

JURNAL
PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D
“SEEING THINGS”
DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME*

Tugas Akhir
untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai derajat Ahli Madya
Program Studi D-3 Animasi



I Dewa Made Yoga Wisara Putra
NIM 1500118033

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

2018

ABSTRAK

Inspirasi untuk animasi ini didapat dari sifat penakut yang umum dirasakan anak kecil yang masih dibawa hingga dewasa. Dari cerita ini efek nostalgia bisa didapat ketika mengingat kejadian-kejadian konyol yang terjadi dulu karena rasa takut tidak rasional ketika masih kanak-kanak, dan terkadang dibawa hingga dewasa. Karena setiap orang pernah mengalaminya, pesan yang ingin disampaikan bisa cepat diterima semua umur.

Proses pengerjaan animasi dibagi menjadi tiga tahap yaitu Praproduksi, Produksi, dan Pascaproduksi. Saat Praproduksi rancangan awal seperti *Storyboard*, Desain Karakter, dan *Layout* dibuat sebagai *blueprint* animasi. Bagian ini sangat penting karena akan menentukan hasil akhir dari animasi, menentukan bagaimana tiap adegan akan terlihat dan juga pergerakan kamera adalah salah satu contohnya tahap ini. Untuk menentukan durasi, *animatic* juga dibuat di Praproduksi, yang juga berfungsi untuk melihat apakah jalan animasi per adegan sudah bisa dimengerti atau belum. Dilanjutkan dengan Produksi dimana sebagian besar waktu pengerjaan diambil. Tahap ini dimana proses penganimasian, membuat *background*, dan pewarnaan dilakukan. Penganimasian dibuat dengan teknik *frame by frame* yaitu membuat sebuah gambar (*frame*) kemudian membuat gambar yang identical lagi dan seterusnya untuk membuat ilusi gerakan. *Frame by frame* dipilih untuk mendapat visual yang dicari dan kefamiliaritas teknik ini. Pembuatan *background* didasarkan dengan *storyboard* dari PraProduksi, dan pewarnaan dipilih dengan mengkontraskan warna dingin

Kata Kunci : *Frame*, Visual, Rasa Takut, Produksi

ABSTRACT

The inspiration for this animation is derived from the cowardly nature common to children who are still brought to adulthood. Nostalgia can be obtained from this story when remembering the silly events that occurred in the past because of the overwhelming fear as a irrational child that sometimes brought into adulthood. Because everyone has experienced it, the message to be conveyed can be quickly accepted by all ages.

The process of animation is divided into three stages: Preproduction, Production, and Postproduction. During Preproduction, designs such as Storyboard, Character Design, and Layout were created as animation blueprint. This section is very important because it will determine the end result of the animation, determining how each scene will be seen and movement of the camera is one example of the importance of this stage. To determine the duration, animatics are also created in Preproduction, which also serves to see if each animated scene is understandable or not. Continued with Production where most of the time for work is taken. This stage is where the process of animating, creating background, and coloring are done. Animation are made by using the frame by frame technique that is making an image (frame) then make the image that is identical again and so on to make the illusion of movement. Frame by frame is selected to get the desired visual style and familiarity of this technique. The background creation is based on the storyboard of PreProduction, and coloring is selected by contrasting the cool and warm colors

Keywords: Frame, Visual, Fear, Production

I. Pendahuluan

A. Latar Belakang

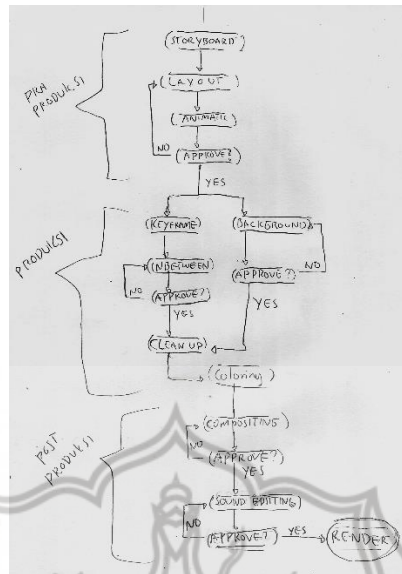
Animasi 2d ini menggunakan cerita yang terinspirasi dari rasa takut tidak rasional. Rasa takut sering dirasakan terutama ketika masih kecil, terkadang bahkan hingga dewasa. Ketika seseorang masih kecil otak yang masih muda bekerja secara aktif untuk mendukung pertumbuhan, tetapi di saat yang bersamaan belum bisa memproses sebuah informasi dengan logis dan sesuai nalar sehingga anak kecil mempunyai imajinasi yang luas dan terkadang memikirkan hal yang aneh-aneh. Rasa takut akan sesuatu yang asing atau belum pernah dijumpai menjadi bertambah pada anak-anak karena belum bisa menjelaskan secara logis apa yang dilihat serta kurangnya pengalaman atas sesuatu yang tidak dikenal.

