

PENCIPTAAN KARYA FILM ANIMASI PENDEK “KETIKA HARUS MEMILIH” DENGAN TEKNIK DIGITAL 2 DIMENSI

Dede Putra Samudra

Intitut Seni Indonesia Yogyakarta

Jl. Parangtritis Km 6,5, Sewon, Bantul, Panggunharjo, Sewon, Yogyakarta

No. HP. 081227892513, E-mail: dedeputrasamudra@gmail.com

Abstrak

Karya animasi 2D dengan judul “Ketika Harus Memilih” adalah animasi pendek yang menceritakan tentang perjalanan seseorang yang berprofesi sebagai tukang besi atau pandai besi yang harus mengantarkan pedang karena ketidak tepatannya waktu pengerjaan. Karya ini menyampaikan bahwa tolong menolong sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat dan penulis disini ingin menyampaikan maksud tersebut kepada penonton dengan cara yang menyenangkan. Pembuatan Film animasi “Ketika Harus Memilih” menggunakan teknik menggambar satu persatu tiap gerakannya atau biasa disebut dengan teknik *frame by frame*. Metode yang digunakan dalam pembuatan animasi *frame by frame* dimulai dari menggambar terlebih dahulu gerakan kunci yang disebut *keyframe*. Lalu dilanjutkan dengan menggambar setiap gerakan penting di antara gambar *keyframe* yang disebut *breakdown* dan yang terakhir menambahkan gerakan penengah yang disebut *inbetween*. Dari ketiga metode itulah animator membuat sebuah ilusi gerakan.

Kata kunci: Tolong menolong, Animasi 2D, Menggunakan teknik digital.

Abstract

2D animation work with the title "Ketika Harus Memilih" is a short animation that tells the journey of someone who works as a blacksmith or a blacksmith who has to deliver a sword because of the inaccuracy of the working time. This work says that helping is very important in community life and the writer here wants to convey the intention to the audience in a fun way. The making of the animated film "Ketika Harus Memilih" uses drawing techniques one by one each movement or commonly called the frame by frame technique. The method used in making frame by frame animation starts from drawing in advance the key movement called keyframe. Then proceed by drawing every important movement between the keyframe image called breakdown and the last adding the intermediate movement called inbetween. Of the three methods, the animator makes an illusion of movement.

Keywords: Please help, 2D animation, Using digital techniques.

Pendahuluan

Dewasa ini film adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan berupa visual dan suara. Banyak jenis film seperti film pendek, film series, film *movie*, *documenter* dan film animasi. Terlebih film animasi yang menjadi salah satu media *alternatif* untuk menyampaikan pesan dan kesan pada masyarakat. Mulai dari hiburan, edukasi, sejarah, hingga dokumenter. Animasi dianggap efektif menyampaikan sebuah pesan. Selain itu, animasi memiliki sifat bawaan bahwa animasi adalah tontonan yang menghibur, unik, lucu, dan bernilai seni. Semakin banyaknya karya animasi di seluruh dunia dengan berbagai jenis, dan animasi Indonesia yang mulai semakin banyak. Maka kesempatan bagus bagi pelaku kreatif, terlebih pada bidang animasi untuk menyampaikan kepedulian dari sebuah sikap, atau kepedulian terhadap perilaku dan lingkungan. Hingga kini animasi dibagi dalam tiga jenis, yaitu *stop motion*, animasi 2D, dan animasi 3D.

Tidak diragukan, animasi adalah salah satu media hiburan yang telah mencuri hati para anak hingga orang

dewasa. Hingga segala keanehan dan segala kisah *fantasy* dalam serial film animasi dianggap wajar. Segala keanehan dalam animasi menjadikannya menarik, tidak terkecuali animasi yang berisi himbauan.

Banyak tokoh dalam film animasi telah menjadi *iconic*, diantaranya para tokoh buatan The Walt Disney Company. Tidak asing lagi jika mendengar nama seperti Elasa, Mickey Mouse, dan Rapunzel yang telah menjadi *iconic* The Walt Disney Company. Meski pada dasarnya animasi adalah gabungan dari gambar atau *frame* yang berurutan sehingga membentuk gambar seolah-olah bergerak.

Tinjauan Pustaka

Film adalah sebuah rangkaian dari kesinambungan citra yang berubah, yang menggambarkan kejadian-kejadian dari berbagai sudut pandang (Mascelli, 2010: 2). Ada berbagai macam jenis film, salah satunya adalah film animasi. Animasi sendiri berasal dari kata kerja Latin *animare*, yang berarti “untuk membuat hidup atau untuk memberi nafas” (Wright, 2005: 1). Animasi ialah menciptakan suatu yang bisa hidup atau bergerak. Dalam

kamus Inggris-Indonesia karya John M. Echols dan Hasan Sadily, *animate* berarti yang hidup, bernyawa menjiwai, menggelorakan, menyemarakkan, Animated: (1) yang mengasyikan, (2) hidup, *animation*(kt bd.) semangat, semarak, kegembiraan. Sedangkan menurut Drs.Parsuki dalam buku Dasar-dasar Animasi oleh Drs. Parsuki Mata kuliah *Motion Pictures II* Prodi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain FSRD ISI Yogyakarta, 1987. Animasi ialah menghidupkan barang atau objek sehingga menyerupai suatu kehidupan. Dari pengertian teknis, animasi adalah seni teknik dan proses yang menyangkut dalam teknik memberikan kehidupan dan gerakan yang nampak pada objek yang mati dalam arti sinematografi. Teori lain juga mengatakan animasi adalah proses yang menyangkut teknik-teknik memberikan gerakan pada obyek yang mati atau diam, sehingga menimbulkan kesan hidup.

