

FILM ANIMASI 2 DIMENSI, “JACK THE CHICKEN!”

Ari Bakkas Pratama¹, Mahendradewa Suminto² dan Andri Nur Patrio³

¹Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
aribakkaspratama@gmail.com

²Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
mahendrads@gmail.com

³Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
andrinurpatrio@gmail.com

Abstrak

Film animasi berjudul “*Jack The Chicken!*” bercerita tentang seekor ayam bernama Jack yang merasa bosan dan tidak bersyukur dengan apa yang diberikan oleh majikannya. Animasi ini memiliki pesan untuk selalu bersyukur dengan apa yang didapat. Film animasi ini berdurasi kurang lebih 3 menit, dengan desain karakter yang *simple*, serta *background* dan *backsound* yang mendukung *setting* serta adegan dalam film ini, mengingat dalam film ini tidak ada dialog di dalamnya. Target *audience* untuk film animasi ini adalah anak – anak hingga dewasa. Film ini dibuat dengan teknik animasi dua dimensi (2D) di mana hampir seluruh prosesnya dikerjakan secara digital. Hal tersebut dilakukan untuk memudahkan proses pembuatan film, terutama untuk menyingkat durasi pengerjaan. Proses pengerjaan secara manual tetap dilakukan terutama pada tahapan awal seperti penjaringan ide dan desain karakter.

Kata kunci : Animasi 2D, Ayam, Digital Drawing

Abstract

Animated movie “Jack The Chicken” tells story about a chicken named Jack that bored and ungrateful with anything that are given by his master. This animation tells the audiences about being grateful for everything they’ve got. This animation video has three minutes duration with simple character design. This animated movie setting and scenes are largely supported by its background and backsound because it has no dialogues. This movie was made with 2D technique where most of the creation processes were done digitally. These digital processes were done to make the works easier and shorten the duration of the works. Manual work progress also had been done especially on early stages of creation e.g. idea developing and character design.

Keywords: 2D Animation, Chicken, Digital Drawing

Pendahuluan

Manusia dan hewan merupakan makhluk yang selalu memiliki keterkaitan dan interaksi. Tidak sedikit manusia menjadikan hewan peliharaan sebagai teman dalam hidupnya. Memiliki hewan peliharaan adalah hobi tersendiri karena tidak semua orang memiliki keinginan untuk menyayangi dan merawatnya. Dengan memelihara hewan manusia dapat melepas *stress* dan menjadikan hewan peliharaan sebagai teman untuk disayangi. Hewan yang paling umum untuk dipelihara diantaranya ayam, anjing, kucing, dan burung.

Di samping keterkaitan antara manusia dan hewan sebagai teman dan penghilang *stress*, beberapa hewan justru dimanfaatkan untuk bahan pangan manusia atau biasa disebut ternak. Hewan-hewan ternak yang kerap dijumpai seperti sapi yang diambil susunya, kambing yang diambil dagingnya, dan ayam yang diternakkan untuk diambil daging dan telurnya. Ayam merupakan salah satu hewan yang paling mudah diternak, karena ayam merupakan pemakan segala atau *Omnivora*. Jenis ayam yang sering dipelihara pada umumnya adalah ayam kampung. Film animasi "*Jack The Chicken!*" memiliki cerita tentang seekor ayam yang diperlihara namun ia merasa bosan dan tidak bersyukur dengan makanan yang diberikan oleh majikannya, sifat ayam ini merupakan bentuk dari sifat manusia yang dipersonifikasikan pada ayam. Di mana terkadang manusia tidak memiliki kepuasan dan selalu ingin yang lebih. Hal inilah yang menjadi latar belakang dan ide cerita dari film animasi 2D berjudul "*Jack The Chicken!*".

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan yaitu menciptakan film animasi 2D "*Jack The Chicken!*" menjadi satu film yang utuh.

Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya film animasi "*Jack The Chicken!*" yaitu :

1. Memberikan sebuah hiburan kepada penonton melalui film animasi
2. Sebagai pengalaman dan untuk menambah wawasan dalam berproduksi film animasi 2D.
3. Menyampaikan pesan kepada penonton dengan memberikan alur cerita yang tidak rumit dan mudah dimengerti.

