

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI “TANYA SANG ANAK” MENGGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME

Gustin Suji Almi Nur Handayani ¹⁾, Mei P Kurniawan ²⁾

¹⁾ Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta

²⁾ Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta

Jl Ringroad Utara, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta Indonesia 55283

Email : gustin8391@students.amikom.ac.id ¹⁾, meikurniawan@amikom.ac.id ²⁾

Abstraksi

Pembuatan animasi 2 Dimensi dapat dilakukan dengan berbagai teknik. Salah satunya adalah dengan teknik *frame by frame* dengan menggambar satu per satu sebuah gerakan per frame yang selanjutnya di gabungkan menjadi sebuah film animasi. Teknik animasi yang paling simple adalah teknik menggambar *frame by frame*. Teknik ini adalah teknik paling tua dalam membuat film animasi berbasis 2 dimensi. Walaupun terbilang teknik yang cukup tua, negara Jepang sendiri masih menggunakan teknik ini dalam produksi animasi nya. Ada beberapa tahapan dalam pembuatan animasi 2 dimensi dengan menggunakan teknik *frame by frame* ini. Yaitu tahapan pra produksi yang meliputi penentuan tema untuk ide cerita, pembuatan cerita dan naskah, logline, desain karakter, desain environment, serta storyboard. Setelah itu masuk pada tahapan Produksi yang meliputi proses penggambaran karakter terdiri dari pembuatan *key frame* dan *in between*, colouring karakter, pembuatan background dan foreground, serta animating. Tahapan akhir yaitu pasca produksi yang meliputi edit audio, compositing, dan final export.

Kata Kunci :

Animasi 2 Dimensi, 2D, Storyboard, frame by frame

Abstract

Making 2-dimensional animation can be done with various techniques. One of them is by frame by frame technique by drawing one by one a movement per frame which is then combined into an animated film. The simplest animation technique is the frame by frame drawing technique. This technique is the oldest technique in making 2-dimensional based animated films. Even though it's a fairly old technique, Japan itself still uses this technique in its animation production. There are several stages in making 2-dimensional animation using this frame by frame technique. Namely the pre-production stages which include determining the theme for story ideas, making stories and scripts, logline, character design, environmental design, and storyboarding. After that, it enters the Production stage which includes the process of character drawing consisting of making key frames and in between, character coloring, making backgrounds and foreground, and animating. The final stage is post-production which includes audio editing, compositing, and final export.

Keywords :

2 Dimention Animation, 2D, Storyboard, Frame By Frame

Pendahuluan

Dunia perfilman menjadi salah satu industri terbesar dimuka bumi ini. Industri film merupakan salah satu industri yang tidak ada habisnya. Penggunaan cerita yang telah ada sebelumnya atau kisah nyata merupakan sebuah hal yang wajib mengingat begitu banyak film populer yang di produksi dari kisah nyata. Seperti film 127 Hours, 12 Years A Slave, dan Captain Philips. Contoh lainnya juga terdapat pada film animasi layar lebar dari Indonesia, yaitu Battle of Surabaya. Tentu saja film tersebut tidak seluruhnya mirip dengan cerita aslinya. Yang membuat nya menarik 2

Berdasarkan latar belakang yang terjadi, penulis mendapatkan ide untuk membuat animasi yang di angkat dari cerita yang sudah ada tersebut. Pilihan jatuh pada sebuah puisi karya penyair terkenal, Kahlil Gibran yang berjudul Tanya sang Anak. Sebagian besar karya nya merupakan pengalaman pribadi selama ia hidup.

