

PENERAPAN “GENGA” DALAM PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK 2 DIMENSI ‘FRUITS’

Dzaky Taufik Abidin

Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta
Jl Ring road Utara, Condongcatur, Sleman, Yogyakarta 55281
Email : 13.12.7325i@gmail.com¹⁾, dzaky.a@students.amikom.ac.id²⁾

Abstrak

Dunia animasi mengalami perkembangan yang pesat, terlihat dari munculnya teknik-teknik baru hasil dari eksperimen dengan teknik aslinya.

Salah satu teknik tersebut adalah Genga, atau yang sering di gunakan pada animasi 2D dari Jepang. Walaupun lebih sederhana dari pada teknik Cel, namun hasilnya tidak kalah bagus. Bahkan dengan ini Jepang mampu memproduksi animasi baik seri atau film layar lebar dengan jumlah yang banyak dalam waktu yang cukup singkat dan biaya yang dapat di minimalisir.

Hal tersebut menginspirasi untuk menerapkannya ke dalam film animasi pendek “Fruits” yang akan saya buat.

Kata kunci: Animasi, 2D, Genga.

1. Pendahuluan

Latar Belakang

Animasi kini banyak di pilih menjadi alternatif selain film-film laga maupun serial drama. Salah satunya adalah animasi yang berasal dari Jepang atau biasa di sebut “Anime”

Anime banyak di gemari oleh kalangan anak-anak dan remaja, namun tidak sedikit pula orang dewasa yang tertarik menyaksikannya.

Melihat dari segi penonton, banyaknya masyarakat yang menerima Anime karena genre yang di tawarkan. Tiap genre mewakili minat kesukaan dan kehidupan sehari-hari penonton yang mengikuti perkembangan zaman, di bungkus dengan grafis yang menarik, animasi yang enak di lihat, dan luasnya dimensi cerita yang di berikan. Hal ini membuat animasi Jepang terlihat sangat bebas, tidak terikat oleh suatu hal, dan cerminan ekspresi diri dari pembuatnya.

Di samping menjadi hiburan alternatif, animasi juga dapat menjadi sarana penyampaian pesan yang jitu. Penelitian membuktikan sebagian besar masyarakat lebih

mudah memahami informasi dengan gambar bergerak dari pada informasi yang hanya mengandalkan tulisan.

Kebebasan dalam berekspresi itulah yang membuat saya tertarik untuk mempelajari lebih dalam tentang pembuatan animasi dengan teknik Genga ala Jepang.

Rumusan Masalah

1. Mengapa memilih Genga sebagai teknik pembuatan animasi?
2. Bagaimana penerapan teknik Genga kedalam animasi?

Tujuan

1. Membahas bagaimana menerapkan teknik Genga kedalam film pendek animasi 2 dimensi “Fruits”
2. Membahas kelebihan dan kekurangan teknik Genga dan Cel.

Tinjauan Pustaka

“Genga means 'original image' in Japanese. It is the term for the refined key frame images that the key animators (or 'gengamen') draw to show important parts in the motion of a cel sequence. Generally there is about one genga drawing for every 3-5 cels. However, this highly varies depending on the type of shot and the budget of the animation.

In cel collecting, genga is often used differently. Some people use genga only to refer to the very nice images drawn by the animators. Some people use genga to refer to any pre-douga artwork, including the very rough drawings and layouts.

It is uncommon to get genga with a cel (more common to get a rough, but still more uncommon than douga).”

Statement dari salah satu animator di web fukushuu.org/cel dari sini kita jadi tahu Genga dalam kata lain adalah ‘gambar asli’ atau gambar yang penting saja yang di gambar. [1]

“Genga are drawing of important scenes made by senior animators. They are then used as model by other animators to draw douga. A genga is never used directly to make a cel and is usually not available for sale.

It's also possible to find drafts of genga (rough sketch) but usually they are not available on the market.

Genga and their drafts are much more valuable than douga.”

Penjelasan dari Yann Stettler dan Coh Prog Sarl juga menyebutkan bahwa hanya gambar dari scene yang penting saja yang di gambar.[2]

"Genga" is one type of sakuga. It means "key frame animation". These are the key positions or pose drawings in an animation "cut".

