

JURNAL TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “GADIS KECIL”
DENGAN TEHNIK DIGITAL *DRAWING*
*FRAME BY FRAME***



Lila Dahlia
NIM 1500117033

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

2018

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“GADIS KECIL”
DENGAN TEKNIK *DIGITAL*
DRAWING FRAME BY FRAME

LILA DAHLIA

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
e-mail: haruhilya@gmail.com



Abstrak

Bercerita tentang kisah persahabatan monster dan seorang gadis kecil yang tidak memandang ras makhluk hidup. Semua makhluk hidup bisa bersahabat. Sebuah karya perdana sebagai karya yang diciptakan sebagai uji coba dalam pembuatan serial 2D animasi dari praproduksi hingga pasca produksi dengan menggunakan alat berupa laptop dengan spesifikasi menengah.

Dibuat dengan tehnik digital 2D *non dialogue*, walaupun *non dialogue* diharapkan penonton dapat mengerti dengan apa yang disampaikan, hal tersebut merupakan tantangan tersendiri dalam pembuatan film animasi ini. Untuk *animating*, *background*, *asset* serta *effect* semua dilakukan dengan tehnik digital tanpa mengurangi seni dari tehnik tradisional karena pada akhirnya proses pembuatan tetap tertuju dengan proses *frame by frame* yang tidak berbeda jauh dengan tehnik tradisional. Penciptaan film animasi 2D “GADIS KECIL” menghasilkan sebuah karya animasi 2D dengan total durasi 5 menit.

Kata Kunci : Animasi 2D, *Digital Drawing*, Gadis Kecil

Latar Belakang

Teknik pembuatan film animasi 2D *frame by frame* saat ini bukanlah suatu hal yang baru dan teknik ini diterapkan dalam proses pembuatan animasi “Gadis Kecil” dikarenakan dengan teknik 2D *frame by frame* merupakan teknik yang proses pembuatannya cukup mudah dan fleksibel namun memakan waktu cukup lama. Walaupun begitu film animasi “Gadis Kecil” ini dapat selesai tepat waktu karena teknik pembuatan animasi yang digunakan sudah dikuasai dan kesulitan dalam pembuatan film animasi dapat diatasi. Teknik pembuatan animasi *frame by frame* merupakan teknik yang umum dan telah digunakan di beberapa studio animasi Indonesia dan internasional, jadi jika ada suatu proses yang menghambat pembuatan animasi ini karena masalah teknis, hal itu dapat diatasi dengan mudah karena sumber referensinya pun banyak tertera di internet. Judul “Gadis Kecil” diambil karena ingin memfokuskan cerita kepada gadis kecil, walaupun tokoh utama tetaplah sang monster, hal ini akan memberikan kesan *plot twist* dan *surprise* kepada penonton.

Dalam teknik pembuatan animasi 2D, banyak teknik yang dapat digunakan, misalkan teknik *puppet* seperti dalam film Yamisibai, dengan teknik animasi *rigging* seperti film J-Town dan masih banyak lagi, namun menggunakan teknik *frame by frame* 2D animasi dalam pembuatan animasi ini supaya tidak menghilangkan kesan tradisional *drawing* walaupun menggunakan teknik digital, animator juga tidak perlu merapikan *outline* di animasi tersebut supaya kesan visualisasi film tidak terlalu monoton.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Membuat film animasi pendek “Gadis Kecil” menggunakan teknik dua dimensi (2D) agar lebih efisien ;
2. Membentuk visualisasi dari film animasi “Gadis Kecil” agar sesuai dengan alur cerita ;
3. Membuat film animasi “Gadis Kecil” dapat dinikmati oleh kalangan *audience* remaja hingga dewasa ;

Tujuan

Tujuan utama penciptaan film animasi 2D “Gadis Kecil” ;

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan D-3 FSMR ISI Yogyakarta;
2. Menciptakan film animasi “Gadis Kecil” ;
3. Diajukan ke *event* dan festival film animasi ;
4. Memperkenalkan salah satu tehnik pembuatan animasi (2D) *frame by frame* ;

Sasaran

Target *audience* penciptaan film animasi 2D “Gadis Kecil” ini adalah ;

Usia	: 17 tahun keatas
Jenis Kelamin	: Laki-laki dan perempuan
Pendidikan	: Dari latar pendidikan apapun
Status Sosial	: Semua kalangan
Negara	: Global

Indikator Capaian Akhir

Judul Karya	: GADIS KECIL
TEKNIK	: Animasi 2D
DESAIN KARYA	: Film Animasi
Durasi Karya	: 4 menit 58 detik
Format Video	: HDTV 1920 x 1080 px 25 <i>frame per second</i>
Render	: Format mp4, H264, dan .MOV

Konsep

Manusia yang merupakan makhluk hidup dengan tingkat sosialisasi yang tinggi tidak dapat hidup sendiri dan cenderung mencari makhluk lain untuk berkomunikasi, baik itu komunikasi antar ras makhluk hidup ataupun sesama ras makhluk hidup. Gadis kecil yang merupakan seorang anak periang dengan rasa ingin tau yang tinggi membuatnya bertemu dengan monster penjaga hutan. Karena sikap monster yang baik hati dan rasa ingin tau gadis kecil serta rasa sosialisasi makhluk hidup yang tinggi, membuat mereka akhirnya berteman. Walaupun pertemanan mereka tergolong aneh dan di anggap tidak baik oleh orang lain terutama keluarga tiri gadis kecil yang menyebabkan pertemanan mereka berakhir dengan tragis.

