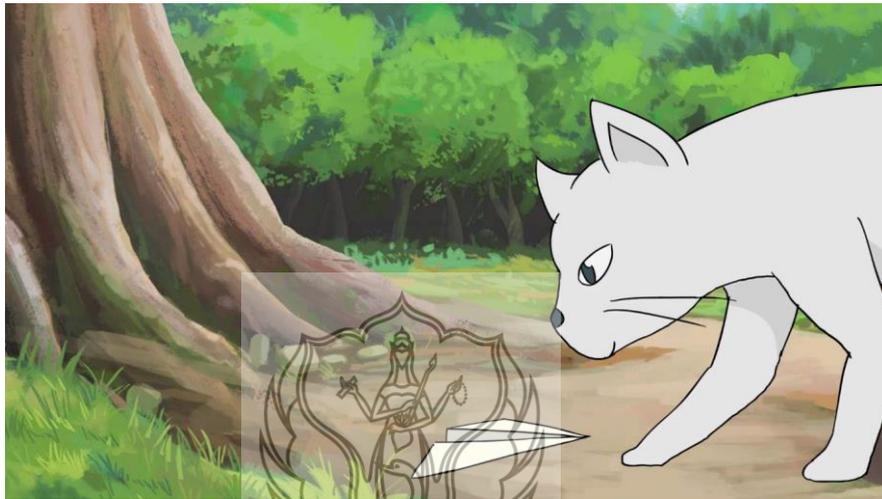
c. Straight Ahead and Pose to Pose

Kedua teknik ini adalah dua teknik animasi yang berbeda. Dalam *straight ahead* seorang animator menggambar satu per satu, dari awal sampai selesai seorang diri. Teknik ini memiliki kelebihan kualitas gambar yang konsisten

karena dikerjakan oleh satu orang saja, tetapi memiliki kekurangan yaitu waktu pengerjaan yang lama.

Dalam teknik *pose to pose* seorang animator menggambar hanya pada *keyframe* tertentu saja, selanjutnya gambar *in-between animation* atau *interval* antar *keyframe* digambar/dilanjutkan oleh asisten/animator lain.

Pada contoh kali yaitu gerakan kucing yang sedang mengambil pesawat kertas dibuat menggunakan teknik *pose to pose* dikerjakan dengan 2 orang mengerjakan pada bagian *keyframe & inbetween*.



Gambar 3. Penerapan Prinsip *straight ahead* dan *pose to pose*

d. Follow Through and Overlapping Action

Teknik ini adalah menerangkan mengenai bagian tubuh tertentu yang masih tetap bergerak, meskipun gerakan utamanya telah terhenti. Seperti *shot 8* Awan terdiam hanya mata dan alis yang bergerak.



Gambar 4. Penerapan Prinsip *follow through and overlapping action*

e. *Slow in and Slow out*

Prinsip berpedoman pada gerakan manusia sebenarnya, yang tidak ada kecepatan yang konstan. Dalam setiap gerakan selalu ada akselerasi dan percepatan serta perlambatan. Terutama di akhir dan di awal. Seperti *shot 11* pada saat kucing diusir Awan dia berbalik arah dan berlari keluar *frame*.



Gambar 5. Penerapan Prinsip *slow in and slow out*

f. *Archs*

Dalam setiap gerakan manusia, setiap gerakannya selalu membentuk sebuah pola atau jalur lengkung yang disebut *Archs*. Seperti *shot 1* ketika

pesawat kertas mulai muncul terbang bebas kebawah sehingga membentuk pola pada gerakannya.



Gambar 6. Penerapan Prinsip *archs*

g. ***Secondary Action***

Secondary action adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistik. *Secondary action* tidak dimaksudkan untuk menjadi pusat perhatian sehingga mengaburkan atau mengalihkan perhatian dari gerakan utama. Kemunculannya berfungsi memberikan *emphasize* untuk memperkuat gerakan utama. Pada shot 3 kali ini kucing muncul.



Gambar 7. Penerapan Prinsip *secondary action*

h. Timing and Spacing

Timing adalah perwaktuan yang menentukan cepat lambat pada gambar. Sedangkan *spacing* adalah untuk menentukan kepadatan frame yang nanti akhirnya akan menentukan kecepatan gambar. Grim Natwick, seorang animator Disney pernah berkata, “Animasi adalah tentang *timing* dan *spacing*”. Pada *shot 15* tangan mengambil pesawat kertas diatas meja dengan gerakan cepat sehingga memerlukan *timing* yang cepat.