Sebuah kutipan dari Collin Groesbeck yang mentakan Genga adalah frame kunci, atau frame utama yang di buat. [3]

Dari hal diatas dapat disimpulkan sebagai berikut :

Genga adalah gambar asli, atau gambar yang menjadi kunci sebuah animasi.

2. Pembahasan

Animasi modern di ciptakan pertama kali oleh Walt Disney yang saat ini menjadi kiblat hampir setiap animator di dunia. Awal mula animasi ini menggunakan teknik Cel, yaitu animasi yang di gambar manual atau secara tradisional atau *hand-drawn animation*. Animator menggambar satu persatu dengan pola yang sudah di sesuaikan dengan perbedaan gambar yang tipis dari gambar sebelumnya, di gambar secara berurutan hingga menjadi gerakan animasi yang seutuhnya (Full Animation). Gerakan yang di hasilkan menjadi sangat halus dan terlihat hidup. Teknik ini masih di pakai banyak animator di dunia hingga saat ini.

Teknik Cel sangat memperhatikan setiap gerakan, sehingga biasanya membutuhkan 24 gambar per detik. Hasil yang di keluarkan terlihat menjanjikan, gerakan halus yang membuat animasi terlihat begitu nyata dan hidup. Hal ini tentu saja memerlukan kemampuan menggambar yang tinggi, waktu yang lama mengingat setiap detik harus membuat sedikitnya 24 gambar, serta biaya yang tidak sedikit bagi Produksi Animasi.

Seiring berkembangnya waktu, pada awal abad ke 20 banyak animator baik dari Prancis, Jerman, Amerika, Russia dan Jepang yang bereksperimen dengan teknik animasi.

Di Jepang sendiri, pada tahun 1960-an mangaka (komikus Jepang) dan animator Ozamu Tezuka menyederhanakan teknik Cel yang sering di pakai oleh Disney untuk mengurangi biaya produksi dan jumlah frame yang di buat. Hal tersebut menginspirasi mangaka dan animator Jepang lainnya untuk mengikuti teknik yang di pakai oleh Ozamu Tezuka. Teknik penyederhanaan tersebut mendapat sebutan oleh orang Jepang “Genga” atau *Key Frame*.

Teknik Genga masih di pakai hingga saat ini oleh animator Jepang. Alasan pemilihan teknik sama dengan yang di utarakan oleh Ozamu Tezuka yaitu biaya produksi yang dapat diminimalisir, mempersingkat waktu pembuatan mengingat gambar yang di buat hanya separuh bahkan lebih sedikit dari 24 gambar, serta penerapan atribut tambahan pada karakter dan background. Karakter pada animasi Jepang sedikit berbeda, dengan adanya teknik Genga, membuat karakter pada animasi Jepang memiliki detail shading (arsir bayangan) dan lighting (efek pantulan cahaya) yang lebih banyak, serta bentuk tubuh yang mirip dengan aslinya. Berlaku juga untuk background, dapat dilihat bahwa background animasi Jepang rata-rata di buat untuk menyerupai aslinya, walaupun tidak semuanya.

Inilah yang membuat Genga terlihat lebih mudah di terapkan.

Di sisi lain, ada juga kekurangan teknik ini. Yaitu dengan sedikitnya gambar yang di buat, gerakan yang di hasilkan terlihat kurang halus, atau bahkan kaku, tidak nyata dan tidak manusiawi, background yang sangat detail juga cukup merepotkan mengingat dalam satu menit saja bisa memerlukan sekitar 10-30 background.

Namun seiringnya waktu, animator Jepang berhasil menutupi kekurangan tersebut dengan memberi frame tambahan guna memperhalus gerakan, serta mengurangi atau memperbaiki gambar in-between yang dapat membuat gerakan kurang nyata.

‘Fruits’ adalah film animasi pendek berbasis 2 dimensi yang sedang saya kerjakan. Rencana pembuatan akan mulai lakukan awal tahun dan berharap dapat selesai tahun depan atau kurang.