Target Audien

Target audien untuk film animasi ini adalah :

1. Geografis : Indonesia dan Internasional
2. Demografis :
 - Usia : 10 tahun keatas (remaja)
 - Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
 - Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun
 - Status sosial : Semua kalangan

Indikator Capaian Akhir

Capaian hasil akhir dalam proses pembuatan film animasi dengan teknik 2 Dimensi ini memiliki indikator-indikator tahapan sebagai berikut:

1. Penciptaan ide

Ide penciptaan karya ini terinspirasi dari ayam sebagai hewan ternak, dan memiliki sisi keunikan tersendiri dalam tingkah laku dan makanan yang dikonsumsi.

2. Pra Produksi :

Pra-Produksi merupakan proses persiapan dalam sebuah produksi auditif-visual. Tahap-tahap persiapan pada Pra-Produksi antara lain :

a. Penulisan Cerita

“Jack The Chicken!” bercerita tentang seekor ayam yang bosan dengan makanan yang diberikan oleh majikannya. Hal tersebut membuat si ayam masuk ke dalam hutan untuk mengambil buah yang berukuran besar, kemudian berebut dengan seekor Bekantan (speises monyet endemic Kalimantan) yang juga menginginkan buah tersebut.

b. Riset dan *Concept film*

Riset yang dilakukan dalam pembuatan film dimulai dari memahami karakteristik ayam sampai dengan memahami *setting* tempat atau lokasi untuk divisualkan kembali ke kedalam film animasi 2D.

Selanjutnya penulis mengkonsep karakteristik seekor ayam menjadi karakter yang menarik untuk sebuah film animasi. Dilanjtkan dengan mengkonsep latar tempat atau *setting* pada film animasi.

c. *Design character*

Dalam pembuatan desain karakter dilakukan berbagai macam tahap seperti konsep, sketsa, dan kemudian merancangnya mulai dari *model sheet* dan *expression sheet* sebagai acuan dalam proses *animating*.

d. *Storyboard*

Storyboard dibuat dengan teknik digital guna mempercepat proses praproduksi film agar langsung bisa dibuat *key animate* di *software Paint Tool Sai 1.1* dan kemudian langsung ke proses animating di *software Toon Boom Pro 8.1*.

3. Produksi :

Produksi adalah proses inti dalam pembuatan film animasi, proses ini dilakukan setelah tahap praproduksi selesai. Berikut adalah beberapa tahap yang dilakukan dalam proses produksi :

a. *Background/ Environment*

Pembuatan *background* dilakukan dengan menggunakan teknik digital dari proses sketsa hingga *painting (coloring)* dan kemudian akan disatukan dengan *animatic* lewat *software Paint Tool Sai 1.1*.

b. *Dubbing*

Proses rekaman untuk mengisi suara karakter dan suara untuk mengisi latar belakang atau *setting* pada film animasi untuk mendukung sebuah nuansa dalam film.

c. *Sound Effect*

Sound effect menggunakan musik ilustrasi dengan memadukan alat musik Sape dari Kalimantan, mengingat *setting* film ini adalah daerah Kalimantan. Selain itu juga menggunakan beberapa efek pendukung seperti suara benda jatuh, dll.

d. Key Animation

Pembuatan *key animation* adalah bentuk pengembangan dari *storyboard* yang telah dibuat, dan menjadi gerakan kunci dalam membuat gerakan di film animasi.

e. In Between

Gerakan yang dibuat di antara gerakan kunci, dalam proses pembuatan *in between* menggunakan *software Toon Boom Studio 8.0* dengan frame rate *24fps*

4. Pasca Produksi :

Pascaproduksi merupakan tahapan akhir atau proses *finishing*, Pascaproduksi berlangsung setelah produksi selesai, Berikut adalah tahapan-tahapan dari pascaproduksi:

a. Editing

Proses *editing* merupakan penggabungan antara *shot* animasi yang telah dibuat di tahap sebelumnya, proses ini juga merupakan penggabungan antara *music* dan *sound effect*

b. Mastering and Render

Tahap terakhir dalam pembuatan film animasi ini yaitu meng-*exportfile* video dan audio yang telah disatukan ke dalam bentuk film utuh dengan format *.mp4*, kemudian dilakukan proses *burning* ke dalam DVD, dan kemudian dikemas dan diberi sampul.

c. Display dan Merchandising

Display karya dilakukan setelah film animasi selesai dibuat, dan *merchandising* mencakup media pengenalan dan promosi seperti poster, stiker, dan media lainnya dan *merchandising* juga sebagai pelengkap untuk keperluan *display* karya pameran.