Tidak jarang bagi anak kecil orang membawa rasa takutnya hingga dewasa karena berbagai alasan. Peran orang dewasa terutama orang tua adalah membimbing dan memberi arahan kepada mereka para anak kecil penakut agar bisa tumbuh menjadi seseorang yang berani. Hal ini terkadang merupakan hal yang sulit, tergantung kepribadian si anak, tetapi disitulah peran orang dewasa demi generasi mendatang. Di sisi lain terkadang orang dewasa bernostalgia terhadap hal-hal yang ditakuti ketika masih anak kecil, betapa besar dan aktifnya imajinasi dan betapa hangat atau jengkelnya reaksi orang-orang yang lebih dewasa pada waktu itu terhadap perilaku kekanak-kanakan dulu.

Animasi ini menggunakan teknik *frame by frame* dalam pembuatannya. Teknik *frame by frame* berarti membuat sebuah gerakan dengan menggambar banyak gambar (*frame*) dalam satu urutan yang menghasilkan ilusi gerakan. Pemilihan teknik ini didasarkan dengan tujuan jenis animasi yang ingin dihasilkan serta familiaritas akan proses pengerjaan animasi *frame by frame*. Selain itu juga terinspirasi oleh berbagai animasi yang juga menggunakan teknik *frame by frame*, banyak dari animasi ini memiliki ciri khas dan style yang cocok dengan hasil jadi animasi. Dengan ini, animasi *Seeing Things* dirancang dan dibuat.

II. Perwujudan

Pembuatan animasi memerlukan *Pipeline* kerja yang baik, *Pipeline* kerja animasi dibagi sesuai dengan tahap dalam penjadwalan, PraProduksi, Produksi, dan PascaProduksi.



Gambar 2.1 Pipeline animasi Seeing Things

A. Praproduksi

Setelah mempersiapkan alat dan *pipeline*, proses pengerjaan dilanjutkan ke PraProduksi. Disini *blueprint* atau konsep dari animasi dibuat dan dirancang, agar bisa mencapai tujuan serta visi dari hasil animasi. Tahapan PraProduksi animasi *Seeing Things* adalah:

1. Cerita

PraProduksi dimulai dari premis cerita, kemudian alur dari cerita. Premis cerita terdiri dari karakter, setting dan tentunya cerita itu sendiri. Premis kemudian diberi struktur atau alur cerita agar premis tadi bisa berkembang lebih jauh lagi. Membuat alur cerita yang baik dan jelas selalu memiliki 4 tahapan, *prologue*, *conflict*, *climax*, and *resolution*.

2. Desain

Animasi *Seeing Things* berlatar belakang di perumahan biasa, desain yang dibuat untuk mereflesikan setting tersebut, dengan setting perumahan biasa, desain yang dicari tidak perlu terlalu rumit dan bisa membantu proses produksi.

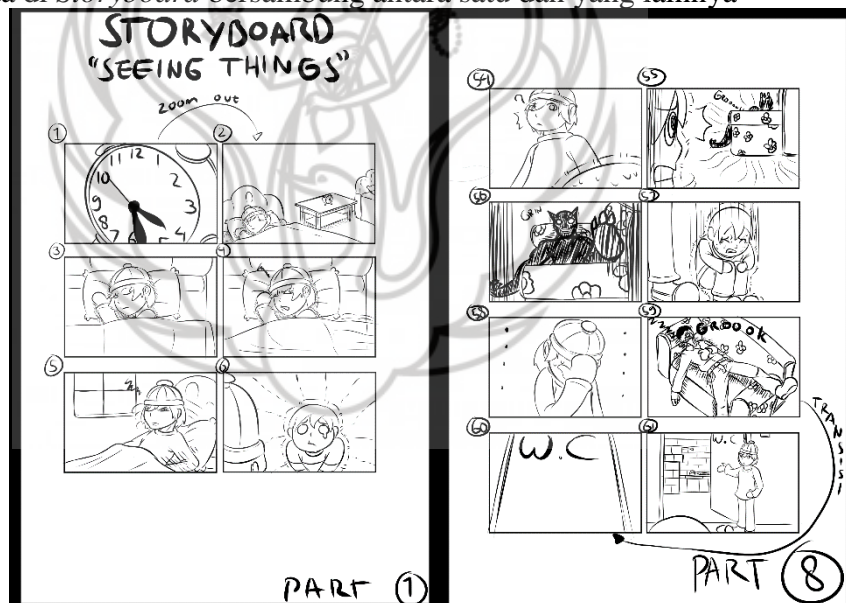


Gambar 2.2 Inspirasi eksterior rumah

Desain karakter dicocokkan dengan setting tempat dan waktu cerita. Dimulai dari adegan bangun tidur tentunya masing-masing karakter mengenakan baju tidur.