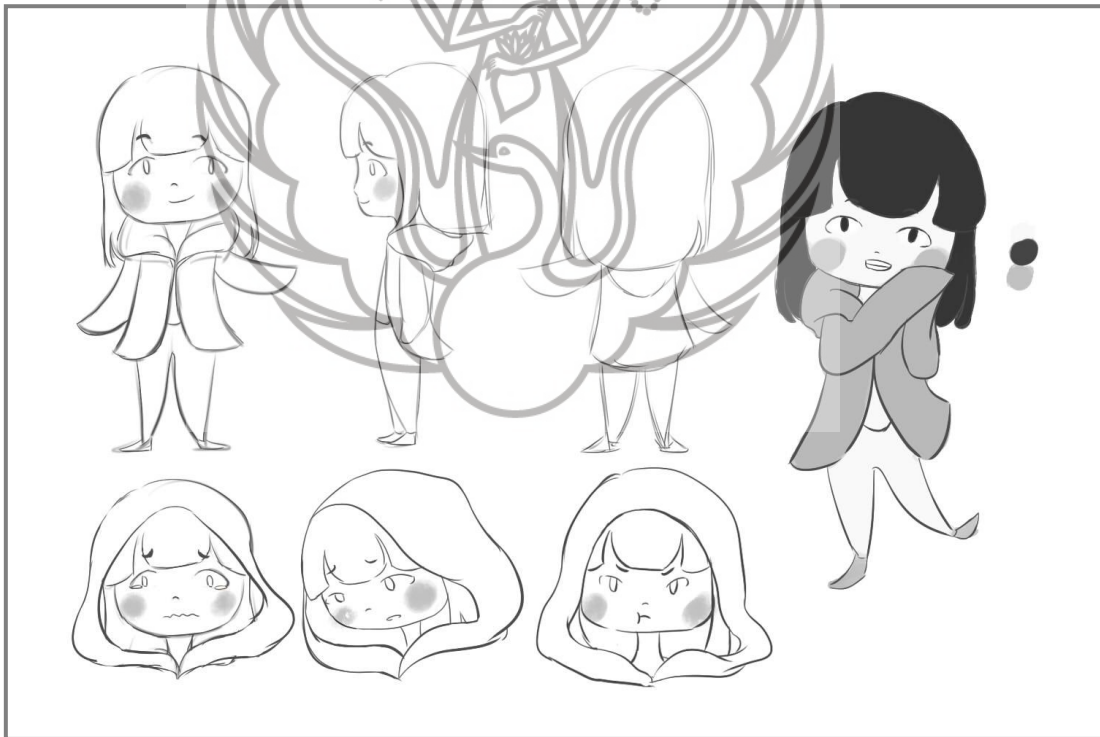
Sinopsis

Menceritakan tentang seorang gadis yang tidak sengaja bertemu dengan monster hutan yang ditakuti warga tapi sebenarnya baik hati, dan membantu gadis kecil bertudung ketika tersesat, mereka pun berteman, namun pertemanan mereka berakhir ketika keluarga tiri gadis kecil bertudung yang kejam mengetahui persahabatan mereka dan menghukum gadis kecil bertudung hingga meninggal. Monster yang mengetahui sahabatnya terbunuh oleh keluarga tirinya, kemudian membalas dendam dengan membunuh keluarga tiri tersebut.

Desain karakter

Pada film animasi “Gadis Kecil”, terdapat 2 karakter utama yang menjadi fokus cerita dan 3 karakter tambahan. Diantaranya adalah Gadis Kecil seorang anak kecil dengan rasa ingin tau yang tinggi, Monster penjaga hutan, keluarga tiri gadis kecil yang terdiri dari ayah tiri George, ibu tiri Anna, dan kakak tiri Leo.