Metode

Dalam pembuatan film “Ketika Harus Memilih” membagi tahapan pengerjaan sebagai metode untuk meringkas pengerjaan, pembagian tersebut meliputi praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.Tahap pra produksi adalah segala kegiatan yang berhubungan dengan persiapan sebelum melakukan produksi. Dalam tahapan ini dapat menyita sumber

daya waktu hingga 75% dari keseluruhan produksi, antara lain meliputi; Penulisan cerita, desain karakter, dan *storyboard*.(1) Penulisan cerita: cerita ditulis dengan lengkap, dan jelas mengacu pada rumusan masalah dan ditambah imajinasi sekiranya menarik untuk menjadi sebuah cerita, tahapan penulisan cerita diawali dengan pembuatan sinopsis, *treatment*, dan skenario. (2) Desain karakter: karakter film dibuat seirama dengan cerita yang ditulis. Menyangkut atribut yang dikenakan, warna kulit hingga sifat karakter dalam sebuah film. (3)*Storyboard*: *storyboard* adalah rancangan gambar sesuai naskah dengan menampilkan visual sesuai desain karakter, *scene* yang terdiri dari berbagai *cut/shoot*.Setelah semua tahapan praproduksi terlaksana, proses produksi akan dapat dilakukan dengan baik. Pada pembuatan film dilakukan beberapa tahap produksi, yaitu: *animatic storyboard*, *animating*, *coloring*, dan *background*. (1) *Animatic storyboard*: dibuat setelah *storyboard* selesai, dan menggunakan goresan yang sangat *simpel* menggunakan bantuan digital, *backsound* yang sudah dibuat juga akan dimasukan dan disesuaikan *timing*. (2) Pengisian suara: Pengisian suara/*dubbing*, untuk memperjelas pesan yang ingin disampaikan dalam film. (3) *Animating*: penganimasian (*animating*) dibuat

menggunakan proses digital disesuaikan menurut *animatic storyboard*. (4) *Colouring*: proses *colouring* adalah pemberian warna pada karakter animasi, dilakukan setelah penganimasian selesai. (5) *Background*: *background* yang digunakan adalah *backgroundsederhana* dengan warna yang menarik dan ringan. Dikombinasikan dengan properti yang berhubungan dengan abad pertengahan awal tepatnya abad ke-5 sampai abad ke 15 Masehi, ditandai dengan runtuhnya Kekaisaran Romawi Barat (wikibooks.org), dan dibuat dengan proses digital. Setelah tahap produksi selesai tahap selanjutnya yaitu pascaproduksi. dalam tahap ini dibagi menjadi 5 yaitu *scoring music*, *sound effects*, *compositing*, *mastering* dan *rendering*. (1) *Scoring music*: adanya musik dalam film, untuk memperkuat atau mendramatisir suasana. (2) *Sound effect*: efek suara membantu memperkuat suasana atau *Mood* yang ingin dicapai oleh sebuah film. (3) *Compositing*: *compositing* akan dilakukan setelah semua proses sebelumnya sudah terselesaikan. Dengan menggabungkan per *scene* yang sudah diselesaikan dan juga memasukan *background* yang sudah jadi, menata dari *opening*, isi, *ending*, dan penutup. Selanjutnya penambahan *effect* dan mengatur cahaya. (4) *Rendering*: setelah semua alur pembuatan animasi sudah selesai. Selanjutnya adalah

rendering, menjadikan karya animasi ke format video, dengan format render HDTV 1080p 25 *frame per second*. (5) *Mastering*: terakhir, karya di-*burning* dalam piringan DVD guna diserahkan untuk ujian Tugas Akhir. Titik-titik proses tersebut menjadi acuan dan ukuran jalannya pengerjaan karya, dari awal hingga akhir.

Sinopsis

Pada suatu hari, seekor naga menyerang seorang gadis. Seperti yang kami tahu, naga sangat menyukai darah perawan bahkan dapat menghirup bermil-mil jauhnya, itu yang membuat Gendon bangun dari mimpinya. Seperti biasa dia melihat jam dikasurnya. dan tanpa sengaja melihat pedang terbungkus bersandar baju terpanjang rapi, yang mengingatkan pesanan pedang dari sahabat yang harus ia antarkan jam 9, bertepatan dengan pesta ulang tahunnya. Gendon kaget, dan “cepat cepat cepat” ucap Gendon berlari tanpa henti. Sesekali dia melihat kearah jam tangan dan terus berlari tanpa memperdulikan berbagai rintangan, seperti bongkahan pohon, danau, dan tanpa sadar Gendon melompat ke jurang. Gendon terjatuh, namun ranting-ranting pohon memperlambatnya jatuh. dan sebelum menyentuh tanah, Gendon terlontar menjauh karena ranting pohon melengkung.

Jauh ditempat itu sesosok wanita ketakutan dan berteriak hingga terdengar oleh Gendon. Mendengar teriakan wanita, Gendon berhenti dan melihat sosok wanita diserang oleh naga. Namun Gendon harus mengantarkan pedang tersebut. Selang beberapa detik teriakan wanita itu terdengar lagi, mendengar teriakan itu Gendon memilih menyelamatkan wanita itu. Sesampainya di sana, Gendon memanjat menara namun gagal, karena dinding menara cukup rapuh, dan saat itu juga Gendon melihat, rambut yang cukup panjang hingga ke puncak.

Di puncak menara wanita itu tertarik mundur seolah ada yang menarik rambutnya, dan di sisi lain naga dengan wajah heran melihat wanita itu. Dibawah menara, Gendon tersadar rambut itu semakin panjang, dan Gendon mempercepat gerakannya. Wanita itu sadar telah berada di pojok menara, dia pun memperkuat kuda-kuda dan berusaha melawan hingga rambut wanita itu terlepas dari kepala. Naga ketakutan kehilangan mangsanya, berupaya melahap wanita itu sebelum terjatuh, namun Gendon dapat memotong kepala naga sebelum sempat melahap wanita itu. Di rumah sahabat nampak pesta ulang tahun telah usai, Gendon cukup terheran karena wanita yang dia selamatkan adalah adik dari Ciga yang tak lain adalah sahabatnya.

Treatment

Berikut ini adalah contoh treatment yang nantinya menjadi acuan dalam tahap pembuatan *storyboard*:

<i>SCENE</i>	<i>SHOT</i>	<i>VISUAL/GAMBAR</i>	<i>AUDIO/SUARA</i>
	17	Gendon melompati batang kayu.	- <i>SFX</i> Pagi
10 – Sungai	18	Gendon menampakkan kaki pada bebatuan.	- <i>SFX</i> Air
	19	Gendon melompat diantara bebatuan.	- <i>SFX</i> <i>Fast Run, Air</i>
11 – Hutan	20	Gendon lari tanpa sampung.	- <i>SFX</i> <i>Fast Run</i>
	21	Jam 08:50.	- <i>SFX</i> <i>Fast Run</i>
	22	Gendon lari tanpa sampung.	- <i>SFX</i>
	23	Gendon melompati ranting pohon.	- <i>SFX</i> Angin
12 – Jurang	24	Gendon jatuh kejurang.	- <i>SFX</i> Angin
13 – Hutan	25	Kepala Gendon mengenai ranting.	- <i>SFX</i> Jatuh
	26	Punggung Gendon mengenai ranting pohon.	- <i>SFX</i> Jatuh
	27	Perut Gendon mengenai ranting pohon.	- <i>SFX</i> Jatuh

Tabel 1. Contoh *Treatment*

Skenario

KETIKA HARUS MEMILIH
OpeningScene **01.** **EXT.**
BEBUKITAN.
Pagi - Backsoud - Soud FX -
Dubbing

Di suatu hari seekor naga, menyerang seorang gadis. Seperti yang kami tahu naga sangat menyukai darah perawan, dan konon naga dapat mencium darah perawan bermil-mil jauhnya.

Shot - 01

Naga terbang menuju menara.

Scene 02. EXT. LANGIT.

Pagi - Backsoud - Soud FX - Dubbing

Shot - 02

Naga melihat kearah menara.

Scene 03. EXT. MENARA DI TENGAH HUTAN.

Pagi - Backsoud - Soud FX

Shot - 3

Menara ditengah hutan.

Scene 04. EXT. LANGIT.

Pagi - Backsoud - Soud FX

Shot - 4

Naga terdiam sebelum menuju menara.

Scene 05. INT. DI DALAM MENARA.

Pagi - Backsoud - Soud FX - Dubbing

Shot - 5

Didalam menara terdapat seorang wanita sedang menyisir rambutnya. Namun suara gemuruh dari atas menara membuatnya berhenti, dan rasa ingin tahu tentang apa yang terjadi.

Scene 06. EXT. KETIKA HARUS MEMILIH.

Pagi - Backsoud - Soud FX - Dubbing

Shot - 6

Transisi judul.

Scene 07. EXT. KAMAR GENDON.

Pagi - Backsoud - Soud FX - Dubbing

Gendon bangun dari mimpinya. Seperti biasa dia melihat jam dikasurnya. dan tanpa sengaja melihat pedang terbungkus bersandar baju terpajang rapi. Yang mengingatkan pesanan pedang dari sahabat yang harus

ia antarkan jam 9, bertepatan dengan pesta ulang tahunnya.

Shot - 7

Gendo bangun dari tidurnya.

Shot - 8

Gendon heran melihat baju terpajang rapi didepannya.

Shot - 9

Baju terpajang rapi.

Shot - 10

Gendon terbangun saat sahabat mengajaknya kepesta ulang tahun.

Shot - 11

Gendon kaget mendengar suara dari tikus yang menjatuhkan sebuah pedang.

Shot - 12

Bayangan sahabat membahas tentang pedangnya.

Shot - 13

Menunjukkan 08:00.

Shot - 14

Gendon bergegas keluar dari ranjangnya.

Scene 08. INT. RUMAH GENDON.

Pagi - Backsoud - Soud FX - Dubbing

Shot - 15

Gendon berlari keluar rumah.

Scene 09. EXT. HUTAN.

Pagi - Backsoud - Soud FX - Dubbing

Shot - 16

Gendon berlari tanpak atas.

Shot - 17

Gendon melompati batang kayu.

Scene 10. EXT. SUNGAI.

Pagi - Backsoud - Soud FX - Dubbing

Shot - 18

Gendon menempatkan kaki di bebatuan sungai.

Shot - 19

Gendon melompat diantara bebatuan sungai.

Scene 11. EXT. HUTAN.

Pagi - Backsoud - Soud FX - Dubbing

Shot - 20

Gendon lari tanpak samping.

Shot - 21

Jam 08:50.

Shot - 22

Gendon lari tanpa sampung.

Shot - 23

Gendon melompati pohon.

Scene 12. EXT. JURANG.

**Pagi - Backsoud - Soud FX -
Dubbing**

Shot - 24

Gendon jatuh ke jurang.

Scene 13. EXT. HUTAN.

**Pagi - Backsoud - Soud FX -
Dubbing**

Shot - 25

Kepala Gendon mengenai ranting pohon.

Shot - 26

Punggung Gendon mengenai ranting pohon.

Shot - 27

Perut Gendon mengenai ranting pohon.

Shot - 28

Selangkangan Gendon mengenai ranting pohon.

Scene 14. EXT. MENARA DITENGAH HUTAN.

**Pagi - Backsoud - Soud FX -
Dubbing**

Shot - 29

Terdengar teriakan wanita.

Scene 15. EXT. HUTAN.

**Pagi - Backsoud - Soud FX -
Dubbing**

Shot - 30

Gendon terhenti karena mendengar teriakan wanita.

Shot - 31

Gendon menajamkan pandangan kesumber teriakan.

Scene 16. EXT. MENARA DITENGAH HUTAN.

**Pagi - Backsoud - Soud FX -
Dubbing**

Shot - 32

Zoom in menara ditengah hutan.

Shot - 33

Full shot naga dan wanita.

Scene 17. EXT. HUTAN.

**Pagi - Backsoud - Soud FX -
Dubbing**

Shot - 34

Gendon kaget dan melihat jam sakunya.

Shot - 35

Gendon melanjutkan perjalanan menuju pesta ulang tahun sahabatnya, namun Gendon berbalik arah ketika mendengar suara teriakan untuk ke 2 kalinya.

Scene 18. EXT. MENARA DITENGAH HUTAN.

**Pagi - Backsoud - Soud FX -
Dubbing**

Shot - 36

Menara ditengah hutan.

Scene 19. EXT. DINDING MENARA.

**Pagi - Backsoud - Soud FX -
Dubbing**

Shot - 37

Gendon memanjat dinding menara.

Shot - 38

Gendon jatuh saat memanjat dinding menara.

Scene 20. EXT. DIBAWAH MENARA.

**Pagi - Backsoud - Soud FX -
Dubbing**

Shot - 39

Gendon mendarat perlahan ketanah.

Scene 21. EXT. MENARA TANPAK BAWAH.

**Pagi - Backsoud - Soud FX -
Dubbing**

Shot - 40

Rambut terurai.

Scene 22. EXT. DIBAWAH MENARA.

**Pagi - Backsoud - Soud FX -
Dubbing**

Shot - 41

Gendon melihat rambut menjulang hingga atas menara, dan Gendon meraihnya.

Scene 23. EXT. DINDING.

**Pagi - Backsoud - Soud FX -
Dubbing**

Shot - 42

Mencari asal rambut.

Scene 24. EXT. DIATAS MENARA.
Pagi - Backsoud - Soud FX -
Dubbing

Shot - 43

Full shot naga dan wanita.

Shot - 44

Rambut wanita tertarik.

Shot - 45

Naga hendak menggigit wanita, namun gagal karena wanita tertarik mundur kebelakang.

Shot - 46

Wanita tertarik hingga jauh kebelakang.

Scene 25. EXT. DINDING MENARA.

Pagi - Backsoud - Soud FX -
Dubbing

Shot - 47

Gendon memanjat cepat, menggunakan rambut wanita.

Scene 26. EXT. DIATAS MENARA.

Pagi - Backsoud - Soud FX -
Dubbing

Shot - 48

Wanita hampir jatuh dari atas menara.

Shot - 49

½ rambut terlepas dari kepala wanita.

Shot - 50

Naga berlari mendekati wanita.

Scene 27. EXT. DINDING MENARA.

Pagi - Backsoud - Soud FX -
Dubbing

Shot - 51

Gendon mengambil pedang.

Scene 28. EXT. DIATAS MENARA.

Pagi - Backsoud - Soud FX -
Dubbing

Shot - 52

Long shot menunjukkan posisi Gendon, wanita, dan naga.

Shot - 53

Gendon menangkap pedang yang dilemparnya.

Shot - 56

Gendon mendarat setelah menebas kepala naga, dan kaget dengan apa yang dia lihat.

Scene 29. EXT. HALAMAN RUMAH
CIGA.

Pagi - Backsoud - Soud FX -
Dubbing

Shot - 57

Ciga sedang mengukir sesuatu.

Scene 30. EXT. HUTAN.

Pagi - Backsoud - Soud FX -
Dubbing

Shot - 58

Wanita memanggil Ciga dengan sebutan kakak, serentak Gendon heran dan termenung sejenak.

Scene 31. EXT. HALAMAN RUMAH
CIGA.

Pagi - Backsoud - Soud FX -
Dubbing

Shot - 59

Ciga duduk didepan pintu rumahnya.

Shot - 60

Selesai

Desain Karakter

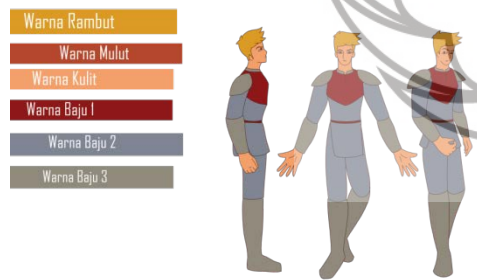
Desain karakter dibuat setelah sinopsis ditentukan. Pembuatan karakter sendiri menjadi mudah, dikarenakan ada gambaran dari sinopsi sendiri, atribut karakter juga disesuaikan pada kondisi pada cerita. Desain karakter sendiri adalah salah satu bentuk ilustrasi dengan konsep manusia, dengan segala perlengkapan menyangkut sifat, fisik, profesi, tempat dan takdir. Dalam bentuk beraneka rupa dari manusia, hewan, tumbuhan dan berbagai macam benda mati (liarta.wordpress.com).

Dalam film animasi “Ketika Harus Memilih” memiliki total keseluruhan 4 karakter. Gendon sebagai karakter utama,

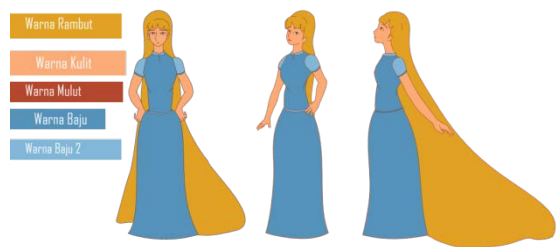
Ciga sebagai sahabat Gendon yang memesan pedang, karakter wanita sebagai adik dari Ciga, dan karakter naga sebagai penghubung antar konflik dalam film animasi “Ketika Harus Memilih”. Penamaan karakter dibuat tidak berkesinambungan dengan tema, harapannya penonton dapat lebih mudah menghafal nama, karena keganjilan nama pada tema cerita. Berikut ini adalah bentuk desain karakter pada awal perancangan tugas akhir:



Gambar 1. Desain Karakter Gendon



Gambar 2. Desain Karakter Ciga



Gambar 3. Desain Karakter Wanita



Gambar 4. Desain Karakter Naga

Storyboard

Setelah penulisan cerita selesai, tahap berikutnya dalam pembuatan animasi “Ketika Harus Memilih” adalah membuat *storyboard*. Secara umum *storyboard* merupakan gambar sketsa yang dibuat pada panel berbentuk segi empat, yang disusun berurutan dan saling berkelanjutan membentuk alur cerita sesuai dengan Skenario. Berikut ini adalah contoh *storyboard* dari film animasi “Ketika Harus Memilih”:

Judul : KETIKA HARUS MEMILIH		Page : 04
No	Panel	Keterangan
13		GENDON BERLARI KELUAR RUMAH
14		BERLARI MENUJU HUTAN
15		MELOMPATI BONGKAHAN POHON
16		MINGGINKAN KAKI PADA BERATUAN

Gambar 5. Contoh *Storyboard*

Animatic Storyboard

Dalam pengerjaan *animatic storyboard* dibuat menggunakan Adobe After Effects CS3. Dikarenakan mudah dalam hal mengatur kamera, efek, dan durasi dalam setiap *shot* nya, karena dalam *animatic storyboard* telah diterapkan sinematografi, pergerakan kamera, dan jarak waktu antara *shot*. Jarak antara *shot* sangat berpengaruh untuk mempermudah pengerjaan musik *scoring* dalam tahap selanjutnya. Dalam hal ini *animatic storyboard* telah berwujud satu video penuh mulai dari awal cerita sampai akhir cerita. Jadi *animatic storyboard* sudah menayangkan rangkaian film secara utuh namun masih berwujud sketsa. Dalam proses pembuatan film animasi *animatic storyboard* ini untuk mengetahui isi film secara utuh dan mengetahui durasi film secara lebih jelas. Setelah itu dapat diketahui bagian *shot* yang tidak perlu dipakai dan ada pula *shot* baru yang perlu ditambahkan.

Untuk proses pembuatan *animatic storyboard* ini diawali dengan pembuatan gerakan karakter yang mengacu pada *storyboard* atau juga dengan memotong gambar karakter yang ada di *storyboard*. Setelah itu disatukan dengan sketsa *background* untuk proses *compositing*.

Setelah semua *shot* telah selesai di-*compositing* selanjutnya di-*render* agar

menjadi video *animatic storyboard* yang full.

Dubbing

Animatic storyboard adalah landasan awal dalam produksi film animasi dan *dubbing* atau pengisian suara berjalan bersamaan dengan selesainya *animatic storyboard*. Pengisian suara dibuat sebelum proses penganimasian dimulai, tujuan sendiri agar proses penganimasian dalam tahap selanjutnya lebih mudah dalam hal penganimasian.

Dalam proses *dubbing* ini, suara direkam dengan menggunakan *software* Adobe Audition CS6. Pembuatan pengisian suara terbilang cukup sederhana sedikitnya dialog percakapan dan suara pendukung untuk memperjelas ekspresi dan gerakan.

Setelah proses *dubbing* selesai, untuk menghasilkan suara yang diinginkan seperti dalam konsep dilakukan pengeditan suara. Suara di-*edit* juga menggunakan *software* Adobe Audition CS6. Suara ini diedit untuk menghasilkan efek suara yang 'kecil'. Pengeditan ditekan pada efek *stretch and pitch* suara. Pengeditan suara ini yaitu menurunkan *value stretch* dan memperbesar *value pitch* suara.

