

JURNAL TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“ELLENOR” DENGAN TEKNIK DIGITAL**



Fietrie Nur Maghfiroh
NIM 1500129033

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

2018

Penciptaan Film Animasi 2D
“ELLENOR”
Dengan Teknik Digital

FIETRIE NUR MAGHFIROH

Mahasiswa Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
Jalan Parangtritis Km 6,5, Panggungharjo, Sewon, Bantul,
Daerah Istimewa Yogyakarta 55188,
email : fietrie.maghfiroh12@gmail.com

Abstrak

Film animasi “Ellenor” bergenre *fantasy thriller* yang mengangkat cerita khayalan dengan unsur kekerasan, dengan konsep visual *cut out* mengangkat tema tentang kenakalan anak-anak. Yang kemudian di intepretasikan dengan sebuah boneka yang berbuat jahat dengan mencelakai orang yang di temuinya. Di ceritakan bahwa boneka bernama Ellenor ini menjahili seorang gadis bernama Lizzy yang kebetulan keluar rumah sendirian di malam hari. Lalu Ellenor seolah mengajak Lizzy bermain dan membuatnya celaka dengan menyeret Lizzy ke tengah jalan sehingga Lizzy tertabrak mobil yang sedang melintas.

Film ini dikembangkan dengan hasil riset dari film, komik, maupun adaptasi dari pengalaman pribadi. *Cut out* dipilih sebagai teknik dalam pembuatan film tersebut agar terlihat lebih menarik dan berbeda dari karya film animasi lainnya dalam segi visualnya.

Kata Kunci : Animasi, *Cut Out*, Boneka

Latar Belakang

Film animasi ini bercerita tentang sebuah boneka bernama Ellenor yang jahil sekali kepada pejalan kaki yang tidak sengaja bertemu dengannya di trotoar jalan. Sedangkan unsur kejahilan ini terdapat pada adegan dimana boneka Ellenor ini mencelakai pejalan kaki dengan menabrakannya ke mobil yang sedang berjalan hingga terluka. Perihal kenakalan anak-anak, merujuk pada beberapa berita kriminalitas yang pelakunya merupakan anak-anak yang golongan usianya masih terlalu dini. Seperti contohnya pada tahun 2013 di Bekasi, kasus pembunuhan yang pelakunya merupakan anak berusia 7 tahun yang tega membunuh temannya yang berusia 6 tahun hanya karena hutang Rp.1.000. Contoh tersebut merupakan bukti dari kenakalan anak-anak yang melampaui batas. Untuk teknik animasi *cut out* sendiri sudah sering di gunakan, contohnya dalam film animasi Gaa Dan Mbee karya Nurzat Satriana. *Cut out* adalah animasi yang menggunakan objek yang dirancang, digambar pada selembar kertas lalu dipotong sesuai bentuk yang telah dibuat dan diletakkan pada bidang datar sebagai latar belakang. *Cut out* sendiri merupakan salah satu jenis animasi *stopmotion*. Namun pada era sekarang banyak film yang diproduksi dengan teknik *cut out* tersebut namun sudah dalam versi digital. Contohnya seperti yang dipakai dalam film animasi *series Yami Shibai*, serial anak-anak *Cloud Bread* dan masih banyak lagi. Maka film animasi “Ellenor” ini menggunakan teknik *cut out* tersebut untuk mencapai visual yang seperti dikonsepskan.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, berikut adalah rumusan masalahnya :

1. Membuat animasi “Ellenor” menggunakan teknik animasi *cut out*.
2. Membuat visualisasi film animasi “Ellenor” agar sesuai dengan genre yang telah ditentukan.
3. Cara menyampaikan alur cerita yang baik kepada *audience*.

Tujuan

Tujuan dari pembuatan film animasi “Ellenor” adalah :

1. Sebagai salah satu portofolio karya yang menggunakan teknik *cut out*.
2. Untuk diajukan ke berbagai event film animasi. Contohnya seperti festival film animasi CRAFT, HelloFest, Anifest Jawa Timur, Animpiade, dan sebagainya
3. Sebagai salah satu hiburan media massa. Dengan cara mem *publish* ke *YouTube* dan berbagai sosial media lainnya agar dapat dinikmati oleh masyarakat luas.