a. Gadis Kecil



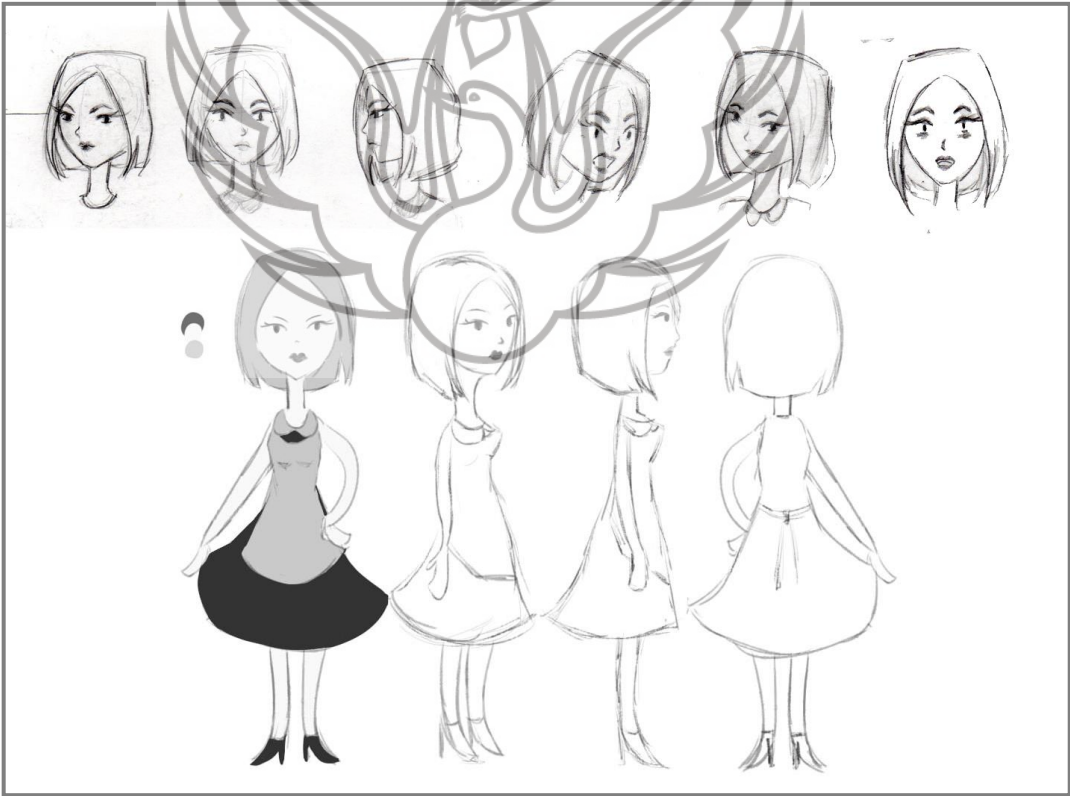
Gambar 1 Desain karakter Gadis Kecil

b. Monster



Gambar 2 Desain karakter Monster

c. Anna - Ibu Tiri



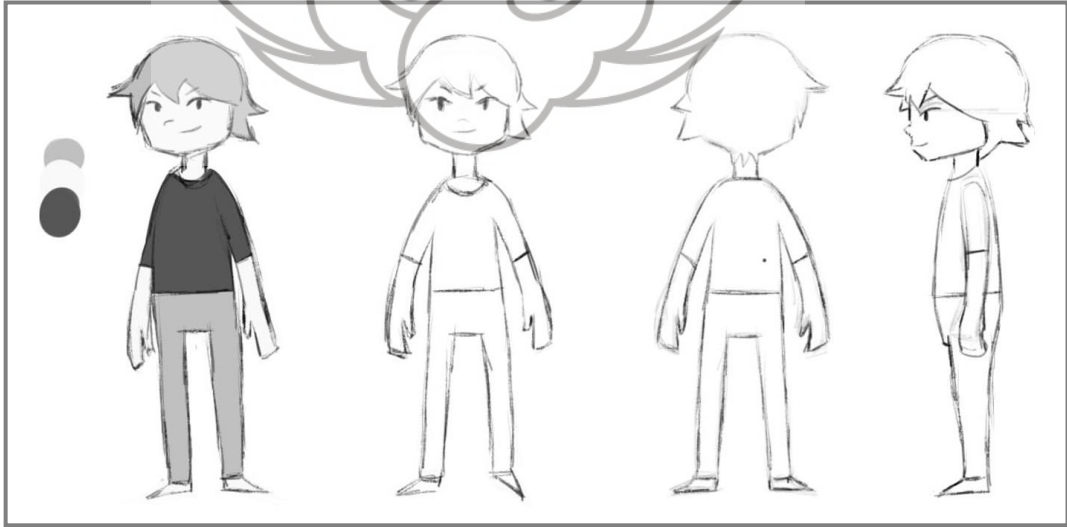
Gambar 3 Desain karakter Anna – Ibu Tiri

d. George - Ayah Tiri



Gambar 4 Desain karakter George – Ayah Tiri

e. Leo - Kakak Tiri



Gambar 5 Desain karakter Leo – Kakak Tiri

Treatment

Setelah sinopsis telah dibuat, keseluruhan cerita dibagi menjadi beberapa bagian untuk mempermudah penciptaan tiap adegan dalam bentuk *Treatment*. Dengan membuat *treatment*, cerita dapat dijabarkan secara keseluruhan sebelum dilanjutkan ke proses pembuatan naskah. Berikut merupakan tabel *treatment* yang telah dibuat untuk film animasi “Gadis Kecil”:

Scene	Pokok Materi	Durasi
1 Hutan EXT. Tengah hutan	Monster duduk termenung di bawah pohon, melihat seorang warga desa kesusahan membawa kayu bakar, monster ingin membantu, namun warga desa tersebut lari ketakutan	20 detik