Richard William (2001) membuat sebuah buku yang berjudul “*The Animator’s Survival Kit*” yang berisi tentang pengajaran tentang teknik dasar animasi seperti pemahaman seperti *spacing, timing, weight, anticipation, walks, dialouge*, dan lainnya. Buku ini sangat membantu, karena pada awal penulis

mempelajari animasi, buku inilah yang digunakan sebagai pembelajaran awalnya. [1]

Ed Hooks (2011). Menulis sebuah buku yang berjudul “*Acting for Animators*” Di dalam buku ini berisi penjelasan mengenai teori akting dasar untuk pembuatan animasi. Teori yang di jelaskan dalam buku ini salah satunya adalah gerakan karakter hingga ekspresi wajah untuk interaksi dan konstruksi adegan di dalam film. [2]

Walter Foster (2007). Menulis sebuah buku yang berjudul “*The Art of Basic Drawing*” yang berisi tentang tata cara menggambar bentuk dari dasar. Baik itu menggambar buah, manusia, pose, tanaman, peandangan, dan lainnya. Teknik menggambar dasar ini adalah hal utama sebelum membuat animasi. Karena penulis harus dapat menggambar semua elemen objek dengan baik. [3]

Andrew loomis (1943). Manulis sebuah buku yang berjudul “*figure drawing for all it's worth*” yang membahas mengenai tata cara menggambar *figure* seorang manusia meliputi komposisi, proporsional, dan gambar tampak dari berbagai bagian tubuh manusia. Pada saat sekolah menengah kejuruan dulu [4].

Tinjauan Pustaka

Pengertian Film Pendek

Yang dimaksud film pendek di sini menurut Panca Javandalasta (2011: 2) yaitu, sebuah karya film cerita fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit. Di berbagai Negara, film pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi para film maker untuk memproduksi film panjang. [5]

Multimedia

Menurut Hofstetter (2001) yaitu, multimedia adalah penggunaan komputer untuk menampilkan informasi yang merupakan gabungan dari teks, grafik, audio dan video sehingga membuat pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi dengan komputer. [6]

Animasi

Animasi (animation) berasal dari perkataan latin yakni “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Dengan kata lain, animasi berfokus kepada suatu perbuatan atau proses menjadikan sesuatu hal agar kelihatan hidup. Jadi, animasi dapat diartikan sebagai satu proses menghidupkan atau memberikan gambaran bergerak kepada sesuatu yang statik agar kelihatan hidup,bergerak dan dinamik. [6]

Teknik Pembuatan Animasi

Berdasarkan pada teknik pembuatannya, terdapat beberapa macam teknik animasi, yaitu *frame by frame*, animasi karakter, dan animasi *stop motion*,

Prinsip Animasi

Terdapat 12 prinsip animasi berdasarkan deskripsi dalam buku *Illustion of Life: Disney Animation*, oleh Ollie Jhonson dan Frank Thomas. Ke dua belas prinsip animasi tersebut, yaitu *Squash and Stretch*, *Anticipation*, *Staging*, *Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose*, *Follow Through and Overlapping Action*, *Slow In-Slow Out*, *Arcs*, *Secondary Action*, *Timing*, *Exaggeration*, *Solid Drawing*, dan *Appeal*. [7]

Kebutuhan Sumber Daya Manusia

Untuk memenuhi tenaga produksi film kartun, dibutuhkan minimal beberapa sumber daya manusia, yaitu Produser, Sutradara, Scriptwriter, Storyboard Artist, Drawing Artist, Coloring Artist, Background Artist, Checker and Scannerman, Editor, Sound Editor, dan Talent [8].

Hasil dan Pembahasan

Pra Produksi

Pra-Produksi adalah tahap awal yang harus dilakukan dalam pembuatan animasi sebelum memasuki tahap produksi. Dalam tahap ini, penulis menentukan ide cerita, tema, logline, sinopsis, diagram scene, character development, naskah (screenplay), dan storyboard.

