

PENCIPTAAN KARYA FILM ANIMASI 2D “SEBELAH MATA”

Rizki Pribadi

Intitut Seni Indonesia Yogyakarta

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

No. *HP.* 089673863980, E-mail: Rizkirima22@gmail.com

Abstrak

Karya tugas akhir berjudul “Sebelah Mata” Berceritakan tentang “Agung adalah seorang pemuda mempunyai kebutuhan khusus yang sangat berkeinginan bisa mengikuti ajang perlombaan lari yang biasanya olahraga ini diikuti oleh peserta yang mempunyai bentuk badan yang sempurna. Karena agung hanya mempunyai satu kaki tak sedikit banyak yang meragukan kemampuannya. Tak sedikit dari penyandang difabel yang mendapatkan perilaku diskriminasi ataupun dipandang sebelah mata dalam suatu lingkungan maupun dalam olahraga. Suatu hari Agung berlatih dan memberanikan diri untuk bersaing di perlombaan. Dengan kerja kerasnya, pemuda tersebut dapat lolos dan berhak mengikuti perlombaan walaupun akhirnya tidak jadi juara tapi kemampuannya tidak bisa diragukan lagi. Ini menunjukan agar kita tidak menilai seseorang dari luarnya saja”.

Kata kunci : Sebelah Mata, Disabilitas, Atlet, animasi 2D

Abstract

Final assignment entitled “Sebelah Mata” Tell about “Agung is a young man who has special needs who are very eager to be able to follow the running event which is usually followed by participants who have a perfect body shape. Because Agung only has one foot, not a few people doubt his ability. Not a few of people with disabilities who get discriminatory behavior or are underestimated in an environment or in sports. One day Agung practiced and ventured to compete in the race. With his hard work, the young man can qualify and have the right to take part in the race even though he ultimately does not become a champion but his ability cannot be doubted. This shows that we don't just judge someone from the outside”.

Keywords: Eye, Disability, Athletes, 2D animation

Pendahuluan

Atlet menjadi salah satu profesi yang banyak diminati oleh kalangan anak-anak muda. Hal ini didukung adanya beberapa prestasi cabang olahraga di kompetisi dunia. Menurut pengertiannya atlet sendiri bisa diartikan sebagai olahragawan yang terlatih ketangkasan, kekuatan, dan kecepatannya untuk bisa berprestasi dalam suatu cabang olahraga. Sebagai tolok ukur untuk sebutah atlet terletak di setiap keikutsertaan pada partisipasi dalam pertandingan. Jadi tidak semuanya yang melakukan seperti olahraga setiap harinya bisa dikatakan sebagai atlet dikarenakan banyaknya serangkaian pertandingan dalam kompetisi yang harus dilewati dan terstruktur.

Disabilitas bisa disebut dengan gangguan yang meliputi adanya masalah pada fungsi pada bagian tubuh atau pada bagian strukturnya yang dimana menjadi hambatan suatu jenis kegiatan, yang di alami individu dalam keterlibatan didalam suatu situasi kehidupan. (*Sumber Lentera Kecil*)

Kesulitan yang sering di hadapi penyandang disabilitas seperti psikologis, merasa rendah diri, mereka bahkan merasa tidak mampu dan tidak berdaya karena kurangnya percaya diri untuk bergaul ditengah kehidupan bermasyarakat. Cabang Olahraga yang diperlombakan salah satunya adalah cabang olahraga lari. Dimana olahraga lari

menjadi olahraga yang sangat diminati oleh masyarakat pada khususnya pelajar. Olahraga lari sendiri menjadi olahraga tertua di dunia, bahkan sebelum menjadi cabang olahraga lari sudah dilakukan pada masa kuno karena lari sendiri memiliki pengertian sebagai mempertahankan diri, diperuntukan saat situasi berbahaya.

Tinjauan Pustaka

Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu.

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

Pesan film pada komunikasi massa dapat berbentuk apa saja tergantung dari misi film tersebut. Akan tetapi, umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan pendidikan, hiburan dan informasi. Pesan dalam film adalah menggunakan mekanisme lambang-lambang yang ada pada pikiran manusia berupa isi pesan, suara, perkataan, percakapan dan sebagainya.