3. Storyboard

Storyboard dibuat berdasarkan alur cerita dan desain, dari memilih *shot* dan yang paling utama adalah memastikan tiap *scene* dan *shot* yang ada di Storyboard bersambung antara satu dan yang lainnya

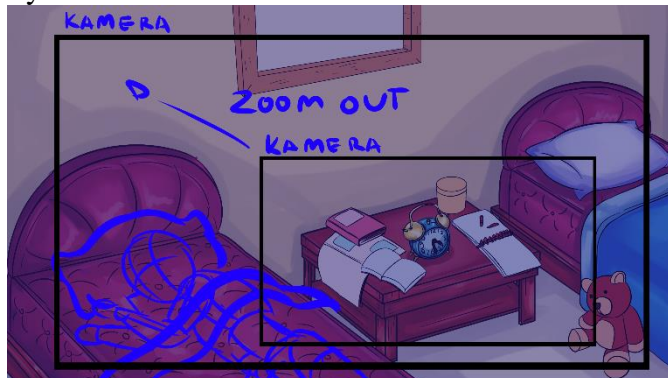


Gambar 2.3 Contoh Storyboard animasi Seeing Things

Pemilihan kapan adanya adegan transisi berkaitan erat dengan alur cerita yang dibuat, adegan transisi dalam storyboard terjadi ketika cerita beralih, misalnya, dari bagian *prologue*, ke *conflict* cerita, dengan ini maka alur cerita animasi terlihat lebih jelas di layar.

4. *Layout dan Animatic*

Perancangan *layout Seeing Things* hampir serupa dengan *Storyboard* dengan penambahan posisi serta gerak dari kamera dan besarnya *layout* ber *shot*.



Gambar 2.4 Contoh *Layout* animasi *Seeing Things*

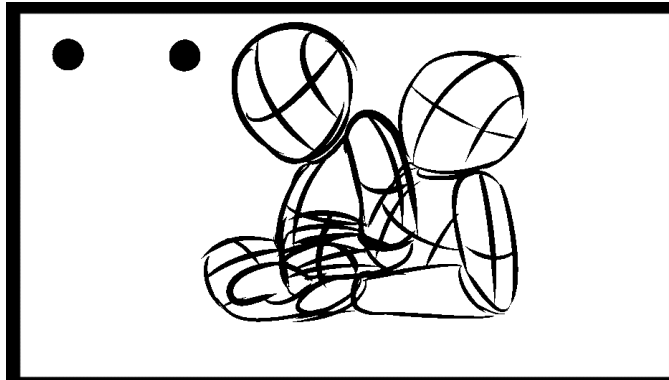
Layout standar animasi ini adalah 1920x1080 sesuai dengan ketentuan TA, beberapa adegan menggunakan *layout* lebih besar daripada itu untuk penempatan kamera yang baik terutama di *scene* yang memiliki pergerakan kamera yang banyak. *Prototype* berupa *animatic* dibuat untuk memperkirakan tampilan tiap *shot* dan *scene* serta menghitung durasi dari animasi.

B. Produksi

Membuat Animasi 2D mengacu kembali kepada 12 Prinsip Animasi yang menurut Thomas Frank dan Ollie Johnston (1981:47-68) terdiri dari : *Solid Drawing, Timing and Spacing, Squash and Stretch, Anticipation, Slow in and Slow out, Arc, Secondary Action, Follow through and Overlapping Action, Exaggeration, Straight ahead action and Pose to Pose, dan Appeal.*

1. *Keyframe*

Pembuatan animasi dimulai dengan membuat sebuah *point* awal ke *point* akhir sebuah animasi untuk menghasilkan gerakan yang halus. Gambar yang disebut *Key* atau *keyframe* ini berupa 2 gambar atau sering disebut sebagai *frame* yang menunjukkan dua gerakan atau posisi yang berbeda. Di animasi *Seeing Thing*, gambar yang digunakan untuk *key* berupa kerangka dasar manusia yang nantinya akan di *trace*. Fungsinya adalah mempertahankan konsistensi dari proporsi karakter di satu gerakan

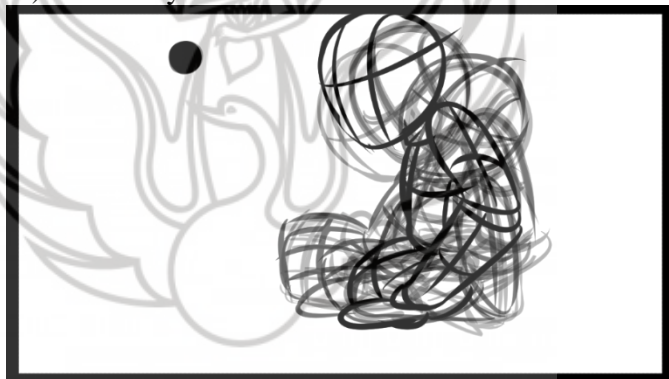


Gambar 2.5 Dua *Keyframe* animasi *Seeing Things*

Jumlah *Key* animasi *Seeing Things* menggunakan 2 hingga 4 *keyframe* tergantung mau seberapa halus dan kompleks sebuah gerakan, Proses membuat *key* animasi *Seeing Thing* adalah membuat 1 gambar kemudian *copy paste* gambar tersebut di layer baru, kemudian menghapus beberapa detail yang kemudian diubah menjadi berbeda

2. *Inbetween*

Ruang diantara 2 *keyframe* akan diisi dengan *Inbetween* untuk memperhalus gerakan, jumlah *inbetween* tergantung ingin seberapa halus hasilnya nanti, semakin banyak gambar *inbetween*, maka semakin halus (dan lambat) animasinya.