Tabel 1 Contoh *Treatment*

Storyboard

Storyboard merupakan visualisasi rangkaian adegan berdasarkan dengan naskah yang telah dibuat. Visual yang digambar pada *Storyboard* akan memberi paduan bagi seorang *layout artist* untuk menentukan ruang dan properti latar pada panduan yang akan dibuat. Berikut merupakan contoh *Storyboard* yang digunakan pada pembuatan film animasi “Gadis Kecil”:



Gambar 6 Contoh *Storyboard*

Background

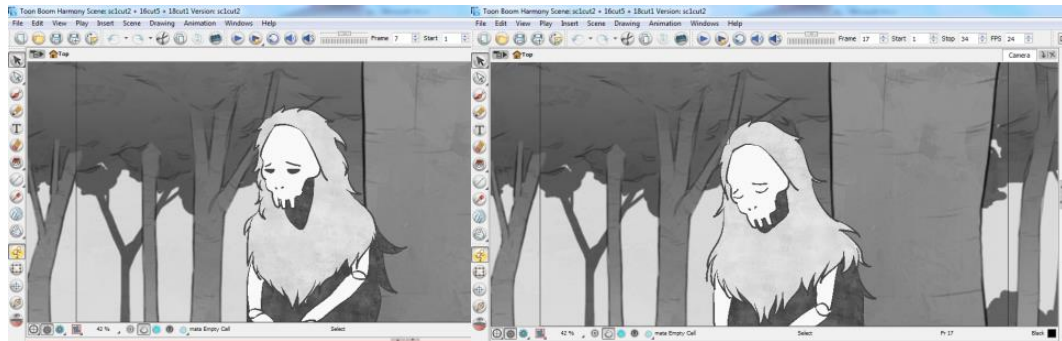
Proses pembuatan background diawali dengan merancang gambar melalui melalui garis kasar yang disebut sketsa. Pada proses sketsa ditentukan pengambilan prespektif dan sudut kamera, setelah itu kemudian merapikan sketsa kasar dengan menggambar *line art* penting saja kemudian masuk ke tahap coloring, pada tahap ini penentuan warna mood dan suasana yang cocok dengan alur cerita, pemberian *texture* dan gradasi. Karena warna yang dipakai dalam animasi ini merupakan warna *monochrome* maka pemilihan warna harus lebih hati – hati, supaya tidak ada kesan warna mati didalam hasil *background*.



Gambar 7 Hasil Coloring *Background*

Keyframe

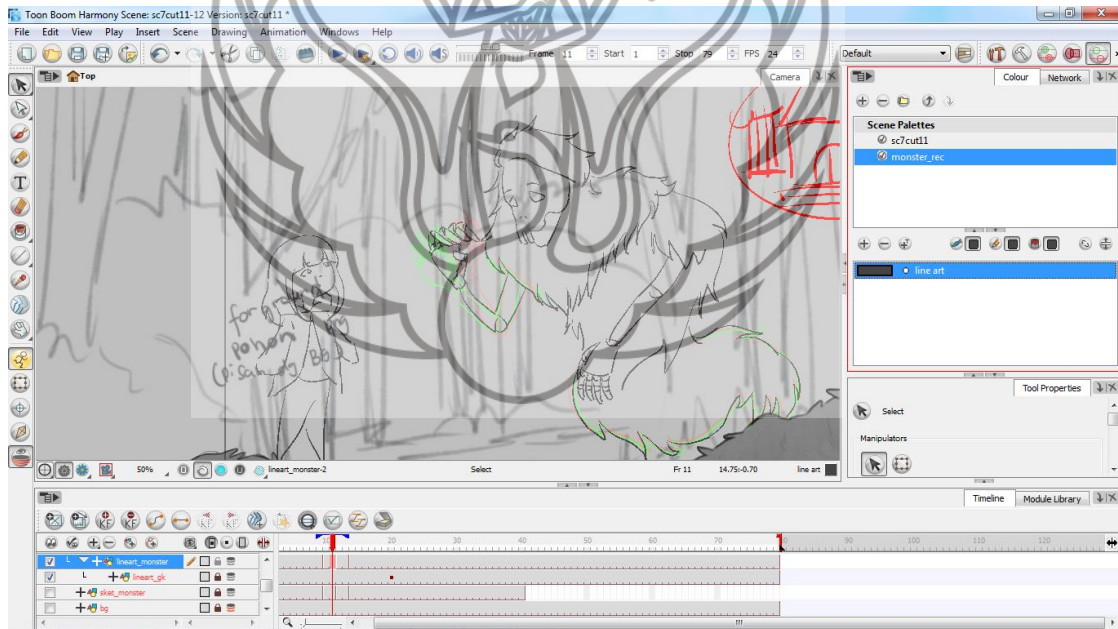
Sebelum pembuatan *keyframe*, hal yang harus dilakukan adalah pembuatan *stilomatic* atau *animatic* dari *storyboard* untuk menentukan pergerakan terlebih dahulu. *Stilomatic* yang telah dibuat sebelumnya akan menjadi acuan animator dalam menganimasikan adegan yang ada. Gambaran tiap gerakan dari *stilomatic* akan diproses kedalam tahap selanjutnya untuk dijadikan *keyframe*, 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 animate*.



