

Perancangan dan Implementasi Animasi 2D The Smell Of Skunk

Bernadhed.M.Kom¹⁾, Ardyansyah Ramadhan²⁾

¹⁾ Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta

²⁾ Sistem Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta

email : bernadtagger@amikom.ic.id¹⁾, ardiansyah.ramadhan@students.amikom.ac.id²⁾

Abstraksi

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. Teknik frame by frame mampu memvisualisasikan animasi dengan ekspresif dan pergerakan yang tidak hanya sebatas pada pergerakan linear dari sumbu x dan sumbu y namun bisa berputar dengan sumbu z. Seperti adegan berkelahi, berputar, melompat ataupun adegan action lainnya. Teknologi digital saat ini memungkinkan untuk menerapkan teknik ini dikarenakan dapat mengurangi kesalahan pada proses menggambar frame by frame.

Pada penelitian ini penulis merancang sebuah film animasi 2 Dimensi yang menceritakan tentang seekor sigung yang dibenci oleh kawan kelinci karena baunya yang tidak sedap. Hingga suatu ketika ada suatu kejadian dimana justru bau busuk sigung inilah yang mampu menyelamatkan para kelinci dari serangan brutal Beruang raksasa.. Dari konsep cerita tersebut penulis menggunakan konsep animasi 2 Dimensi. Konsep animasi dipilih dikarenakan adegan tersebut bersifat imaginative dan bertema binatang, sehingga agak sulit untuk diceritakan dengan konsep visual konvensional seperti liveshoot. Sedangkan teknik pengerjaan yang digunakan adalah frame by frame, mengingat banyaknya adegan yang membutuhkan ilustrasi gerakan nyata dan lebih lebihkan.

Kata Kunci :

2 Dimensi , frame by frame, Sigung

Abstract

Frame by frame animation is an animation technique composed of many different sets of images. In frame by frame animation, each change in the movement or shape of an object is placed on the frame in sequence. The more frames that are used to accommodate every detail of an object's movements, the resulting animation will be smoother. Frame by frame technique is able to visualize animation with expressiveness and movement which is not only limited to linear movements of the x-axis and y-axis but can rotate with the z-axis. Like scenes of fighting, spinning, jumping or other action scenes. Digital technology is now possible to apply this technique because it can reduce errors in the process of drawing frame by frame.

In this study the author designed a 2-dimensional animated film that tells of a skunk of a skunk who is hated by rabbits because of its unpleasant odor. Until one day there was an incident where it was this stinking stink that was able to save the rabbits from the brutal attack of the giant bear. From the concept of the story the author used the concept of 2-dimensional animation. The concept of animation was chosen because the scene is imaginative and animal-themed, so it is rather difficult to tell with conventional visual concepts such as liveshoot. While the workmanship technique used is frame by frame, given the many scenes that require real movement illustrations and exaggerated.

Keywords :

2 Dimensions, frame by frame, Skunks

Pendahuluan

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 [1]. Teknik digital

pembuatan animasi kartun dibagi menjadi 2 teknik utama yaitu teknik frame by frame dan komputasional. Teknik komputasional sebagian besar pengerjaannya dibantu dengan perhitungan komputer seperti key frame, shapping, ataupun motion. Sedangkan teknik frame by frame mengharuskan adanya kegiatan analisa gerakan dilakukan pergambar. Teknik frame by frame mampu memvisualisasikan animasi dengan ekspresif dan

pergerakan yang tidak hanya sebatas pada pergerakan linear sumbu x, y namun bisa berotasi dengan sumbu z. Seperti adegan berkelahi, berputar, melompat ataupun adegan action lainnya. Teknologi digital saat ini memungkinkan untuk menerapkan teknik ini dikarenakan dapat mengurangi kesalahan pada proses menggambar frame by frame [2].

Pada penelitian ini penulis merancang sebuah film animasi 2D yang menceritakan ilustrasi tentang seekor sigung yang dibenci oleh kawanannya karena baunya yang tidak sedap. Hingga suatu ketika ada suatu kejadian dimana justru bau busuk sigung inilah yang mampu menyelamatkan para kelinci dari serangan brutal Beruang raksasa. Dari cerita tersebut terdapat berbagai macam gerakan aksi seperti melompat, berputar, menerkam, berlari dan berjalan tegap layaknya manusia.

Dari konsep cerita tersebut penulis menggunakan konsep animasi 2D. Karena sulit untuk diceritakan dengan konsep visual konvensional seperti liveness. Sedangkan teknik pengerjaan yang digunakan adalah frame by frame, mengingat banyaknya adegan yang membutuhkan ilustrasi gerakan nyata dan lebih banyak. Dari uraian latar belakang tersebut di atas maka penulis mengambil teknik ini dalam memvisualisasikan cerita tersebut agar cerita tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Untuk itu penulis membuat film animasi pendek 2D "The Smell of Skunk" dengan teknik frame by frame sebagai dasar penelitian..

Tinjauan Pustaka

1. Febi Heristianti (2018) membuat "Pembuatan Animasi 2D berjudul "Goats, The Beauty Of Togetherness". Perbedaan dari skripsi karya Febi Heristianti adalah Story telling yang ingin disampaikan pada penelitian tersebut lebih menegaskan kearah "Indahnya Kebersamaan" sedangkan penelitian yang penulis ambil lebih menekankan pada pesan moral "Jangan Menilai Orang Hanya Dari Kekurangannya". [3].
2. Diki Antoni (2019) membuat "Making "Dark Side" 2d Animation Film With Frame By Frame Techniques". Perbedaan dari skripsi karya Diki Antoni adalah pada penelitian tersebut karakter yang dibuat berwujud manusia dan monster, sedangkan dalam penelitian yang penulis ambil karakter yang dibuat berwujud fabel dan tidak melibatkan karakter manusia [4].
3. Dika Hendras Pratiwi (2017) membuat "Perancangan Film Pendek Animasi 2d Home Sweet Home". Perbedaan dari skripsi karya Dika Hendras Pratiwi adalah dalam penelitian tersebut tidak melibatkan tokoh atau karakter pendukung sedangkan penelitian yang penulis ambil melibatkan lebih dari 1 karakter [5].

Metode Penelitian

Berikut adalah beberapa metode yang dilakukan oleh penulis guna untuk membantu dalam proses pembuatan skripsi ini :

Metode Observasi

Metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi 2D yang mempunyai ciri dan karakteristik yang sama. Dalam observasi penulis mengambil dua animasi sebagai bahan referensi dan bahan acuan dalam menulis skripsi. Berikut animasi yang dipilih penulis adalah Tom and Jerry episode 5 berjudul Dog Trouble tahun 1942 dan Chip And Dale, Donald Duck yang berjudul Out Of Scale tahun 1951.

Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan digunakan oleh penulis untuk mencari data dan informasi terkait dengan pembuatan animasi.

Metode Perancangan

Metode perancangan terbagi menjadi beberapa bagian, berikut penjelasannya:

1. Pra-produksi

• Ide Cerita

Ide pembuatan film animasi ini adalah sebuah perlawanan seekor sigung melawan beruang raksasa demi menyelamatkan para binatang lain.

• Tema

Dalam animasi ini, akan mengambil tema Don't judge a book by its covers. Yang mana pesannya adalah jangan menilai seseorang hanya dari sisi penampilan atau keburukannya.

• Logline

Logline pada film pendek animasi 2D ini adalah bagaimana jika seekor Sigung yang selalu dibenci oleh kawanannya karena baunya yang tidak sedap. Hingga suatu ketika ada suatu kejadian dimana justru bau busuk sigung inilah yang mampu menyelamatkan para kelinci dari serangan brutal Beruang raksasa ?

• Mengembangkan Cerita

Dalam animasi ini untuk membuat sinopsis terdapat 7 pertanyaan beserta jawabannya.

1. Siapakah tokoh utama dalam film?
Jawab : Sigung (skunk)
2. Apa yang diinginkan tokoh utama?
Jawab : Dapat berbaur dan makan bersama dengan para kelinci (mencari teman).
3. Siapa atau apa yang menghalangi tokoh utama untuk mendapatkan apa keinginannya?
Jawab : Bau busuk pada tubuhnya.
4. Bagaimana pada akhirnya tokoh utama berhasil mencapai apa yang diinginkannya?

