

PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D MENGGUNAKAN METODE FRAME BY FRAME BERJUDUL “KANCIL DAN SIPUT”

Angga Firmansyah¹⁾, Mei P Kurniawan²⁾

^{1, 2)}Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta

Email : angga.fi@students.amikom.ac.id¹⁾, meikurniawan@amikom.ac.id²⁾

Abstract

The development of existing technology support for creating new techniques in making an animated film. Making 2D character animation frame by frame method using Adobe Flash which is then combined with the background image. This animation will be more perfect with the editing where using Adobe Premiere as software.

Animation tells the story of the hare and Snails Snails intelligence when faced with difficult situations and take advantage of the surrounding environment so as to train the criticality of a child, that in any bad condition can certainly think putting out ideas as a means to resolve a problem while deer illustrate that pride will bring destruction on himself and arrogance hare disadvantages himself.

Animation creation process is done individually with several stages of pre-production, production to post-production. Pre-production and production processes including development of story ideas, themes, synopsis, character bentuk design, script, storyboard. And given a final touch is the process of editing.

Keywords :

Frame by Frame, character, animation, 2D, moral.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini sangat berpengaruh dalam perkembangan industri perfilman, terutama dalam pembuatan film animasi. Film animasi merupakan salah satu hiburan yang disajikan oleh media elektronik seperti televisi. Hampir semua orang menyukai film animasi sebagai media hiburan, mulai dari anak-anak maupun orang dewasa. Selain itu, film animasi juga bisa dijadikan media pembelajaran yang baik untuk menyampaikan pesan moral kepada semua kalangan. Ini di karenakan film animasi dapat menampung segala daya imajinasi manusia di dalamnya.

Namun sangat disayangkan film animasi yang mendominasi di Indonesia sebagian besar merupakan produk dari luar negeri. Mayoritas diantaranya adalah Jepang, Amerika, bahkan dari negara tetangga terdekat kita Malaysia. Industri film animasi di negara Indonesia sendiri masih jauh dari yang diharapkan. Hal ini lah yang membuat anak-anak di Indonesia lebih memilih film animasi luar negeri dari film animasi karya bangsa sendiri, sejauh ini konten film animasi luar negeri masih bisa di cerna oleh anak-anak walaupun dari segi budaya dan nilai moral berbeda jauh dengan yang ada di Indonesia.

Landasan Teori

Tinjauan Pustaka

Imam Styawan Stmik Amikom Yogyakarta, Merancang Animasi 2D Pick Nick Dengan Metode *Frame by Frame Hand Drawn Animation*, pada pembuatan film animasi Pick Nick meliputi dua tahap yaitu dibuat secara dengan pencil dan tahap kedua cara *tracking*. Dalam proses ini

gambar yang dibuat dipisahkan *cut per cut* adegan, sehingga akan terpisah gambar yang berupa *frame* yang terdiri dari *layer per cut* nya[1].

Arif wijayanto Stmik Amikom Yogyakarta, Membuat film kartun 2D dengan menggunakan teknik *character layout* dan *character library*. *Character layout* setiap tahap animasinya digambar satu persatu, sedangkan *character library* harus membuat *layout* terlebih dahulu dan memerlukan persiapan yang lama[2].

Subektiningsih Stmik Amikom Yogyakarta, Membuat film animasi 2D dengan menggunakan teknik *tweening animation*. Teknik ini merupakan proses pembuatan *frame* secara otomatis antara dua gambar yang berbeda untuk memberikan tampilan bahwa gambar pertama akan berubah menjadi gambar kedua[3].

Pengertian Animasi

Adapun pengertian dari animasi yang berasal dari bahasa latin *Anima* yaitu yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu kata animasi juga berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *to anime* di dalam kamus Indonesia Inggris berarti kehidupan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup. Animasi bisa diartikan gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan.