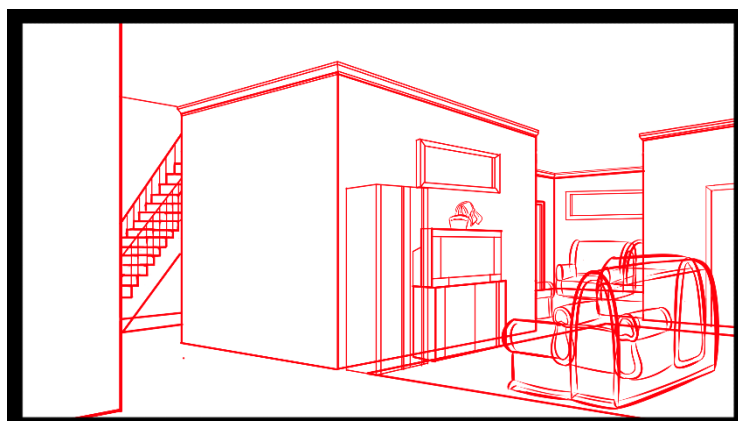


Gambar 2.6 Contoh *Inbetween* dengan prinsip *Arcs* animasi *Seeing Things*

Gambar yang digunakan masih berupa kerangka agar gambar tetap konsisten ketika bergerak, *inbetween* menggunakan prinsip animasi *Anticipation* dalam gerakan yang memiliki ancang-ancang dan berat dan *Arcs* untuk gerakan yang lebih natural.

3. *Background*

Membuat *Background* didasarkan dengan *layout* animasi untuk memastikan *background* berinteraksi dengan animasi secara natural. Diperlukan pengetahuan tentang perspektif, paling tidak yang paling dasar.

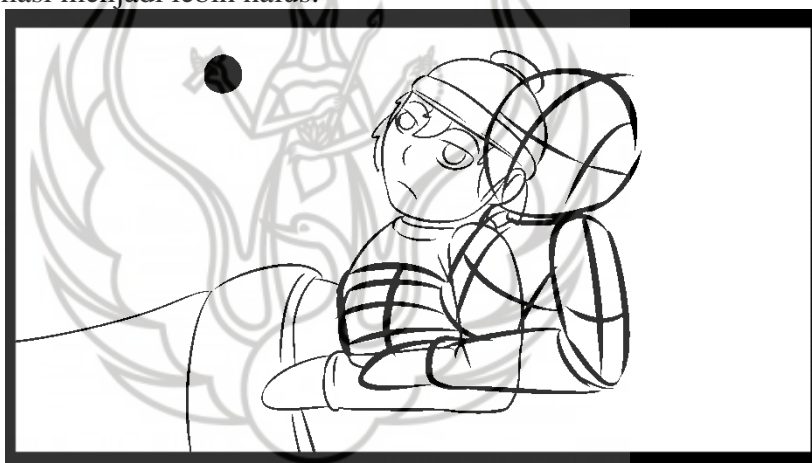


Gambar 2.7 Sketsa *Background* animasi *Seeing Things*

Tidak semua *background* dibuat secara *flat*, beberapa gambar *background* punya 3 atau 4 *layer* di dalamnya. Tiap *layer* punya gambar berbeda yang ketika disatukan menjadi satu *background* utuh.

4. *Clean up*

Proses ini untuk merapikan hasil *animate* serta memberi konsistensi pada garis gambar atau *line* dari gambar sehingga hasil animasi menjadi lebih halus.



Gambar 2.8 Contoh *Clean Up* animasi *Seeing Things*

Proses *clean up* animasi *Seeing Things* berbarengan dengan memberi *form* kepada kerangka dasar yang ada di dalam *key* atau *inbetween*. Semua bagian hingga *inbetween* di *clean up* sebaik mungkin demi menjaga konsistensi. *Character sheet* digunakan sebagai referensi bagaimana cara *clean up* per *scene*. Penggunaan kerangka dalam *animate* memberi kesempatan untuk memberi prinsip animasi ketika *clean up* seperti *follow through and overlapping action* dimana objek seperti rambut ikut bergerak sesuai dengan hukum fisika di dalam animasi, itu juga termasuk prinsip *Secondary Action*.

5. *Coloring*

Tiap warna memiliki arti tersendiri dan memilih warna yang cocok menjadi sulit. Ketika pembuatan *Background* yang, ada dua tipe warna

yang digunakan yaitu warna panas dan warna dingin. Warna panas seperti kuning digunakan saat beberapa adegan yang membutuhkan *lighting*.