LANDASAN TEORI

Pada era modern, pemanfaatan teknologi dapat menjadi solusi dalam berbagai pemecahan masalah seperti pada teknologi informasi. Dengan teknologi informasi, manusia dipermudah dalam memperoleh hal-hal yang dibutuhkan. Menurut Daniel Chandler dan Rod Munday dalam buku *A Dictionary of Media and Communication* (2011, hal. 211), bahwa teknologi informasi secara umum bersinonim dengan komputer dan jaringan komputer namun lebih luas dalam hal perancangan berbagai teknologi yang digunakan untuk mengumpulkan, menyimpan, memproses, dan/atau mendistribusikan informasi secara elektronik. Salah satu yang sering kita jumpai dalam pendistribusian informasi masa kini dengan menggunakan animasi.

Animasi telah dikenal bertahun-tahun lalu dan banyak mengalami banyak perkembangan sesuai perubahan zaman. Animasi berasal dari bahasa latin yaitu *anima* yang berarti jiwa, hidup, semangat, dalam Kamus Lengkap Inggris-Indonesia (1997) berarti menghidupkan. Menurut Hendi Nugroho (2011, hal. 17), animasi adalah pemberian gerak ke objek atau karakter untuk dapat memberikan kesan hidup pada objek atau karakter. Secara umum animasi merupakan kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati agar terkesan hidup. Asal mula teknik animasi adalah keinginan manusia untuk membuat gambar yang hidup dan bergerak sebagai pengungkapan (*expression*) mereka, merupakan perwujudan dasar animasi yang hidup dan berkembang. Menurut Ibis (2002, hal. 183), menyatakan bahwa Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan kembali sebuah ilusi pergerakan. Ada beberapa jenis animasi yang umumnya kita jumpai sehari-hari saat kita menonton televisi, mengakses smartphone, maupun di videotron jalan raya. Di antaranya ada animasi 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi). Animasi 2D (dua dimensi) merupakan animasi yang secara visual tampak flat. Animasi 2D jika dikategorisasikan dari teknik pembuatannya terbagi menjadi dua, yaitu teknik *manual* dan digital. Teknik animasi manual atau yang biasa disebut dengan *cellanimation* adalah teknik pembuatan animasi yang paling tua usianya. Animasi 2D mengalami beberapa perkembangan dari yang dibuat secara manual menggunakan kertas hingga

menggunakan bantuan komputer atau digital. Adanya computer membuat produksi animasi ini lebih mudah serta proses editing dapat dilakukan dengan lebih singkat.

Animasi 3D (3 dimensi) adalah animasi yang memiliki sifat kedalaman atau ruang pada objeknya, dengan menggunakan tiga sumbu X, Y, dan Z sebagai sumbu kedalaman. Objek yang dihasilkan dari animasi 3D bisa diputar sesuka hati menurut sumbunya.

Tinjauan Karya

Film animasi “*Jack The Chicken!*” mengambil referensi visual dari beberapa film. Referensi visual yang digunakan sebagai bahan studi dalam mendesain Dari segi *background*, karakter, serta unsur lain yang mendukung film animasi ini diambil dari animasi bertema hutan dan etnik. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, film animasi “*Jack The Chicken!*” ber-*setting* di lingkungan hutan serta memiliki tema etnik yang khas seperti bentuk pohon, rumput dan lain-lain. Berikut adalah beberapa film animasi yang menjadi referensi penciptaan film animasi “*Jack The Chicken!*” :

1. Pada Zaman Dahulu



Gambar 1. Film Animasi *Pada Zaman Dahulu* (Wing, 2011)

Pada Zaman Dahulu adalah film produksi Les' Copaque Production yang rilis pada tahun 2011. Film ini menjadi referensi penulis karena terdapat banyak hewan yang divisualisasikan secara unik dengan karakteristiknya masing- masing. Film ini

juga mengambil ber-*setting* di hutan yang sesuai dengan setting/latar dalam film "Jack the Chicken".

