

JURNAL TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“IMAGINARY NIGHT”
DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME**



**ARNOLD
NIM 1500122033**

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

2018

Penciptaan Film Animasi 2D “IMAGINARY NIGHT” Dengan teknik Frame By Frame

ARNOLD

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: arnoldtan93@gmail.com

Abstrak

Fantasi merupakan salah satu genre yang sering digunakan di berbagai macam media termasuk film, novel, bahkan cerita anak-anak. Genre ini memberikan ruang untuk menggunakan imajinasi kita secara bebas, hal tersebut merupakan salah satu alasan kenapa saya menyukai genre tersebut.

Karya Film animasi *Imaginary Night* menceritakan kisah mengenai karakter-karakter gambar yang keluar dari kertasnya pada malam hari untuk saling berinteraksi. Diantara karakter-karakter tersebut ada dua karakter yang paling menonjol yaitu *Boo the ghost & Willy the Clown*. Kedua karakter ini akan memiliki peran penting dalam cerita sebagai seorang penghibur.

Karya ini diwujudkan dalam bentuk animasi 2D dengan menggunakan teknik *frame by frame* yang dilakukan secara digital menggunakan bantuan *software*. Film animasi *Imaginary night* dibuat dengan harapan dapat menghasilkan karakter yang ekspresif dan disukai oleh para penonton.

Kata Kunci : Animasi 2D, fantasi, *Frame By Frame*

Latar Belakang

Animasi merupakan sarana hiburan yang popularitasnya meningkat pada zaman ini. Beberapa judul terkenal pengeluaran studio ternama seperti Film animasi “*Toy Story*” telah memecahkan rekor dan menerima banyak penghargaan. Beberapa diantara film-film tersebut memiliki tema fantasi yang mengutamakan konsep imajinasi. Beberapa studio seperti *Disney* menciptakan beberapa serial animasi ternama menggunakan tema yang sama seperti seri animasi “*Duck Tales*” dan “*Gravity falls*”.

Dengan meningkatnya jumlah kreator *independent* yang mampu menghasilkan animasi berkualitas yang tidak kalah dengan industri, muncul sebuah Standar yang harus dicapai untuk dapat mengikuti kompetisi yang ketat. Untuk mencapai standar tersebut seorang individual yang ingin menjadi seorang sutradara harus memahami dan mengerti setiap bagian dari memproduksi sebuah film animasi.

Animasi 2D menjadi salah satu peluang yang terus dapat berkembang seiringnya dengan berkembangnya teknologi. Salah satu keunikan dari animasi ini adalah penggunaan teknik menggambar yang unik dari setiap animator. Selain itu, animasi 2D juga dapat memberi kebebasan bagi kreatornya untuk berinovasi dengan menggunakan berbagai variasi *style*. Dalam membuat animasi 2 dimensi dengan *style* gambar yang unik, penggunaan metode animasi *Frame By Frame* merupakan salah satu pilihan yang dapat digunakan dalam mewujudkan karya yang ekspresif. Hal ini dapat dilihat di berbagai karya film animasi Disney seperti “*Tarzan*”, “*Pinochio*”, dan “*Steamboat Willy*” yang menggunakan teknik *frame by frame*.

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Menciptakan animasi ekspresif tema fantasi dengan menggunakan teknik *frame by frame* ;
2. Perwujudan hasil akhir produksi animasi “*Imaginary Night*” yang sesuai dengan perancangan yang dibuat;

Tujuan

Dari rumusan masalah diatas dapat disimpulkan tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan D-3 FSMR ISI Yogyakarta;
2. Menciptakan film animasi “*IMAGINARY NIGHT*”;
3. Menghasilkan film animasi bertema fantasi dalam bentuk animasi 2D;
4. Menerapkan hasil riset dan pembelajaran kuliah kedalam film animasi “*IMAGINARY NIGHT*”

Sasaran

Target Audien animasi “*IMAGINARY NIGHT*” adalah sebagai berikut:

1. Umur: 8 – 30 tahun
2. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Semua
4. Status Sosial : Semua kalangan
5. Negara : Global