Ide Cerita

Ide cerita yang diangkat dalam penelitian ini adalah cerita yang di angkat dari sebuah puisi karya dari seorang penyair terkenal dunia bernama Kahlil Gibran dengan judul yang sama, yaitu “Tanya sang Anak”

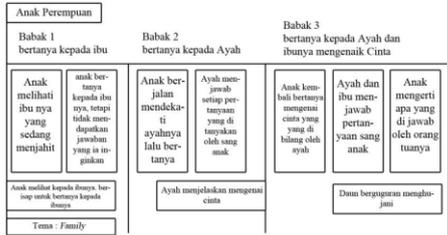
Tema

Cerita yang di angkat memiliki tema “Keluarga”

Sinopsis

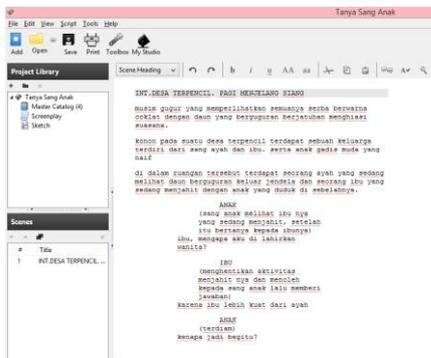
Setelah menentukan logline, langkah selanjutnya adalah membuat sinopsis, sinopsis merupakan gambaran dari keseluruhan cerita dalam film tersebut.

Diagram Scene



Gambar 1 Diagram Sekenario

Naskah (Screen Play)



Gambar 2 Pembuatan Naskah

Character Development



Gambar 3 Karakter Anak Perempuan

Anak Perempuan
Umur : 10 tahun
Sifat : polos, memiliki rasa penasaran yang tinggi dan naif
Tinggi : 110 cm
Warna Kulit : putih
Warna rambut: coklat muda



Gambar 4 Karakter Ibu

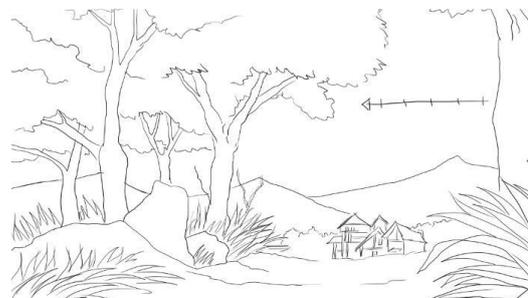
Ibu
Umur : 29 tahun
Sifat : Tenang, baik, pintar menjahit
Tinggi : 155 cm
Warna Kulit : putih
Warna rambut: Pirang
Warna mata : Hijau cerah



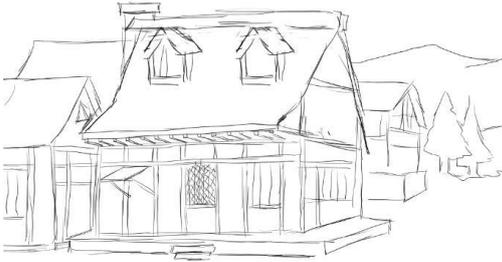
Gambar 5 Karakter Ayah

Ayah
Umur : 37 tahun
Sifat : Dingin, lembut dan penyayang
Tinggi : 187 cm
Warna Kulit : putih
Warna rambut: Coklat
Warna mata : biru

Desain Environment



Gambar 6 Rancangan Awal Desa



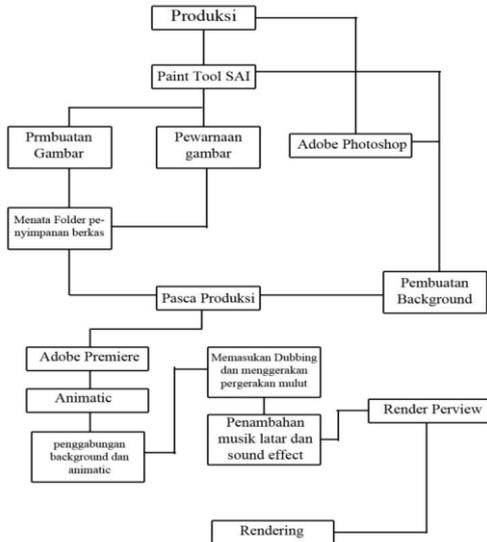
Gambar 7 Rancangan Awal Rumah

Storyboard



Gambar 8 Pembuatan Storyboard

Produksi



Gambar 9 Bagan Produksi Animasi

Pembuatan Key Frame

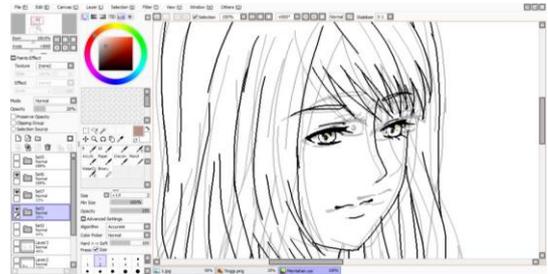
key frame di fungsikan sebagai gerakan utama yang di gambar hanya beberapa saja.