2. Tak And The Power Of Juju



Gambar 2. Film Animasi *Tak And The Power Of Juju* (Trapazoid11, 2010)

Tak and The Power of Juju adalah film yang diproduksi tahun 2007 oleh Nicklodeon. Film ini menjadi referensi sekaligus acuan penulis, karena hampir sebagian besar *setting* film ini berada di hutan. Film ini memiliki *setting* hutan yang cukup unik mulai dari bentuk pepohonan, daun, serta tempat tinggal dari si karakter utama. *Setting* inilah yang akan digunakan oleh si penulis dalam membuat film animasi dengan menggabungkan antara konsep hutan yang lebat dan dipadukan dengan motif batik dari daerah Lampung.

PERANCANGAN

Cerita

1. Tema

Terinspirasi dari kebiasaan hewan ayam yang kerap mencari makan sembarangan. Terkadang bahkan memakan makanan yang tidak sewajarnya (bukan makanan yang sengaja diberikan oleh pemiliknya). Ide tersebut dikembangkan menjadi sebuah cerita tentang seekor ayam yang memiliki selera tertentu pada makanannya. Hal tersebut membuatnya menjadi ayam yang suka pilih-pilih makanan.

2. Sinopsis

Di sebuah rumah yang bersebelahan dengan hutan, ada seorang kakek yang memiliki peliharaan seekor ayam bernama “Jack”, ayam tersebut merasa bosan dengan makanan yang diberikan majikannya, Jack tidak merasa bersyukur dan malah membuang makanan yang diberikan oleh majikannya. Saat ia melihat ke arah hutan, ia melihat ada buah yang sangat besar di atas pohon, namun tidak bisa ia ambil karena berada pada pohon yang sangat tinggi. Kemudian cara yang ia pilih adalah dengan menunggu sampai buah itu jatuh. Saat buah itu terjatuh dari pohonnya, tiba tiba ada seekor bekantan (monyet Kalimantan) yang tiba tiba merebut buah itu dari Jack, mereka pun terlibat aksi kejar- kejaran sampai berujung pada perkelahian. Perkelahian tersebut dimenangkan oleh Jack, Jack berhasil mendapatkan buah tersebut. Namun saat ia ingin memakannya, buah itu tiba tiba berubah menjadi kupu kupu. Ternyata buah yang selama ini diidam-idamkan olehnya bukanlah buah, melainkan kepompong yang berisi kupu kupu.

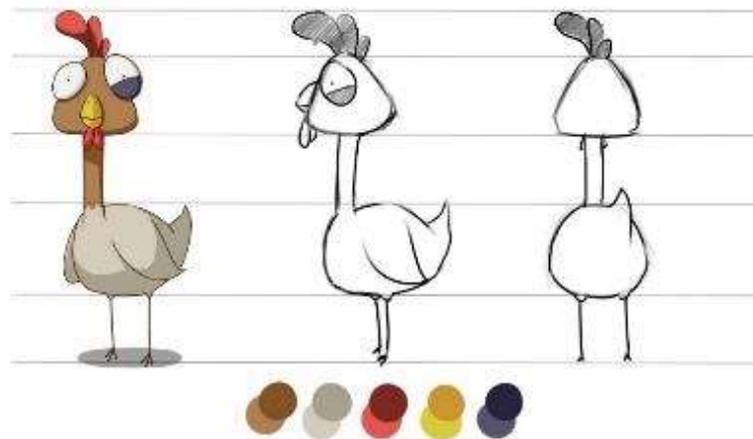
Desain

Pada film animasi “*Jack The Chicken!*” ada beberapa karakter yang berperan didalamnya. Berikut adalah penjelasan dari tiap karakter:

1. Karakter

a. Jack

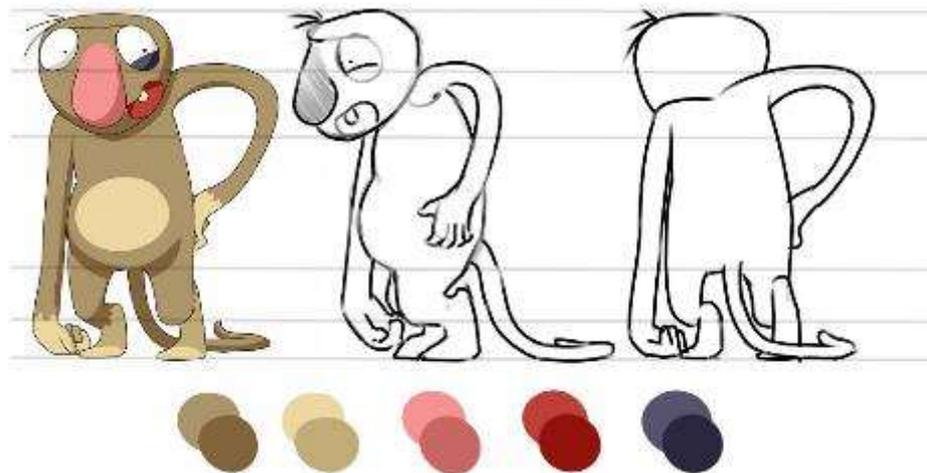
Jack adalah karakter utama pada film animasi “*Jack The Chicken!*”. Jack merupakan ayam hutan berumur 2 tahun yang dipelihara oleh seorang kakek. Jack adalah ayam jantan yang kurus dan kikuk. Badannya yang kurus mempersentasikan bahwa ia merupakan seekor ayam yang terlalu memilih-milih makanannya, tidak seperti ayam pada umumnya yang merupakan pemakan segala atau omnivora.



Gambar 3. *Character Sheet* Tokoh Jack

b. Bekantan

Karakter utama yang kedua merupakan seekor monyet Kalimantan atau yang biasa disebut Bekantan. Bekantan merupakan lawan main dari Jack, di mana bekantan pada film animasi "Jack The Chicken!" merupakan karakter yang merebut buah dari Jack. Bekantan merupakan binatang yang hanya ada di Kalimantan (endemik). Bekantan mempunyai ciri-ciri utama yang membedakannya dari monyet lain, yaitu rambut berwarna coklat kemerahan dan hidung panjang dan besar yang hanya ditemukan di spesies jantan.

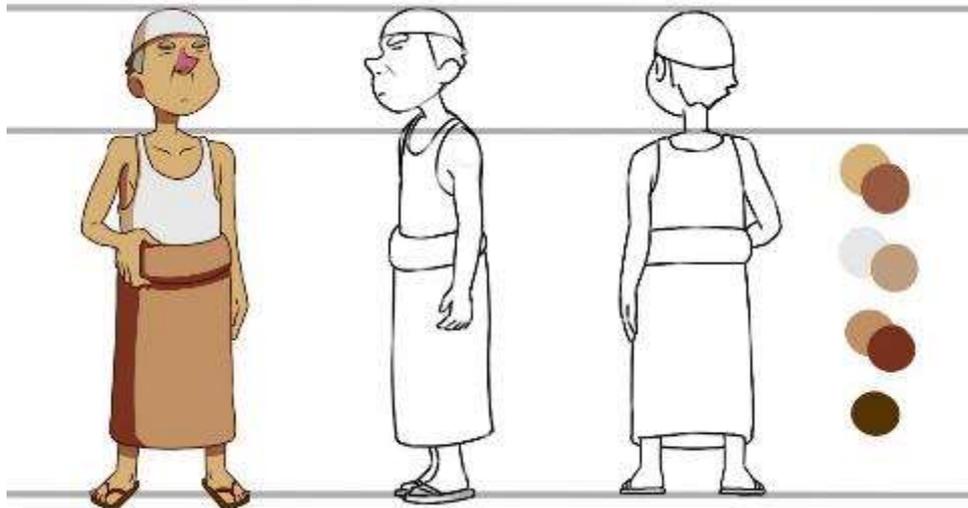


Gambar 4. *Character Sheet* Tokoh Bekantan

c. Kakek

Seorang kakek berumur kurang lebih 60 tahun ini adalah pemilik dari Jack, seekor ayam yang menjadi karakter utama dalam film "Jack The chicken!".