Indikator Capaian Akhir

Judul Karya	: <i>IMAGINARY NIGHT</i>
TEKNIK	: Animasi 2D
DESAIN KARYA	: Film Animasi
Durasi Karya	: 11 menit 6 detik
Format Video	: HDTV 1920 x 1080 px 25 <i>frame per second</i>
Render	: Format mp4, H264, dan .MOV

Konsep

Fantasi dan imajinasi merupakan kedua hal yang saling mendukung satu sama lain. Mike merupakan anak yang memiliki imajinasi yang tinggi dan senang menggambar sehingga ia menghasilkan banyak karakter fiktifnya. Salah satu favoritnya adalah *Boo the Ghost*. Pada malam harinya karakter-karakter keluar dari kertas mereka dan saling berinteraksi. Selain Boo, karakter lainnya yang memiliki peran penting dalam cerita adalah *Willy the Clown* yang berusaha untuk mendapatkan perhatian. Karakter imajiner ini menjadi pusat perhatian utama dalam cerita.

Sinopsis

Pada malam hari karakter-karakter imajinasi mika keluar dari kertasnya untuk berinteraksi satu sama lain. *Boo The Ghost* merupakan hantu sulap yang setiap malam menampilkan pertunjukan sulapnya kepada karakter lain di panggung kertasnya. Sementara itu, *Willy The Clown* seorang badut trik mengalami kejadian yang tidak terduga yaitu mendapatkan pensil ajaib yang membuatnya menggambar apapun menjadi hidup. *Willy The Clown* kemudian memutuskan untuk membuat panggung pertunjukannya agar mendapatkan perhatian para karakter lainnya.

Desain karakter

Pada film animasi “*IMAGINARY NIGHT*”, terdapat 3 karakter utama yang menjadi fokus cerita. Diantaranya adalah *Boo The Ghost* si hantu sulap, *Willy the Clown* si badut penghibur, dan *Clown Troops crew* badut *Willy The Clown*.

a. *Willy The Clown*



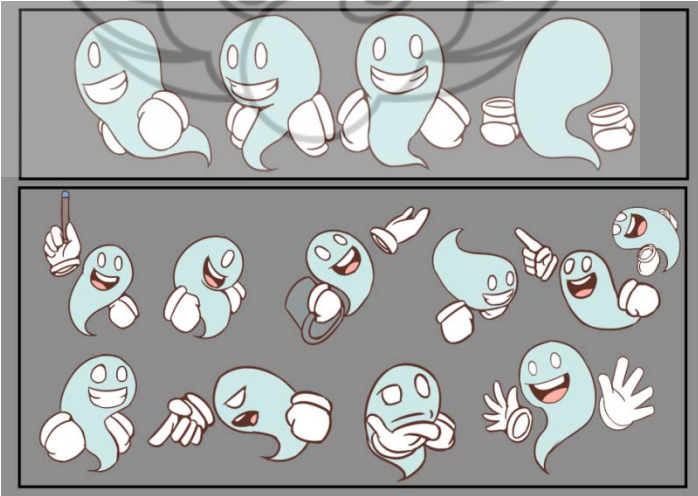
Gambar 1 Desain karakter *Willy The Clown*

b. *Clown Troop*



Gambar 2 Desain karakter *Clown Troop*

c. *Boo the Ghost*



Gambar 3 Desain karakter *Boo The Ghost*

Treatment

Setelah sinopsis telah dibuat, keseluruhan cerita dibagi menjadi beberapa bagian untuk mempermudah penciptaan tiap adegan dalam bentuk *Treatment*. Dengan membuat *treatment*, cerita dapat dijabarkan secara keseluruhan sebelum dilanjutkan ke proses pembuatan naskah. Berikut merupakan tabel *treatment* yang telah dibuat untuk film animasi “*IMAGINARY NIGHT*”:

No	Sequence	Second/S
1	Pada suatu malam, Mike sedang menggambar dikamarnya. Ia merasa lelah dan memutuskan untuk tidur.	30 detik
2	Beberapa jam setelah ia tertidur, kedua karakter <i>Boo the Ghost</i> dan api unggun mulai bergerak dari gambarnya. Si api unggun keluar dari kertas dan menggunakan sihir apinya untuk menerangi ruangan kamar. Para karakter lainnya keluar dari kertasnya masing-masing, dari halaman buku hingga halaman kertas yang ditempel dipapan.	70 detik