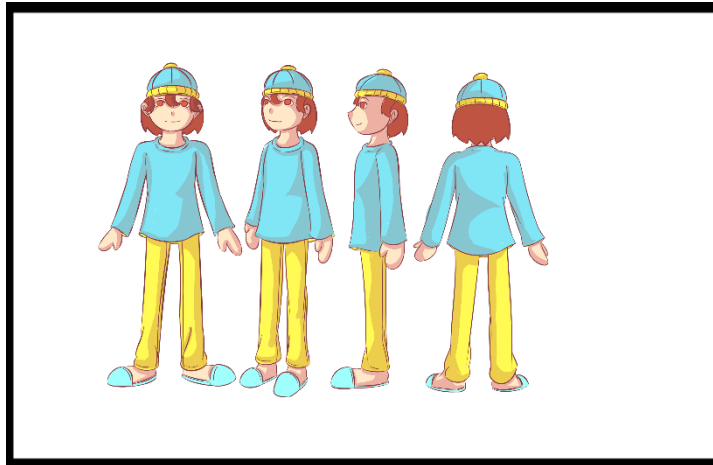
Gambar 2.9 Contoh *Background* berwarna panas (kuning)

Untuk adegan yang gelap, warna yang digunakan adalah biru, background diberi *shadow* dasar kemudian diberikan overlay berwarna biru, biru termasuk warna yang dingin, sehingga cocok dengan suasana gelap yang diinginkan.

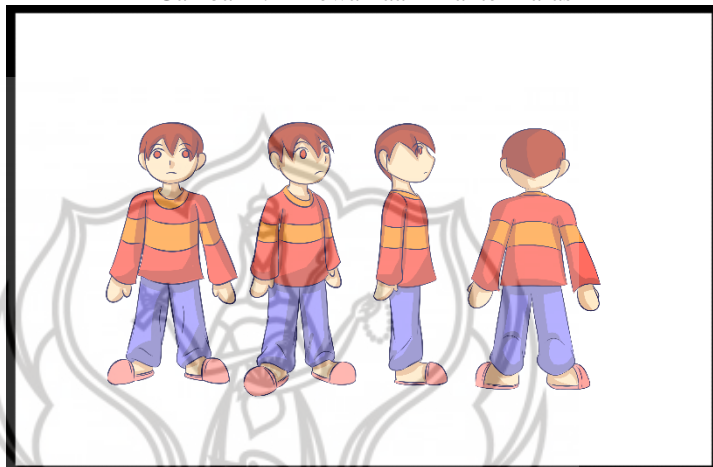


Gambar 2.10 Contoh *Background* berwarna dingin (biru)

Sedangkan proses *coloring* karakter disesuaikan dengan *Character sheet* yang dibuat di PraProduksi.



Gambar 2.11 Pewarnaan Karakter Laras



Gambar 2.12 Pewarnaan Karakter Gatot

Agar *background* dan animasi karakter menyatu, warna karakter diber *overlay* yang sesuai dengan warna *background* adegan mereka, terutama di tempat yang gelap.



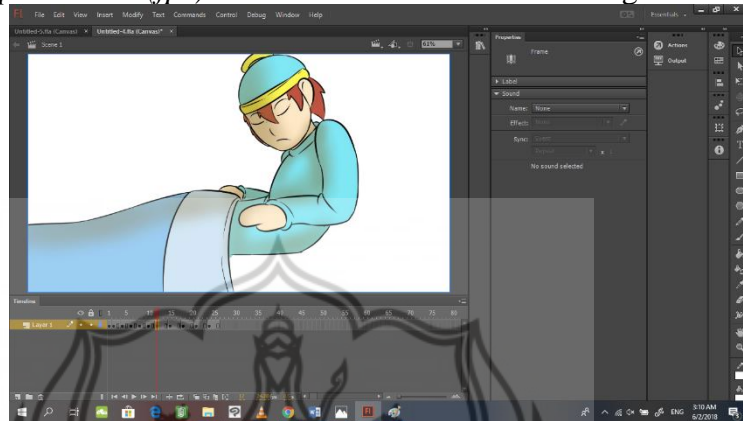
Gambar 2.13 Contoh Pewarnaan Karakter di adegan gelap

C. Pascaproduksi

Material dari tahap sebelumnya digabungkan untuk membuat satu animasi yang koheren, dan sesuai dengan visi awal

1. *Animate*

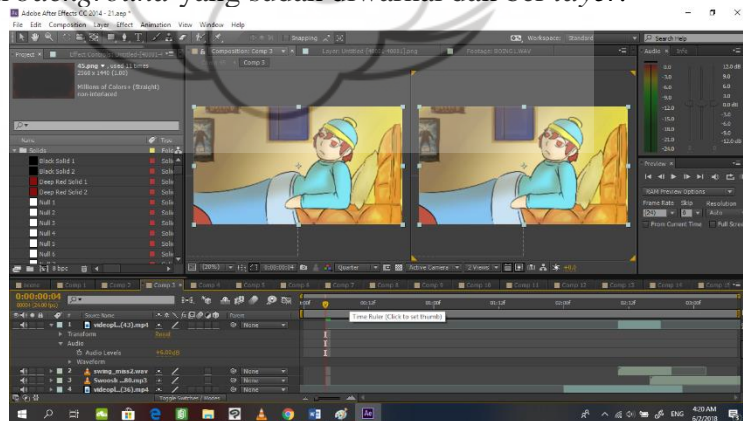
Hasil penganimasi yang sudah berupa *inbetween* kemudian di ekspor ke program *Adobe Flash* untuk diberi *frame*. *Frame* animasi *Seeing Things* menggunakan jumlah standar *frame* dalam satu gambar 2 *frame per second.(fps)* atau di dalam *Flash* disebut dengan *tween*.



