

PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK “UNGI & TOTO” DENGAN TEKNIK DUA DIMENSI (2D)

Liliana Bela Soraya,
Program Studi Animasi Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
e-mail : Lilianabela22@gmail.com

ABSTRAK

Fenomena anak tidak suka Sayuran merupakan masalah klasik sejak lama, Anak-anak sebenarnya memiliki selera yang lebih banyak dibandingkan orang dewasa, ini sebabnya anak kecil lebih kuat dalam mengenal suatu rasa. Diperkirakan sekitar 50 persen lebih anak kecil tidak menyukai sayuran. Beberapa psikolog dan ahli gizi mengklaim hal ini disebabkan anak kecil tidak mendapatkan rasa yang enak dari makanan tersebut. Tetapi jika anak berani mencoba mencicipi rasa sayuran mereka akan terbiasa dan bisa menjadi suka terhadap Sayuran.

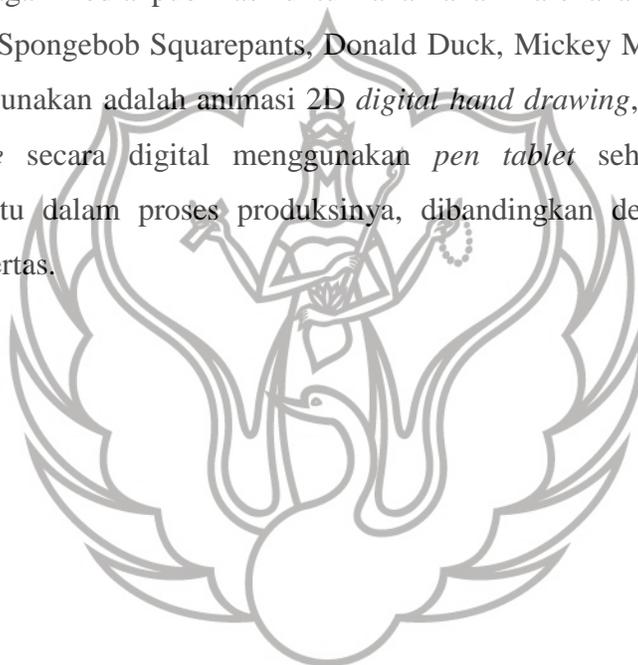
Karya film pendek animasi “*Ungi & Toto*” menceritakan tentang menceritakan bagaimana seorang anak yang membenci sayur bisa menyukai sayuran melalui seorang karakter fantasi yang tinggal dalam sebuah jamur. Cerita disajikan dalam bentuk film pendek animasi 2D bergenre *slice of Life* . Pembuatan karya film pendek animasi “*Ungi & Toto*” menggunakan proses digital di dalamnya. Untuk *animating* digunakan teknik animasi 2D secara digital menggunakan komputer, Flm animasi.

Keywords / Kata kunci : Anak-anak, Sayuran, Animasi, 2D,

PENDAHULUAN

Menurut riset Pusat Penelitian dan Pengembangan Upaya Kesehatan Masyarakat tahun 2014, sebanyak 97,7 persen untuk anak Indonesia yang berusia di bawah lima tahun yang kurang mengonsumsi sayur dan buah. Kebiasaan tidak menyukai sayur dan buah terus berlanjut hingga mereka remaja dan dewasa. Satu teori menarik dipaparkan oleh Rose Gerber, yakni "Paired Associative Learning". Penjelarasannya, ketidaksukaan anak-anak pada sayur maupun buah dikarenakan kedua entitas itu tak satu paket dengan suasana maupun perasaan yang mengiringi. Anak-anak menyukai pesta, liburan, perayaan Lebaran hingga Tahun Baru, atau hadiah, dengan penerimaan (dan kemudian mewarisi memori) yang positif sebab tahu akan menjumpai makanan-makanan cepat saji dan mengandung kolesterol tinggi dengan dominasi rasa manis dan asin. Lengkap dari makanan pembuka, makanan utama, makanan penutup, hingga camilan. Sementara makanan yang berasal dari sayuran (atau buah) hadir dalam suasana yang kontras: dipaksa orang tua di meja makan sampai rasa serta tampilan makanan sendiri yang tak dibikin enak. Kondisi ini melahirkan pemahaman di bawah alam sadar si anak, bahwa makanan cepat saji itu hadiah, sedangkan sayuran adalah kewajiban. Sungguh sebuah sistem yang merugikan si anak sendiri. Anak-anak sebenarnya memiliki selera yang lebih banyak dibandingkan orang dewasa, ini sebabnya anak kecil lebih kuat dalam mengenal suatu rasa. Diperkirakan sekitar 50 persen lebih anak kecil tidak menyukai sayuran. Beberapa psikolog dan ahli gizi mengklaim hal ini disebabkan anak kecil tidak mendapatkan rasa yang enak dari makanan tersebut. Penelitian yang dilakukan di Monell Chemical Senses Center, Philadelphia didapatkan bahwa anak-anak memiliki keengganan terhadap rasa pahit. Karenanya anak kecil lebih suka rasa manis dibandingkan dengan rasa pahit.. Menurut riset Terence M. Dovey dan kawan-kawan yang diunggah di Jurnal *Appetite* pada 2008 lalu, ketidaksukaan seseorang pada buah atau sayuran bisa disebabkan oleh dua faktor: *food neophobia* dan *picky/fussy eating*. *Food neophobia* secara umum adalah keengganan untuk makan atau menghindari makanan baru. Sementara *picky/fussy eating* bisa dicontohkan dengan anak yang mengonsumsi banyak jenis makanan dan melakukan pemilihan dengan menyaring makanan yang serupa alias dipilih satu saja.