Pembuatan film ini menerapkan teknik Genga dengan tahapan-tahapan sebagai berikut :

Pre-Production

- Jadwal Pembuatan
- Naskah

Script / Scenario Writer

- Storyboard
- Desain Karakter
- Desain Background

In-Production

- Desain Layout
- Key Animation
- In Between
- Clean-Up
- Painting
- Special Effect
- Cinematography
- Editing

Post-Production

- Voice Recording
- Sound Effect / Music
- Developing
- Editing

Gambar 1 Tahapan Teknik Genga

Tahap 1 : Pra-Produksi

Pada tahap ini dimulainya penyusunan agenda pembuatan animasi, perkiraan atau estimasi waktu yang diperlukan, di mulai dari penyesuaian jadwal kegiatan dan penulisan naskah / cerita animasi. Berikut adalah jadwal pembuatannya.

Tabel 1 Jadwal Pembuatan Animasi

Jadwal Pembuatan Naskah	1 Bulan
Storyboard, desain Karakter dan background	1,5 Bulan
Desain Layout	1,5 Bulan
Key animation, in-between, clean up, painting, special effect.	8 Bulan
Cinematography, editing	1 Bulan
Voice recording	1 Bulan
Sound Effect / Music, developing, editing	1 Bulan

Tahap 2 : Penulisan Skenario

Setelah jadwal kegiatan sudah di tentukan dan cerita sudah jadi, maka akan masuk ke dalam tahap penulisan skenario. Yaitu tahap di mana perancangan karakter dan background berdasarkan naskah yang sudah di buat, dan adegan-adegan kasar yang sesuai dengan naskah.

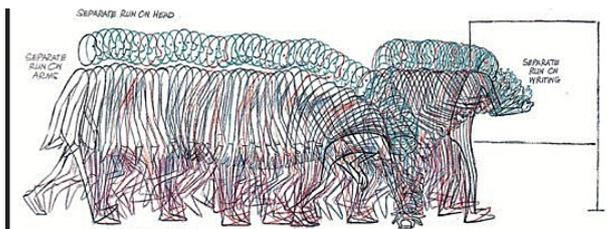
Tahap 3 : Produksi

Langkah berikutnya adalah pengurutan adegan-adegan yang akan dibuat kedalam layout. Kemudian, adegan yang sudah di tetapkan tadi di buat animasi kasarnya melalui key animation dan in-between animation. Animasi kasar terdiri dari berbagai frame mulai dari 5, 8, 10, 12, hingga 30 tergantung adegan yang di perlukan. Pada tahapan ini, gambar yang di buat hanyalah gambar penting saja yang mewakili sebuah pola. Animasi kasar yang sudah di tetapkan di rapihkan di proses Clean-Up agar memperoleh outline animasi yang sudah jadi dan siap di warna.

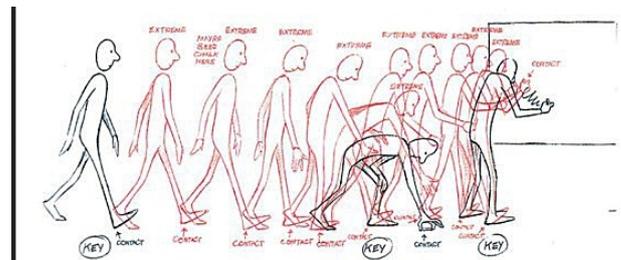
Setelah outline sudah jadi, langkah selanjutnya adalah pewarnaan outline tersebut, lalu menambahkan efek tambahan jika diperlukan. Kemudian teknik kamera atau Cinematography agar film terkesan lebih hidup dan hasil yang sudah jadi tadi di edit di tahap Editing guna di sempurnakan.