Gambar 2.14 *Animate* di dalam *Adobe Flash*

2. *Compositing* dan *sfx*

Proses untuk menyatukan semua elemen yang sudah dibuat sejauh ini disatukan atau *compositing* di program *After Effect*. Hasil *animate* dari *Adobe Flash* di ekspor ke dalam program *After Effect*, begitu juga dengan *background* yang sudah diwarnai dan ber *layer*.



Gambar 2.15 *Compositing* di dalam *Adobe After Effect*

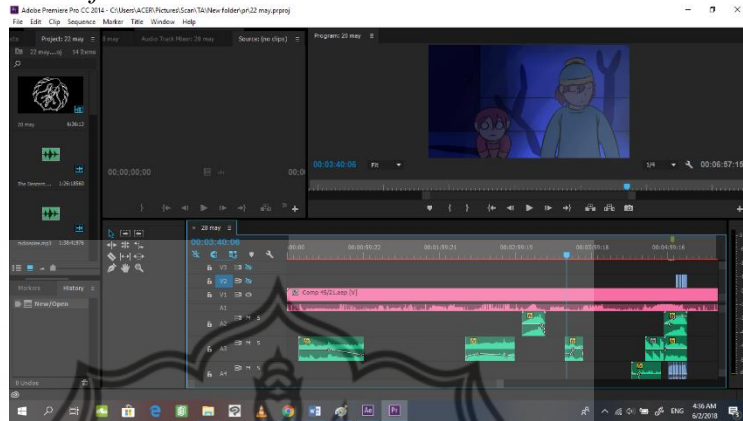
Dalam satu *project*, tiap *shot* dan *scene* dibagi menjadi *composition* yang berbeda. Di setiap *composition*, pergerakan kamera akan dibuat sesuai dengan *animatic*, dengan beberapa modifikasi. Efek yang digunakan dalam animasi sudah tersedia didalam *software After*

Effect, beberapa efek dikerjakan secara manual dari luar program kemudian ditransfer kedalam *composition* untuk dipakai.

Beberapa *Foley* dan *sfx* dimasukan terlebih dahulu di *After Effect* untuk kemudahan menyocokkannya dengan visual di dalam animasi, *sfx* dan *foley* tidak direkam sendiri namun mengambil dari berbagai laman web yang menyediakannya dengan gratis dan tanpa *copyright*.

3. *Sound dan Music Editing*

Composition dari *After Effect* di ekspor ke dalam *Adobe Premiere* untuk diberi *sfx* dan music.

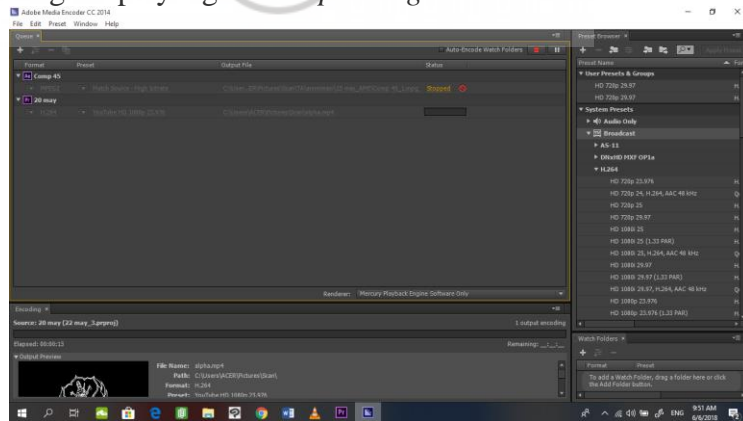


Gambar 2.16 Memberi music dan *sfx* dengan *Adobe Premiere*

Pengaturan *sound* tergantung dengan adegan dalam animasi, saat adegan yang sepi dan tenang *sfx* yang mengiringinya menjadi lebih tenang begitu juga *ambience* nya, ketika adegan *build up* atau *jump scare* intensitas suara dan *sfx* nya semakin menyeramkan.

4. *Rendering*

Hasil dari *Premiere* di ekspor ke *Adobe Media Encoder* untuk di *render*. Hasil dari *rendering* tergantung dengan *preset* apa yang dipilih untuk menghasilkan animasi yang diinginkan. *Preset* yang digunakan adalah *Youtube Hd 1080p*. *File* yang dihasilkan tidak terlalu berat dan sesuai dengan apa yang di *Compositing*.



Gambar 2.17 Proses *rendering* animasi *Seeing Things* menggunakan *Adobe Media Encoder*

III. Pembahasan

Dalam pembuatan karya, bahkan dengan persiapan yang paling matang sekalipun, perubahan pasti akan terjadi. Ada banyak faktor yang menyebabkan ini, dari perubahan pikiran ketika proses produksi, kekurangan waktu untuk mewujudkan semua yang direncanakan, dan ketidakmampuan untuk membuat sesuatu yang direncanakan karena ekspektasi yang berbeda di awal.