Sasaran

Target audience untuk film animasi “Ellenor” ini adalah :

Usia : 13 tahun keatas
Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
Status sosial : Semua kalangan
Negara : Internasional

Tema

Film animasi “Ellenor” memiliki tema *fantasy thriller*. Tema *fantasy thriller* sendiri dimaksudkan sebagai tema yang mengangkat cerita khayalan dengan unsur kekerasan didalamnya. Yang mengangkat kisah tentang sebuah boneka anak-anak yang mampu bergerak dan berbuat jahil dan nakal kepada orang lain. Namun kenakalannya ini melebihi batas. Sehingga cenderung jahat dan mencelakai orang lain.

Sinopsis

Lizzy keluar rumah pada malam hari. Dia berjalan menyusuri trotoar perumahan. Tiba tiba dia terkejut mendengar suara tangis bayi, sumbernya dari tempat sampah. Dia ragu, tapi pada akhirnya mendekati sumber suara. Dia menemukan boneka dalam tempat sampah. Lizzy memeriksa kembali apakah boneka tersebut yang bersuara. Lalu dia tersenyum masam begitu mengetahui boneka itu sumber suara bayi. Tiba tiba boneka itu bergerak tak tentu arah dan tangan Lizzy tak bisa terlepas. Boneka itu menyeret Lizzy ke jalanan. Bersamaan dengan itu sebuah mobil melaju kencang menuju mereka. Tabrakan tak terhindarkan dan Lizzy pun terluka. Saat Lizzy membuka mata, Ia melihat boneka itu berjalan menuju kearahnya.

Treatment

Sequence	Keadaan dan keterangan	Durasi
1	Opening	25 detik
2	Lizzy keluar rumah dan berjalan menyusuri trotoar.	10 detik
3	Lalu Lizzy mendengar suara bayi dari tempat sampah, awalnya dia ragu tapi akhirnya mendekat.	21 detik

Desain Karakter

a. Ellenor

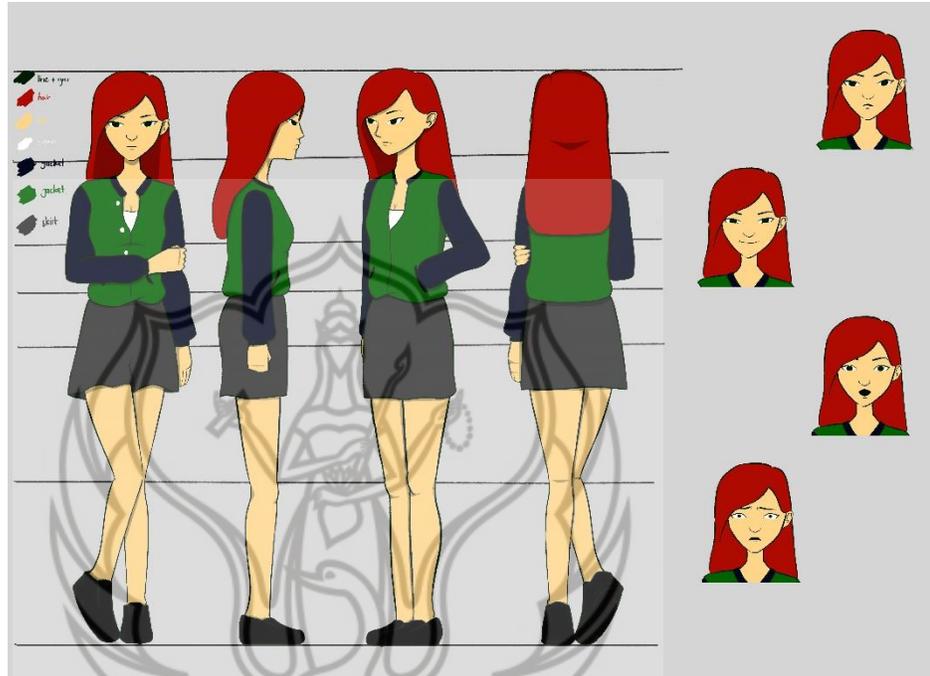
Ellenor merupakan boneka yang mampu bergerak sendiri. Diduga boneka ini berisi arwah yang nakal. Tak diketahui asal asul dari boneka tersebut. Berbentuk seperti anak balita yang memakai baju boneka beruang berwarna merah dengan pita hijau pada lehernya.



Gambar 1. Ellenor

b. Lizzy

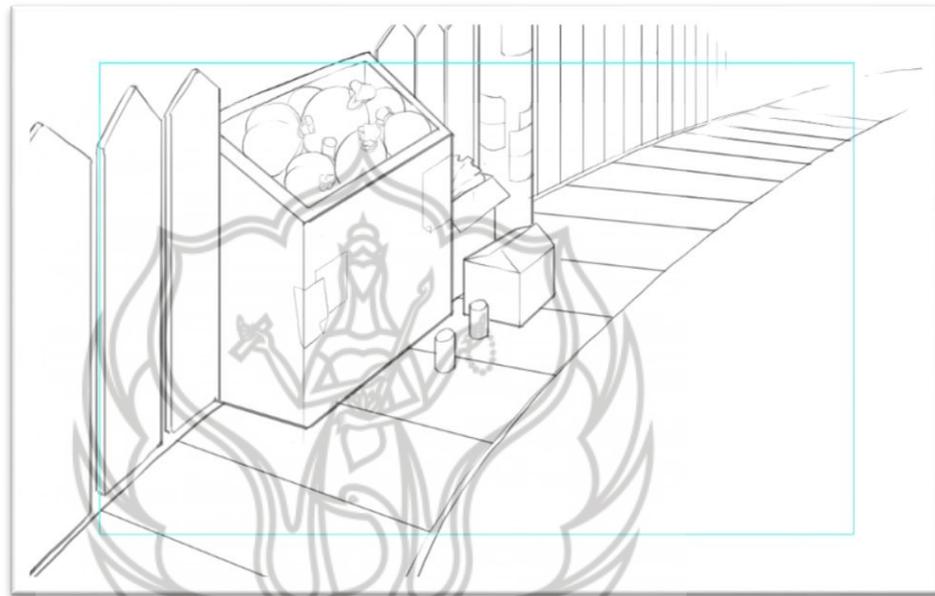
Seorang pejalan kaki yang tak sengaja melewati tempat dimana Ellenor berada. Seorang remaja perempuan yang berusia sekitar 16 tahun. Berpakaian *casual* dengan jaket *baseball* dan rok pendek. Sifatnya yang pemberani membuatnya tak takut untuk mencari asal sumber suara yang ternyata adalah suara Ellenor.



Gambar 2. Lizzy

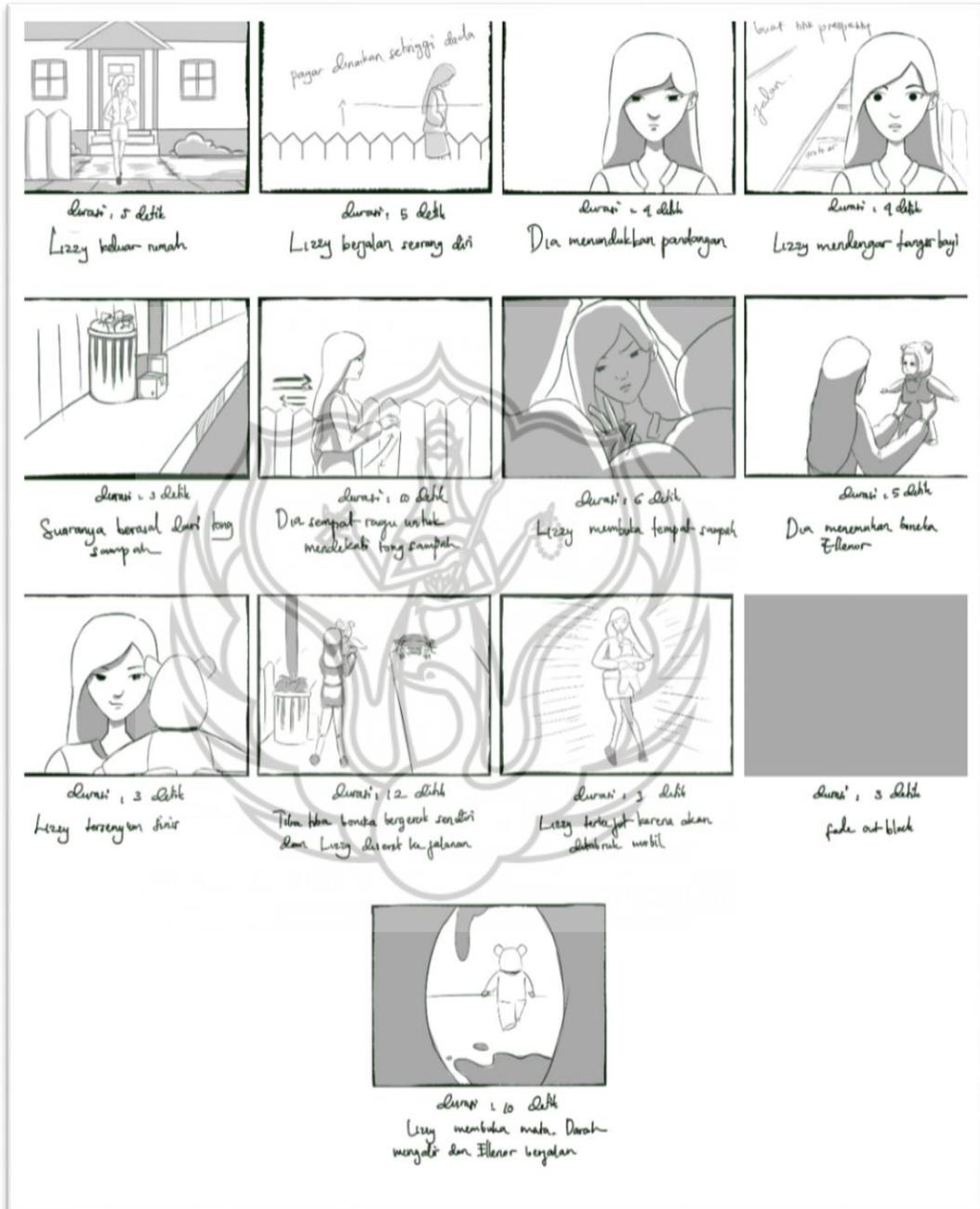
Properti atau Asset & Latar

Baik properti, asset, maupun latar belakang, sangat berperan penting dalam membangun visual dalam film. Agar audien mudah memahami bagaimana dan dimana adegan ini terjadi. Dalam film animasi “Ellenor” , mengambil latar pada sebuah perumahan pada malam hari. Sehingga setting properti dan latar yang digunakan menggambarkan suasana perumahan yang berpagar pada setiap batas halaman rumah dan trotoar, dan lampu jalanan yang menyala di malam hari.



Gambar 3. Background

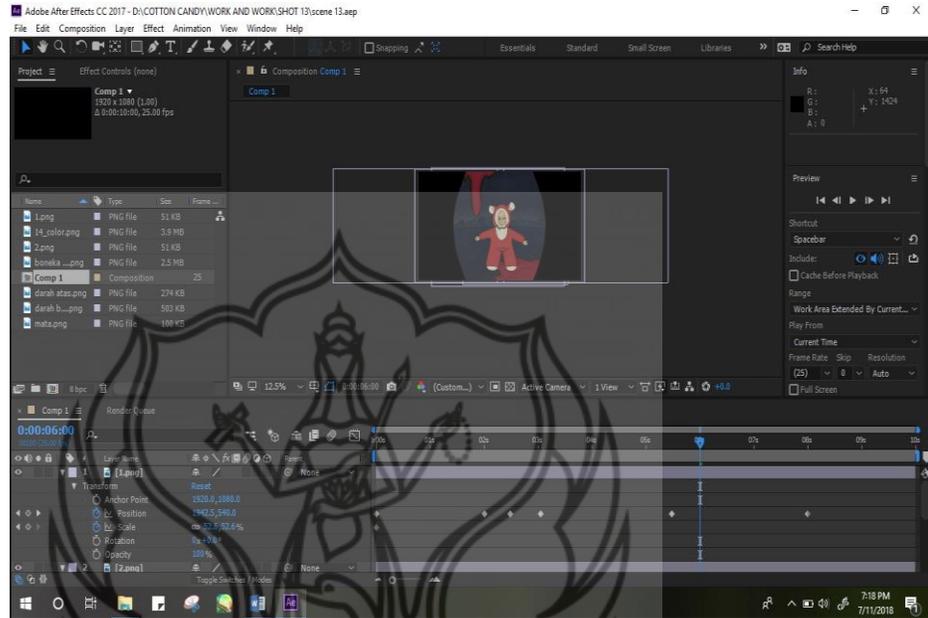
Storyboard



Gambar 4. Storyboard

Animating

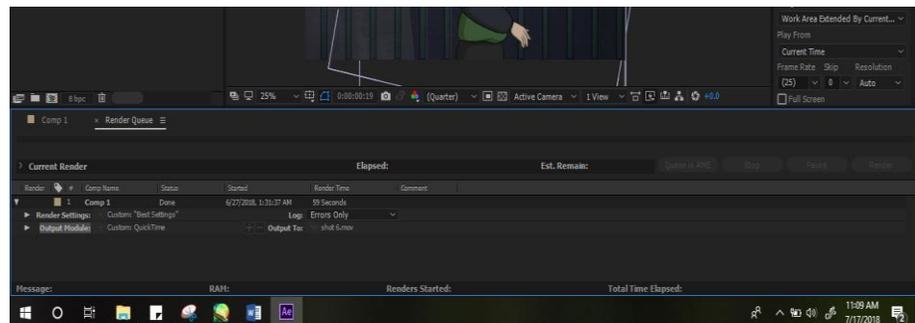
Selain menggunakan teknik *rigging* untuk menggerakkan digunakan pula teknik *zooming*. Teknik *zooming* ini dominan digunakan dalam film animasi “Ellenor”.



Gambar 5. Rigging dan zooming

Render per shot

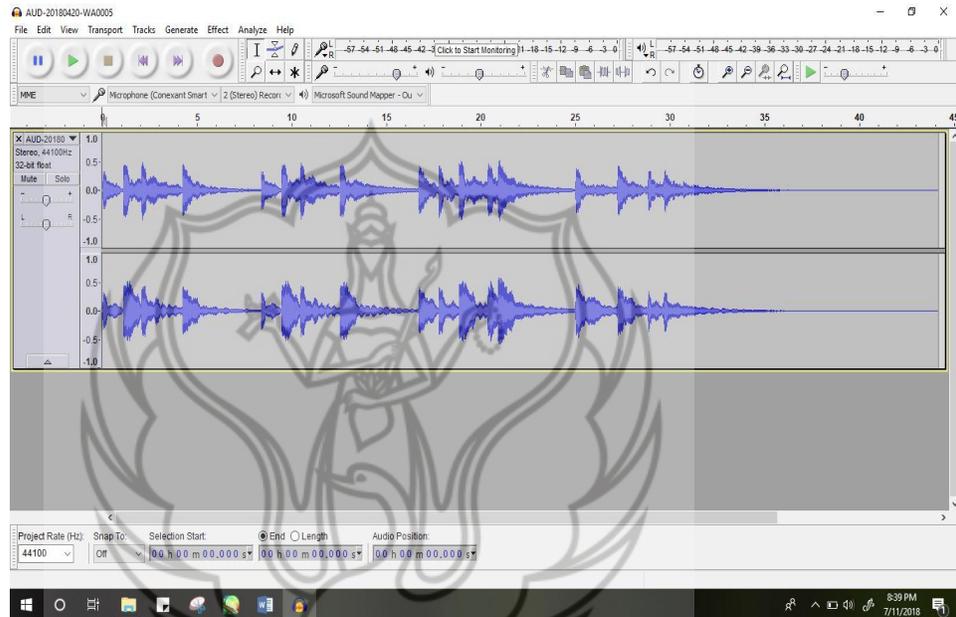
Setelah semua asset di *rigging*. Maka akan di *render per shot*. Selain lebih ringan. Proses ini juga akan memudahkan untuk meng *edit* jika terdapat kesalahan pada salah satu shot dalam sebuah film.



Gambar 6. Render

Background Music dan Sound Effect

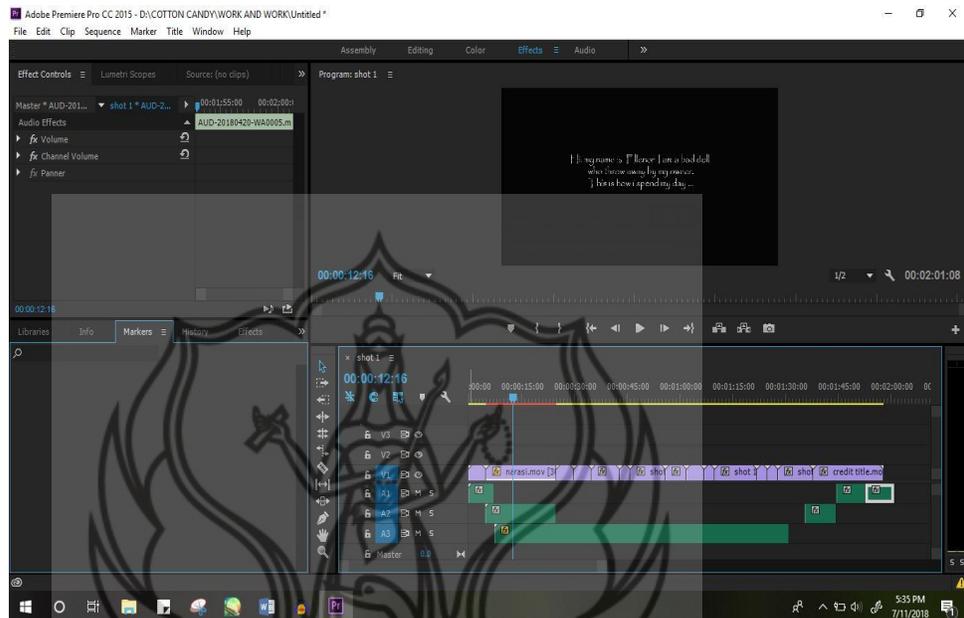
Musik latar dalam film “Ellenor” menggunakan *music original*. Dimana konsep dari musik ini buat seperti lagu pengiring tidur anak-anak dengan dominan suara denting piano. Dibuat demikian, karena penggambaran tokoh Ellenor yang berwujud anak-anak. Dimainkan dalam tempo yang lambat agar mendapatkan kesan menenangkan. Untuk dubbing narasi Ellenor sendiri direkam dan di *edit noise* serta diubah *pitch* nya menggunakan *software Audacity*. Lalu berbagai *sound effect* lainnya memakai *free licence*.



Gambar 7. Musik

Editing

Pada proses ini. Semua shot yang telah di render di susun dan di *editing*. Mulai dari transisi perpindahan shot, dan menambahkan *sound*. Pada proses ini penambahan dan pengurangan durasi baik shot film maupun *sound* sangat mungkin akan terjadi untuk penyesuaian.



Gambar 8. *Editing*

Penerapan Prinsip Dasar Animasi

1. *Anticipation*

Prinsip anticipation pada animasi “Ellenor” adalah ketika Lizzy akan maju menghampiri asal sumber suara boneka tersebut.

2. *Staging*

Stagging dalam prinsip animasi diartikan sebagai suatu gerakan utuh yang menjelaskan kegiatan yang dilakukan oleh si karakter tersebut. Seperti halnya saat Lizzy dan Ellenor saling tarik menarik ketika Ellenor mulai bergerak tak tentu arah.

3. *Slow in slow out*

Prinsip ini di terapkan pada shot terakhir untuk pergerakan mata saat membuka dan menutup. Pada awalnya akan lambat lalu membuka dengan cepat.

4. *Arcs*

Prinsip gerak badan yang selalu berpusat pada sendinya diterapkan dalam pergerakan lengan Lizzy ketika mengangkat boneka Ellenor.

5. *Secondary action*

Prinsip *secondary action* diterapkan pada saat rambut Lizzy bergerak mengikuti pergerakan dari tokoh.

6. *Exaggeration*

Exaggeration ditunjukkan ketika Lizzy terkejut dengan datangnya sebuah mobil dihadapannya. *Exaggeration* bersifat *hyperbola* dimana sebuah adegan dlebih lebihkan untuk maksud dan tujuan tertentu.

7. *Solid drawing*

Penerapannya sangat mutlak untuk teknik *motion graphic*. Apabila gambar tidak solid. Maka adegan tidak dapat stabil *continuity* nya.

8. *Appeal*

Keseluruhan film ini, baik gambar bentuk, rupa, dan warna akan mudah dikenali sebagai film animasi “Ellenor”. Prinsip ini berfungsi memberikan daya tarik kepada audien untuk tertarik menyaksikan dan memberi ingatan visual yang kuat.

Pembahasan Film

1. Prolog

Awal dari film ini adalah narasi singkat yang menjelaskan siapakah Ellenor tersebut. Dan Lizzy yang pergi keluar rumah pada malam hari menjelaskan latar waktu dan tempat kejadian.

2. Preposisi

Preposisi adalah pengenalan tokoh – tokoh dalam film. Bagian preposisi dalam film Ellenor ada pada awal film, saat Lizzy menemukan boneka Ellenor. *Scene* ini menunjukkan pengenalan kedua tokoh yang akan memulai sebuah konflik dalam cerita.

3. Konflik

Suatu cerita tidak akan hidup jika tidak ada konflik dalam cerita, setiap cerita harus memiliki konflik. Disini konfliknya adalah ketika boneka tersebut tiba-tiba bisa bergerak tak terkendali yang justru akan mecelakai Lizzy. Akhir dari film ini adalah dengan tragedi Lizzy yang tertabrak mobil akibat perbuatan jahat boneka Ellenor. Dan, mengetahui bahwa sebenarnya boneka Ellenor dapat bergerak dan berjalan dengan sendirinya.

A. Kesimpulan

Berdasarkan penulisan laporan, berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir film animasi “Ellenor”:

1. Film animasi “Ellenor” telah selesai dengan pesan yang tersampaikan dan berdurasi 1 menit 58 detik.
2. Film ini telah mendapat berbagai respon dari *audience* yang merasa terhibur. Untuk pemilihan *sound* dan visual sudah cukup baik, namun kurang menyeramkan.
3. Konsep visual yang gelap yang merupakan ciri khas dari film animasi “Ellenor”. Menggunakan warna – warna yang dominan hijau gelap.

B. Saran

Selama melalui proses pembuatan animasi Ellenor sampai selesai, ada beberapa saran yang dapat menyempurnakan animasi pendek Ellenor ini:

1. Akan lebih baik menciptakan animasi 2D dengan menerapkan 12 prinsip animasi sekalipun menggunakan teknik *cut out* sehingga dapat menghasilkan karya yang lebih bagus dari segi teknik dan visual.
2. Diperlukan riset yang matang untuk hasil yang lebih baik.
3. Perlu dimatangkan lagi konsep visualnya agar lebih menarik dan terkesan seram.
4. Sebaiknya membuat daftar pekerjaan yang harus dikerjakan setiap harinya. *Timeline* kerja yang di-*update* setiap harinya. Agar tepat waktu dalam menyelesaikan karya.
5. Memanfaatkan waktu sebaik mungkin dan membagi waktu untuk istirahat agar tetap produktif.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Maryani, Zulisih. 2014. Bahasa Indonesia (Untuk Menulis Karya Ilmiah Bidang Seni). Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta

Prakoso, Gatot. 2010. Animasi (Pengetahuan Dasar Film Animasi di Indonesia) Jakarta: FFTV-IKJ

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2005. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.

Williams, Richard. 2001. *The Animator's Survival Kit*. United States: Faber and Faber Publications

Laman :

<http://www.belajarpsikologi.com/kenakalan-anak-cara-mengatasi-kenakalan-anak/>

<http://www.kompasiana.com/hagemaru-j/550e9332a33311a62dba8259/sifat-hantu-seperti-anak-kecil>