Gambar 8. Penerapan Prinsip *timing and spacing*

i. Solid Drawing

Menggambar adalah kemampuan utama yang harus dikuasai oleh animator. Terutama dalam animasi dua dimensi. pemahaman dasar dari prinsip menggambar akan menghasilkan animasi yang lebih ‘peka’ seperti *shot 39* adegan Awan dan kucing bertemu saling tatap muka untuk pertama kalinya sehingga memperjelas inti dari cerita.



Gambar 9. Penerapan Prinsip *solid drawing*

j. Appeal

Appeal berkaitan dengan keseluruhan look atau gaya visual dalam animasi. *Style* dari sebuah karya animasi dapat langsung dikenali hanya dengan melihatnya sekilas. Hal ini karena sebuah karya haruslah memiliki *appeal* atau gaya tersendiri dalam pembuatan karakter animasi. Dengan *style* dan ciri-ciri yang dimilikinya tokoh utama si Awan langsung dapat dikenali



Gambar 10. Penerapan Prinsip *appeal*

2. Pembahasan Isi Film

a. Preposisi

Pada fase preposisi, pengenalan tokoh dan tujuan utama dari film animasi “*Paper Plane*”, ditunjukkan melalui beberapa adegan pembuka. Setelah menunjukkan sebuah pulau kecil nampak pesawat kertas terbang diantara awan. Pesawat tersebut berputar-putar jatuh kebawah.

Lewat beberapa *shot* pembuka ini menguatkan pemahaman penonton akan beberapa hal yaitu, film ini menggambarkan seorang anak yang hidup sederhana di rumahnya.



Gambar 11. Pulau tempat tinggal awan

b. Konflik

Untuk menunjukkan isi dari film ini pentingnya konflik dalam cerita itu ada. pertama ketika ada kucing muncul dibalik jendela kamar, Awan mencoba mengusir kucing tersebut. Setelah itu konflik selanjutnya Awan datang ke *Indonesian Air Show*. Ia mencoba untuk menerobos kerumunan orang ia begitu senang melihat begitu banyaknya pesawat terbang dan kemudia dia diseret keluar karena mengganggu acara tersebut sampai dia diusir.



Gambar 12. Kamar Awan

c. Resolusi

Resolusi yang menarik dari film ini adalah ketika si kucing yang selalu mengumpulkan pesawat kertas milik Awan. Sampai suatu ketika kucing tersebut memberi tahu keberadaan pesawat kertas yang selama ini dia kumpulkan.



Gambar 13. Si Kucing mengumpulkan pesawat kertas milik Awan

C. Kesimpulan

Penciptaan Film Animasi 2D “*Paper Plane*” telah terlaksana setelah melalui berbagai proses dengan kesimpulan :

1. Penciptaan Film Animasi 2D “*Paper Plane*” telah selesai dengan pesan yang tersampaikan dan berdurasi 4 menit 13 detik.
2. Jumlah *shot* mencapai 48 *shot* untuk menyampaikan cerita yang berkesinambungan dengan total 4276 *frame* dengan format HDTV 1920x1080 *px* 25 *frame per second* untuk menghasilkan kualitas gambar yang baik.
3. Penciptaan Film Animasi 2D “*Paper Plane*” sudah menerapkan 10 prinsip animasi (*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, appeal*) sehingga animasi yang dibuat menjadi menarik.

D. Daftar Pustaka

Buku

Lusiana, Meraih cita-cita, 2008

Pharosproduction, *Traditional Animation, chap. 1*, 2006



Laman

12 Prinsip Animasi

(<http://www.hog-pictures.com/2016/04/cara-membuat-animasi-2d-sederhana-part-1.html>, 22 Januari 2018)

(<http://www.hog-pictures.com/2016/04/tahap-produksi-pembuatan-animasi-2d.html>, 22 Januari 2018)

Animasi tradisional

(<http://animilicious.blogspot.com/2013/06/animasi-tradisional.html?m=1>, 22 Desember 2017)