Gambar 10 Gambar sketsa keyframe

Pembuatan Inbetween

Inbetween merupakan gambar di antara keyframe. Jumlah dari inbetween yang di gambar menentukan halusnya pergerakan animasi yang dibuat.



Gambar 11 Penggambaran Inbetween diantara keyframe dan Breakdown

Pewarnaan Gambar

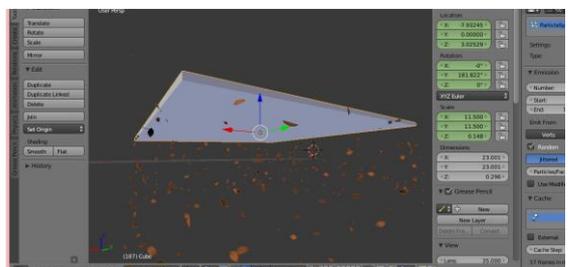
Pewarnaan yang dilakukan adalah meliputi pewarnaan dasar, pewarnaan bayangan, pewarnaan pantulan cahaya, dan sedikit cahaya tambahan.



Gambar 12 Proses Pewarnaan bayangan pada karakter

Pembuatan Background

Pembuatan background di kerjakan dengan menggunakan beberapa software, tergantung dengan kebutuhan dan evektifitas nya terhadap waktu pembuatan.



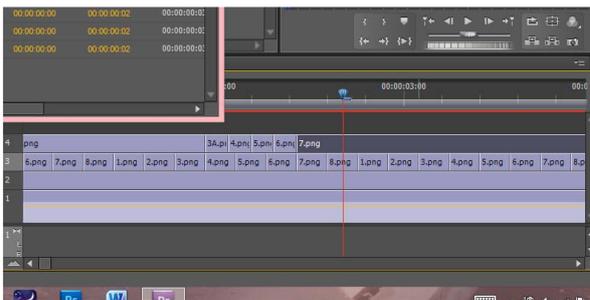
Gambar 13 Animasi daun berguguran



Gambar 14 pemberian warna bayangan pada objek

Animatic menggunakan Adobe Premiere Pro

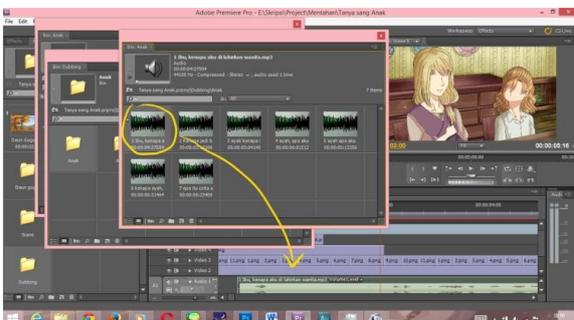
Proses Animatic menjadi sebuah video adalah hal paling utama dalam pembuatan animasi. Penulis menggunakan Adobe Premiere Pro CS5 untuk menggabungkan gambar-gambar tersebut menjadi satu kesatuan yang di sebut sebagai animasi.



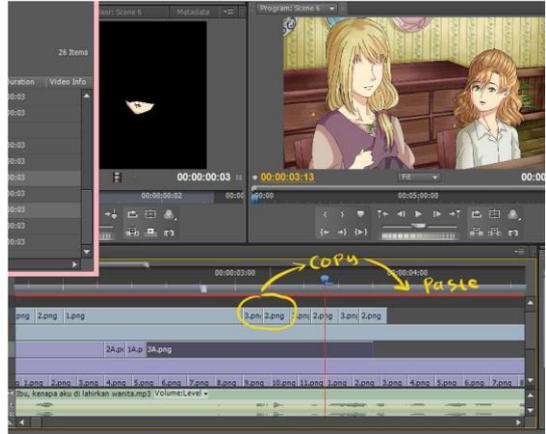
Gambar 15 peletakan layer pada timeline

Pemberian dubbing, penggerakan mulut, lagu latar dan sound effect

Proses ini adalah proses akhir dalam editing sebuah film animasi. Dimana karakter yang sebelumnya telah di gerakan, di beri suara dan di gerakna mulutnya.



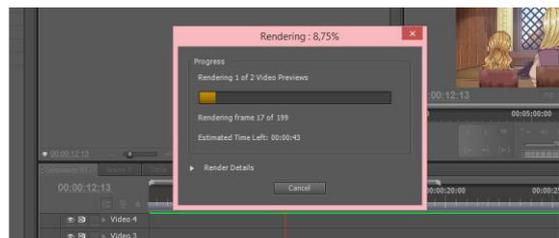
Gambar 16 Peletakan suara dubbing



Gambar 17 pergerakan Mulut.

Render Preview

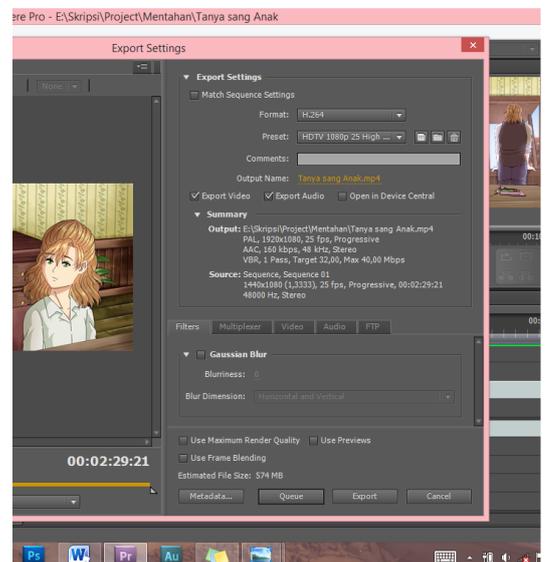
Render preview bertujuan untuk melihat proses pergerakan animasi yang telah selesai dibuat. Animasi tersebut sesuai yang di inginkan atau belum.



Gambar 18 Proses render preview

Render Final

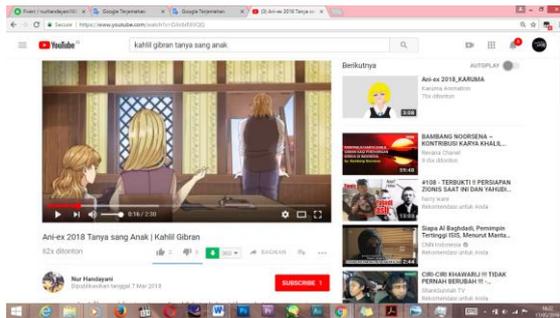
Render final adalah proses akhir dari sebuah pengeditan. Output dari render ini adalah berupa video berukuran HD 1080p25 yang memiliki format MP4.



Gambar 1 Export Setting

Publishing

Tahap akhir adalah *publishing*. Film pendek animasi berjudul “Tanya sang Anak” ini di tayangkan di media sosial seperti Facebook, Instagram, WhatsApp dan Youtube. Peluang responden yang di dapatkan dari media sosial besar sekali, mengingat pada jaman ini media sosial sangat mudah di akses menggunakan *smartphone* yang rata-rata di miliki oleh banyak orang. Bahkan untuk anak-anak berumur 7 tahun sekalipun.