Tabel 1 Contoh *Treatment*

Panel Script

Script atau naskah merupakan paduan secara detil mengenai adegan-adegan yang memuat seluruh cerita film. Pada animasi ini, naskah yang dibuat dengan format tabel untuk mempermudah proses pembuatan animasi. Berikut beberapa contoh *Panel script* yang dibuat untuk film animasi “*IMAGINARY NIGHT*”:

No	Shot/Action	Camera	Visual (Exterior & Interior)	SFX/ VFX	Sound Effect	Detik/ s
1	Intro & Logo ISI Yogyakarta	-	-	-	-	15 detik
2	Terlihat Kertas	Camera Normal	INT: Meja gambar kayu	Vfx: Fade In	-Cue	3 detik

	dengan teks “Arnold Tan93 Presents”	Still	dengan kumpulan kertas diatasnya.			
	Kertas Tersebut diambil dan terlihat Judul dan gambar harta karung “Imaginary Night”			SFX: Teks Glows	- Music begin	5 detik
				VFX: Fade out		

Tabel 2 Contoh *Panel Script*

Storyboard

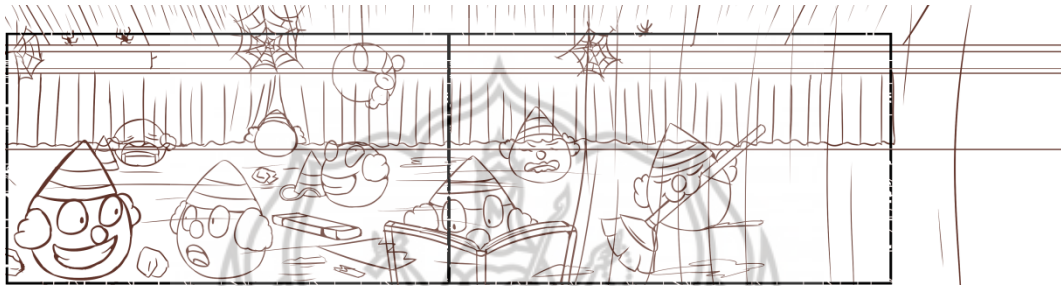
Storyboard merupakan visualisasi rangkaian adegan berdasarkan dengan naskah yang telah dibuat. Visual yang digambar pada *Storyboard* akan memberi paduan bagi seorang *layout artist* untuk menentukan ruang dan properti latar pada panduan yang akan dibuat. Berikut merupakan contoh *Storyboard* yang digunakan pada pembuatan film animasi “*IMAGINARY NIGHT*”:



Gambar 4 Contoh *Storyboard*

Layout

Proses produksi dimulai dengan membuat *Layout* atau paduan pembuatan *Shot* yang dilengkapi dengan latar serta karakter yang ditempatkan sesuai dengan deskripsi *Panel Script* dan *Storyboard* yang dibuat. Tujuan pembuatan *Layout* adalah memberi paduan mengenai pergerakan kamera serta perspektif karakter dalam 1 adegan. Berikut merupakan beberapa *Layout* yang dibuat:



Gambar 5 Contoh *Layout*

Background

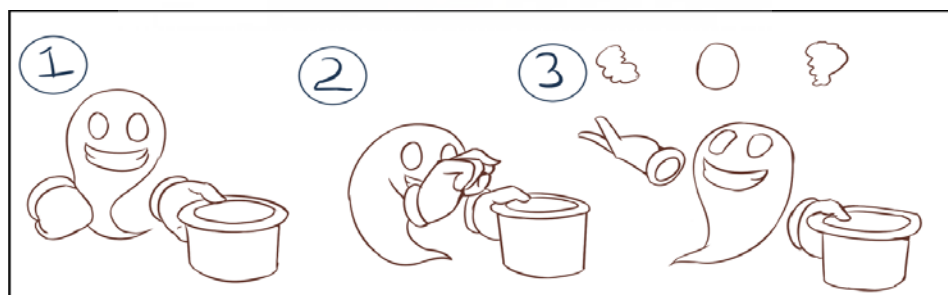
Pada saat membuat sebuah *Background*, hal pertama yang perlu diperhatikan adalah perbaikan perspektif dan beberapa objek yang ada pada rancangan awalnya. Dengan menggunakan *Layout* sebagai panduannya, proses pembuatan *Background* dilakukan dengan menambahkan beberapa detail pada latarnya. Setelah memperbaiki perspektif *Background*, *Line art* atau sketsa kasar yang ada diperbaiki dengan teknik *Clean Up* yaitu menggambar ulang garis dengan sketsa *Background* yang ada. *Background* yang telah diperbaiki garisnya lalu siap untuk diberi warna.



Gambar 6 Coloring Background

Key Animation

Bagian paling penting dari animasi adalah gerakan karakter. Hal pertama yang perlu dibuat dalam gerakan animasi adalah *Key Animation*. *Key Animation* adalah gerakan kunci yang memadukan perpindahan posisi, pergantian gerakan, dan ekspresi pada karakter pada suatu adegan. Proses ini akan menentukan seberapa efektif gerakan yang dihasilkan karena *Key Animation* tersebut akan menjadi paduan untuk membuat *Inbetween* antar *Key Animation*. Proses ini memakan banyak waktu berdasarkan tingkat kesulitan gerakan, cepat atau lambatnya gerakan tersebut, dan detail karakter berdasarkan desain yang dibuat.



Gambar 7 Key gerakan sulap Boo the Ghost

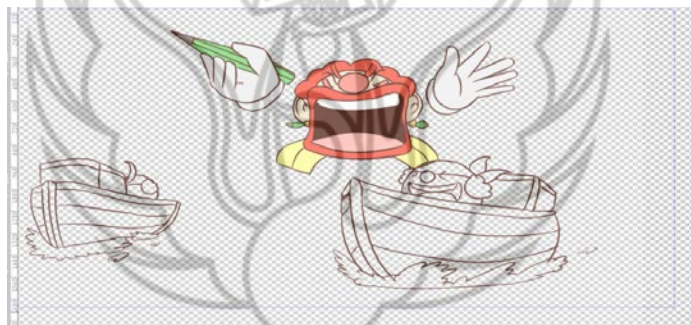
Inbetween Animation

Setelah *Key Animation* telah diselesaikan, proses gerakan karakter dilanjutkan dengan pengisian *Inbetween*. *Inbetween* adalah gerakan tambahan yang dibuat diantara dua *Key* dengan tujuan memperhalus ilusi gerakan yang dibuat. Berikut merupakan salah satu contoh *Inbetween* yang telah dibuat:



Gambar 8 *Inbetween* gerakan *Willy The Clown*

Coloring



Gambar 9 *Coloring* Karakter

Selain mewarnai *Background*, *Frame-Frame* gerakan yang dibuat juga perlu diwarnai secara satu per satu. Proses yang digunakan untuk mewarnai setiap *Frame* sama seperti mewarnai *Background* dengan perbedaan jumlah *Layer* yang digunakan. Setiap *Layer* gambar gerakan diberi warna sesuai dengan palet warna desain Karakter yang telah dibuat.

Compositing

Proses *Compositing* merupakan proses menyatukan *Sequence* gerakan dengan elemen-elemen *Background* untuk membentuk suatu potongan adegan. Setelah semua gerakan dan elemen-elemen *Background* telah selesai dimasukkan tahap selanjutnya

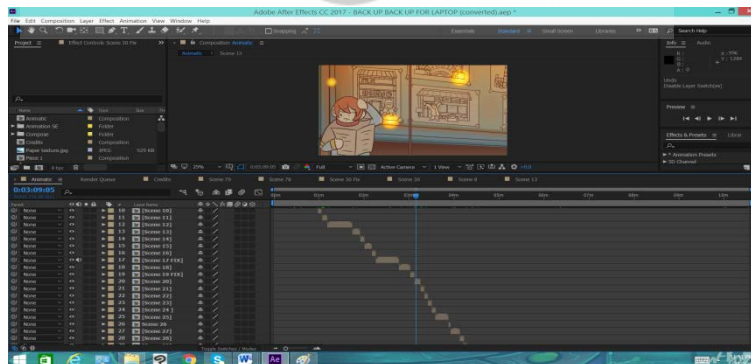
yang dilakukan adalah *Compositing*. *Compositing* adalah proses pengabungkan semua elemen-elemen *Background* dengan gerakan karakter ditambah dengan beberapa efek pembantu.



Gambar 10 penambahan *Lighting* dan VFX pada proses *Compositing*

Sequence Editing

Sequence Editing adalah proses penyatuan semua potongan adegan menjadi satu keseluruhan film. Proses ini juga membantu dalam memberi efek *Dissolve* dan memotong beberapa durasi pada suatu *Shot*. Disaat melakukan proses *Sequence Editing*, keseluruhan film ditonton untuk memastikan kepastian kontinuitas antar adegan dari awal hingga akhir. Pada bagian ini, Sutradara dapat mempertimbangkan penambahan beberapa adegan baru untuk menyempurnakan hasil akhir atau melakukan beberapa penghapusan Adegan agar Kontinuitas dapat dijaga dengan baik.



Gambar 11 Proses *Sequence Editing*

Sound & Music Editing

Pada Proses *Sound and Music Editing*, semua music hasil *Scoring* beserta *Sound Effect* dicocokkan pada *Shot-Shot* yang telah dibuat. Beberapa hal yang perlu diperhatikan pada proses ini adalah penempatan *Sound Effect* pada setiap aksi yang dilakukan Karakter agar terdengar cocok.



Gambar 12 Proses *Sound & Music Editing*

Rendering

Setelah hasil akhir telah terlihat sesuai dengan perancangan dengan ukuran resolusi, konfigurasi suara, serta penataan keseluruhan adegan yang benar, proses dilanjutkan menuju *Rendering*. Dalam melakukan proses *Rendering*, komputer i7 yang digunakan memerlukan estimasi waktu 35 menit untuk merender keseluruhan film animasi “*IMAGINARY NIGHT*” yang memiliki durasi sebanyak 11 menit. Format film yang dihasilkan adalah format *.MOV* dengan resolusi 1920 x 1080 *codec* H.624 dan *File Format Mp4* dengan resoulsi yang sama untuk *Preview*.

Pembahasan isi film

1. Preposisi

Permulaan cerita dimulai dengan pengenalan lokasi, waktu, dan setting dunia film animasi “*IMAGINARY NIGHT*”. Perkenalan dengan karakter Mike menunjukkan kegiatan kesehariannya di kamarnya, menggambar karakter imajinernya. *Scene-scene* awal juga memperlihatkan beberapa bagian kamar dimana banyak peralatan gambar dan koleksi buku diletakan. Barang-barang tersebut merepresentasikan hobi Mike dan bakat kreatifnya dalam membuat gambar.

Setelah Mike tertidur, Kedua karakter yang pertama kali memperlihatkan

gerakannya adalah api unggun dan *Boo The Ghost*. Api unggun memiliki peran untuk memberikan sinyal kepada para karakter fiksional serta menerangi ruangan dengan sihir apinya. Hal ini dapat ditunjukkan dengan memberikan adegan cahaya api yang melayang menerangi ruangan diikuti dengan karakter karakter fiksional yang keluar dari permukaan-permukaan kertas yang digambar oleh Billy.

2. Konflik

Konflik cerita dimulai ketika *Willy The Clown* dan para crewnya keluar dari dalam kolongnya untuk melihat *Boo The Ghost* yang sedang melakukan triknya. Ekspresi sedih Willy merepresentasikan rasa iri dan sedihnya terhadap boo karena bakat yang ia miliki dalam bersulap. Pengenalan Pensil ajaib sebagai salah satu *Plot Device* yang dijatuhkan oleh karakter fiksi lainnya secara tidak sengaja dari atas meja menjadi salah satu awal mula permasalahan cerita. Dengan memberikan adegan dimana pensil secara tidak sengaja menunjukkan kemampuannya dengan membuat goresan yang hidup, Willy beserta para *Clown Troop* mampu mengerti bahwa pensil tersebut dapat membantu mereka dalam membuat sulap mereka.

3. Resolusi

Karakter perempuan mdua yang tetap menonton pertunjukan Willy merepresentasikan harapan untuk terus percayanya bahwa masih ada orang yang ingin menghargai kerja keras serta usaha. Ekspresi rasa senang badut dan trik terakhirnya bersama dengan para crewnya menunjukkan rasa kebersamaan serta usaha meskipun dengan kekurangan yang direpresentasikan oleh warna yang telah menghilang.

Resolusi dari cerita ditunjukkan melalui karakter Mike yang bangun dan melihat kertas berisi karakter badut bersama crewnya dilantai. Setelah ia melihatnya, ia merasa senang dan menempel kertas tersebut di papan gambarnya. Hal tersebut merepresentasikan rasa menghargai seseorang atas usaha dan kerja keras.

Penerapan 12 Prinsip Animasi

1. Squash & Stretch

prinsip animasi ini diwujudkan melalui gerakan yang mengandung unsur “berat” pada karakter. Salah satu contoh lainnya adalah ketika *Boo si hantu* mengambil dan memantulkan kepalanya dari topi sihirnya.

2. Slow in and Slow Out

Disaat membuat gerakan, momentum laju dan berhenti suatu karakter diatur oleh jumlah *Inbetween* yang diletakan pada dua *Key* disuatu gerakan. Salah satu karakter “*IMAGINARY NIGHT*” yang paling banyak menggunakan prinsip animasi tersebut adalah *Boo The Ghost*.

3. Arcs

Setiap gerakan memiliki suatu pola kurva laju yang membuat karakter tersebut terasa hidup. Prinsip animasi *Arcs* diterapkan pada karakter *Boo The Ghost* ketika ia melayang. Dengan menggunakan pola gerakan ular yang melengkung, Boo dapat terlihat terbang secara natural membentuk pola kurva.

4. Straight Ahead & Pose to Pose

Prinsip animasi ini digunakan ketika membuat gerakan yang tidak konsisten seperti api dengan teknik *Straight Ahead* yaitu pembuatan gerakan secara langsung. Sedangkan *Pose To Pose* digunakan ketika membuat gerakan bertahap dari satu pose ke pose lainnya. Salah satu contohnya adalah adegan ketika *Willy The Clown* mengambil pensil ajaibnya dari pose melihat pensil sampai ia mengambilnya.

5. Timing

Pada film animasi “*IMAGINARY NIGHT*”, prinsip animasi *Timing* digunakan di beberapa adegan salah satunya adalah ketika *Willy the Clown* menggambar kumis pada salah satu *Clown Troop*. Gerakan tersebut menunjukkan gerakan menggambar yang cepat dan tepat sesuai dengan goresan yang dihasilkan.

6. Follow Through and Overlapping Action

Setiap memulai dan mengakhiri gerakan, beberapa bagian tubuh maupun aksesoris yang digunakan oleh karakter dapat bergerak mengikuti pola arah dan waktu tiap bagian badan tersebut bergerak berbeda dibandingkan yang lainnya. Prinsip *Follow Through* diterapkan kedalam film animasi “*IMAGINARY NIGHT*” ketika *Boo The Ghost* tertarik oleh topinya yang bergerak.

7. Secondary Action

Ketika karakter sedang bergerak, postur serta gestur yang dihasilkan dapat memberikan kesan berupa kepribadian pada karakter tersebut. Prinsip animasi “*Secondary Action*” diterapkan ketika *Willy The Clown* sedang melakukan sulapnya dengan melambatkan tangannya dengan bersemangat.

8. Exaggeration

Salah satu hal yang membuat karakter animasi terlihat hidup adalah penggunaan jenis ekspresi serta gerakan-gerakan yang berlebihan. Salah satu penerapan prinsip animasi tersebut pada film animasi “*IMAGINARY NIGHT*” terdapat pada adegan *Boo The Ghost* mempraktekan sulapnya.