Gambar 8 Key frame *sc01_shot02* film animasi “Gadis Kecil”

Inbetween

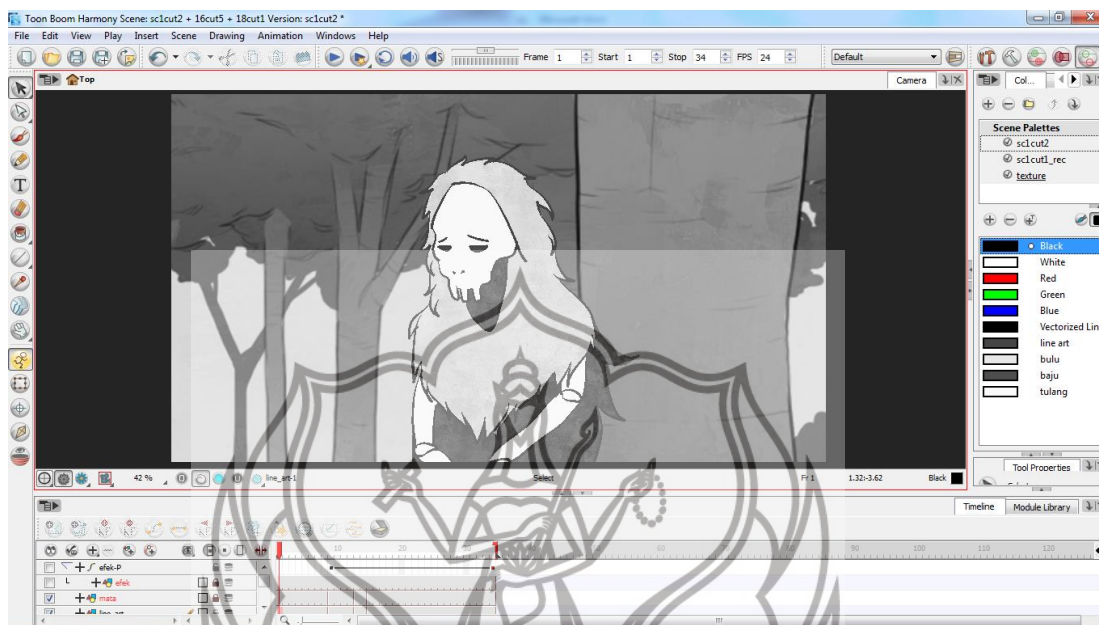
Inbetween merupakan proses mengisi frame kosong yang ada di antara *key frame*. Proses *inbetween* inilah yang menentukan kualitas gerakan yang dihasilkan. Penerapan prinsip animasi seperti *timing* mulai diterapkan saat proses *inbetween*. Semakin banyak gambar *inbetween* yang dibuat maka membuat gerakan animasi semakin halus. Berikut merupakan salah satu contoh *Inbetween* yang telah dibuat :



Gambar 9 *Inbetween sc07_shot11* film animasi “Gadis Kecil”

Coloring

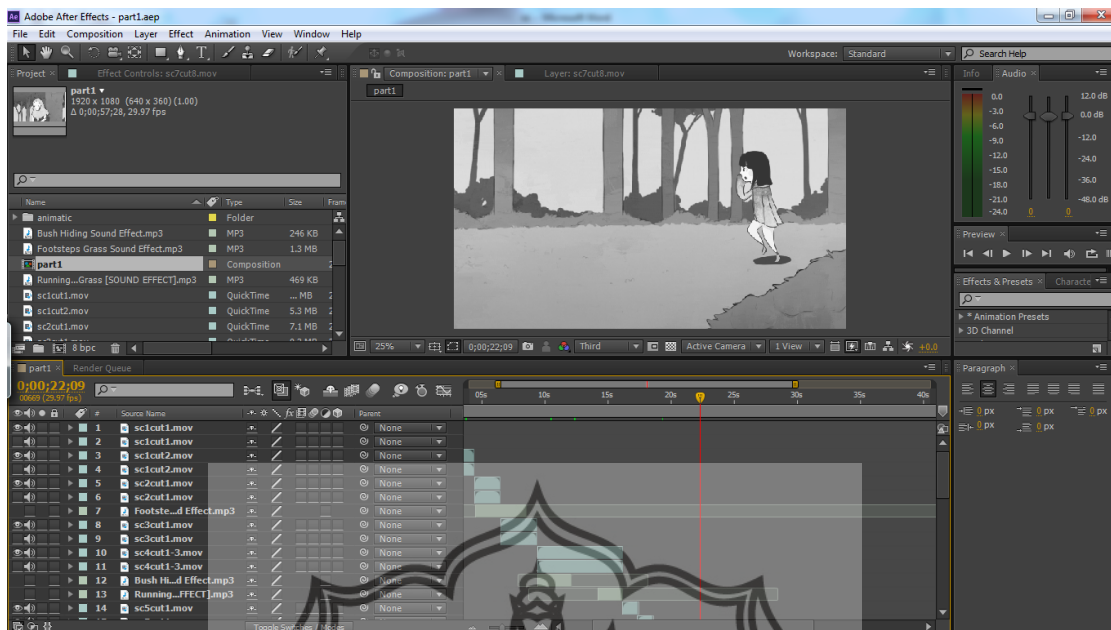
Coloring merupakan tahap selanjutnya setelah proses *inbetween*. Memberikan warna pada setiap karakter dalam satu *shot*, satu per satu, yang sebelumnya telah disiapkan *pallet* warna supaya antara gambar satu dan gambar lainnya mempunyai warna yang sama lebih tepatnya untuk menjaga konsistensi warna karakter.