Melalui penelitiannya, Dovey dan kawan-kawan memahami bahwa kedua jenis ini, dalam konteks anak-anak dan kebencian terhadap sayur dan buah, adalah buah dari pembiasaan sejak kecil. Hasil akhir berbentuk makanan apa saja yang akan dikonsumsi oleh si anak adalah konstruk sosial dengan faktor-faktor seperti umur, alasan-alasan penolakan, lingkungan, hingga budaya. Penelitian ini, kata Dovey, bisa jadi rujukan untuk mereka yang ingin mengembangkan strategi bagi orang tua agar anaknya cinta memakan sayur dan/atau buah. *Ungi & Toto* bermaksud untuk menceritakan bagaimana seorang anak yang membenci sayur bisa menyukai sayuran melalui seorang karakter fantasi yang tinggal dalam sebuah jamur. Dan dipilihlah animasi 2D sebagai media publikasi untuk anak-anak karena anak-anak menyukai tontonan seperti *Spongebob Squarepants*, *Donald Duck*, *Mickey Mouse* dan lain-lain. Metode yang digunakan adalah animasi 2D *digital hand drawing*, yaitu menggambar *frame by frame* secara digital menggunakan *pen tablet* sehingga dapat lebih menghemat waktu dalam proses produksinya, dibandingkan dengan menggambar manual di atas kertas.



IDENTIFIKASI MASALAH

Menyampaikan cerita dengan tema menyukai sayuran bagi anak-anak dengan baik dan menarik

Proses penciptaan animasi tema menyukai sayuran bagi anak-anak teknik animasi 2D

INDIKATOR CAPAIAN AKHIR

Target pencapaian akhir karya film ini akan dibuat dalam bentuk sebagai berikut:

Judul	: Ungi & Toto
Desain Karya	: <i>Short Animation Movie</i>
Teknik	: Animasi 2D
Durasi	: +- 1 menit 20 detik
Audio	: <i>sound effect, background music</i>
Target Audien	: anak-anak (5 tahun ke atas)
Genre	: <i>Slice of life</i>
Format Video	: HDTV 1920x1080 px 16:9 24 <i>frame per second</i>
Render	: Format .mp4 H264



TREATMENT

Berdasarkan sinopsis diatas maka tahapan selanjutnya adalah mengembangkan ringkasan cerita sinopsis menjadi bentuk yang lebih jelas, di mana adegan, *setting*, dan audio pendukung mulai dirancang serta dijelaskan menjadi sebuah *treatment*.berikut ini merupakan *treatment* film animasi “*Ungi & Toto*”.

Tabel *Treatment* film animasi “*Ungi & Toto*”.

Scene	S h o t	Audio	Video
1 EXT. Taman Siang	1	Musik	Muncul judul “Ungi & Toto”
		Lisa : “Mah,tadi aku dikasih jamur sama kakek,terus aku tanam di kebun”	Kupu-kupu berterbangan
			Muncul teks “ly production present”
		Ibu Lisa : “Iya jangan lupa dijaga dan dirawat baik-baik ya”	
		Lisa : “Iya mah”	
EXT. Taman Siang	1	Suara Toto mengunyah sayur	Toto sedang mengunyah sayurannya
	2		Ungi keluar dari rumah jamurnya
	3		Ungi menghampiri Toto yang sedang memakan sayuran
	4		Tiba-tiba Ungi merasa lapar
EXT. Taman Siang	1	Suara perut Ungi	Perut Ungi yang lapar

	2	Ungi : “gamau” Toto : “Padahal sehat”	Toto memberi sayuran untuk Ungi. Namun Ungi menolak
	3		Ungi Mencium aroma sedap dan menghampirinya
EXT. Taman Siang	1		Ungi memeluk sesuatu yang ia anggap seperti roti raksasa
	2		Ia membayangkan roti raksasa yang lezat seperti makanan- makanan yang ia suka lainnya
	3		<i>Ungi pun menggigitnya dan ternyata itu adalah moncong anjing.</i>
	4		Ia pun kaget lalu melompat dan segera lari
EXT. Taman Siang	1		Ungi pun terlihat sedih karena masih lapar. Toto pun memberikan makanannya lagi kepada Ungi. Ungi menerima dan memakannya.
	2	Ungi : “enaak” Toto : “Iya kan”	Ungi tersenyum karena rasa sayuran tersebut tidak sebutuk yang ia pikirkan.
	3		Ungi memeluk Toto sebagai ucapan terimakasih
	4	Lisa : “Loh, kamu siapa?”	Ungi kaget dan menoleh
	5	Lisa : “Mah, ada makhluk aneh di sebelah Toto”	Ungi terkejut dan bersembunyi di balik Toto.
Credit Title			

NASKAH/SKENARIO

Dalam penulisan cerita dibuatlah naskah skenario yang menjelaskan *setting* waktu dan tempat, dialog, kejadian-kejadian yang dialami karakter secara runtut dari awal hingga akhir, serta segala keterangan elemen pendukung seperti efek suara dan visual. Berikut ini ialah Naskah film animasi “*Ungi & Toto*”.