9. Anticipation

Ancang-ancang dapat membuat suatu aksi menjadi lebih efektif. Prinsip animasi “*Anticipation*” digunakan untuk memberikan petunjuk kepada para penonton mengenai aksi yang akan dilakukan oleh karakter. Disaat *Boo* melakukan sulapnya, ia selalu menggunakan ancang-ancang sebelum menerapkan triknya. Hal ini membuat

penonton dapat menebak gerakan akhir yang mungkin dilakukan oleh *Boo*.

10. Solid Drawing

Untuk memberi kesan ruang, karakter animasi yang digambar harus memiliki volume. Hal ini dapat dicapai dengan menggunakan desain dasar secara geometri atau menambahkan bayangan warna pada karakter tersebut. Prinsip animasi “*Solid Drawing*” dapat membantu karakter agar tidak terlihat seperti kertas menempel disaat disatukan dengan *Background*. Selain itu prinsip ini juga digunakan agar gerakan karakter tidak terlihat seperti melayang. Prinsip ini digunakan dalam membuat gerakan yang terlihat 3d pada film animasi “*IMAGINARY NIGHT*”.

11. Staging

Dalam panggung pertunjukan ada yang dinamakan teknik *Blocking* dimana Sutradara memberi instruksi kepada para pemain Teater mengenai arah dan timing pergerakan yang mereka lakukan. Prinsip animasi “*Staging*” digunakan untuk menempatkan posisi karakter serta pengarahan adegan. Prinsip animasi ini digunakan pada saat merancang Layout untuk adegan-adegan pada film animasi “*IMAGINARY NIGHT*”.

12. Appeal

Sifat dan watak karakter dapat dilihat melalui penampilan serta gestur yang dilakukan oleh karakter. Melalui prinsip animasi “*Appeal*” perwujudan watak karakter ditunjukkan melalui desain karakternya. Prinsip ini diwujudkan melalui gerakan dan tingkah laku konyol para *Clown Troops* sehingga para penonton dapat mengetahui sifat karakternya.

Kesimpulan

Setelah melewati proses produksi karya film animasi “*IMAGINARY NIGHT*”, ada beberapa kesimpulan yang dapat diambil:

1. Manajemen waktu serta pertimbangan kualitas akhir sangat perlu dilakukan dengan menyesuaikan dengan tenaga kerja yang tersedia.
2. adanya jeda waktu yang terlalu lama antar pose pada suatu gerakan meyebabkan alur gerakan yang ekspresif menjadi tidak tercapai sehingga gerakan tidak menjadi halus dan juga gerakan ekspresif menjadi tidak tercapai.

Saran

Dari hasil pengalaman selama membuat film animasi “*IMAGINARY NIGHT*” ada beberapa saran yang dapat diberikan bagi para pembaca terutama bagi yang ingin membuat sebuah film animasi:

1. Dalam menentukan konsep animasi baik itu dari segi cerita maupun teknis, diharapkan untuk mengukur jumlah tenaga kerja dan kemampuan individualnya agar dapat menghasilkan kualitas karya yang sesuai dengan rencana.
2. Manajemen waktu adalah hal yang sangat penting dalam melakukan proses produksi. Seorang sutradara harus mampu menetapkan progress mingguan hingga bulanan agar film animasi dapat dihasilkan tepat pada waktunya.
3. Jangan takut akan kegagalan. meskipun hasil yang telah diciptakan tidak sesuai dengan yang diharapkan, pengalaman yang diterima akan menjadi modal untuk kegiatan kedepannya.



DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Gunawan, Bambi Bambang. (2013). *Nganimasi bersama Mas Be!* . Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Kleon, Austin. (2012). *Steal Like An Artist*. Jakarta: Mizan Publika.

Thomas, Frank and Olie Johnston. (1995). *The Illusions of life Disney Animastion*. Italy: Disney Productions.

Suswanto, Arief A.(2016). PENGANTAR ANIMASI 2D Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.

Laman:

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/> . diakses pada tanggal 6/7/2018 pukul 08.00

<https://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy>. diakses pada tanggal 6/7/2018 pukul 08.00