Gambar 2 Penayangan di Youtube

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan uraian dan pembahasan dari keseluruhan materi dari bab-bab sebelumnya, serta dalam rangka menyelesaikan pembahasan mengenai perancangan pembuatan animasi, maka dapat di tarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Dari sebuah film animasi berdurasi 2 menit 30 detik ini menghasilkan 3746 frame dengan waktu pengerjaan pengeditan selama 2 hari.
2. Untuk dapat membuat animasi yang baik, diperlukan pembelajaran bertahun-tahun untuk mengembangkannya. Termasuk dalam hal menghasilkan gerakan yang natural. Penulis sendiri masih dalam tahap belajar untuk dapat membuat gerakan animasi yang baik.
3. Pembuatan *keyframe* dan *inbetween* berpengaruh besar dalam pembuatan animasi. Karena jika kedua faktor ini tidak di kerjakan dengan benar, maka animasi yang di hasilkan tidak seperti yang di harapkan.
4. Waktu pengerjaan animasi 2D “Tanya sang Anak” menghabiskan waktu satu bulan penuh. Dimana dalam pengerjaannya, seminggu untuk pembuatan *background*, tiga minggu setengah di gunakan untuk membuat *keyframe* dan *inbetween*, dan waktu sisa nya di pergunakan untuk proses *animatic*, *editing*, dan *finishing*
5. Penggunaan teknik *frame by frame* pada pembuatan animasi dapat memberikan efek natural dan seni yang lebih menonjol. Penggunaan gambar dalam satu detik adalah 12 gambar dan 8 gambar.

6. Penambahan lagu latar dan *sound effect* memiliki peranan yang penting pada animasi yang dibuat, karena dapat membuat animasi lebih menarik untuk di tonton.

Penggunaan *software* yang telah di kuasai sebelumnya menjadi faktor utama dalam pengerjaan animasi yang lebih cepat.

Saran

Beberapa saran yang sekiranya dapat membantu dalam pengembangan video selanjutnya :

1. Pembuatan animasi yang efektif sebaiknya dikerjakan bersama dengan tim. Sehingga adanya pembagian kerja sesuai dengan keahlian dari masing masing individu. Pembagian kerja tersebut meliputi pembuatan *storyboard*, *keyframe*, *inbetween*, *colouring*, *visual effect*, dan *sound effect*.
2. Diperlukan pemilihan warna yang baik, sehingga warna dari karakter terlihat menyatu dengan *background*.
3. Manajemen folder haru di perhatikan guna meminimalisir kesalahan dan kebingungan di karenakan peletakan file *project* tersebar dan menyatu dengan file yang lainnya, dan mengharuskan mencari satu persatu lokasi file penyimpanan
4. Dalam menggunakan teknik *frame by frame* untuk membuat animasi yang baik, diperlukan latihan bertahun-tahun agar kemampuan terus terasah dan berkembang. Baik dalam penggambaran dan pergerakan karakter.

Kesulitan dalam pembuatan animasi yang menggunakan teknik *frame by frame* ini adalah pembuatan gambar yang banyak. Sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama untuk membuatnya. Saran penulis untuk penelitian selanjutnya adalah mempertimbangkan waktu dan tenaga dalam pengerjaan yang menggunakan teknik ini

Daftar Pustaka

- [1] Williams, Richard. 2001. *The Animator Survival's Kit*. United Atates of America: faber and faber.
- [2] Hooks, Ed. 2011. *Acting for Animatior*. London: Routledge.
- [3] Foster, Walter. 2007. *The Art of Basic Drawing*. California: Walter Foster Publishing, INC.
- [4] Loomis, Andrew. 1943. *figure drawing for all it's worth*. United States of America: Titan Book
- [5] Javandalasta, Panca. (2011). 5 Hari Mahir Bikin Film. Surabaya: Mumtaz Media.
- [6] Apriyanto pandu gunawan. 2015. ANALISIS PEMBUATAN ANIMASI 2D "LAWAN KORUPSI" MENGGUNAKAN MANGA STUDIO, stmik AMIKOM YOGYAKARTA

- [7] Alfi Hibatul Azizi. 2017. Pembuatan Animasi 2D "berserker warrior"
- [8] Suyanto, Aryanto. 2006. Merancang Film Kartun Kelas Dunia. Yogyakarta: Andi Offset