Film juga dianggap sebagai media komunikasi yang ampuh terhadap massa yang menjadi sasarannya, karena sifatnya yang audio visual, yaitu gambar dan suara yang hidup. Dengan gambar dan suara, film mampu bercerita banyak dalam waktu singkat. Ketika menonton film penonton

seakan-akan dapat menembus ruang dan waktu yang dapat menceritakan kehidupan dan bahkan dapat mempengaruhi *audiense*.

Dewasa ini terdapat berbagai ragam film, meskipun cara pendekatannya berbeda-beda, semua film dapat dikatakan mempunyai satu sasaran, yaitu menarik perhatian orang terhadap muatan-muatan masalah yang dikandung. Selain itu, film dapat dirancang untuk melayani keperluan publik terbatas maupun publik yang seluas-luasnya.

Pada dasarnya film dapat dikelompokkan ke dalam dua pembagian dasar, yaitu kategori film cerita dan non cerita. Pendapat lain menggolongkan menjadi film fiksi dan non fiksi. Film cerita adalah film yang diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang, dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Pada umumnya film cerita bersifat komersial, artinya dipertunjukkan di bioskop dengan harga karcis tertentu atau diputar di televisi dengan dukungan sponsor iklan tertentu. Film non cerita adalah film yang mengambil kenyataan sebagai subyeknya, yaitu merekam kenyataan dari pada fiksi tentang

kenyataan. (<https://adhitoge.wordpress.com/2013/09/01/pengertian-film/>)

Dalam perkembangannya, film cerita dan non cerita saling mempengaruhi dan melahirkan berbagai jenis film yang memiliki ciri, gaya dan corak masing-

masing. Seperti halnya dengan film Pendekar Awan dan Angin yang saat ini dibahas penulis, film ini termasuk film cerita karena ceritanya dikarang yang dipertunjukkan di televisi dengan dukungan iklan.

Film cerita agar tetap diminati penonton harus tanggap terhadap perkembangan zaman, artinya ceritanya harus lebih baik, penggarapannya yang profesional dengan teknik penyuntingan yang semakin canggih sehingga penonton tidak merasa dibohongi dengan trik-trik tertentu, bahkan seolah-olah justru penonton yang menjadi aktor/aktris di film tersebut. Dalam pembuatan film cerita diperlukan proses pemikiran dan proses teknis, yaitu berupa pencarian ide, gagasan atau cerita yang digarap, sedangkan proses teknis berupa keterampilan artistik untuk mewujudkan segala ide, gagasan atau cerita menjadi film yang siap ditonton.

Metode

Dalam pembuatan film “SEBELAH MATA” 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 80% 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 mengkolaborasi imajinasi yang sekiranya menjadikan cerita lebih menarik dan layak. 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 pra-produksi 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 dimasukkan 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 *background* sederhana dengan warna yang menarik dan ringan. Dikombinasikan dengan properti yang berkesinambungan dengan cabang olahraga lari *marathon*, dan dibuat dengan proses digital. Setelah tahap produksi selesai tahap selanjutnya yaitu pascaproduksi. dalam tahap ini dibagai 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 *backsound* 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

“Agung adalah seorang pemuda mempunyai kebutuhan khusus yang sangat berkeinginan bisa mengikuti ajang perlombaan lari yang biasanya olahraga ini diikuti oleh peserta yang mempunyai bentuk badan yang sempurna. Karena Agung hanya mempunyai satu kaki tak sedikit banyak yang meragukan kemampuannya. Tak sedikit dari penyandang difabel yang mendapatkan perilaku diskriminasi ataupun dipandang sebelah mata dalam suatu lingkungan maupun dalam olahraga. Suatu hari Agung berlatih dan memberanikan diri untuk bersaing di perlombaan. Dengan kerja kerasnya pemuda tersebut dapat lolos dan berhak mengikuti perlombaan walaupun akhirnya tidak jadi juara tapi kemampuannya tidak bisa diragukan lagi. Ini menunjukkan agar kita tidak menilai seseorang dari luarnya saja.

Treatment

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

Scene	cut	Visual/gambar	W	A
	1	Opening		
Lapangan Lintas Lari	2	Suatu hari agung bersiap untuk melakukan perlombaan lari, banyak kaki berdecitan untuk melakukan pemanasan bersama dengan pemain lainnya		
Ditapan gdek atpe muki man	3	Agung melakukan latihan sendiri dengan susah payah untuk membiasakan keterbatasan fisiknya		
Jalan men ulan g	4	Saat menuju perjalanan pulang dan orang sekitar yang memandangi dirinya tetapi Agung		

Hingga terdengar suara nafas yang tidak beraturan.

Scene 04. EXT. JALAN SETAPAK.

Setelah agung selesai latihan Agung berges untuk kembali karena hari akan mulai petang. Para teman dan orang sekitar memandang Agung yang baru saja selesai latihan (mukanya melek) Agung tetap menundukkan kepala dan menjupul.

Scene 05. EXT. DITANAH LAPANG - SEKITAR PEMUKIMAN

Agung kembali lagi untuk latihan hingga beberapa kali sebelum pertandingan dimulai tepat yang sama.

Scene 06. EXT. TEMPAT ACARA

PERLOMBAAN

Beberapa hari kemudian Agung berges berangkat untuk mengikuti perlombaan.

Sampai di pintu masuk Agung berhenti sejenak melihat banyaknya antusias penonton

Scene 07. EXT. TEMPAT BAGIAN PENDAFTARAN

Agung berjalan menuju ke tempat pendaftaran dengan sedikit melangkah kaki yang sedikit melambat mata yang selalu melihat ke kanan dan ke kiri.

Shot - 8. EXT. LAPANGAN- LINTASAN LARI

Terdengar bunyi decitan para sepetu pelari. Agung

bersama dengan pelari lain melakukan pemanasan.

Shot - 9. GARIS START

Semua mengambil posisi siap meluncur di lintasan lari

Agung bertarung sengit, langkah larinya makin cepat, namun Agung hanya mampu finish di urutan nomor 4 dikarenakan semakin beratnya tekanan pada kaki yang membuat kakinya melemah

Shot - 10. BANGKU PENONTON

Suaranya terdengar begitu kencang dari bangku terutamanya di ujung bangku Agung yang mampu menyelesaikan perlombaan hingga selesai. Agung tersenyum dan melambaikan tangan karena begitu senangnya

Shot - 11. TEMPAT PENYERAHAN

MENDALI

Para bagian pemain sudah siap berdiri untuk menerima hadiah atas keberhasilannya.

Shot - 12

..ENDING..

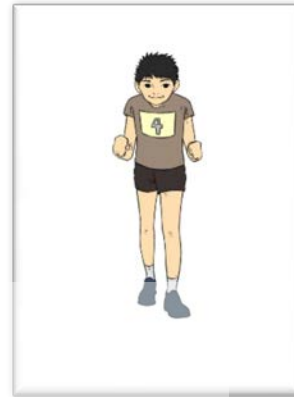
Desain Karakter

Desain karakter dibuat setelah sinopsis ditentukan. Pembuatan karakter sendiri menjadi mudah, dikarenakan ada gambaran dari sinopsis sendiri, atribut karakter juga disesuaikan pada kondisi pada cerita. Desain karakter sendiri adalah suatu teknik dimana penggambaran dan pengolahan sebuah karakter dari segi 2 dimensi maupun 3 dimensi sehingga mampu menunjukkan peran maupun karakter yang di buat sedemikian rupa dan menghasilkan seolah olah hidup dan bersifat makhluk hidup.

Dalam film animasi "SEBELAH MATA" memiliki total keseluruhan 5

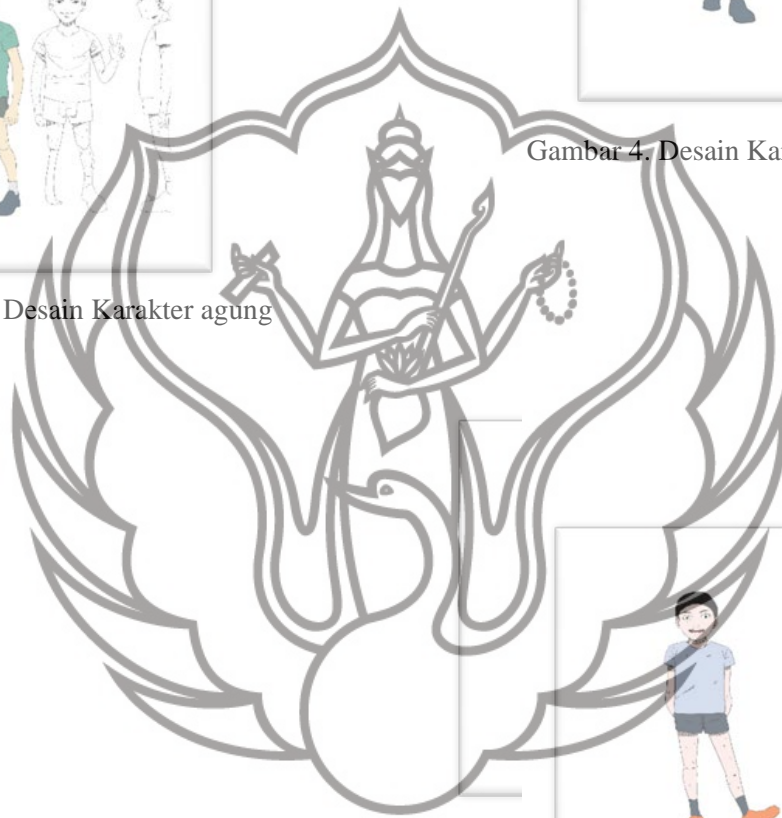
karakter. Agung sebagai tokoh utama “SEBELAH MATA”. Pemilihan nama Agung sendiri sangat sudah mewakili dari judul film dimana arti nama tersebut adalah hebat yang. Berikut ini adalah bentuk desain karakter pada awal perancangan tugas akhir:

Gambar3. Desain Karakter Ibra



Gambar 1. Desain Karakter agung

Gambar 4. Desain Karakter Hery



5.

Gambar
Desain

Karakter Toyo

Gambar2. Desain Karakter Djarot



Storyboard

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



Gambar ?. Contoh *Storyboard*

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 “SEBELAH MATA” melewati beberapa tahapan, yaitu: *Background Music: background*

music dalam film animasi “SEBELAH MATA” digunakan untuk menghidupkan suasana pada film. Musik yang digunakan adalah musik Instrumental agar penonton lebih cepat dalam memahami sebuah film tersebut karena dibuat semenerai mungkin dengan sedikit nuansa motivasi.

Kesimpulan

Dalam pembuatan Animasi tugas akhir sebagai sarana iklan layanan masyarakat tentang penyandang disabilitas “Sebelah Mata”, sangat dibutuhkan informasi lebih tentang penyandang disabilitas, prinsip animasi, *storyboard*, dll. Dan dengan mempertimbangkan usia target *audience*, akan menghasilkan animasi yang layak di tonton. Animasi yang dibuat mengutamakan cerita yang sering terjadi di kehidupan sehari-hari dan memfokuskan karakter utama sehingga masyarakat dapat memahami pesan dan makna yang ditampilkan dengan baik.

Dalam pembuata animasi “Sebelah Mata” ini pastinya berdampak positif yakni dapat menjadi penyemangat hidup, percaya diri berani bergaul, dan bisa memahami bagaimana pembuatan animasi yang benar dengan menggunakan teori-teori animasi, Mampu menambah ketrampilan dalam mengolah video animasi. Dalam pembuatan animasi ini pasti ada saja kendala mulai dari *hardisk* yang tidak terbaca dan hilang, tapi berkat dukungan rekan-rekan animasi ini bisa terselesaikan.

Dalam pembuatan animasi ini masih ada aspek-aspek yang terlewatkan seperti kurangnya pemahaman tentang penyandang

disabilitas maka dari itu disini ada beberapa penggabungan dengan cerita fiksi atau imajinasi agar nantinya bisa selaras. Kurang sempurnanya karya animasi ini semoga dapat menjadi pelajaran dan catatan untuk kedepannya bila membuat animasi yang semacam ini.

Berdasarkan penulisan di atas maka disimpulkan apa saja yang di dapat dari keseluruhan semua proses tugas akhir animasi “Sebelah Mata”

1. Terlaksananya Penciptaan karya seni Tugas Akhir “Sebelah Mata” telah terlaksana dalam waktu yang ditempuh yaitu 2 semester.
2. Penciptaan Film Animasi 2D “Sebelah Mata’ telah selesai dengan pesan yang tersampaikan dan berdurasi utuh 2 menit 48.29 detik.

jumlah *scene* mencapai 17 dan penambahan *scene* untuk *text* 8 dan 5063 *frame*, untuk menyampaikan cerita agar berkesinambungan telah ditambahkan *shot text* agar nantinya mudah dimengerti. format HDTV 1920 x 1080 px 24 *frame per second*.

Saran

Setelah melalui berbagai proses penciptaan karya tugas akhir animasi “SEBELAH MATA” terdapat beberapa saran yang disampaikan untuk beberapa pihak, ataupun pemerintah antara lain: Hilangnya sikap diskriminasi terhadap para penyandang disabilitas yang biasanya terjadi dalam kasus mereka tidak diberikan kesempatan untuk

melakukan sesuatu dikarenakan kekurangan fisik.

Terciptanya motivasi hidup dan semangat juang. Hal yang perlu di ingat adalah mempertimbangkan kedepannya apabila akan merancang hal yang sejenis dengan memperhatikan karakter yang dibuat dan alur cerita yang mudah diterima apakah semua aspek sudah terlihat apa belum. Bagi pembaca hasil tugas akhir saya ini berharap semoga dapat menambah wawasan pengetahuan terkait dengan penyandang disabilitas ataupun sikap sosial yang banyak terjadi, tak hanya para penyandang disabilitas mereka yang terlahir dengan kondisi sehat pun tak sedikit kasus hampir sama.

Peningkatan sarana dan prasarana bagi penyandang difabel harus selalu ikut dipertimbangkan lebih walaupun di era ini banyak infrastruktur yang megelola tersebut.

Rujukan Buku

Alexia Fitriani. (2015) 50 Super Stars Difable Pengukir Sejarah Dunia dan Penginspirasi Jiwa. *Scritto Books*

Abdul Wahid. (2011). *Jangan Takut Karena Cacat*, DIVA Press

Rujukan Laman

(Shilla Dipo, foto: Pxhere.com) MON, 14
AUGUST 2017 AT 13.00

<https://glitzmedia.co/post/wellness/memind/ini-fungsi-psikologis-film-kartun-untuk-orang-dewasa>), JUNI 2, 7:30 AM
2018

RETNO REGITAPRAMESTI (Makalah
2)Menyikapi Penderita Disabilitas

April 10, 2016
(<http://retnoregitap.blogspot.com/2016/04/makalah-2-menyikapi-penderita.html>) April 29, 9:00 PM
2018

<https://internasional.kompas.com/read/2010/07/28/18330345/konsep>.

[kampus.yang.ramah.bagi.difabel.](#)
Mei 28, 4:30 PM 2018

February 22, 2018 <https://virtualrun.id/sejarah-singkat-lari-marathon/>
.. Mei, 5, 1:00 AM 2018

<https://www.ngobrolanimasi.com/animasi-the-boy-who-learned-to-fly/>
(sumber : www.google/difabel.com),
25 juni 4:38 AM 2018

<https://www.kanalinfo.web.id/2017/03/pengertian-difabel-dan-disabilitas.html>
.. Juli, 10, 1:50 PM 2018