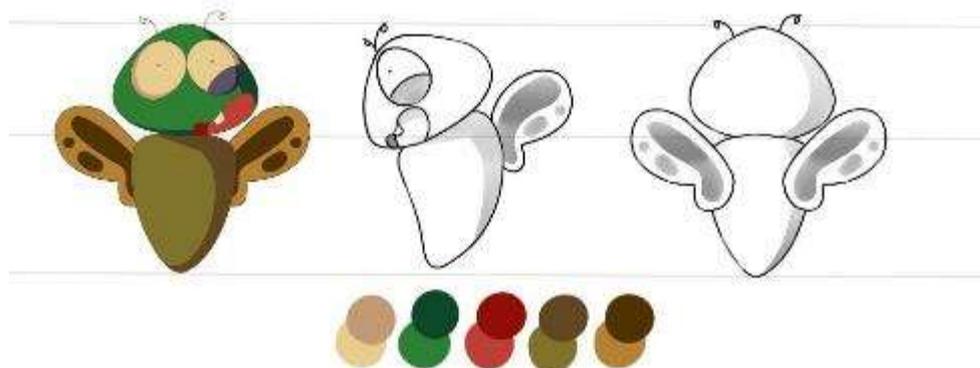
Karakter Kakek berperan sebagai karakter pendukung dalam film animasi ini. Di mana karakter ini hanya lewat dan memberi makan Jack.



Gambar 5. *Character Sheet* Tokoh Kakek

d. Kupu-kupu

Karakter kupu-kupu merupakan karakter pendukung dalam film animasi “*Jack The Chicken!*”. Karakter kupu-kupu muncul pada bagian akhir dari film animasi ini.



Gambar 3. *Character Sheet* Tokoh Kupu-kupu

2. Software

Software yang digunakan adalah :

1. *Toon Boom Studio 8.1*
2. *Paint Tool SAI 1.1*
3. *Adober Premiere CS6*
4. *Logic Pro X*
5. *Adobe After Effect*

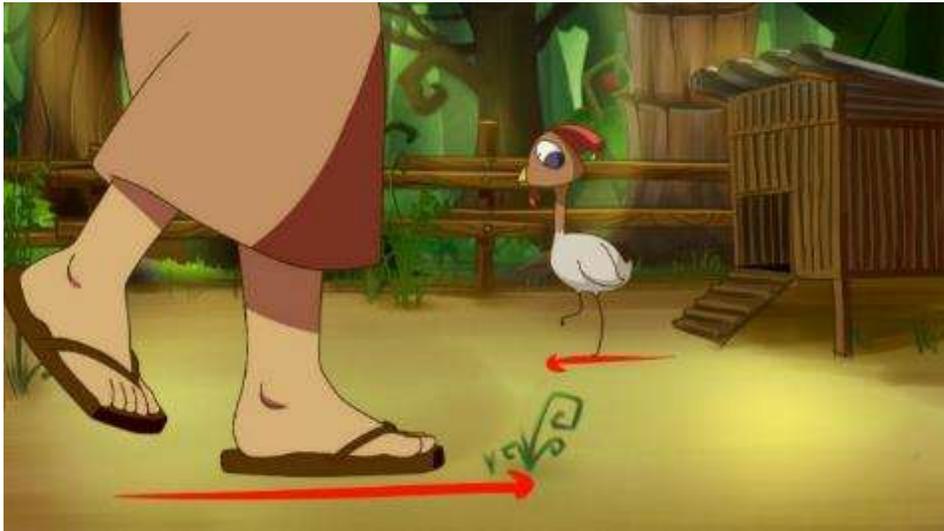
3. Background Music

Pembuatan film animasi “*Jack The Chicken!*” menggunakan *Background Music* yang dibuat sendiri dan disesuaikan dengan tema dan *setting* pada film animasi tersebut, di mana film animasi “*Jack The Chicken!*” bergenre komedi, dan ber-*setting* di hutan Kalimantan.

Pembahasan Proses Pembuatan Film

1. Preposisi

Fase ini dimulai dengan pengenalan tokoh utama bernama Jack sedang berada di belakang rumah majikannya, tepatnya di dekat kandangnya. Tak lama kemudian, pemilik Jack yaitu si kakek lewat dan Jack beraksi meminta makan padanya. Rangkaian adegan tersebut terangkai pada adegan di *scene 2 cut 4* di mana terlihat pada gambar di bawah saat kakek sedang lewat dan Jack meminta makan kepada kakek dengan kamera *Close Up* kearah Jack.



Gambar 4. Pengenalan Latar Tempat dan Suasana

2. Konflik

Konflik yang terjadi adalah ketika Jack sudah susah payah mengambil buah yang ada dipohon, dan ketika buah itu jatuh. Tiba tiba seekor bekantan langsung mengambil buah itu dari Jack.