A. Pencapaian Tujuan

1. Visual

Secara keseluruhan, visual animasi yang dihasilkan sudah sesuai dengan rencana awal. Ada beberapa perubahan ketika pembuatan seperti mengganti warna dingin utama dari ungu ke biru dan adegan di tempat terang menjadi lebih redup. Perubahan yang dilakukan untungnya lebih baik, hanya beberapa visual yang tidak seperti yang dibayangkan, tapi pada akhirnya hasilnya sudah cukup

2. Horror dan komedi

Suasana yang diciptakan sudah sesuai dengan yang diinginkan karena berbagai elemen yang lain sudah bisa mendukungnya. Tapi beberapa adegan masih kurang dalam memberi atmosfer yang diinginkan akibat kekurangan *animate* atau *timing sound* yang kurang tepat.

3. Sound dan sfx

Kurangnya persiapan menyebabkan *sound* adalah proses yang paling rumit. *Overall*, untuk adegan-adegan tertentu yang penting, *sound* yang dihasilkan cukup *on point* dengan ekspektasi, dan mampu menyatu dengan baik dengan visual dan suasana yang diinginkan.

4. Animasi

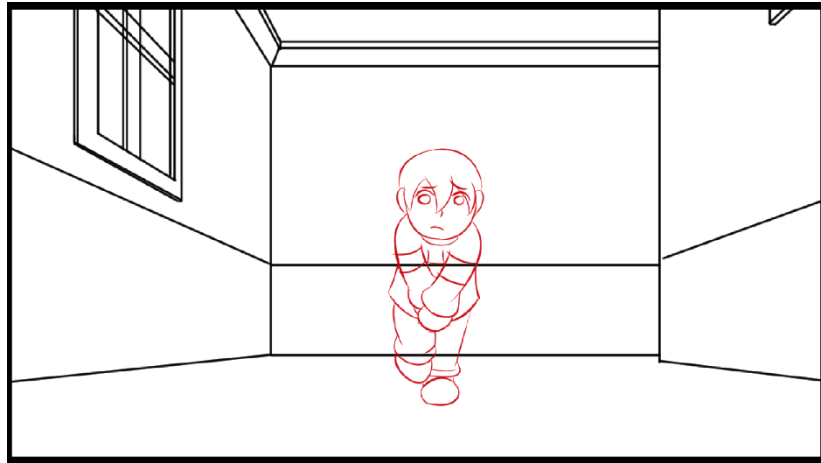
Sesuai dengan ekspektasi, mengukur dari kemampuan dan lama pembuatan serta alat yang digunakan. Hasil dari animasi sudah bisa menunjukkan kepribadian dan maksud dari karakter, dan cocok ketika digabungkan dengan elemen yang lain.

B. Perubahan selama Proses Produksi

Animasi *Seeing Things* memiliki beberapa hal yang berubah atau tidak sesuai dengan rencana awal, hal ini wajar dan respon paling baik yang bisa dilakukan adalah beradaptasi dengan itu dan berusaha mendapatkan hasil yang terbaik.

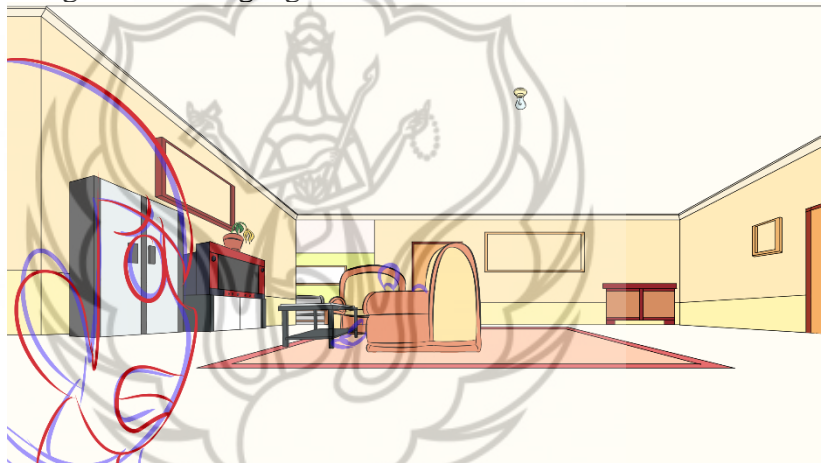
1. Perubahan adegan

Adegan yang diubah pertama adalah adegan teriak Gatot yang awalnya memiliki *scene* tersendiri, diubah menjadi adegan gelap dan hanya terdengar suara teriakan Gatot, yang lalu dilanjutkan dengan *scene* berikutnya, hal ini diubah karena waktu yang kurang untuk menggantikannya dengan adegan yang lebih layak.