Gambar 10 Tampilan hasil warna monster

Editing dan Compositing

Editing adalah proses meng-*edit* dan menggabungkan seluruh *shot* yang sudah tersusun sesuai *timing* naskah dari *opening* hingga *ending*. Kemudian pada proses *editing* disini hanya penambahan transisi, *opacity*, *tracking camera* dan pengaturan *sound*. Proses *Compositing* merupakan proses menyatukan *Sequence* gerakan dengan elemen- elemen *Background* untuk membentuk suatu potongan adegan. Setelah semua gerakan dan elemen-elemen *Background* telah selesai dimasukkan tahap selanjutnya.

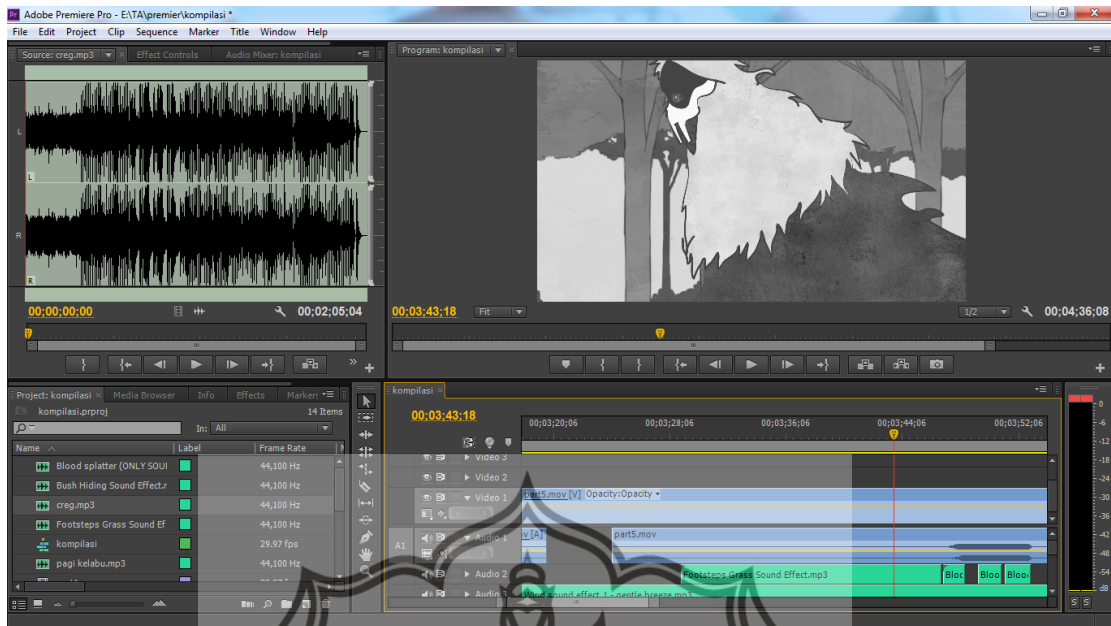


Gambar 11 “Screenshot Proses Editing”

Background Music dan Sound Effect

Background music atau lebih dikenal dengan sebutan musik latar, berfungsi untuk mendukung alur cerita supaya film animasi terasa lebih hidup, tanpa adanya musik latar atau pun *sound effect*, film akan terasa hampa dan kosong serta tidak terkesan hidup, akan sulit membawa penonton masuk kedalam cerita tanpa bantuan musik. Pembuatan musik dilakukan secara digital.

Pemilihan musik untuk film animasi “Gadis kecil” adalah jenis *music box* yang ringan dan memudahkan penonton masuk kedalam film. *Music box* dipilih karena kecocokan dengan *mood* suasana cerita dan menjadi musik latar di sepanjang cerita. Namun di beberapa adegan sengaja tidak menampilkan musik sama sekali melainkan diganti dengan *sound effect* ini dilakukan, supaya penonton tidak bosan, dan menciptakan suasana hening yang menyebabkan penonton mempunyai perasaan ingin tau dengan kelanjutan cerita, dengan musik, kita dapat memainkan *mood* penonton.



Gambar 12 Proses *Sound & Music Editing*

Rendering

Setelah hasil akhir telah terlihat sesuai dengan perancangan dengan ukuran resolusi, konfigurasi suara, serta penataan keseluruhan adegan yang benar, proses dilanjutkan menuju *Rendering*. Dalam melakukan proses *Rendering*, laptop i5 yang digunakan memerlukan estimasi waktu 20 menit untuk merender keseluruhan film animasi “Gadis Kecil” yang memiliki durasi sebanyak 4 menit 58 detik. Format film yang dihasilkan adalah format .MOV dengan resolusi 1920 x 1080 *codec* H.624 dan *File Format* Mp4 dengan resoulsi yang sama untuk *Preview*.

