BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Orangtua adalah ayah dan atau ibu dari seorang anak, baik melalui hubungan biologis maupun sosial. Umumnya, orangtua memiliki peranan sangat penting dalam membesarkan anak, dan panggilan ibu atau ayah dapat diberikan untuk perempuan atau pria yang bukan orangtua kandung (biologis) dari seseorang yang mengisi peranan ini. Contohnya adalah pada orangtua angkat (karena adopsi) atau ibu ayah tiri. Orangtua merupakan setiap orang yang bertanggung jawab dalam suatu keluarga atau tugas rumah tangga yang dalam kehidupan sehari-hari. Orangtua merupakan orang dewasa yang membawa anak ke dewasa, terutama dalam masa perkembangan. Tugas orangtua melengkapi dan mempersiapkan anak menuju kedewasaan dengan memberikan bimbingan dan pengarahan yang dapat membantu anak dalam menjalani kehidupan.

Setiap orangtua pasti memiliki harapan dan impian terhadap anak – anaknya. Selain harapan dan keinginan akan masa depan anaknya kelak, sebagai manusia tentu saja orangtua juga memiliki harapan dan keinginan yang ditujukan untuk dirinya sendiri dan setiap anak wajib menuruti dan mewujudkan harapan – harapan itu. Harapan sendiri adalah bentuk dasar dari kepercayaan suatu kejadian akan berbuah kebaikan di waktu yang akan datang sementara keinginan adalah hasrat memiliki sesuatu barang maupun sesuatu hal yang ingin dipenuhi oleh setiap manusia yang di anggap kurang.

Hal tersebut kemudian yang mendasari terciptanya ide untuk membuat film animasi berjudul "*Wishes*" yang berarti harapan-harapan. Dalam film animasi pendek "*Wishes*", peran orangtua diambil oleh seorang nenek dari tokoh utama. Mengangkat tema cerita yang simpel namun memiliki pesan arti yang dalam, film animasi ini bercerita tentang seorang gadis yang berpetualang mencari barang – barang yang diinginkan neneknya yang belum terwujud. Film ini diciptakan dari gambar bergerak dalam lingkup dua dimensi. Hal ini dilakukan dengan menggambar secara berturut-turut atau *frame by frame* yang mensimulasikan gerak

oleh setiap gambar menunjukkan gerakan berikutnya dalam perkembangan bertahap langkah-langkah suatu gerak. Tidak terdapat dialog dalam film animasi ini, sehingga untuk lebih mendalami alur cerita didukung dengan musik dan *sound effect*.

Selain itu, untuk menjadikan film animasi dengan cerita sederhana ini menjadi lebih menarik maka dikemas dalam genre *adventure fantasy*. *Adventure* atau dalam bahasa Indonesia berarti petualangan dapat diartikan sebagai pengalaman tak lazim, tetapi sifatnya menarik. Pelaku petualangan biasanya akan mengalami hal-hal sulit, berbahaya, dan lain-lain. Pelaku petualangan juga biasanya memiliki sifat yang pemberani, menyukai tantangan, dan berani mengambil resiko untuk mencapai suatu tempat atau tujuan. Sementara untuk fantasi dapat diartikan sebagai khayalan atau sesuatu yang tidak benar-benar ada dan hanya ada dalam benak atau pikiran saja. Penerapan genre fantasi dalam film animasi "*Wishes*" adalah dalam proses pembentukan dunia/latar tempat yang tidak benar-benar ada atau imajinasi semata.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menciptakan film animasi pendek "*Wishes*" dua dimensi dari ide cerita yang sederhana menjadi lebih menarik.
2. Bagaimana menyampaikan alur cerita dan pesan dalam film animasi pendek "*Wishes*" dengan baik kepada *audience* tanpa menggunakan dialog.

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan perancangan tugas akhir ini adalah:

1. Membuat karya animasi dua dimensi yang digambar *frame by frame* dari ide cerita sederhana yang dikemas dalam genre *adventure fantasy* sehingga lebih menarik.
2. Menciptakan karya film animasi yang dapat dipahami secara global dengan tanpa terbatas bahasa sehingga alur cerita dan pesan yang ada dalam cerita

film animasi dapat tersampaikan dengan baik melalui musik dan *sound effect* sebagai pengganti dialog.

D. Target *Audience*

Target *audience* untuk film animasi pendek dua dimensi "*Wishes*" adalah sebagai berikut

1. Geografis : secara global
2. Demografis meliputi

   Usia : 12-15 tahun (remaja)

   Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan

   Pendidikan : dari latar pendidikan apapun

   Status sosial : semua kalangan

E. Indikator Capaian Akhir

Target pencapaian akhir karya film Tugas Akhir ini dibuat dalam bentuk sebagai berikut

Judul : *Wishes*

Genre : *Fantasy Adventure*

Tehnik : Animasi 2D

Durasi : 10 menit (film penuh), 3 menit 33 detik (*trailer*)

Format video : HDTV 1920x1080 24 fps (*frame per second*)

Render : format mp4, H264

Indikator di atas akan dicapai melalui tahapan-tahapan proses pembuatan film animasi 2D sebagai berikut:

1. Penciptaan Ide

   Ide penciptaan karya animasi 2D berjudul "*Wishes*" ini berdasarkan kisah nyata tentang harapan seorang nenek yang belum diwujudkan. Dalam film animasi "*Wishes*", harapan-harapan itu diibaratkan dengan benda-benda yang ada di sekitar dengan tujuan menyederhanakan namun tidak mengurangi akan pentingnya benda tersebut bagi si karakter.

2. Praproduksi

Praproduksi merupakan tahapan persiapan dan perancangan sebelum proses produksi. Berikut adalah tahapan-tahapan dalam proses praproduksi film animasi pendek "*Wishes*" antara lain:

a. Penulisan Cerita

Dari sebuah ide dasar berdasarkan kisah nyata tentang harapan yang kemudian dikembangkan untuk menemukan konsep alur cerita yang menarik dan dapat dipahami *audience* dengan menambahkan imajinasi dalam bentuk cerita bergenre fantasi dan petualangan. Setelah ide dasar dan konsep tentang harapan orangtua ditemukan kemudian di *break down* menjadi bentuk *treatment* sebelum dilanjutkan dengan menulis naskah secara detail dan jelas mulai dari awal pengenalan tokoh Rea, Nenek, dan Wofi. Terjadinya masalah tokoh utama yang berusaha mencari benda di hutan dan bertemu serigala raksasa yang hendak menerkamnya, hingga penyelesaian masalah dengan serigala yang menolongnya dan tokoh utama berhasil mendapatkan semua benda dalam buku dan memberikan kepada Neneknya yang ternyata sudah meninggal.

b. Riset

Dalam pembuatan film animasi pendek "*Wishes*" riset yang dilakukan meliputi cerita, desain karakter, desain latar, ilustrasi atau visual hasil akhir, dan musik dengan cara mencari referensi-referensi demi memenuhi konsep dan target yang ingin dicapai dari dunia nyata, film animasi, dan ilustrasi yang memiliki kemiripan dengan ide dan konsep yang akan dibuat. Riset cerita "*Wishes*" yang diambil dari kisah nyata didapat melalui pengalaman dan wawancara beberapa orang. Sementara untuk desain karakter dan latar tempat atau *background* mengambil potret nyata dari sekitar seperti desain karakter tokoh utama yang merupakan gadis berusia 13 tahun maka mengamati dan mengambil gambar secara langsung maupun mencari foto yang sudah ada di internet anak perempuan berusia 13 tahun. Hal tersebut juga

dilakukan untuk riset *background*, untuk latar hutan dengan mengunjungi beberapa lokasi nyata dan mengambil potret tempat yang masih tumbuh pohon – pohon liar dan lebat, mengunjungi goa sungguhan, pantai, dan sungai. Riset pada sesuatu yang nyata lebih efektif karena dapat langsung melihat, merasakan suasana, hingga mencium bau suatu lokasi sehingga dapat membuat visual yang lebih nyata pula. Sementara untuk visual hasil akhir dan musik, riset dilakukan dengan melihat beberapa ilustrasi ataupun film animasi yang sudah ada lalu mengambil beberapa aspek yang diperlukan untuk kemudian digabungkan dan ditambahkan beberapa unsur yang akan menjadi ciri khas tersendiri dan tidak total meniru.

c. Desain Karakter

Dalam film animasi "*Wishes*" menampilkan tiga tokoh yang terdiri dari seorang gadis berusia 13 tahun yang tinggal sendirian di sebuah rumah di tepi hutan sebagai tokoh utama, seorang nenek berusia 70 tahun, dan seekor serigala raksasa yang akan menemani perjalanan tokoh utama yang merupakan tokoh fantasi dalam cerita tersebut. Setelah menentukan ciri-ciri tokoh Rea, Nenek dan Wofi dan menempuh riset kemudian dibuat sketsa dengan beberapa alternatif desain yang kemudian dipilih salah satu sesuai dengan bentuk visual yang paling diinginkan dan cocok.