Animating

Animating atau penganimasian adalah proses pembuatan gerakan animasi

dengan menggunakan *software Toon Boom Studio 7.1*. Penganimasian dibuat berdasarkan *storyboard*. Dalam proses penganimasian film animasi “Ketika Harus Memilih”, menggunakan teknik *frame by frame digital*. Dimulai dari pembuatan *keyframe, inbetween*, kemudian memasuki proses *colouring*.

Animasi “Ketika Harus Memilih” dikerjakan mulai dari pembuatan *keyframe* sesuai pose yang ada di *storyboard*. *Keyframe* digambar secara digital yaitu digambar menggunakan *software Toon Boom Studio 7.1*. Setelah setelah *keyframe* digambar, selanjutnya menggambar *inbetween* untuk memperhalus gerakan. Dalam pembuatan *inbetween* ini disesuaikan dengan *timing* agar gerakan yang dihasilkan terasa realistis. *Framerate* yang digunakan dalam membuat animasi ini adalah *25 frame per second* agar gerakan yang dihasilkan lebih natural.

Colouring

Proses *colouring* adalah proses pemberian warna pada karakter animasi. Setelah semua proses penganimasian selesai, karakter yang telah dianimasikan selanjutnya diberi warna sesuai dengan warna dari desain karakter. Dalam proses *colouring* film animasi “Ketika Harus Memilih” warna dari desain karakter di *pick* terlebih dahulu di bagian *ColourPalette*. Selanjutnya *pick* warna

tersebut disimpan/di-*export* dan diberi nama agar bisa digunakan pada proses *colouring* dalam *shot* yang berbeda dengan karakter yang sama. Setelah semua warna telah teredia di *colour palette*, selanjutnya setiap gambar karakter diberi warna sesuai dengan bagiannya. Misalnya bagian mata, mulut, badan, dan sebagainya. Dalam tahap ini juga dilakukan pewarnaan. Pewarnaan lebih sederhana karena tidak menggunakan *shading* dalam penganimasianya.

Setelah semua proses penganimasian, dan pewarnaan selesai, proses selanjutnya adalah *renderfile* animasi Toon Boom. Format *outputrender* yang dipilih adalah PNG *Sequence*. Format *render* ini dipilih karena untuk menghasilkan gambar dengan *background* transparan, sehingga bisa digabungkan dengan gambar *background* pada saat proses *compositing*.

Background

Background adalah latar belakang dari adegan animasi yang menunjukkan *setting* dari tempat kejadian. Dalam film animasi “Ketika Harus Memilih” pembuatan *background* dilakukan dengan teknik *digital painting*. Alasan menggunakan teknik ini karena *background* lebih cepat selesai dalam pengerjaannya dan lebih terlihat artistik. Sesuai dengan konsep cerita,

background dalam film animasi pendek “Ketika Harus Memilih” memiliki banyak tempat seperti hutan, sungai dan rumah. Dalam prosesnya, pembuatan *background* awalnya sketsa terlebih dahulu, dalam menggambar sketsa *background* ini harus menerapkan aspek perspektif agar gambar terlihat mempunyai kedalaman. Setelah selesai membuat sketsa *background*, selanjutnya *background* diberi pewarnaan. Dalam proses pewarnaan, diberikan detail pada setiap benda untuk memberi kesan realistis. Selain itu, dalam membuat *background* juga diberi efek cahaya, agar nantinya pada saat digabungkan dengan animasi karakter bisa terlihat menyatu. Tentunya, dalam pemberian efek cahaya disesuaikan dengan arah cahaya yang ada pada karakter, proses ini dikerjakan menggunakan *software* Adobe Photoshop CS3. *Background* yang dibutuhkan untuk memenuhi film animasi pendek “Ketika Harus Memilih” sebanyak 52 *background* dalam 32 *scene*. Ada beberapa *background* yang bisa digunakan untuk beberapa *shot* animasi. Sehingga *background* bisa digunakan kembali dan tidak harus membuat yang baru lagi.

Sound/Suara

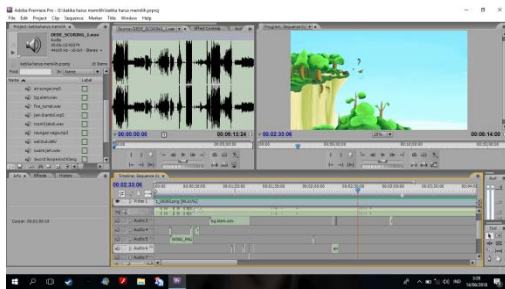
Dalam sebuah film tak lepas dari peran *sound*/suara untuk menghidupkan suasana dalam suatu adegan. *Sound* juga digunakan sebagai sarana untuk

menyampaikan pesan, mendramatisir sebuah kejadian, dan menghidupkan adegan. Untuk menghasilkan suara pada film animasi “Ketika Harus Memilih” melewati beberapa tahapan, yaitu: (1) *Dubbing*/pengisian Suara: dalam film animasi “Ketika Harus Memilih” pengisian suara pada karakter digunakan untuk memperjelas informasi dalam alur cerita. (2) *Sound effect*: dalam film animasi “Ketika Harus Memilih” membutuhkan efek suara dari pergerakan karakter animasi guna menghidupkan gerakan animasi dalam film. *Sound Effect* juga berfungsi untuk membuat animasi terasa lebih nyata. (3) *Background Music*: *background music* dalam film animasi “Ketika Harus Memilih” digunakan untuk menghidupkan suasana pada film. Musik yang digunakan adalah musik tradisional Irlandia, sebab musik tradisional Irlandia dirasa cocok dengan Mood film.