Penerapan Genga

Genga dapat di gunakan di setiap adegan dalam animasi, baik gerakan cepat ataupun lambat. Jika pada teknik Cel setiap gerakan di gambar, maka pada Genga hanya gerakan kunci seperti contoh di bawah :



Gambar 2 Contoh teknik Cel

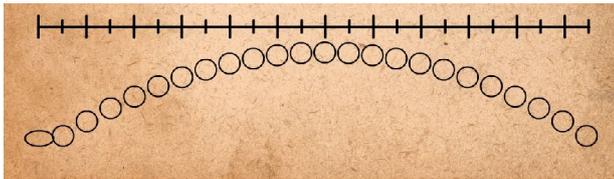


Gambar 3 Contoh teknik Genga

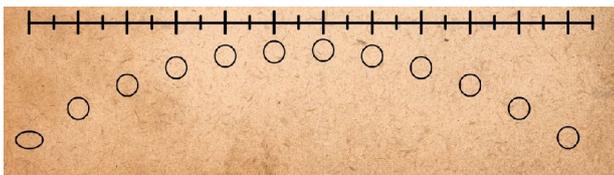


Gambar 4 Contoh teknik Genga

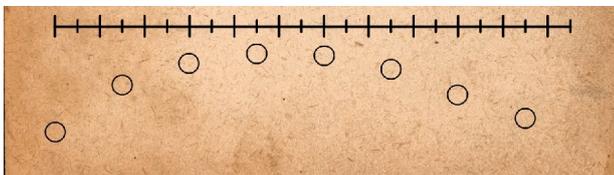
Di dalam Genga sendiri masih bisa di sederhanakan dari 24 menjadi 12, dari 12 menjadi 8, dari 8 menjadi 6, bahkan ada yang 1 detik hanya terdiri dari 4 gambar. Kata lain dari penyederhanaan tersebut adalah Drawing on Twos dan Drawing on Threes ataupun Drawing on Fours, tergantung seberapa banyak gambar yang di kurangi.



Gambar 5 Contoh Drawing on Ones



Gambar 6 Contoh Drawong on Twos



Gambar 7 Contoh Drawing on Threes

Teknik genga lebih memfokuskan pada gerakan inti, dengan ini, penggambaran karakter bisa lebih memiliki variasi warna maupun bentuk. Jika kita bandingkan karakter-karakter yang ada pada animasi Disney yang menggunakan teknik Cel, bisa dilihat bahwa untuk memfokuskan kedalam gerakan, mereka menghilangkan bayangan dan pantulan cahaya. Namun seiring berjalannya waktu, bayangan mulai di tambahkan. Tentu saja, butuh biaya dan tenaga yang ekstra serta waktu yang cukup lama. Cukup berat bagi animator-animator pemula yang sedang ingin mencoba masuk ke industri ini.

Sedangkan menggunakan Genga, aribut bayangan, detail rambut, lekukan baju dan pantulan cahaya bisa di tambahkan. Tentu saja konsekuensinya akan ada penurunan jumlah gerakan, namun dalam sebuah film, tidak hanya grafis yang membuat film itu menarik, tapi dari segi cerita juga mampu membuat film terlihat menarik meskipun dengan grafis yang apa adanya. Berikut perbandingan keduanya :



Gambar 8 Perbedaan Teknik Cel dan Teknik Genga

Dari gambar diatas dapat kita lihat perbedaan diantara keduanya, Animasi dari Disney menggunakan teknik Cel untuk fokus ke gerakan, dan itu adalah salah satu adegan di animasi garapan saya sendiri yang di buat untuk final project kartun 2D, dengan teknik Genga. Teknik genga cenderung lebih mengutamakan story, meminimalisir gerakan, dan memperbanyak detail.

Tahap 4 : Paska Produksi

Yaitu tahap dimasukannya hasil dubbing dan penambahan sound effect / music, agar film lebih berwarna. Setelah semua selesai, tahapan akhir adalah developing, yaitu penyempurnaan final.

3. Kesimpulan

Genga adalah gambar utama. Pemakaian teknik ini dirasa lebih hemat biaya, waktu, dan tenaga. Seperti yang di utarakan oleh Ozamu Tezuka.

Daftar Pustaka

- [1] <http://www.animanga.com/cels/info/cels>
- [2] <https://en.wikipedia.org/wiki/Anime>
- [3] <http://www.youtube.com/watch?v=LLNHSrJqoFM>
- [4] <http://www.fukushuu.org/cels/faqitem.php?g=v&cf=8>.
- [5] <https://washiblog.wordpress.com/2011/01/18/anime-production-detailed-guide-to-how-anime-is-made-and-the-talent-behind-it/>

Biodata Penulis

Dzaky Taufik Abidin, Saat ini menjadi mahasiswa jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