Pembahasan Isi Film

1. Prolog

Film diawali dengan menampilkan Monster yang duduk dibawah pohon besar di tengah hutan sambil mengela nafas panjang. Pada adegan ini, penonton diperkenalkan dengan tokoh dalam cerita “Gadis Kecil” yaitu berupa Monster yang kesepian di tengah hutan, hal itu diperlihatkan dengan helaan nafas panjang Monster.

2. Preposisi

Selanjutnya cerita berlanjut dengan bertemunya monster dan gadis kecil yang awalnya tidak saling mengenal, hingga seiring berjalannya waktu mereka bersahabat, kedekatan mereka diperlihatkan dengan perbandingan saat awal cerita mereka bertemu, hingga mereka menghabiskan waktu seharian untuk bermain dan melakukan banyak kegiatan bersama.

3. Konflik

Konflik haruslah ada dalam sebuah cerita, bahkan dalam sebuah kehidupan, nah konflik didalam cerita disini diperlihatkan saat monster melihat tubuh gadis kecil sahabatnya yang berlumuran darah dan luka serta tak bernyawa lagi, dan ketika monster mengetahui siapa yang membunuh gadis kecil, monster tersebut langsung gelap mata dan membantai pembunuh sahabatnya dengan sadis.

4. Resolusi

Kemudian setelah puas melakukan pembantaian, monster tersebut kembali ketempat gadis kecil yang telah meninggal dan memeluk tubuh gadis kecil dengan penuh penyesalan.

Penerapan 12 Prinsip Animasi

1. *Squash & Stretch*

Prinsip ini memberikan penambahan efek lentur sehingga kesan gambar yang *flexible*, bila diterapkan pada karakter akan memberikan efek gerakan yang dinamis, contohnya pada penganimasian ekspresi wajah ataupun gerakan *action*. Prinsip ini ditunjukkan ketika monster kaget saat warga desa tiba-tiba lari saat melihatnya.

2. *Slow in and Slow Out*

Prinsip *Slow in and Slow out* berfungsi sebagai penunjuk percepatan ataupun perlambatan suatu gerakan, prinsip ini berguna untuk menegaskan adanya gerakan perlambatan dan percepatan yang dilakukan tiap objek. Prinsip ini ditunjukkan ketika Monster melayang dengan cepat untuk menghampiri Gadis Kecil dan melambat saat mendekati Gadis Kecil.

3. Arcs

Arcs merupakan system pergerakan tubuh yang berpola, pola kegiatan yang ada pada makhluk hidup disebut *arcs*. Prinsip *arcs* membuat pergerakan animasi lebih *realistic* dan halus, karena pergerakan tersebut mempunyai pola, jika prinsip ini tidak diterapkan, pergerakan animasi akan tampak kaku seperti robot.

4. Straight Ahead & Pose to Pose

Prinsip *Straight Ahead Action* adalah pembuatan animasi dengan cara seorang animator menggambar satu per satu, *frame by frame*, dari awal sampai akhir. *Pose to Pose* yaitu pembuatan animasi oleh animator dengan cara menggambar hanya pada *keyframe* tertentu saja, selanjutnya *inbetween* dikerjakan oleh animator lain. Metode yang digunakan dalam film ini adalah *straight ahead action*.

5. Timing

Prinsip ini berfungsi untuk mengatur durasi suatu gerakan, menentukan kapan suatu gerakan harus dilakukan dan seberapa banyak gambar yang digunakan untuk menciptakan suatu aksi. Penerapan *timing* yang tepat akan menciptakan karakteristik gerakan pada suatu objek menjadi lebih realistis, selain itu penentuan *timing* yang tepat dapat menunjukkan interaksi karakter yang baik tanpa adanya saling tumpang tindih aksi.

6. Follow Through and Overlapping Action

Prinsip *Follow Trough* adalah bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun objek telah berhenti, misalnya rambut yang yang diterpa angin saat berlari dan tiba-tiba berhenti, rambut tersebut tidak akan langsung berhenti, namun masih ada gerakan tambahan sebelum benar-benar berhenti.

Overlapping Action secara mudah dapat diartikan sebagai gerakan saling-silang. Misalnya pergerakan tangan dan kaki ketika berjalan. Penarapan prinsip ini diperlihatkan dalam adegan ketika ibu tiri berjalan menuruni tangga, *follow trough and overlapping action* terlihat di pergerakan rambut dan tangan ibu tiri.

7. Secondary Action

Prinsip *Secondary Action* adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih *realistic*. Penarapan prinsip ini diperlihatkan ketika monster menjahit boneka untuk gadis kecil, gerakan utamanya hanya menusukkan jarum ke boneka untuk menjahit, namun ditambahkan gerakan menarik benang untuk menunjukkan kesan *real*.

8. Exaggeration

Prinsip *Exaggeration* adalah upaya untuk mendramatisir sebuah animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat *hiperbolis*. Dibuat untuk menampilkan ekstrimitas ekspresi tertentu. Prinsip ini terlihat pada adegan ketika ibu tiri gadis kecil kaget melihat monster yang tiba – tiba datang menyerang.