Jawab : Dengan cara mengalahkan beruang menggunakan bau busuknya, sehingga para kelinci selamat dan tidak lagi membenci sigung.

5. Apa yang ingin disampaikan di akhir cerita?
Jawab: Jangan menilai seseorang hanya dari keburukannya.

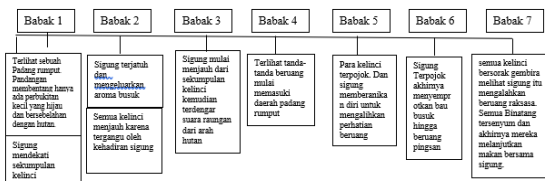
6. Apa sudut pandang yang digunakan dalam cerita ini ?
Jawab : Dengan sudut pandang orang ketiga.

7. Bagaimana tokoh utama dan tokoh – tokoh pendukung lain mengalami perubahan cerita?
Jawab : Seluruh kelinci pasrah karena tidak mampu menghadapi serangan beruang, namun tidak disangka justru seekor sigung memberanikan diri untuk menghentikan serangan brutal beruang tersebut menggunakan bau busuk tubuhnya. Semenjak itu para kelinci tidak lagi membenci sigung.

Sinopsis

Ada seekor sigung yang dibenci oleh kawan-kawannya karena baunya yang tidak sedap. Hingga suatu ketika ada suatu kejadian dimana justru bau busuk sigung inilah yang mampu menyelamatkan para kelinci dari serangan brutal Beruang raksasa.

Diagram Scene



Gambar Diagram Scene

Desain Karakter

TOKOH UTAMA

Jenis Binatang : Sigung
Sifat : Pemaaf, Pemalu, dan Rela berkorban
Kemampuan :

- Dapat berlari dengan kecepatan tinggi.
- Dapat mengeluarkan aroma busuk dari tubuhnya.



Gambar Karakter sigung

Screenplay

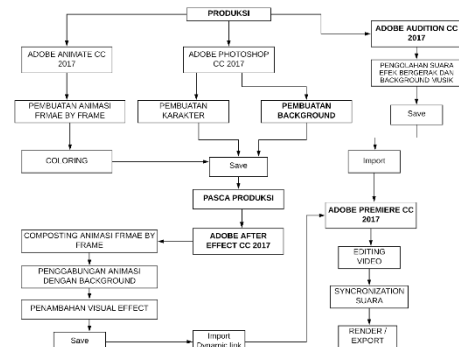
SCENE 1
FADE IN
EXT. PADANG RUMPUT – SIANG HARI
Terlihat sebuah Padang rumput. Pandangan membentang hanya ada perbukitan kecil yang hijau dan bersebelahan dengan hutan.

Storyboard

Scene	Cut	Gambar	Durasi	Keterangan
1	0		15 detik	Terlihat sebuah area perbukitan Padang rumput dekat hutan. Pandangan
1	1		3 detik	Terlihat seekor sigung yang sedang memperhatikan para kelinci.
1	2		5 detik	Terlihat para kelinci sedang menikmati makanannya sendiri-sendiri.

Gambar Storyboard The Smell of Skunk.

2. Produksi



Gambar Skema pembuatan animasi

Pembuatan Key animation

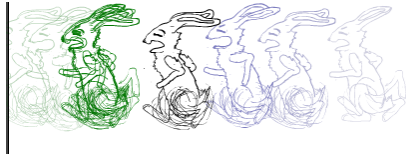
Pada tahapan ini penulis mulai membuat gambar inti dari sebuah gerakan yang nantinya akan dianimasikan dalam sebuah cut. Penulis membuat 3 gambar utama pada adegan kelinci berlari yang terdiri dari 5 gambar yang dibuat.



Gambar Key Animation

- **Pembuatan *In Between***

Pada tahapan ini penulis membuat gambar yang nantinya akan melengkapi dari gambar key animation yang telah dibuat. Sehingga akan tersusun dari beberapa gambar yang nantinya akan dimasukkan kedalam sebuah cut. Sehingga akan tersusun gambar sebagai berikut.