“”

FADE IN

OPENING EXT.TAMAN - SIANG

Memperlihatkan suasana taman

- Muncul judul "Ungi & Toto"

LISA : "Mah,tadi aku dikasih jamur sama kakek.terus aku tanam di kebun"

-Muncul teks "LY animation present"

IBU LISA : "Iya ,jangan lupa dijaga dan dirawat baik-baik ya"

CUT TO :

EXT.TAMAN - SIANG

Toto sedang mengunyah sayur .

CREDIT TITLE

CUT TO :

EXT.TAMAN - SIANG

Memperlihatkan rumah jamur Ungi. Kemudian Ungi muncul dari rumah jamur.

EXT.TAMAN - SIANG

Ungi melihat Toto sedang memakan sayuran kemudian menghampirinya untuk menyapanya.

CUT TO :

SCENE 02

Toto hanya terdiam sambil memakan sayurannya.Kemudian terdengar suara perut ungi berbunyi. Kemudian Toto berhenti makan dan ia memberikan potongan sayur untuk Ungi. Ungi menolaknya ia tidak ingin memakan sayur. Kemudian tercium aroma sedap. Ungi semakin lapar.

CUT TO :

SCENE 03

Ia kemudian menghampiri aroma itu dan saat sampai ia meraba-raba sesuatu yang empuk yang dikiranya roti ternyata adalah hidung anjing. Ia kemudian kaget dan lari.

CUT TO :

SCENE04

Ia kembali menghampiri Toto yang masih memakan sayur. Toto menoleh dan memberikan sayur lagi. Dan kali ini Ungi

memakannya, dan ia nampak melahab sayurnya dengan semangat karena sayurnya terasa lezat. Ia tersenyum dan memeluk Toto sebagai ucapan terimakasih.

CUT TO :

SCENE 05

Saat berpelukan tiba-tiba terdengar suara Lisa. Ternyata Lisa tidak sengaja melihat Toto.

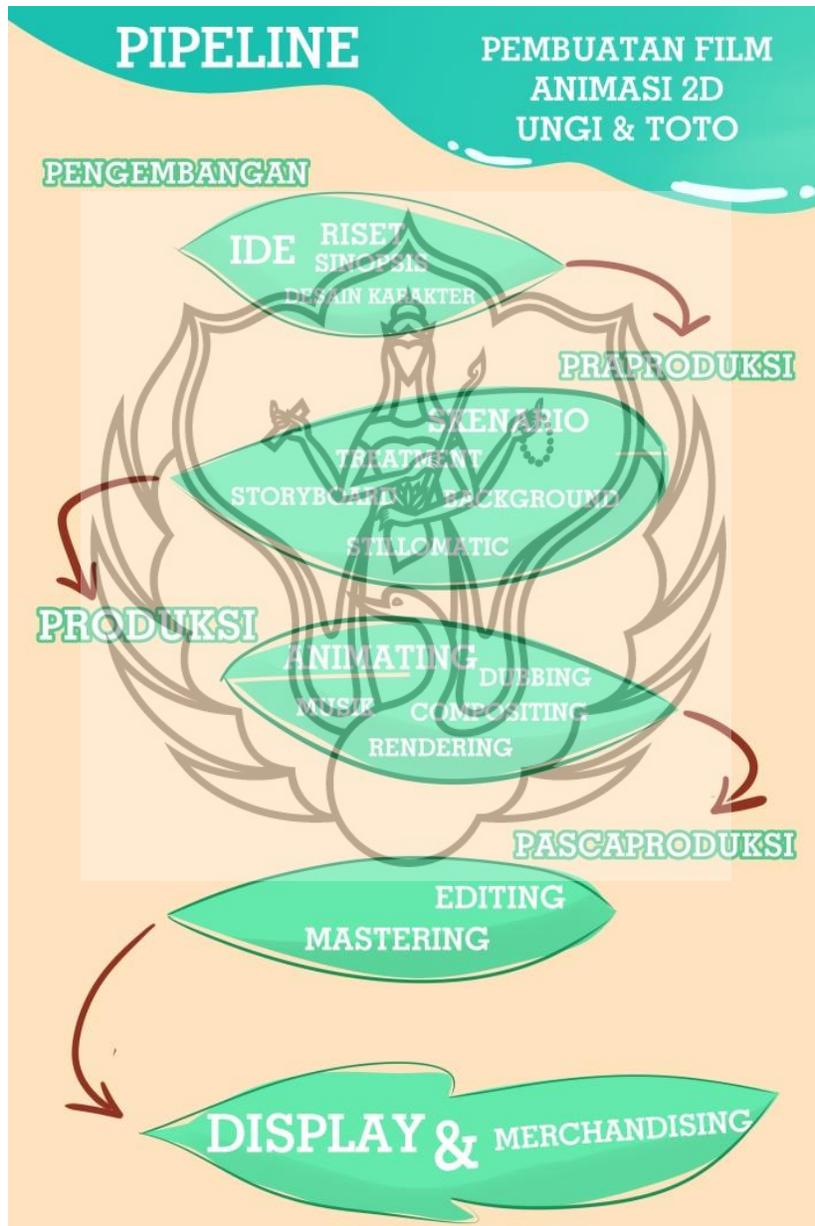
CREDIT TITLE

FADE OUT



PIPELINE

Untuk mempermudah pengelolaan sebuah produksi film animasi dari awal hingga akhir diperlukan sebuah rancangan tahapan-tahapan proses pembuatan sebuah film animasi dari awal hingga akhir. Rancangan proses tahapan ini disebut “*Pipeline*”. *Pipeline* sendiri strukturnya tidaklah selalu baku, *pipeline* dapat dirancang menyesuaikan kondisi dan keinginan seorang *director* dalam proses produksi suatu film nantinya.

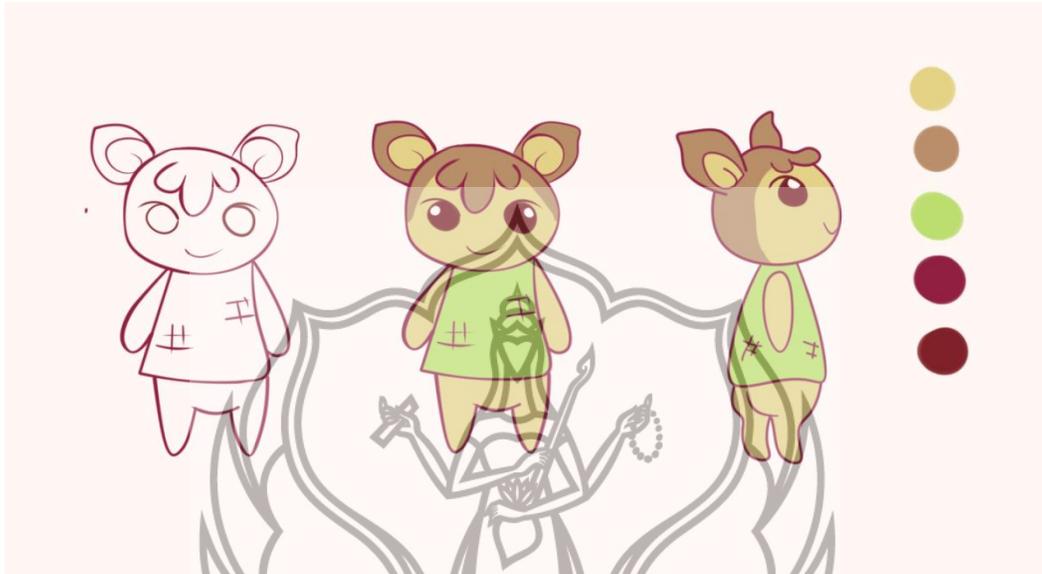


Gambar 3.1 Pipeline produksi film animasi “Ungi & Toto”

DESAIN KARAKTER

1. Ungi

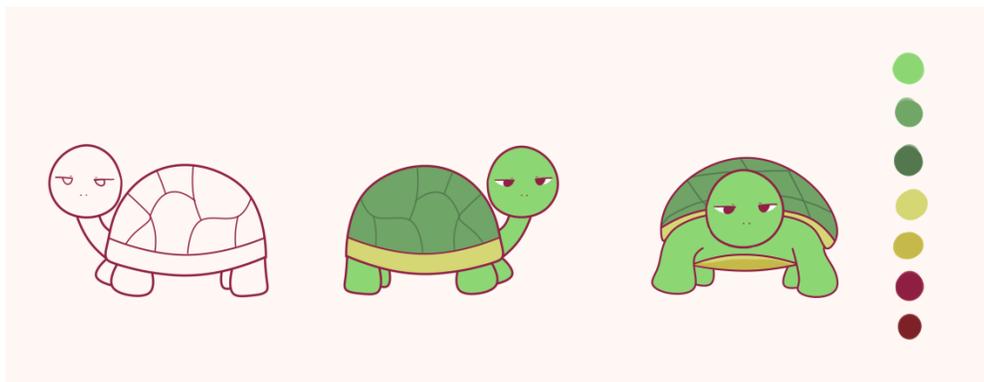
Ungi adalah makhluk unik yang tinggal dalam jamur ajaib yang baru saja ditanam di taman. Ungi adalah makhluk yang lucu, baik namun sedikit jail. Ungi sangat tidak suka dengan sayur. Ia suka sekali makanan-makanan lezat seperti kue, roti, dan makanan-makanan lain yang manis.



Gambar 3.2 karakter Ungi

2. Toto

Toto adalah seekor kura-kura yang pendiam dan penyendiri dia lebih suka beraktivitas sendiri. Namun ia juga peduli terhadap makhluk lain, termasuk berbagi makanannya kepada makhluk lain.



Gambar 3.3 karakter Toto

2. Anjing

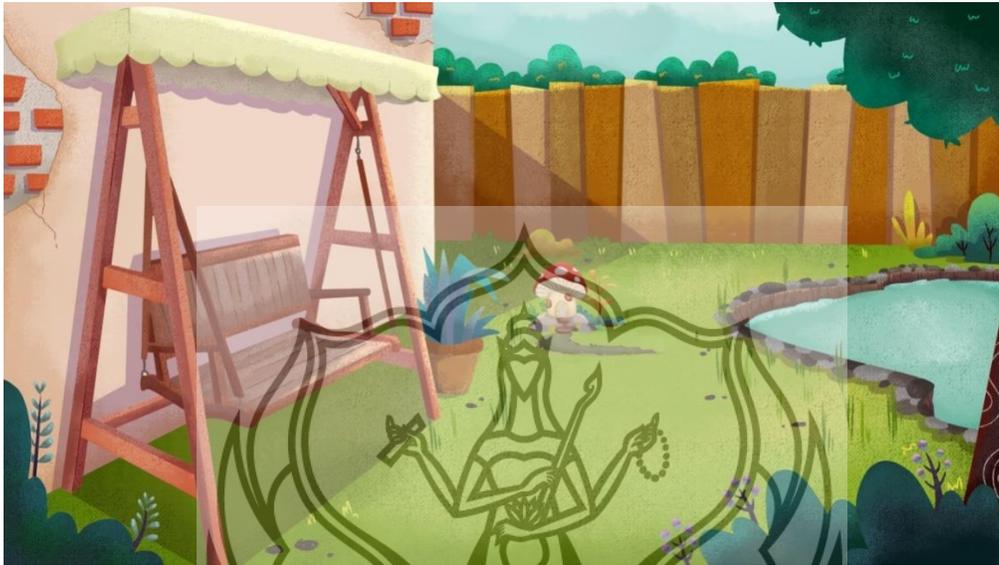
Anjing ini adalah anjing peliharaan Lisa. Ia sebenarnya baik namun galak terhadap orang atau makhluk asing. Termasuk saat pertama kali bertemu dengan Ungi.



Gambar 3.4 karakter Anjing

GAMBAR LATAR BELAKANG

Setting lokasi dalam cerita karya film “*Ungi & Toto*”, ditunjukkan dengan penggunaan gambar latar belakang yang secara tidak langsung akan menjelaskan dimana lokasi suatu kejadian itu berlangsung. Sedangkan dalam karya film animasi ini digambarkan dalam dua *setting* tempat meskipun dalam lokasi yang sama.



Gambar 3.4 Fullshot Taman

Ini adalah gambar suasana taman rumah yang akan menjadi latar untuk menceritakan kisah Ungi dan Toto yang tinggal di jamur dan didekat kolam.

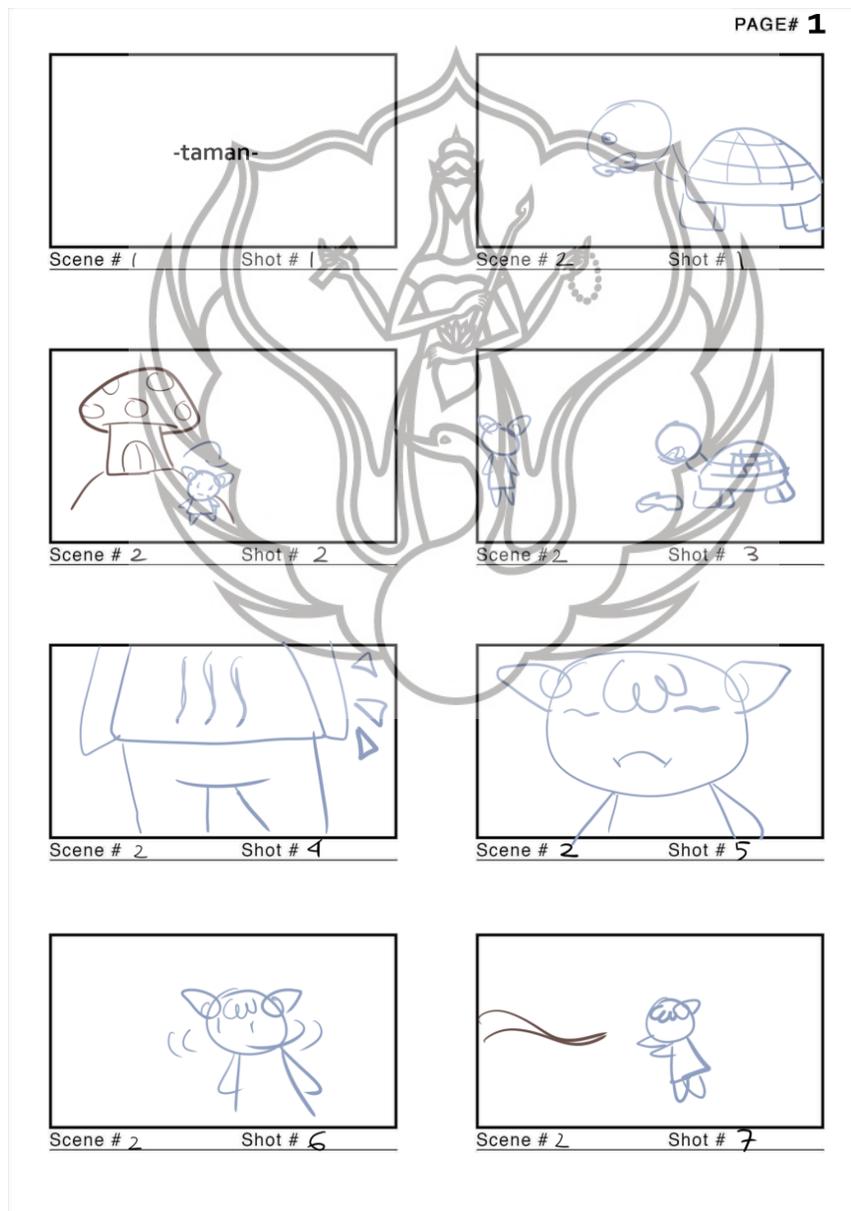


Gambar 3.5 Jamur rumah Ungi

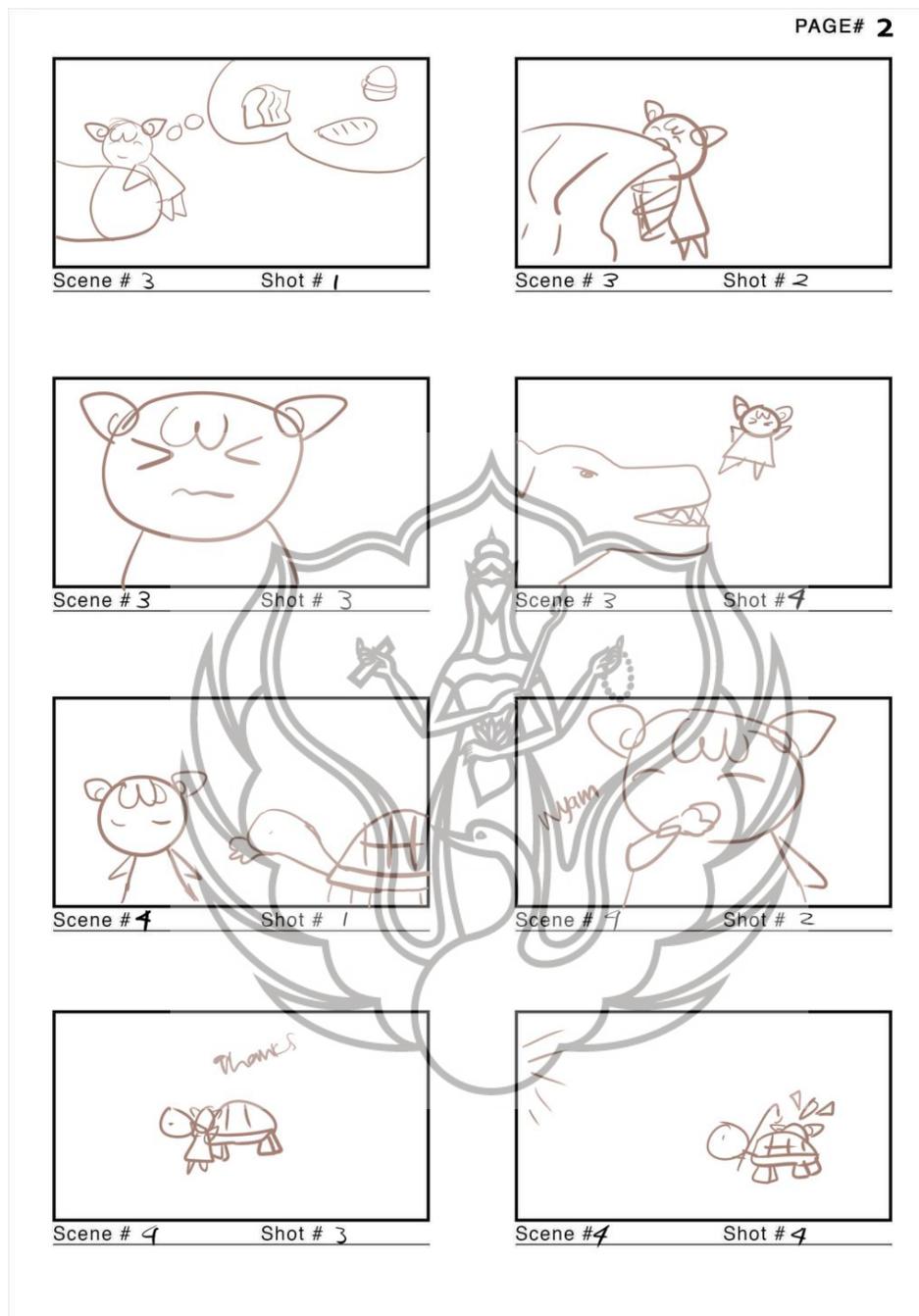
Ini adalah gambar bentuk rumah Jamur yang menjadi tempat tinggal Ungi di sekitar taman.

STORYBOARD

Storyboard pada dasarnya merupakan penjabaran visual dari naskah yang telah dibuat sebelumnya. *Storyboard* juga merupakan salah satu elemen penting dalam pembuatan film animasi yang kan menjadi kunci dan panduan dlam berbagai proses tahapan produksi selanjutnya. Berikut ini contoh beberapa penggalan *storyboard* film animasi “*Ungi & Toto*”.



Gambar 4.3 Storyboard 1

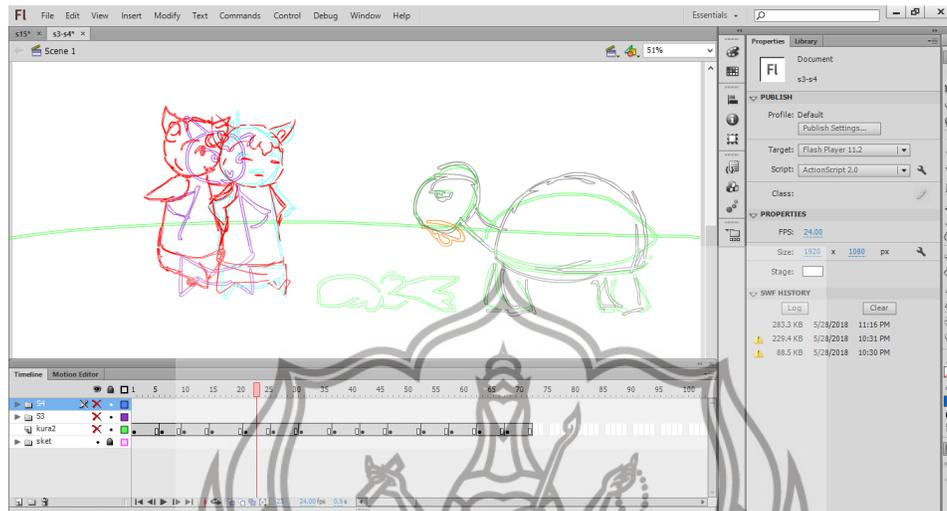


Gambar 4.4 Storyboard 2

STILLOMATIC (STORYBOARD BERGERAK)

Pada tahapan ini, *storyboard* yang telah dibuat ditata dalam sebuah *sequence* untuk mendapatkan perkiraan waktu secara *realtime*. Dalam pembuatan *stillomatic* atau

animatic, juga disertakan *sample audio* dan gambar dari *storyboard* digerakkan secara sederhana untuk memperjelas adegan yang ada. Dengan adanya *stillomatic*, tim produksi dapat mengetahui durasi secara tepat panjang keseluruhan film, maupun tiap-tiap *shot* yang ada. Hal ini akan membantu pembuat *background music* dalam proses pembuatannya, maupun *animator* dalam mengerjakan durasi tiap *shot* yang ada.

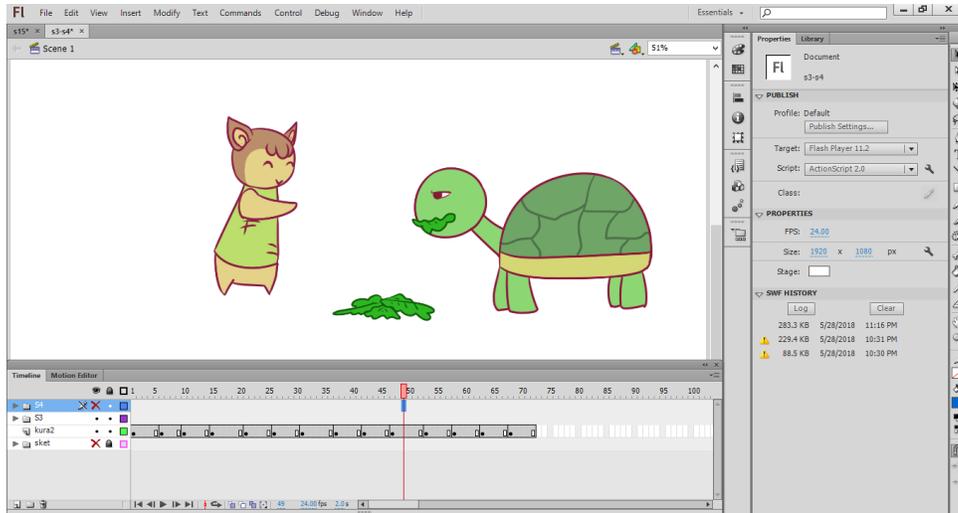


Gambar 4.5 Screenshot pembuatan *stillomatic*

ANIMATING

a. Key frame

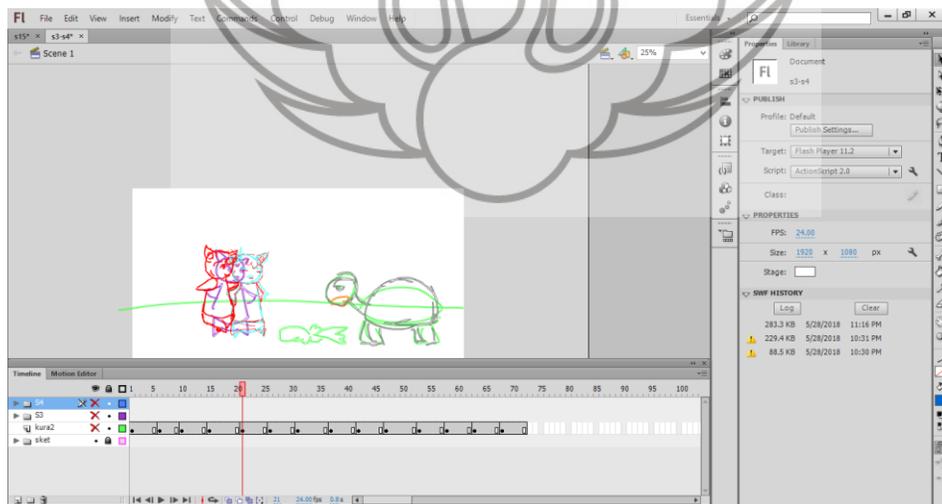
Animatic yang telah dibuat sebelumnya akan menjadi acuan animator dalam menganimasikan adegan yang ada. *Animatic* yang ada akan dipotong per bagian *shot* untuk acuan durasi dan gerakan yang ada dalam *shot* tersebut. Gambaran tiap gerakan dari storyboard ataupun *animatic* akan disalin kedalam program *animating* untuk dijadikan *key frame*, pada tahap ini juga dilakukan pembuatan file untuk tiap-tiap *shot* yang dibuat. Penamaan file disesuaikan dengan *scene* dan *shot* yang dikerjakan. Serta pengaturan resolusi dan *frame rate* juga diatur saat pembuatan file *animamte*.



Gambar 4.6 Screenshot proses animating

b. Inbetween

Inbetween merupakan proses mengisi *frame* kosong yang ada di antara *key frame*. Proses *inbetween* inilah yang menentukan kualitas gerakan yang dihasilkan. Penerapan prinsip animasi seperti *timing* mulai diterapkan saat proses *inbetween*. Semakin banyak gambar *inbetween* yang dibuat maka membuat gerakan animasi semakin halus pula. Proses *in between* menggunakan panduan *timing charts* yang telah dibuat pada tahap pembuatan *key frame*.



Gambar 4.7 Screenshot Inbetween

BACKGROUND MUSIC & SOUND EFFECT

Background music dan *sound effect* berfungsi untuk menambah kesan suasana keseluruhan adegan yang ada dalam film. Dengan adanya unsur suara pendukung ini maka sebuah adegan akan lebih hidup karena musik akan membangun maupun memperkuat emosi yang dibawakan suatu adegan. Musik yang dibuat dalam karya animasi “*Ungi & Toto*” menyesuaikan tema cerita yang ada.

Pembuatan musik latar mengikuti suasana dan alur cerita yang ada mulai dari awal hingga akhir. Pembuatan musik dilakukan secara digital menggunakan *keyboard*, namun secara digital dapat memainkan berbagai instrumen alat musik lainnya. Untuk *sound effect* dibuat menyesuaikan dengan adegan ataupun kondisi suatu adegan agar adegan yang ada menjadi lebih terkesan nyata.



Gambar 4.8 Screenshot pembuatan *music scoring*

COMPOSITING

Sebelum masuk tahapan ini, hasil *render* animasi yang telah dibuat disatukan kedalam sebuah folder khusus hasil *render shot*, begitu pula hasil gambar latar yang telah di-*export* ke dalam sebuah folder khusus gambar latar. Manajemen *file* ini perlu dilakukan agar pada saat tahap *compositing* dapat mempermudah pencarian *file* yang dibutuhkan serta untuk memajemen *library* dalam *software compositing*. Dalam pembuatan *file project compositing*, ukuran resolusi dan *framerate* diatur agar sesuai dengan ukuran resolusi dan *framerate* hasil *render animating*. Perbedaan ukuran resolusi maupun

framerate akan menyebabkan hasil render video *compositing* menjadi bermasalah. Pada tahapan ini karakter yang telah dianimasikan dan gambar latar kemudian digabungkan menjadi satu, dalam *software* pengolah video.

EDITING

Inilah tahapan terakhir dari proses produksi film animasi “*Ungi & Toto*”. Tiap-tiap *shot* yang telah di-*compose* kemudian disatukan menjadi kesatuan *scene* hingga menjadi sebuah *sequence* film yang utuh menggunakan *software editing* video. Pada tahap ini *shot* yang ada ditata secara runtut, dan diedit kembali agar durasi dan runtutannya tepat seperti *animatic*. Audio yang ada juga kemudian ditambahkan dan diatur agar sesuai dengan adegan yang ada. Dan setelah seluruh proses editing selesai, langkah terakhir adalah melakukan render film secara utuh, dengan pengaturan format dan *codex* yang diinginkan.

MASTERING

Tahap terakhir adalah setelah semua *scene* dan *sound* disatukan ketika tahap *editing*, dilakukan proses *export file* ke dalam bentuk video sesuai *format file* yang diinginkan. Perlu di perhatikan juga pengaturan *frame rate* perlu disamakan dengan *frame rate project* yang dibuat, agar memperoleh hasil *render* terbaik. Karya film “*Ungi 7 Toto*” di-*render* dengan *format* HDTV 1920x1080 24 fps (*frame per second*) mp4, H264. karya yang telah selesai diproduksi kemudian diproses *burning* dalam piringan DVD guna dikemas dalam wadah DVD yang telah diberi sampul.

KESIMPULAN

Film animasi Ungi dan Toto dapat menjadi sarana menumbuhkan minat anak untuk menyukai sayuran.

Penciptaan Film Animasi pendek 2 Dimensi “Ungi & Toto” selesai tepat waktu dengan keseluruhan durasi utuh 1 menit 10 detik.

Jumlah shot mencapai 15 shot dengan format HDTV 1920x1080 px 24 fps (frame per second).



PUSTAKA

- Fernandez, Ibis.2002.*Macromedia Flash Animation & Cartooning : a Creative Guide* : McGraw-Hill/Osborne
- Gunawan, Bambi Bambang.2013. Nganimasi Bersama Mas Be: PT Elex Media Komputindo
- Kleon,Austin.2015.[*The Steal Like an Artist Journal: A Notebook for Creative Kleptomaniacs*](#): Workman Publishing Company
- Ollie Johnston dan Frank Thomas.1995. *The Illusion of Life: Disney Animation*: Disney Editions
- Oreinstein,Ronald Isaac.2012.*Turtles, Tortoises and Terrapins: A Natural History*.North America:Firefly Books
- Prakosa,Gotot.2010.*Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*: Nalar