Animasi sebenarnya adalah sebuah rangkaian

gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah *frame*. Objek dalam gambar bisa berupa fotografi, gambar, tulisan, warna atau spesial efek[4].

Animasi Frame by Frame

Animasi *frame by frame* adalah teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda. Pada animasi *frame by frame*, setiap perubahan gerakan atau bentuk sebuah objek diletakan pada *frame* secara berurutan. Semakin banyak *frame* yang digunakan untuk menampung setiap detail gerakan sebuah benda, animasi yang dihasilkan akan semakin halus (Munir, 2012:326).

Analisis

Ide Cerita

Ide cerita dari film animasi “Kancil dan Siput” adalah sebuah cerita dongeng yang menceritakan seekor Kancil yang mempunyai watak yang sombong dan seekor Siput yang mempunyai sifat sabar dan pintar. Pada akhirnya kesombongan yang dimiliki kancil di kalahkan dengan kesabaran dan kepintaran yang dimiliki oleh Siput.

Tema Cerita

Tema adalah suatu pesan yang akan disampaikan kepada penonton ketika mereka menonton karya kita. Sebuah cerita tanpa tema ibarat “tong kosong”. Tema pada sebuah film biasanya mengemukakan pada satu kalimat. Pada film animasi 2D “Kancil dan Siput” tema yang diambil adalah dongeng perlombaan lari antara “Kancil dan Siput”

Sinopsis

Penulis membuat synopsis untuk mengembangkan cerita berdasarkan 7 pertanyaan dasar yang dijadikan sebagai dasar pengembangan cerita.

1. Siapakah tokoh utama dalam film itu?
Jawab : Tokoh utamanya yaitu Siput.
2. Apakah yang diinginkan oleh tokoh utama dalam film tersebut?
Jawab : Yang diinginkan siput yaitu menyadarkan kancil dari kesombongan dan keangkuhan.
3. Apa atau siapa yang menghalangi tokoh utama mencapai tujuannya?
Jawab : Seekor kancil, mempunyai sifat angkuh dan sombong yang hidup di hutan.
4. Bagaimana akhir cerita yang dialami tokoh utama?
Jawab : Dengan perjuangan yang besar akhirnya siput dapat menyadarkan kancil yang tadinya mempunyai sifat angkuh dan sombong.
5. Apa yang anda ingin sampaikan dari akhir cerita tersebut?
Jawab : Janganlah mempunyai sifat yang dimiliki kancil, karna sifat itu bisa membuat kita

hidup dalam kekalahan dan keterpurukan.

6. Bagaimana anda mengisahkan cerita anda?
Jawab : Dengan sudut pandang orang ketiga, dengan kekuatan musik, serta mengambil hikmah dari kasih sayang terhadap sesama.
7. Bagaimana tokoh utama dan tokoh pendukung lain mengalami perubahan dalam cerita ini?
Jawab : Siput menyadari bahwa perbuatan yang baik dapat membawa kesejahteraan bagi seluruh makhluk hidup.

Perancangan Karakter

Pembuatan sebuah karakter harus sesuai dengan sifat dan peran tokoh dalam sebuah film. Proses pemilihan karakter adalah dimana seorang sutradara akan menentukan karakter apa saja yang akan digunakan dalam film animasi 2D “Kancil dan Siput” ini. Penggunaan karakter yang tepat akan menentukan seberapa bagus film ini.

Adapun tokoh utama dalam film kartun “Kancil dan Siput” adalah 2 binatang yang hidup di dalam hutan.

- Nama : Kancil
Sifat : Angkuh, dan sombong
Kulit : Coklat
Mata : Hitam



Gambar 1. Karakter Kancil

- Nama : Siput
Sifat : Sabar dan pintar
Kulit : Cream
Mata : Hitam



Gambar 2 Karakter Siput

Naskah

Dalam pembuatan film animasi ini penulis mempunyai naskah yang sederhana, semua bersifat imajinatif baik dalam pengambilan gambar maupun penataan objek dan properti. Tidak ada batasan pada perspektif tertentu, semua bersifat eksplorasi.