Gambar *In Between*

- **Pewarnaan**

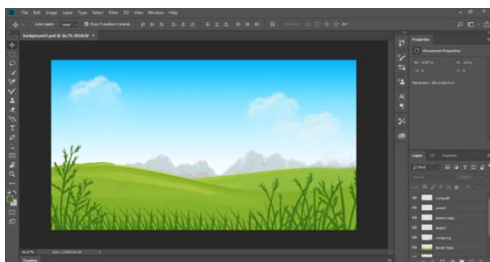
Proses pewarnaan atau Coloring dilakukan menggunakan brush satu per satu secara frame by frame karena setiap karakter memiliki warna yang berbeda. Proses pewarnaan karakter disesuaikan dengan warna konsep art yang telah dibuat sebelumnya. Kemudian setiap adegan diberi background greenscreen untuk memudahkan dalam membedakan warna putih pada setiap karakter. Selanjutnya setelah proses coloring selesai background greenscreen diubah menjadi background transparan untuk memudahkan proses compositing dengan background yang telah dibuat.



Gambar pewarnaan

- **Pembuatan *Background***

Pada tahap ini penulis membuat gambar Background untuk setiap cut yang telah dibuat menggunakan software Adobe Photoshop CC 2017. Dalam pembuatan background ini penulis membuat berdasarkan referensi. Proses pembuatan background diawali dengan membuat warna dasar pada layer paling bawah seperti background langit terlebih dahulu. Selanjutnya membuat objek pelengkap dengan layer yang berbeda menggunakan brush template yang tersedia pada photoshop.



Gambar Pembuatan *background*

- **Pembuatan *Sound***

Proses pengolahan audio / sound pada film The smell of skunk dilakukan dengan pencarian sound effect yang sesuai dari situs internet seperti <https://freesound.org>. Kemudian kumpulan suara yang telah diunduh tersebut dilakukan penyesuaian suara menggunakan Adobe Audition CC 2018.

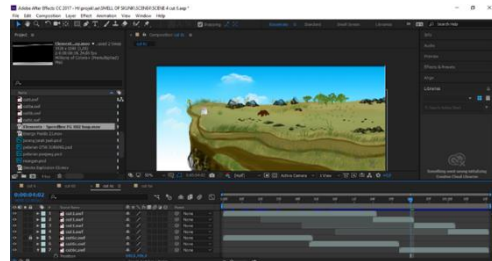


Gambar *Sound*

3. Paska-Produksi

- ***Compositing***

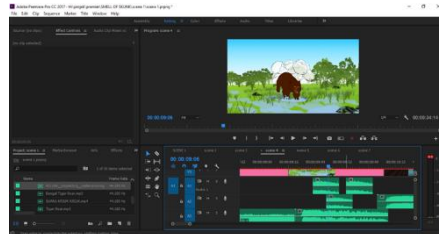
Tahap *Compositing* merupakan proses penggabungan objek yang telah dibuat kemudian disusun menjadi satu kesatuan yang nantinya divisualisasikan menjadi sebuah video menggunakan software After Effect CC 2017.



Gambar Proses *compositing*

- ***Editing***

Setelah seluruh *compositing* dilakukan, pada Adobe After Effect. Selanjutnya dilakukan proses *editing*. Dalam proses *editing* ini penulis menggabungkan seluruh *cut* adegan menggunakan software Adobe Premiere Pro CC 2017.



Gambar Tampilan *Editing*

- ***Rendering***

Proses render di lakukan dengan memilih file export to movie pada export settings pilih format H.264, kemudian pada tab video pilih quality tertinggi yaitu 4.1, dan frame rate adalah 25. Setelah

muncul jendela save file, tulis nama file lalu tekan save, maka video akan di render.

a. Implementasi



Gambar Publikasi Film

Evaluasi

• Faktor Uji Aspek Cerita

Tabel Kuesioner Uji Aspek Cerita

No	Pertanyaan	B	S
1	Siapakah tokoh utama dalam film?	37	8
2	Apa yang diinginkan tokoh utama?	34	11
3	Siapa atau apa yang menghalangi tokoh utama untuk mendapatkan apa keinginannya?	23	22
4	Bagaimana pada akhirnya tokoh utama berhasil mencapai apa yang diinginkannya?	39	6
5	Apa yang ingin disampaikan di akhir cerita?	35	10
6	Apa sudut pandang yang digunakan dalam cerita ini ?	25	20
7	Bagaimana tokoh utama dan tokoh – tokoh pendukung lain mengalami perubahan cerita?	24	21
TOTAL		217	98

Dari hasil presentase uji aspek cerita dapat dilihat dari hasil total perhitungan presentase yaitu 68,88 %. Sudah baik.

• Faktor Uji Aspek Kelayakan Informasi

Tabel Kuesioner Uji Aspek Kelayakan Informasi

No	Aspek Tampilan	SB	B	C	T	STB
1	Kesesuaian pemilihan warna dengan tema animasi	√				
2	Kesesuaian antara animasi dengan musik		√			
3	Penyajian kualitas animasi yang disajikan	√				
4	Kesesuaian pemberian effect pada animasi	√				
5	Kesesuaian background dengan animasi		√			

Dari hasil presentasi uji tampilan dapat dilihat hasil dari total perhitungan total presentase yaitu 85,06 %. Sudah sangat baik.

Hasil dan Pembahasan

Dalam tahap yang telah dikerjakan pada pembuatan film pendek animasi dua dimensi yang berjudul “The Smell of Skunk” ini, hasil yang di dapatkan :

1. Pembuatan film “The Smell of Skunk” ini dilakukan dengan melalui 3 tahap. Yang pertama adalah tahap pra-produksi, tahap dimana penulis membuat ide cerita, tema, *logline*, mengembangkan cerita, membuat sinopsis, diagram *scene*, design karakter, membuat *screenplay*, serta *storyboard*. Kemudian pada tahap produksi, penulis membuat *key animation*, *in between*, *background*, melakukan pewarnaan pada karakter, menyesuaikan suara. Kemudian tahap yang terakhir pasca produksi, tahap dimana penulis melakukan *compositing* dan *rendering*.

Kesimpulan dan Saran

• Kesimpulan

Setelah menyelesaikan penelitian tentang Animasi 2D “The Smell Of Skunk” diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan film animasi 2D “The Smell Of Skunk” dapat diselesaikan dengan menggunakan teknik *frame by frame*.
2. Berdasarkan pengujian Beta Testing Animasi “The Smell Of Skunk” mendapat nilai akhir sebesar 85,06 % dari segi tampilan dan 68,88% untuk aspek cerita. Artinya tampilan dari animasi 2D “The Smell Of Skunk” sudah sangat baik dan cerita yang dibawakan sudah tersampaikan dengan baik.

• Saran

Berdasarkan film animasi dua dimensi yang berjudul “The Smell of Skunk” ini masih terdapat beberapa kekurangan. Sehingga untuk peneliti selanjutnya saran yang bisa diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Dalam pengembangan selanjutnya dapat menambahkan lebih banyak object bergerak pada background seperti daun yang terkena angin.
2. Dalam pengembangan selanjutnya konsep pewarnaan animasi dapat ditambahkan bayangan.

Daftar Pustaka

[1] Munir, MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: ALFABETA, 2012.
[2] Putriati, D., & Purwanto, A. Pembuatan Film Animasi Pendek 2D “SMILE” dengan Teknik Frame by Frame. INFOS Journal-Information System Journal, Vol. 1, No. 1, pp.13-18. November 2018.

- [3] Heristianti, F. Pembuatan Animasi 2D berjudul "Goats, The Beauty Of Togetherness". Skripsi. Program Studi Sistem Informasi. Universitas Amikom Yogyakarta. Yogyakarta. 2018.
- [4] Antoni, D. Making "Dark Side" 2d Animation Film With Frame By Frame Techniques. Skripsi. Program Studi Sistem Informasi. Universitas Amikom Yogyakarta. Yogyakarta. 2019.
- [5] Dika, P. F. H. Perancangan Film Pendek Animasi 2d Home Sweet Home. Skripsi. Program Studi Sistem Informasi. Universitas Amikom Yogyakarta. Yogyakarta. 2017.