9. Anticipation

Prinsip *anticipation* pada animasi “Gadis Kecil” yang berarti gerakan pendahulu atau awalan atau persiapan sebelum melakukan suatu gerakan, terlihat saat gadis kecil hendak berlari kearah monster dengan membawa bunga.

10. Solid Drawing

Prinsip penting yang perlu diterapkan untuk menciptakan animasi yang konsisten. Berfungsi untuk memberikan kesan sebuah karakter atau objek memiliki dimensi, memiliki bentuk, volume, dan berat yang utuh. Seperti saat penggambaran karakter Monster dari *low angle*, karakter Monster dibuat dengan proporsi yang sesuai dan konsisten.

11. Staging

Staging adalah suatu pengadeganan dengan menempatkan satu objek atau lebih dalam satu frame atau dalam satu sequence sehingga terjadi satu komposisi yang komposional, indah, dan ideal. Penerapan prinsip ini diperlihatkan dalam adegan ketika monster lebih dekat dengan kamera dari pada gadis kecil yang sedang menceritakan rumahnya

12. Appeal

Appeal merupakan sebuah ciri khas dalam sebuah visualisasi sebuah animasi, fungsi prinsip ini adalah sebagai daya tarik visual dalam animasi. Sifat dan watak karakter dapat dilihat melalui penampilan serta gestur yang dilakukan oleh karakter. Melalui prinsip animasi “*Appeal* ” perwujudan watak karakter ditunjukkan melalui desain karakternya.

Kesimpulan

Penciptaan film animasi 2D “Gadis Kecil” dengan teknik digital *drawing frame by frame* telah selesai dilaksanakan. Proses penciptaan animasi ini sudah dilewati hingga menjadi sebuah karya yang sesuai dengan konsep penciptaan. Animasi “Gadis Kecil” dibuat dengan acuan data yang akurat terutama untuk penciptaan dengan teknik 2D *digital drawing frame by frame* dengan pendekatan melalui animasi digital. Walaupun saat prosesnya mengalami kesulitan seperti kurangnya pengetahuan tentang masalah teknis penggunaan fitur baru yang terdapat di dalam *software* ketika proses penciptaan film animasi ini. Namun dapat di selesaikan secara tepat pada waktunya.

Saran

Penciptaan film animasi 2D “Gadis Kecil” dengan tehnik digital *drawing frame by frame* memberikan saran setelah akhirnya karya dapat terwujud, saran ini ditujukan terutama kepada pembaca ataupun penonton yang ingin merencanakan penciptaan film animasi 2D dengan tehnik digital *drawing frame by frame*. Baik itu berupa teknis maupun berupa materi dalam proses penciptaan Tugas Akhir. Beberapa saran yang membangun dan bernilai positif sebagai berikut :

1. Tetaplah semangat dan pantang menyerah dalam membuat karya seni, walaupun banyak keterbatasan, justru hal tersebut dapat menjadi jalan supaya menjadi pribadi yang lebih kreatif untuk menyelesaikan masalah tersebut.
2. Buatlah konsep cerita dengan matang, riset yang lengkap dan perbanyak referensi karya sejenis sebelum masuk ke tahap produksi.
3. Manajemen waktu yang baik sehingga proses penciptaan karya Tugas Akhir dapat terlaksana dengan baik.
4. Buatlah style animasi ataupun style visualisasi sesuai kemampuan, sehingga tidak menghambat dan memudahkan proses produksi.
5. Gunakanlah *software* yang dikuasai sehingga pengerjaan lebih mudah.
6. Jangan terlalu memaksakan diri, jangan lupa bahagia dan istirahat yang cukup.
7. Tetap semangat, pantang menyerah dan jangan lupa berdo'a sesuai agama dan keyakinan masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Blazer, Liz. 2015. *Animated Storytelling simple steps for creating animation and motion graphics*. United States: Peachpit PR.
- Fernandez, Ibis. 2001. *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide*. United States: McGraw-Hill Companies.
- Prakoso, Gatot. 2010. *Animasi (Pengetahuan dasar film animasi di Indonesia)*. Jakarta: FFTV-IKJ
- Williams, Richard. 2001. *The Animator's Survival Kit*. United States: Faber and Faber Publications.

Laman :

- www.google.co.id/search?q=amy+short+animation&oq=am&aqs=chrome.2.69i57j0j69i59l2j0l2.2657j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8 diakses pada Kamis, 30 November 2017, pukul 10.04 WIB
- https://aminoapps.com/c/cartoon/page/item/missinghalloween/G52S_VIVZjvEmJ6LenZ604WegoVYL23 diakses pada Kamis, 30 November 2017, pukul 11.50 WIB.
- www.google.co.id/search?q=the+life+of+death&oq=the&aqs=chrome.2.69i57j69i59l2j69i61l2j0.2722j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8 diakses pada Sabtu, 30 November 2017, pukul 12.55 WIB.
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Animasi> diakses pada Sabtu, 15 Desember 2017, pukul 12.55 WIB.