Berikut adalah cuplikan dari naskah Film Animasi 2D “Kancil dan Siput”:

EXT. DI HUTAN-PAGI HARI

Suasana pagi yang cerah terdengar kicauan burung saling bersautan, ada seekor kancil yang sedang berjalan menelusuri hutan sambil berteriak-teriak menyombongkan dirinya.

DISSOLVE

EXT. DI HUTAN-PAGI HARI

KANCIL

Aku adalah hewan yang cerdas dan pintar. Tidak ada hewan yang biasa menandingiku di hutan ini.

CUT TO:

EXT. DI TEPI SUNGAI-PAGI HARI

Akhirnya kancil tiba ditepi sungai, dan Kancil bertemu dengan siput.

SIPUT

Hai kancil... mau pergi kemana kamu?

KANCIL

Hai juga... aku hanya sedang ingin berjalan-jalan saja (dengan judesnya kancil menjawab)

CUT TO:

Gambar 3. Cuplikan Naskah

Storyboard

Dalam proses pembuatan film animasi *storyboard* sangat memberikan kehidupan bagi naskah bagaimana sebuah cerita akan mudah dipahami.

s	c	GAMBAR	KETERANGAN	DIALOG	WAKTU
1	1		Opening		14 detik
1	2		Suasana pagi yang cerah, terdengar kicauan burung saling bersautan, ada seekor kancil yang berjalan menelusuri hutan sambil berteriak-teriak menyombongkan dirinya	KANCIL: Aku adalah hewan yang cerdas dan pintar. Tidak ada hewan yang bisa menandingiku di hutan ini	7 detik
2	3		Sampai di tepi sungai dan bertemu dengan siput	SIPUT Hai kancil... mau pergi kemana kamu? KANCIL Hai juga, aku hanya sedang ingin berjalan-jalan saja.	10 detik
2	4			Siput Sepertinya kamu sedang bergembira kancil...? Ta di aku dengar kamu berteriak-teriak. Kncil Ya, aku hanya memberi tahu kepada semua penghuni hutan ini kalo aku hewan yang paling cerdas dan pintar tdak ada hewan yang bisa menandingiku Siput Jangan sombong kamu, masih ada binatang yang lebih cerdas dan pintar di hutan ini	16 detik

Gambar 4. Tabel Storyboard

Pembahasan Produksi

Setelah tahap pra produksi selesai dilakukan, maka tahap selanjutnya dalam pembuatan animasi ini yaitu tahap produksi. Pada tahap produksi ini, dilakukan beberapa proses. Proses yang dilakukan di antaranya yaitu proses, pembuatan *character model sheet*, pembuatan *background*, proses *coloring*, dan proses animasi.

Pembuatan Model

Langkah pertama yang dilakukan dalam proses yaitu pembuatan sebuah *Character model*. Pembuatan film animasi tidak akan lepas dari sebuah gambar. Penggambaran dilakukan dengan proses komputer. Panduan gambar juga berguna untuk membantu dalam proses animasi.

Background

Background merupakan lokasi dan *setting* di mana animasi itu berada. *Background* yang baik harus memperhatikan sudut pandang (*persepektif*), dan *lighting* yang disesuaikan dengan situasi adegan film sehingga mendapat kesan yang seakan nyata dan menarik untuk dilihat.

Coloring

Setelah panduan gambar dibuat, maka langkah selanjutnya yaitu memberikan warna. Pewarna dilakukan biasa dan tidak muluk-muluk, karena audiensnya sendiri pun anak-anak. Tetapi tetap dengan warna-warna yang menarik.