d. Desain Properti dan *Background*

Film animasi ini akan banyak menampilkan *setting* latar di hutan. Selain hutan juga mengambil latar tempat rumah sederhana disebuah desa kecil tepi hutan, sebuah goa tempat tokoh utama bertemu dengan serigala raksasa, sungai, dan pantai. Sementara untuk properti terdapat beberapa peralatan rumah tangga yang terdapat di rumah tokoh utama seperti peralatan masak, mangkok dan gelas dan beberapa alat untuk mendukung petualangan tokoh utama menyusuri hutan seperti pedang, tas, kompas, buku, korek api dan pisau. Selain itu properti benda-benda yang harus dicari tokoh utama adalah buah berry, daun lima jari kering,

bunga liar, batu kali, dan kulit kerang. Selanjutnya setelah menentukan background dan properti yang diperlukan dan telah dilakukan riset dibuatkan desain yang sesuai dengan visualisi tokoh utama.

e. *Storyboard*

Setelah naskah ditulis secara detail, karakter, properti dan background telah didesain, *storyboard* atau papan cerita dirancang. Papan cerita bertujuan untuk memvisualisasikan adegan dalam naskah yang telah ditulis detail mulai dari waktu terjadinya peristiwa. Dalam film animasi "*Wishes*" latar waktu terjadinya peristiwa dimulai saat pagi hari ketika Rea bangun tidur dan berangkat berpetualang, siang hari ketika Rea melompat ke sungai untuk mengambil batu, sore hari ketika Rea bertemu dengan Wofi dan malam hari ketika Rea kembali ke rumah. Dalam *storyboard* juga diberi keterangan tempat terjadinya peristiwa yaitu rumah nenek, kamar, hutan, sungai, pantai, dan goa. Adegan yang akan terjadi dibuat sketsa gambar sehingga dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami oleh *animator*. Dalam papan cerita kemudian diberi penjelasan tentang dialog. Namun dalam film animasi "*Wishes*" tidak diperlukan karena tidak menggunakan percakapan dan hanya digantikan dengan efek suara adegan sebagai pendukung seperti suara helaan nafas dan lain-lain, durasi per adegan, *sound effect* sampai *background* musik.

f. Musik dan Pengisian Suara

Dalam film ini, musik dan *sound effect* akan berperan penting dalam menyampaikan alur cerita karena tidak terdapat dialog atau percakapan antar tokoh. Musik dibuat orisinil dengan bantuan orang yang lebih ahli di bidang musik dan mengambil *sound effect* yang memiliki *royality free*. Musik yang dibuat atau diambil disesuaikan dengan suasana adegan yang terjadi dalam setiap adegan film animasi "*Wishes*" untuk lebih membangun emosi sehingga penonton dapat seolah ikut merasakan apa yang dialami tokoh dalam film. Seperti dalam adegan saat bertemu dengan Wofi untuk pertama kalinya yang membuat tokoh

utama terkejut dan ketakutan sampai lari didukung dengan musik yang menggambarkan suasana menegangkan dikejar makhluk buas. Dan saat adegan terakhir ketika tokoh utama menangis di depan kuburan neneknya, musik dibuat dengan tempo pelan untuk menggambarkan suasana sedih sehingga penonton juga ikut merasakan kesedihan tokoh utama.

g. *Animatic Atau Stilomatic*

Setelah semua proses praproduksi dilakukan dan menghasilkan potongan-potongan adegan dengan durasi dan musik yang telah ditentukan kemudian disusun dan digabungkan dengan menggunakan *software* Adobe Premiere lalu ditambahkan pergerakan kamera dan transisi per *cut* untuk kemudian di *render* menjadi video sketsa film utuh sebagai panduan yang lebih jelas bagi *animator* dalam memperhitungkan jumlah *frame* per adegan.

3. Produksi

Setelah proses praproduksi selesai, maka dilanjutkan dengan proses produksi dengan tahapan sebagai berikut:

a. *Key animation*
b. *Inbetween*
c. *Coloring*
d. *Compositing*
e. *Editing*

4. Pascaproduksi

a. *Render and Mastering*

Pada tahap ini dilakukan proses *export file* ke dalam bentuk video sesuai format *file* .mp4 yang kemudian di *burning* dalam piringan DVD dan dikemas dalam wadah DVD dan diberi sampul dengan desain yang disesuaikan dengan film animasi "*Wishes*".

b. *Display and Merchandising*

Display karya dilakukan setelah karya selesai dibuat. Selain pemutaran karya ada *merchandise* (gantungan kunci, stiker, pin, kaos, dan lain-lain) disesuaikan dengan konsep, poster, dan infografis proses produksi sebagai pelengkap *display* nantinya.

Adanya tahapan-tahapan tersebut sebagai acuan dalam pengerjaan karya mulai dari awal hingga tahapan akhir, jika semua terpenuhi, maka karya film animasi telah selesai dan siap diujikan serta dipublikasikan.