Sound Effects

Selain *background music*, dalam film animasi “Ketika Harus Memilih” juga terdapat rangkaian *sound effects*/efek suara. Dalam animasi ini efek suara digunakan untuk memperkuat gerakan karakter, sehingga efek dari gerakan animasinya lebih terasa. Efek suara dalam animasi digunakan untuk menambah suasana suatu tempat. Dalam animasi ini *ambiance* suara burung digunakan untuk

opening agar suasana cerah dan di alam terbuka lebih terasa.



Gambar 6. Proses Pemberian *Sound Effects*

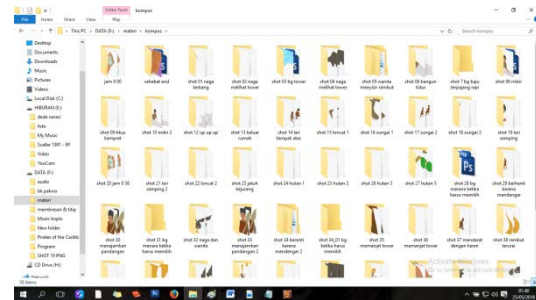
Pengisian efek suara menggunakan *software* Adobe Premiere Pro CS3, dalam pengerjaannya dirasa cukup *simple* karena tidak membutuhkan banyak *layer* dalam pengerjaannya.

Compositing

Proses *compositing* dalam film animasi “Ketika Harus Memilih” disini adalah proses penggabungan gerakan animasi dan *background*. Pada proses ini, gerakan animasi yang sudah di-*render* dalam bentuk PNG *Sequence*, dan gambar *background* dengan format PNG digabungkan menggunakan *software* Adobe After Effects CS3.

Dalam proses *compositing* warna, tata letak, pergerakan, komposisi *angle* kamera harus diperhatikan untuk memberikan hasil yang maksimal sesuai dengan konsep. Pada proses ini, pergerakan properti lain seperti awan,

pergerakan kamera, diatur semuanya disini.



Gambar 7. *Compositing* PNG Per Shot

Dalam proses ini tidak hanya menggabungkan *background* saja, tetapi properti yang bergerak juga diatur pada proses *compositing*. Penambahan efek-efek visual juga diletakkan pada proses ini. Dalam film animasi “Ketika Harus Memilih” ditambahkan efek *noise* pada setiap *shot* nya, sebab dirasa perlu agar karakter dan *background* lebih menyatu.

Setelah proses *Rendering* selesai dapat diketahui jumlah akhir banyaknya *frame* pada proses *animating*. dibawah ini dapat dilihat ringkasan jumlah *frame* per *shot* dan total *frame* pada proses produksi beserta durasinya. Berikut adalah data mengenai materi awal pada animasi “Ketika Harus Memilih” yang sudah termasuk *opening* dan *credit title* :

No	Scene	Shot	Frame	Durasi
01	01	01	40	00:00:14:00
02	02	02	71	00:00:14:00

03	03	03	71	00:00:14:00
04	04	04	147	00:00:14:00
05	05	05	151	00:00:14:00
06	06	06	80	00:00:16:20
07	07	07	830	00:00:36:00
08		08	81	00:00:15:00
09		09	340	00:00:14:00
10		10	75	00:00:04:00
11		11	75	00:00:17:00
12		12	40	00:00:01:17
13		13	123	00:00:06:00
14	08	14	138	00:00:06:00
15	09	15	56	00:00:03:00
16		16	23	00:00:01:00
17	10	17	32	00:00:02:00
18		18	27	00:00:02:00
19	11	19	64	00:00:03:06
20		20	33	00:00:02:02
21		21	57	00:00:03:00
22		22	76	00:00:04:06
23	12	23	103	00:00:06:02
24	13	24	30	00:00:02:06
25		25	30	00:00:02:06
26		26	34	00:00:02:06
27		27	152	00:00:07:00
28	14	28	1	00:00:02:06
29	15	29	86	00:00:05:06
30	16	30	47	00:00:04:16

31	17	31	1	00:00:04:16
32		32	41	00:00:04:16
33		33	38	00:00:04:10
34		34	92	00:00:04:10
35	18	35	1	00:00:04:16
36	19	36	113	00:00:04:11
37		37	30	00:00:01:05
38	20	38	248	00:00:09:42
39	21	39	122	00:00:14:16
40	22	40	367	00:00:14:17
41	23	41	110	00:00:05:00
42	24	42	110	00:00:05:00
43		43	72	00:00:06:00
44		44	16	00:00:01:00
45		45	490	00:00:16:20
46	25	46	72	00:00:12:00
47	26	47	357	00:00:16:20
48		48	117	00:00:05:20
49	27	49	9	00:00:04:20
50	28	50	154	00:00:05:30
51	29	51	93	00:00:01:00
52		52	30	00:00:01:00
53		53	80	00:00:03:20
54		54	89	00:00:05:00
55		55	138	00:00:06:20
56	30	56	541	00:00:22:00
57		57	72	00:00:03:20
58	31	58	35	00:00:09:42

59		59	280	00:00:14:16
No	Scene	Shot	Frame	Durasi
60		60	56	00:00:14:17
Opening			-	00:00:10:00
Credit title			-	00:00:41:51
Total			6.716	00:06:50:02

Tabel2.Data Jumlah *Frame* Film Animasi
“Ketika Harus Memilih”

Editing dan Final Render

Proses *editing* adalah proses terakhir dalam produksi film animasi. *Editing* adalah proses penggabungan seluruh *shot* yang telah di-*compositing* menjadi satu *shot* keseluruhan secara urut berdasarkan alur cerita, sehingga menjadi satu film animasi yang utuh. Dalam proses *editing* dapat dilakukan pemotongan *shot* atau menambahkan *shot* jika diperlukan untuk mendukung agar isi cerita tersampaikan oleh penonton.

Setelah proses *editing* selesai dan menghasilkan satu rangkaian cerita yang utuh, selanjutnya pemberian suara/*audio* pada rangkaian *scene*. Proses pemberian *audio* ini meliputi *backgroundmusic*, dan *ambiance*. Unsur *audio* tersebut disusun sesuai dengan suasana, *mood* cerita, dan pergerakan dari karakter.

Setelah semua *shot* telah tersusun dan suara digabungkan menjadi satu film, maka tahap selanjutnya adalah penambahan elemen pendukung seperti logo ISI Yogyakarta dan *credittitle*. Setelah semua itu selesai, proses selanjutnya yaitu *rendering*. Dalam proses *rendering* film animasi “Ketika Harus Memilih” dipilih format video HDTV 1920x1080 px 25 *frame per second*. Setelah *rendering* selesai jadilah satu film animasi utuh dalam bentuk video.

Kesimpulan

Berdasarkan penulisan di atas berikut adalah kesimpulan yang bisa didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir Animasi “Ketika Harus Memilih” penciptaan karya Seni Tugas Akhir “Ketika Harus Memilih” telah terlaksana dengan tepat waktu yaitu 2 semester, penciptaan animasi 2D “Ketika Harus Memilih” berdurasi utuh 6 menit 40 detik, jumlah *shot* mencapai 60 *shot* dan 6.716 *Frame* dengan format video HDTV 1920x1080 px 25 *frame per second*, perkiraan jumlah biaya untuk memproduksi Animasi 2D “Ketika Harus Memilih” Mulai dari biaya perlengkapan, biaya tenaga kerja langsung, biaya *overhead* per bulan dan biaya *merchandse* pameran dengan total dana Rp 22.138.000.

Saran

Setelah melalui berbagai proses penciptaan karya tugas akhir animasi “Ketika Harus Memilih” terdapat beberapa saran yang disampaikan untuk beberapa pihak, antara lain: Animasi “Ketika Harus Memilih” memerlukan episode baru agar fisiografis setiap karakter lebih jelas, melakukan banyak riset lebih lanjut, agar pesan yang disampaikan pada Animasi “Ketika Harus Memilih” mudah dimengerti dengan baik, mengembangkan ide cerita lain dengan menggunakan karakter yang sudah ada agar dapat menjadi hiburan bagi anak-anak dan juga dapat dijadikan media edukasi.

Rujukan Buku

- Aminudin. (2002) Pengantar Apresiasi karya sastra
- Antar Semi, M, (1988) Anatomi Sastra
- Drs. Parsuki, 1987, *Dasar-dasar Animasi*, Yogyakarta, FSRD ISI Yogyakarta.
- Gunawan, Bambang, 2013, *Nganimasi Bersama Mas Be*, Jakarta, Alex Media Komputindo.
- Johnston, Ollie, dan Frank Thomas. (1995). *The Illusions of Life Disney Animation*. Italy. Disney Productions.
- Maryani, zulisih (2014). Bahasa Indonesai Untuk Menulis Karya Ilmiah Bidang Seni.

Prakoso, Gotot, 2010, *Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*, Jakarta, Yayasan Seni Visual Indonesia.

Wicaksono, Andri. (2014) Menulis Kreatif Sastra.

Wright, Jean Ann, 2005, *Animation Writing And Development*, All right reserved, Elsevier.

Rujukan Laman

- Becker, Alan. 22 Januari 2018. 12 Principles of Animation (Official Full Series) <https://www.youtube.com/user/AlanBeckerTutorials>
- Development, Tvpaint. 22 Januari 2018. <https://www.youtube.com/user/TVPaint>
- Forum, Tvpaint. 22 Januari 2018. <http://www.tvpaint.com/forum>
- Pantoja, Toniko. 22 Januari 2018. Toniko pantoja youtube channel <https://www.youtube.com/channel/UCRTRqkhrehrY9hJJcLVUeRQ>
- <http://definisimu.blogspot.co.id/2012/10/definisi-komunikasi.html>
- <http://kbbi.web.id/waktu>
- <http://dkv.binus.ac.id/2010/04/14/12-prinsip-animasi/>
- <http://doktersehat.com/6-bahaya-menonton-televisi-terlalu-lama-bagi-kesehatan>

https://id.wikipedia.org/wiki/Pandai_Besi_%28grup_musik%29

<http://kbbi.web.id/disiplin>

<http://www.landasanteori.com/2015/10/pengertian-film-definisi-menurut-para.html>

<https://pxhere.com/id/photo/1029990>

<http://revolusimental.go.id/tentang-gerakan/8-prinsip-revolusi-mental>

<https://vartikel.com/8137/dampak-negatif-televisi>