Animasi

Langkah selanjutnya setelah proses *coloring* yaitu proses animasi. Penganimasian adalah membuat gerakan atau menggerakkan. Pembuatan film animasi “Kancil dan Siput” menggunakan Teknik *frame by frame* di kombinasikan dengan teknik *motion tween*. Tanpa menggunakan *action script*.

Pasca Produksi

Dubbing

Pada proses *dubbing* ini dilakukan perekaman suara untuk narasi, serta perekaman suara untuk mengisi suara tiap karakter utama dan karakter pembantu. Pemeran utama dalam film animasi ini di *dubbing* agar *audience* tidak bosan dengan pembacaan narasi saja.

Sound Effects

Pemberian *sound effects* ini dengan tujuan optimalisasi penggunaan suara tambahan serta untuk menciptakan suasana ruang namun tetap mempertahankan rasa alami yang ada.

Editing

Pada proses editing penulis menggunakan Adobe Premiere CS3 hal ini di lakukan agar video dapat menjadi satu kesatuan yang bias disebut de-

ngan film, proses ini dilakukan dengan cara penggabungan potongan-potongan video hasil dari proses rendering pada tahap produksi.

Rendering

Rendering pada tahap pasca produksi ini berbeda dengan rendering pada tahap produksi. Rendering pada tahap pasca produksi ini merupakan proses paling akhir dalam pembuatan film animasi dan merupakan proses yang memakan waktu lama.

Metode Yang Digunakan

Metode *frame by frame* dilakukan pada saat proses menggambar secara manual. Caranya adalah dengan membuat gambar utama atau *key frame* bergerak, yaitu membuat gambar di layer berbeda sehingga menciptakan sebuah gerakan dengan prinsip *pose-to-pose* dan *straight-ahead*.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Dalam pembuatan film animasi diperlukan sebuah rancangan yang nantinya akan menjadi landasan dalam produksi film animasi 2D “Kancil dan Siput” ini dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan film animasi 2D “Kancil dan Siput” ini terdiri dari 3 tahap, yaitu pra produksi yaitu mempersiapkan yang dibutuhkan dalam pembuatan film animasi seperti ide cerita, tema, sinopsis, perancangan karakter, dan *storyboard*. Produksi, pada tahap ini pembuatan film kartun 2D berlangsung. Pembuatan model, pembuatan *background*, *coloring*, dan animasi. Pasca produksi, pada tahap ini meliputi Meliputi, *sound effect*, perekaman suara (*dubbing*), editing dan *rendering*.
2. Film animasi 2D “Kancil dan Siput” berdurasi 195 detik.
3. Hasil akhir atau format dari film animasi 2D “Kancil dan Siput” adalah .mp4

Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas, penulis sadar jauh dari kata sempurna. Untuk itu penulis menganjurkan beberapa solusi untuk menghasilkan film kartun lebih baik sebagai berikut.

1. Agar dalam membuat film animasi yang berdurasi lebih lama, agar pesan yang terkandung dalam film animasi tersebut dapat lebih bisa tersampaikan kepada audies.
2. Kurangnya intonasi dan penjiwaan pada pengisi suara.
3. Pesan moral yang disampaikan setidaknya berisikan pesan moral yang baik untuk orang yang menontonnya.

Daftar Isi

- [1] Imam Styawan. 2013. Merancang Animasi 2D Pick Nick Dengan Metode Frame by Frame Hand Drawn Animation Penelitian Skripsi Edisi 2013, Stmik Amikom Yogyakarta.
- [2] Arif wijayanto. 2011. Membuat Film Animasi 2D “Culun” Menggunakan Teknik Character Layout Dan Character Library Penelitian dan Skripsi Edisi 2011, Stmik Amikom Yogyakarta
- [3] Subektiningsih. 2012. Pembuatan Film Animasi 2 Dimensi “ Zebra Wannabe” Menggunakan Teknik Tweening Animation Penelitian Skripsi Edisi 2012, Stmik Amikom Yogyakarta
- [4] Munir, 2012. MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: ALFABETA