3. Resolusi

Mereka kejar-kejaran di tengah hutan dan berujung pada perkelahian. Perkelahian tersebut pada akhirnya dimenangkan oleh Jack, Jack pun dengan berbangga hati ingin memakan buah tersebut ketika tiba-tiba buah yang dipegangnya meledak dan berubah menjadi Kupu-kupu. Ternyata buah yang selama ini ia kejar dan susah payah didapatkannya adalah kepompong. Jack dan Bekantan keliru saat mengira itu adalah buah, karena saat berada di atas pohon, letak kepompong bersebelahan dengan buah lainnya.

4. Harga Jual

Dari awal proses produksi dan sampai tahap akhir dari pembuatan film animasi 2D "*Jack The Chicken!*" telah dilakuka pendataan biaya, mulai dari biaya tenaga kerja, biaya tidak langsung, dan lain sebagainya. Total dari semua biaya yang

dikeluarkan dalam pembuatan film animasi “*Jack The Chicken!*” ini adalah Rp. 14.784.000,- dan dibulatkan menjadi Rp. 15.000.000,-

KESIMPULAN

Berdasarkan penulisan laporan, berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir animasi 2D “*Jack The Chicken!*”

1. Penciptaan Film Animasi 2D “*Jack The Chicken!*” telah selesai dengan durasi 3 menit 2 detik.
2. Jumlah *shot* mencapai 47 *shot* dengan total 3720 *frame format* HDTC 1920x1080 px 24 *fps* (*frame per second*).
3. Penciptaan Film Animasi 2D “*Jack The Chicken!*” telah membentuk suatu cerita fabel yang berfokus pada salah satu spesies ayam hutan dengan nama latin *G. gallus*
4. Penciptaan Film Animasi 2D “*Jack The Chicken!*” menggunakan 12 prinsip Animasi (*squash and stretch, anticipation, staging, straight ahead and pose to pose, follow trough and overlapping, slow in and slow out, arcs, secondary action, timing, exaggeration, solid drawing, dan appeal*).

SARAN

Dalam membuat film animasi ini, telah mengalami beberapa hal yang telah dilalui, hal-hal inilah yang menjadi pelajaran dan dapat menjadi saran yang membangun dan bernilai positif, saran itu antara lain :

1. Menonton film, membaca komik, artikel, dan lain sebagainya merupakan hal penting yang bisa dijadikan referensi dalam membuat cerita. Selain itu, melakukan *brainstorming* bersama peminat karya seni khususnya film dan animasi akan mempermudah dalam membangun konsep dan cerita dalam membuat film.
2. Melakukan eksplorasi langsung ke lapangan dapat memperkaya referensi dan pengetahuan sebagai dasar penciptaan karya animasi.
3. Riset sangat diperlukan, karena dengan riset dapat membantu dalam membuat konsep karakter, *setting* tempat, dan lain sebagainya. Riset juga diperlukan agar karya dapat dipertanggungjawabkan dengan benar.

DAFTAR PUSTAKA

- Chandler, D., & Munday, R. (2011). *A Dictionary of Media and Communication*. Oxford: OUP Oxford. <http://doi.org/10.1093/acref/9780199568758.001.0001>
- Fernandez, I. (2002). *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guide*. California: McGraw Hill/Osborne.
- Nugroho, H. (2011). *Pembuatan Model 3D Pesawat Terbang Menggunakan Teknik NURBS Modeling Pada Software 3D Studio MAX*. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom.
- Trapazoid11. (2010). *Tak and the Power of Juju - TV Theme Song*. Diambil 27 Desember 2018, dari <https://www.youtube.com/watch?v=LX8UuEcN8zI>
- Wing, S. (2011). *Les Copaque: Pada Zaman Dahulu animation in Malaysia*. Diambil 27 Desember 2018, dari <https://www.selinawing.com/2011/11/les-copaque-pada-zaman-dahulu-animation.html>
- Wojowasito, S., & Wasito W, T. (1997). *Kamus Lengkap Inggris-Indonesia Indonesia-Inggris Dengan Ejaan Yang Disempurnakan*. Hasta.

Ari Bakkas Pratama
Film Animasi 2 Dimensi, "*Jack the Chicken!*"

(HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN)