

JURNAL TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN ANIMASI 2D TANPA DIALOG
BERJUDUL “BLABLA”**



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

2018

PENCIPTAAN ANIMASI 2D TANPA DIALOG BERJUDUL “BLABLA”

Husein Abdurrahman

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

Email: waraunara@gmail.com

ABSTRAK

Kebahagiaan merupakan sesuatu yang ingin dicapai setiap pasangan saat menjalin sebuah hubungan. Dengan kebahagiaan maka akan timbul rasa saling percaya. Ada yang berkata bahwa kebahagiaan bukan hanya dicari, namun juga diciptakan. Dari perkataan tersebut munculah ide untuk membuat animasi dengan tema percintaan.

Menceritakan seorang pria yang mencari sesuatu di sebuah kota tua yang ditinggalkan untuk melengkapi hidupnya, lalu bertemu dengan seorang perempuan yang juga sedang mencari sesuatu di sana. Film ini dikemas dalam bentuk animasi 2D dengan teknik penggambaran *frame by frame* secara digital, dengan latar tempat yang mendukung sebagai pembangun suasana.

Kata kunci: kebahagiaan, animasi, 2D, *Blabla*

ABSTRACT

Happiness is something that every partner wants to achieve when establishing a relationship. With happiness, there will be mutual trust. Some say that happiness is not only sought, but also created. From these words came the idea to make animations with the theme of love.

Tells a man who is looking for something in an old city left to complete his life, then meets a woman who is also looking for something there. This film is packaged in 2D animation with a digital drawing frame by frame technique, with a supportive background setting as an atmosphere builder.

Keywords: *happiness, animation, 2D, Blabla*

Pendahuluan

Hiburan merupakan sebuah sarana yang berkembang pesat seiring berjalannya waktu. Banyaknya hiburan menjadi sebuah opsi yang diberikan kepada masyarakat agar bisa memilih sesuai yang mereka butuhkan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), hiburan adalah sesuatu atau perbuatan yang dapat menghibur hari (melupakan kesedihan dan sebagainya), dan salah satu media penghibur adalah animasi.

Secara umum, animasi dibedakan menjadi dua bagian, yaitu Animasi 2D (dua dimensi), dan 3D (tiga dimensi) (Bambang 2013: 26). Terdapat dua teknik dalam pengerjaan animasi khususnya 2D, yaitu teknik konvensional dan teknik digital. Pertama kalinya animasi yang dibuat detail dengan cara menggabungkan gambar *background* dibuat oleh Winsor McCay, salah satu animasinya adalah *Gartie the Dinosaur* (1914). Animasi ini tidak memiliki dialog atau bisu, namun cukup terkenal di masa itu. Animasi bisu kembali muncul dengan adanya animasi Disney, berjudul *Paperman*.

Animasi 2D masih memiliki banyak peminat di masyarakat, maka dari itu pembuatan animasi *Blabla* menggunakan teknik 2D dengan digambar *frame by frame* secara digital. Animasi *Blabla* menceritakan kisah seorang pemuda yang mencari sesuatu untuk melengkapi hidupnya. Diharapkan animasi *Blabla* dapat menyampaikan kisah cintanya dengan baik secara visual dan dapat menghibur pada setiap orang yang menontonnya.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah untuk membuat, memproduksi, dan menciptakan animasi 2D tanpa dialog berjudul *Blabla*.

Tujuan Perancangan

Tujuannya adalah menjadi sebuah hiburan dan memberikan pesan moral dalam film yaitu cinta bukanlah sesuatu yang bisa selalu dicari namun juga harus diciptakan.

Target Audien

Target audien dari animasi pendek *Blabla* ini adalah sebagai berikut:

Usia : 15 - 18
Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
Pendidikan : Sekolah menengah atas
Status sosial : semua golongan

Indikator Capaian Akhir

Judul karya : *Blabla*
Desain karya : *Short Movie Animation*
Durasi : +/- 1 menit
Format video : HDTV 1920 x 1080 px 16:9 24 *frame persecond*
Render : Format .mp4, H264

Konsep

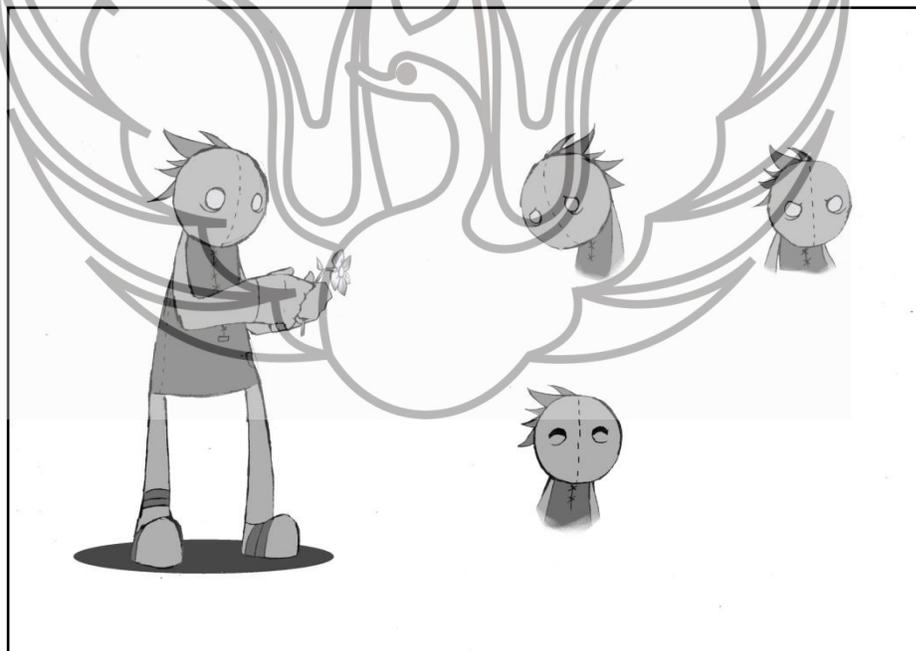
Mengetahui apa yang diinginkan seorang wanita adalah sesuatu yang cukup sulit dilakukan seorang laki-laki. Ide inilah awal film animasi *Blabla* diambil. Mengisahkan seorang karakter yang sedang mencari sesuatu untuk memenuhi bagian hidupnya.

Sinopsis

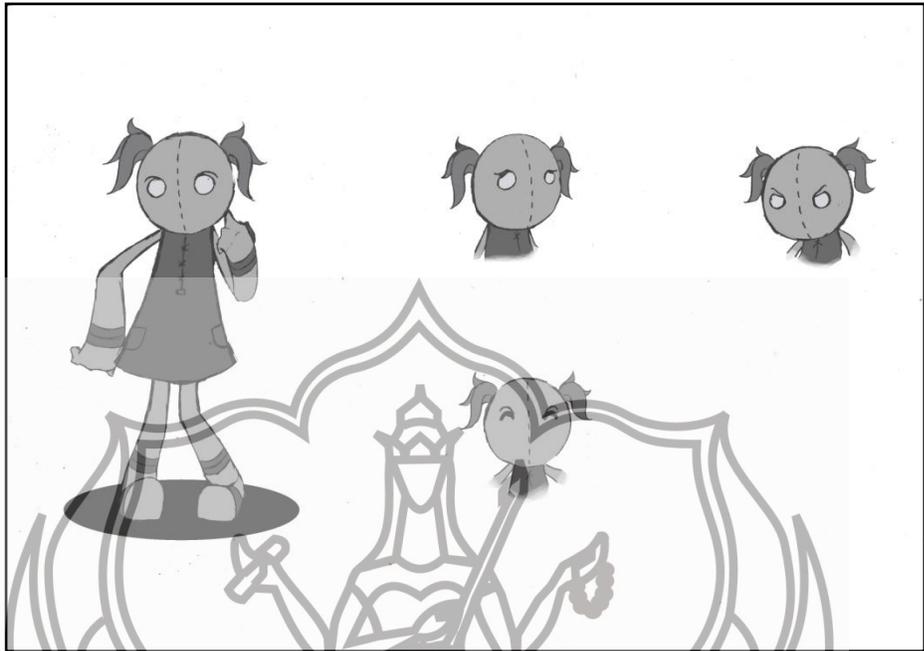
Sebuah kisah seorang pemuda bernama A yang hidup sendiri di tengah kota tak berpenghuni. Mencari sesuatu untuk melengkapi dirinya. Dia menjelajah dari satu tempat ke tempat lain agar menemukan apa yang dia cari. Melihat para burung dan gambar yang ada di kota memiliki pendamping mereka. Suatu saat di sebuah tempat, A menemukan sesosok bayangan bergerak memasuki sebuah gedung. A mengejanya dan melihat ada seorang gadis yang sedang mencari sesuatu juga. Akhirnya A mencoba berinteraksi dengan V. Mencari tau apa yang dia mau dan apa yang dia butuhkan.

Desain Karakter

Dalam perancangan film animasi *Blabla* telah dibuat beberapa karakter dengan beberapa penyesuaian ular cerita. Terciptalah karakter “Si A” dan “Si V” sebagai pendukung alur cerita.



Gambar 1. Konsep karate Si A

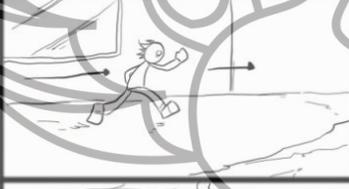


Gambar 2. Konsep karakter Si V

Storyboard

Berikut adalah beberapa contoh *storyboard* dari animasi “*Blabla*”

Project Name: _____ Page: _____
Scene: _____

Cut	Visual	Audio	Time
13		lelah mencari, A merenung di suatu tempat	
14		A merasakan ada sesuatu	
15		ada sebuah bayangan yang bergerak	
16		A berdiri	
17		A berlari mengejar bayangan	
18		A mengintip ke dalam	
Total ()			

Gambar 3. Contoh beberapa panel *storyboard*

Project Name:
Scene:

Page:

Cut	Visual	Audio	Time
19		terlihat V sedang mencari sesuatu	
20		A ingin mendapatkan perhatian	
21		A mencari sesuatu untuk diberi	
22			
23		A mengambil sebuah boneka untuk V	
24		V menoleh	

Total ()

Gambar 4. Contoh beberapa panel *storyboard 2*

Background

Referensi tempat dan suasana dalam pembuatan *background* diperlukan agar dapat mendukung suasana carita. Pengambilan *background* bertempat pada sebuah kota yang sudah tak berpenghuni, taman, dan jalan-jalan di kota tersebut. Untuk menyesuaikan dengan karakter maka diperlukan ketelitian agar tampak seperti kota yang sudah ditinggalkan.



Gambar 5. Salah satu *background* yang dipakai

Animating dan coloring

Dalam proses *animate* dikerjakan dengan teknik *frame by frame* yaitu menggambar langsung satu persatu dalman hitungan gambar perdetik. Dimulai dari menggambar *key frame* lalu di haluskan menggunakan *inbitween* dengan ukuran 1920 x 1080 pixel dengan resolusi 300 *dpi*. Setelah *key frame* yang digambar pada *software Paint Tool SAI* selesai, kemudian diberi warna dahulu sebelum dilanjutkan ke tahap berikutnya. Setelah tahap *coloring* seleai, kemudian dilanjut dengan proses *animate* pada *software Adobe Photoshop*.

Scoring

Selain *background music* ada beberapa *sound effect* yang dipakai agar dapat membantu membangun sebuah suasana dalam film.

Editing dan Final Rendering

Dalam tahap ini setelah beberapa *scene* dirender menjadi potongan video pada *Adobe Photoshop*, lalu disusun menggunakan *software Adobe Premiere Pro* dan diberi sedikit penyesuaian yang akhirnya akan dijadikan satu video utuh. Dalam proses akhirnya, video akan memasuki *render* akhir dengan format HDTV 1920x1080 dalam bentuk video H264.

Pembahasan Isi Film

1. Pengenalan

Pengenalan karakter bermula saat Si A berjalan sendiri dengan ekspresinya dan *background* kota yang sudah ditinggalkan. Kemudian Si A mencari sesuatu di tumpukan barang lalu melihat gambar yang menunjukkan apa yang sebenarnya ia cari.

2. Konflik

Awal konflik bermula saat Si A melihat bayangan lalin di dalam kota, lalu ia mengejar bayangan itu dan menemukan seorang perempuan yang juga mencari sesuatu di tumpukan barang. Dari situlah Si A mulai ingin tahu apa yang perempuan itu cari, dan apakah dia juga bisa menemukan yang ia cari.

3. Penyelesaian Masalah

Karna Si A sudah tak tahu apa yang harus ia lakukan, akhirnya sang perempuan pun member tahu apa yang ia cari, dan ternyata itu juga apa yang Si A cari.

Penerapan 12 Prinsip Animasi

1. Squash and Stretch

Penempatan *squash and stretch* pada film ini tidak terlalu banyak, karna karakter diperlihatkan bukan dengan kondisi senang ata bahagia, jadi pemakaiannya dipakai saat Si A baru pertama kali melihat bayangan yang ada di kota pada *shot* 16.

2. Anticipation

Gerakan mengambil posisi sebelum melakukan sebuah gerakan, dalam film terdapat beberapa *shot* saat karakter ingin menurunkan tangannya ke bawah, dia menggerakkan tangannya sedikit ke atas lalu menurunkan tangannya. *Shot* 8 memakai *anticipation* saat karakter sedang bergerak.

3. Staging

Lingkungan yang mendukung jalannya film membuat suasana makin terasa di dalam kota yang sudah tak berpenghuni.

4. Straight-Ahead Action and Pose To Pose

Menggunakan teknik ini menjadikan sebuah *shoot* menjadi gerakan yang halus. Namun teknik ini lebih memakan waktu saat penggunaannya.

5. Follow-Through and Overlapping Action

Agar gerakan tidak begitu kaku maka *follow-through* dilakukan yaitu menambah sedikit *frame* saat karakter ingin berhenti dari sebuah gerakan.

6. Slow-in and Slow-out

Penyesuaian pada gerakan agar tidak terlihat patah, maka dibutuhkan beberapa *frame* di titik dekat *key frame*. Saat Si A mengambil gambar dari tumpukan barang pergerakannya dari cepat lalu ke lambat pada *shot* 8.

7. Arcs

Memakai pola melingkar agar gerakan tidak terlihat patah, ini terlihat pada saat Si A ingin mengambil barang untuk diberi kepada V saat pertama kali mereka bertemu pada *shot 20-22*.

8. Secondary Action

Beberapa *shoot* yang memakai *secondary action* ialah saat saat Si V menggelengkan kepalanya, dan rambutnya juga mengikuti gerakan kelapalannya pada *shot 25*.

9. Timing

Penempatan *timimng* dilakukan untuk memposisikan waktu yang tepat saat karakter bergerak agar tidak terlihat terlalu kaku. *Timing* dilakukan setelah semua *frame* sudah diberi warna.

10. Exaggeration

Teknik ini tidak terlalu dipakai, karena keadaan karakter yang tidak bergerak dengan cepat. Sebaliknya teknik *straight ahead action* lebih sering dipakai agar karakter tetap solid.

11. Solid Drawing

Dalam pembuatan animasi *Blabla* diperlukan gambar yang konsisten untuk membuat karakter yang terlihat lebih hidup karna menggambar langsung dengan digital.

12. Appeal

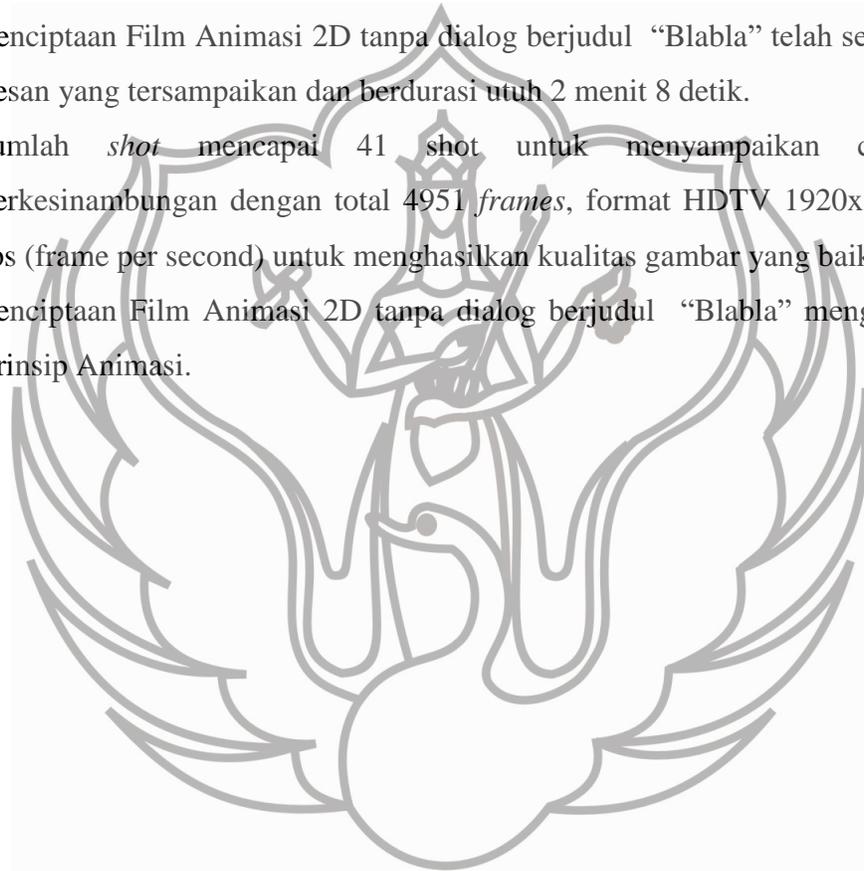
Prinsip appeal ialah memberikan nuansa tersendiri pada sebuah animasi. Menggunakan warna hitam putih pada film animasi *Blabla* agar menambah

suasana sepi pada kota yang tak berpenghuni menjadi salah satu penggunaan teknikny.

Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir animasi “*Blabla*”:

1. Penciptaan Film Animasi 2D tanpa dialog berjudul “Blabla” telah selesai dengan pesan yang tersampaikan dan berdurasi utuh 2 menit 8 detik.
2. Jumlah *shot* mencapai 41 *shot* untuk menyampaikan cerita yang berkesinambungan dengan total 4951 *frames*, format HDTV 1920x1080 px 24 fps (frame per second) untuk menghasilkan kualitas gambar yang baik.
3. Penciptaan Film Animasi 2D tanpa dialog berjudul “Blabla” menggunakan 12 Prinsip Animasi.



DAFTAR PUSTAKA

- Gunawan, Bambi Bambang. (2013). *Nganimasi bersama Mas Be!* . Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Grebler, Eric D. (2007). *Flash Animation For Teens*. USA: Thomson Course Technology PTR.
- Jones, Angie and Jamie Oliff. (2007). *Thinking Animation: Bridging the Gap Between 2D and CG*. USA: Thomson Course Technology PTR
- Pardew, Les. (2008). *Character Emotion in 2D and 3D*. Boston. Thomson Course Technology a division of Thomson Learning Inc.
- Thomas, Frank and Olie Johnston. (1995). *The Illusions of life Disney Animastion*. Italy: Disney Productions.