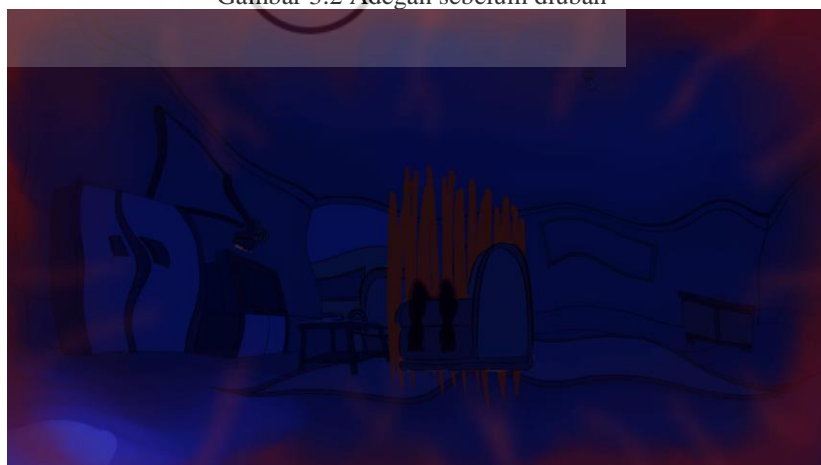


Gambar 3.1 Scene yang diubah menjadi adegan tanpa visual

Kemudian adalah adegan kemunculan penampakan ketiga yang awalnya terlihat, kepala Gatot, diganti menjadi adegan seolah dari sudut pandang Gatot. Hal ini dilakukan karena hasil yang dihasilkan menjadi lebih bagus dan menegangkan.



Gambar 3.2 Adegan sebelum diubah



Gambar 3.3 Adegan setelah diubah, POV diubah ke sudut pandang Gatot

2. Penambahan adegan

Ada beberapa adegan yang ditambah untuk memperbaiki *flow* dari animasi, diantaranya adalah penambahan *scene layout* rumah di awal animasi untuk memberi penonton informasi bagaimana bentuk dari rumah tempat *setting* animasi *Seeing Things*



Gambar 3.4 Adegan tambahan di awal animasi

IV. Penutup

A. Kesimpulan

Animasi *Seeing Things* memiliki beberapa perubahan dari yang direncanakan di awal. Perubahan dalam desain, visual dan adegan disebabkan karena pergantian rencana atau keterbatasan waktu. Beberapa perubahan ada yang menurunkan kualitas seperti kebersihan *line* animasi, namun ada yang meningkatkannya seperti bagian visual.

Dengan selesainya animasi *Seeing Things* dengan kualitas yang kurang lebih seperti yang direncanakan menandakan pengerjaan animasi ini mencapai tujuan. Pergantian rencana dan waktu yang tertunda tidak selalu menggagalkan animasi, beradaptasi dengan situasi yang ada adalah asset terbaik dalam hal ini, selain perencanaan yang baik,

Animasi *Seeing Things* berhasil mencapai beberapa target yang direncanakan, dan dengan hasil yang lumayan baik.

B. Pesan dan Saran

Demi kelancaran yang lebih bagus dalam pembuatan animasi kedepannya, berikut adalah beberapa saran dan pesan yang didapat selama pembuatan animasi *Seeing Things* :

1. Penuhi jadwal yang sudah dirancang

Jadwal pengerjaan dibuat tidak dibuat tanpa alasan, mengingat adanya batas waktu pengerjaan jadwal berguna untuk memberi sebuah *goal* tiap hari/minggu nya sehingga *progress* penganimasian bisa terpenuhi dan diselesaikan.

2. **Ketahui batasan kemampuan**

Dalam pengerjaan karya apapun, mendorong batas kemampuan dalam bidang seni memang menghasilkan hasil karya yang baik. Namun tetaplah memiliki batas dan tahu kapan untuk mendorong diri agar tidak terjebak di situasi dimana tugas yang harus dikerjakan ternyata lebih rumit bahkan dengan dorongan tersebut ditambah pula batas waktu yang semakin dekat.

3. **Kuasai cerita/ Lakukan riset dengan baik**

Animasi yang baik hanya bisa didapat ketika cerita yang dibuat dikuasai sepenuhnya dari alur hingga pesan dan moral cerita. Hal itu bisa didapat dengan riset yang baik dan banyak agar setiap elemen dalam animasi bisa dimengerti sehingga proses pengerjaan menjadi lancar.

Begitulan saran dan pesan yang didapat setelah mengerjakan animasi *Seeing Thing*.



Daftar Pustaka

Buku:

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

New York. Abbeville Press

Wright, Jean Ann. 2005. *Animation Writing and Development*. Burlington.

Elsevier Incorporation..

Laman:

Anonim, *Spongebob Squarepants*, www.imdb.com/title/tt0206512/,

13 Desember 2017 pkl. 20.03

Anonim, *Ghost Stories (anime)*, [wikipedia.org/wiki/Ghost_Stories_\(anime\)](http://wikipedia.org/wiki/Ghost_Stories_(anime)),

14 Desember 2017 pkl. 05.00

Anonim, *Norman Bates (Character)*, en.wikipedia.org/wiki/Norman_Bates,

14 Desember 2017 pkl. 05.14