

## **Penciptaan Film Animasi “Afeksi” Dengan Teknik Digital 2 Dimensi Melalui Pendekatan Surrealis**

Nur’ Afif<sup>1</sup>, Arif Sulistiyono<sup>2</sup>, Pandan Peraanom Purwacandra<sup>3</sup>

Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam,  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
e-mail: afif@gmail.com<sup>1</sup>, arifgo@isi.ac.id<sup>2</sup>, pandan@isi.ac.id<sup>3</sup>,

### ***Abstrak***

Afeksi merupakan bahasa Indonesia dari kamus ilmiah yang berarti kasih sayang. Kasih sayang yang diangkat dalam film animasi ini adalah kasih sayang antara ibu dan seorang putra yang dibesarkannya. Konflik dan emosional diantara keduanya hadir kala si anak menuju kedewasaan, ketidakstabilan emosi saat remaja dalam menghadapi berbagai filosofi dan realitas kehidupan. Hal inilah yang menjadikan pemisah jarak dan waktu, hingga sesal, sepi dan rindu yang menuntunnya kembali kepada sang ibu.

Penciptaan film animasi ini disajikan dalam bentuk animasi 2D dengan teknik pencahayaan *hardlight* tanpa menggunakan narasi dan dialog. Sebagai penunjangnya dibangunlah musik sedemikian rupa sehingga dapat memperkuat suasana dalam setiap alurnya.

Visualisasi film sengaja mengusung konsep tarian teatrical kontemporer dimana dari segi konten maupun gerak masih menyisipkan unsur budaya. Tidak lupa pendekatan surrealis juga diterapkan dalam karya ini. Penambahan elemen air sebagai wujud penekanan ekspresi dan emosional sekaligus untuk menambahkan kesan artistik sebagai penunjang visualisasi.

Kata kunci: afeksi, animasi 2D, surrealis, teatrical

### ***Abstract***

*Affection is the Indonesian language of a scientific dictionary which means affection. The affection that is raised in this animated film is the affection between mother and a son who grew up. Conflict and emotion between the two are present when the child goes to maturity, emotional instability as a teenager in the face of various philosophies and the reality of life. This is what makes the distance and time separator, until regret, loneliness and longing that leads back to the mother.*

*The creation of the animated film is presented in the form of 2D animation with hardlight lighting techniques without the use of narration and dialogue. As a supporter built music in such a way that can strengthen the suasana in every groove.*

*Visualization of the film deliberately carry the concept of contemporary theatrical dance where in terms of content and motion is still insert elements of culture. Not to mention the surreal approach is also applied in this work. The addition of water element as a form of emphasis on expression and emotion as well as to add an artistic impression as a visual support.*

*Keywords: affection, 2D animation, surrealis, teatrichal*

## Pendahuluan

Berawal dari sepenggal lagu yang dilantunkan oleh "Sisir Tanah" tentang lagu wajib. Diantara sekian banyak lirik, ada yang menjadi perhatian lebih bagi penulis. Lirik tersebut berbunyi "*yang wajib dari kita adalah cinta, yang wajib dari cinta adalah mesra, yang wajib dari mesra adalah rasa, yang wajib dari rasa adalah luka, adalah luka, adalah luka*".

Melihat dari dalam aspek kehidupan, apa yang disampaikan lirik tersebut tentu benar adanya. Aspek keterkaitan antara cinta, rasa dan luka coba dikaitkan dengan problematika sosial yang bersifat umum yakni mengikisnya cinta kasih sebagian anak kepada ibunya dewasa ini. Terlalu sibuk dengan realitas kehidupan yang sedang dijalani hingga terkadang mengesampingkan perhatian untuk sosok seorang ibu. Belum lagi beban keterbatasan jarak dan waktu yang sering terjadi khususnya bagi mereka yang sedang meniti karir. Waktu bisa menjadi pencuri, mencuri segala hal yang dicintai namun disisi lain waktu adalah anugrah di setiap detik, menit dan, jamnya.

Mengangkat sebuah pokok permasalahan yang didasari dari potret kehidupan dewasa ini, dimana efek moral dan kepedulian terutama terhadap sosok ibu yang kian memudar seiring arus. Meningkatnya berbagai tuntunan hidup dan ketidak stabilan emosi menuju kedewasaan kerap menimbulkan pemisah jarak dan waktu diantara keduanya. Walaupun konflik dengan orang tua meningkat di masa awal remaja, namun kebanyakan konflik melibatkan kejadian sehari-hari dalam kehidupan keluarga (Santrock, 2003). Dari sinilah muncul gagasan untuk menjadikan permasalahan ini sebagai konsep utama dalam penciptaan karya.

Menyikapi permasalahan diatas, penulis bermaksud mengajak masyarakat untuk sedikitnya menumbuhkan kembali rasa cinta kasih dan kepedulian terhadap sosok ibu serta mengingatkan kembali akan seberapa banyak pengorbanan dan perhatian untuk membahagiakan anaknya. Selain persoalan diatas, memudarnya kepedulian sebagian masyarakat terhadap seni gerak juga perlu dipertimbangkan kembali. Hal tersebut dikarenakan pelestarian budaya mempunyai muatan ideologis yaitu sebagai gerakan untuk mengukuhkan kebudayaan, sejarah dan identitas (Lewis, 1983), dan juga sebagai penumbuh kepedulian masyarakat untuk mendorong

munculnya rasa memiliki masa lalu yang sama diantara anggota komunitas (Smith, 1996). Unsur seni gerak coba disisipkan dengan mengadopsi beberapa gerakan dalam tari. Unsur tersebut disajikan untuk memperkuat visualisasi karya animasi dua dimensi ini.

Teknik animasi dua dimensi sengaja dipergunakan karena wujud visual baik dari segi karakter maupun *environment* menggunakan pencahayaan *hardlight* bergaya semi *vector*. Selain aspek tersebut penulis juga mempertimbangkan kemampuan sumber daya manusia dan peralatan yang digunakan, sehingga yang paling memungkinkan adalah teknik animasi 2D tersebut. Pendekatan secara surealis dengan air sebagai bahasa perlambangan visualisasi dirasa efektif untuk mengekspresikan penekanan emosi.

Beberapa hal tersebut, melatarbelakangi penciptaan film animasi dua dimensi “Afeksi”. Cerita tentang anak laki-laki yang semakin jauh dari ibu yang senantiasa menyayanginya.

## **Kajian Pustaka**

### ***Surrealis***

Landasan teori dipahami demi mewujudkan visualisasi yang diinginkan. Pendekatan secara surealis dirasa efektif untuk mengekspresikan emosi dan rasa tanpa belenggu. *Surrealisme* lahir di Paris, Perancis, pada tahun 1924. Dengan diterbitkannya “*The First Manifesto of Surrealisme*” yang ditulis oleh Andre Breton, penulis sekaligus psikiatri asal Perancis, *surrealisme* resmi menjadi sebuah gerakan kebudayaan baru. Andre Breton mendefinisikan bahwa:

*Surrealisme* sebagai psikis murni dimana seorang bisa mengekspresikan baik secara lisan, tertulis atau dengan cara lain, fungsi sebenarnya dari pikiran. *Surrealisme* mewakili ekspresi pemikiran dalam ketiadaan kontrol yang dikendalikan rasio, diluar semua keasyikan estetika dan moral. (Bretonm Andre, 1924).

*Surrealisme* adalah gaya dalam seni rupa yang mempunyai ciri-ciri yang sangat menonjolkan objek secara berlebih-lebihan sehingga menjadi *super realisme* dan

bahkan terkadang lukisan *surrealisme* ini lebih banyak membawa kesan horor dan fantasi atau impian (Yoyok & Siswandi, 2006).

Seluruh penggambaran murni hasil dari kreatifitas pembuatnya, maka sebuah karya seni yang beraliran surealis tidak jarang sulit untuk ditafsirkan maknanya, bahkan tidak jarang memicu berbagai asumsi dan interpretasi berbeda bagi sebagian orang.

Banyak seniman yang menganut aliran surealis ini dalam setiap karyanya baik seniman dalam maupun luar negeri. Dari luar negeri ada seniman terkenal seperti Salvador Dali, Rene Magritte, Max Ernst, Juan Miro, Yves Tanguy, dan lain sebagainya. Sementara tokoh surealis Indonesia ada Rosihan Anwar dengan karyanya "Radio Masyarakat", sajak-sajak yang diciptakan oleh Sitor Situmorang, Toto Sudarto, Zaki Jubaidi, H.U Mardi Luhung, W. Haryanto, Mashuri, dan Iwan Simatupang dengan cerpennya "Lebih Hitam dari Hitam" (surrealisme, 2017).

### **Semiotika (tanda, ikon, simbol dan lambang)**

*Surrealis* sangat erat kaitannya dengan bahasa perlambangan, tanda dan visual, dimana perwujudannya sangat erat dengan semiotika. Semiotika berasal dari kata Yunani: *semeion*, yang berarti tanda. *Semieon* adalah istilah yang digunakan oleh orang Greek untuk merujuk kepada *sains* yang mengkaji sistem perlambangan atau sistem tanda dalam kehidupan manusia. Akar kata terbentuknya istilah semiotik, yaitu kajian sastra yang meneliti sistem perlambangan yang berhubung dengan tanggapan dalam karya. Menurut Saussure:

"Semiotologi didasarkan pada anggapan bahwa selama perbuatan dan tingkah laku manusia membawa makna atau selama berfungsi sebagai tanda, harus ada di belakangnya sistem pembedaan dan konvensi yang memungkinkan makna itu. Di mana ada tanda disana ada sistem" (Saussure, Ferdinand de, 1998).

Sedangkan Peirce menyebut ilmu yang dibangunnya semiotika (*semiotics*). Bagi Peirce yang ahli filsafat dan logika: "Penalaran manusia senantiasa dilakukan lewat tanda. Artinya, manusia hanya dapat bernalar lewat tanda. Dalam pikirannya,

logika sama dengan semiotika dan semiotika dapat diterapkan pada segala macam tanda”.

Merujuk pada teori Charles Sander Pierce (1839-1914) tanda yaitu suatu atau sesuatu yang dapat menandai atau mewakili ide, pikiran, perasaan, benda dan tindakan secara langsung dan alamiah. Sebagai contoh tampak ada asap membumbung tinggi, maka di sana pasti ada api, sebab asap merupakan tanda akan adanya api.

Ikon adalah tanda yang mirip dengan objek yang diwakilinya. Dapat pula dikatakan, tanda yang memiliki ciri-ciri sama dengan apa yang dimaksudkan. Misalnya, foto Sri Sultan Hamengkubuwono X sebagai Raja Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat adalah ikon dari Sultan. Simbol merupakan tanda berdasarkan konvensi, peraturan, atau perjanjian yang disepakati bersama. Simbol baru dapat dipahami jika seseorang sudah mengerti arti yang telah disepakati sebelumnya. Contohnya: Garuda Pancasila bagi bangsa Indonesia adalah burung yang memiliki perlambang yang kaya makna. Namun bagi orang yang memiliki latar budaya berbeda, seperti orang Eskimo misalnya, Garuda Pancasila hanya dipandang sebagai burung elang biasa. (Simbol, 2014).

Dalam beberapa pengertian, simbol diartikan sebagai berikut:

1. Simbol adalah sesuatu yang biasanya merupakan tanda yang terlihat yang menggantikan gagasan atau objek.
2. Simbol adalah kata, tanda atau isyarat, yang digunakan untuk mewakili sesuatu yang lain seperti arti, kualitas, abstraksi, gagasan, dan objek.
3. Simbol adalah apapun yang diberikan arti dengan persetujuan umum dan atau dengan kesepakatan maupun kebiasaan.

Lambang menandai sesuatu yang lain secara konvensional, tidak secara alamiah dan langsung. Sebagai contoh gambar padi dan kapas yang berada di dalam perisai burung Garuda Pancasila secara konvensional dipakai untuk melambangkan keadilan sosial. Lambang bersifat arbitrer, yaitu tidak adanya hubungan langsung antara lambang dengan yang dilambangkannya. Contoh penerapannya adalah ide atau konsep untuk menyatakan adanya kematian dilambangkan dengan bendera kuning (diterapkan dalam bentuk benda), dan ide atau konsep keadilan sosial

dilambangkan dengan padi dan kapas (diterapkan dalam bentuk gambar) (Lambang, 2017).

Lambang mempunyai beberapa sifat sebagai berikut:

1. Lambang bisa bersifat abstrak.
2. Lambang pada dasarnya tidak mempunyai makna, kitalah yang memberi makna pada lambang.
3. Lambang itu bervariasi.
- 4.

## **Multimedia dan Animasi**

Sehubungan dengan landasan dan konsep di atas, maka diwujudkanlah dalam bentuk karya digital animasi multimedia. Tay Vaughan di dalam bukunya *Multimedia: Making It Work-Eight Edition* menuturkan bahwa:

“Multimedia itu sendiri merupakan gabungan dari dua kata media dan multi. Media merupakan satu bentuk interaksi manusia yang sesuai dengan kebutuhan dan pemrosesan menggunakan komputer seperti video, audio, teks, grafik, animasi. Sedangkan multi merupakan gabungan beberapa media tersebut yang diintegrasikan dalam sistem atau aplikasi yang sama” (Vaughan, 2008).

Animasi sendiri diartikan sebagai usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup (Vaughan, 2004) dimana diharapkan ada umpan balik dari *audiens*.

## **Animasi 2 Dimensi**

Menurut Jean Ann Wright dalam *Animation Writing and Development*, “animasi dua dimensi sering diartikan sebagai animasi tradisional dimana dalam proses pembuatannya menggunakan teknik gambar *frame by frame*” (Wright, Jean Ann, 2005). Proses penganimasian, dimulai dengan pembuatan *keyframe* dan *inbetween*. *Keyframe* dalam animasi merupakan gambaran gerakan animasi utama yang digambarkan *per-frame*. *Keyframe* merupakan titik penting yang menjadi

penanda gerakan dari awal hingga akhir animasi. Sedangkan *inbetween* merupakan gerakan animasi transisi yang digambarkan diantara titik *keyframe* dan merupakan pelengkap gerakan sehingga animasi terlihat sempurna (Virika, 2015:70). Seiring berkembangnya teknologi pembuatan animasi dua dimensi ini dapat dikerjakan melalui proses digitalisasi baik dari cara gambar *frame by frame*, pewarnaan dan sebagainya.

Thomas dan Johnston memberikan 12 prinsip animasi yang diadopsi dari animasi produksi *Disney*. Prinsip animasi ini pada dasarnya digunakan untuk animasi kartun yang memang butuh sesuatu yang awalnya tidak mungkin menjadi mungkin, tetapi tetap prinsip-prinsip animasi ini dapat digunakan untuk animasi selain kartun.

## **Perancangan**

### **Konsep**

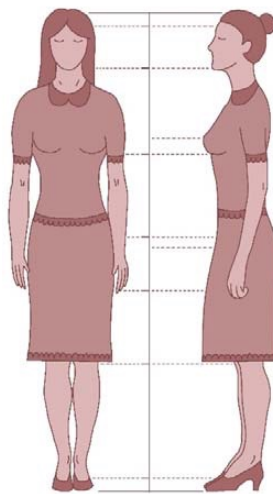
Film animasi “Afeksi” ini mempunyai konsep visual yang mana hanya terdiri dari satu *scene wide shot* sehingga subjek sudah dapat diidentifikasi dengan jelas karena telah memenuhi *frame*. Penggunaan jarak diatas dan dibawah subyek tersebut digunakan untuk “ruang aman” agar lebih nyaman untuk dilihat. Pemilihan gerakan kamera *panning* atau secara umum *follow pan*, dimana gerakan kamera mengikuti subjek bergerak (*travelling*), dimaksudkan untuk mempertahankan komposisi visual agar tetap proporsional dalam *frame*, memberi *head space* maupun *walking space* sehingga subyek tidak terpotong saat melakukan gerakan tertentu.

Keragaman sudut pandang penonton dalam menangkap keseluruhan isi karya ini juga akan menghasilkan berbagai spekulasi dan kesan yang berbeda beda dimana hal ini akan memicu sebuah diskusi praktis. Penggunaan dan pemilihan bahasa perlambangan juga sangat hati-hati karena ditakutkan menuai lebih banyak kontra akibat pendefinisian berlebih pada perlambangan yang dituangkan dalam konsep karya ini. Pengangkatan air menjadi bahasa perlambangan dikarenakan air sendiri merupakan cerminan bahwa kehidupan akan terus mengalir hingga menuju sebuah ketenangan.

Selain itu elemen air sebagai wujud penekanan ekspresi dan emosional sekaligus menambahkan kesan estetis dan artistik di setiap adegan.

## Desain Karakter

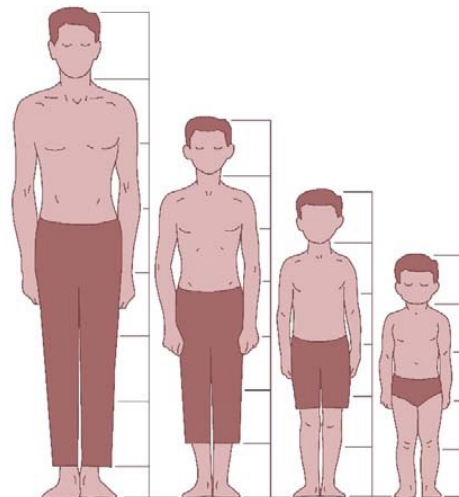
- Tokoh : Ibu
- Fisiologis : Perempuan, berbadan ramping kulit coklat, rambut lurus berwarna coklat, pada usia muda rambut panjang terurai ketika tua rambut di sanggul
- Psikologis : Sabar, tenang, penuh kasih sayang, melankolis.
- Sosiologis : Hidup bersama anak laki laki yang dibesarkannya.



Gambar 1. Karakter ibu dalam film animasi "Afeksi".

- Tokoh : Anak
- Fisiologis : Pria, kulit coklat, rambut lurus cepak, mengalami masa tumbuh kembang dari masa anak-anak hingga dewasa, bercelana pendek (anak-anak), bercelana panjang (dewasa).
- Psikologis : Gegabah, emosi, berwatak keras
- Sosiologis : Hidup bersama ibunya meski ketika ia besar justru ibunya ditinggalkannya.


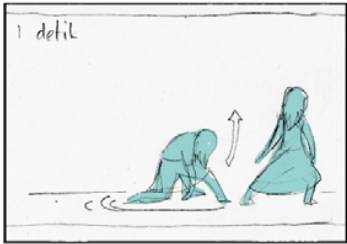








Gambar 2. Karakter anak dalam film animasi “Afeksi”.

## Storyboard

*Storyboard* adalah uraian dari naskah yang divisualisasikan dengan bantuan panel-panel per *shot*. *Storyboard* sendiri nantinya akan digunakan sebagai acuan dalam proses penganimasian dan pemvisualisasian. Dalam proses pembuatan seluruh gerakan sudah diperhitungkan tingkat kesulitan di masing-masing *shot*. Berikut adalah potongan *storyboard* animasi “Afeksi” *scene 01 shot 02 - 03*.

VE 01	SHOT 02	01 9 detik		Terlihat si ibu tertidur menunggu sesuatu. Dengan pakaian coklat bermotif renda
		02 1 detik		Ibu bergerak meregangkan tubuhnya dengan sedikit air yang meluber, kemudian berdiri dan berputar.
		03 2 detik		Ia berubah menjadi air melingkar keatas dan mengangkat seorang anak dari balik badannya.
				20 detik

SCEN	04		-BGM -Sfx air	
			Si ibu mengangkatnya tinggi-tinggi dan menurunkannya dengan pelan dan hati-hati.  -BGM	
SHOT 03	05		Ibu mengajak anaknya bermain dengan menjadikannya seekor burung merpati sedangkan si ibu berputar menari di sekelilingnya.  -BGM	5 detik

Gambar 3. Potongan *Storyboard* shot 02 – 03 film animasi “Afeksi”.

## Suara

Film tak lepas dari tata suara, audio seperti musik dan efek suara membantu memperkuat suasana atau *mood* yang ingin dicapai oleh sebuah film. Dalam penciptaan film animasi “Afeksi”, sengaja tidak menambahkan narasai maupun dialog. Proses produksi untuk menghasilkan suara pada film animasi “Afeksi” melewati beberapa tahapan, yaitu:

### 1. *Background Music*

*Background music* dibangun sesuai tempo dan irama gerakan untuk penekanan emosi sekaligus mempermainkan rasa. Musik pada film animasi “Afeksi” ini lebih bertemakan sendu dengan menonjolkan instrument *keyboard*.

### 2. *Foley*

Produksi animasi “Afeksi” sutradara berdiskusi dengan penata suara untuk menentukan adegan mana saja yang perlu ditambahkan suara yang detail guna mempertegas adegan. Oleh karena itu *foley* dibutuhkan untuk memberikan detail suara yang diinginkan namun tanpa merusak isi dari musik utama.

## Perwujudan

### Produksi

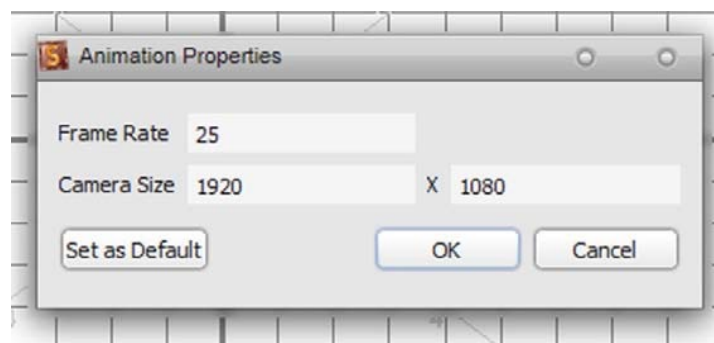
Pada proses pembuatan film animasi “Afeksi” akan dilakukan beberapa tahapan mulai dari *line art* awal hingga proses *rendering PNG sequence*. Berikut hasil yang sudah dicapai dalam tahapan produksi film animasi “Afeksi”.



Gambar 4. *Screenshot* hasil akhir tahapan produksi film “Afeksi”.

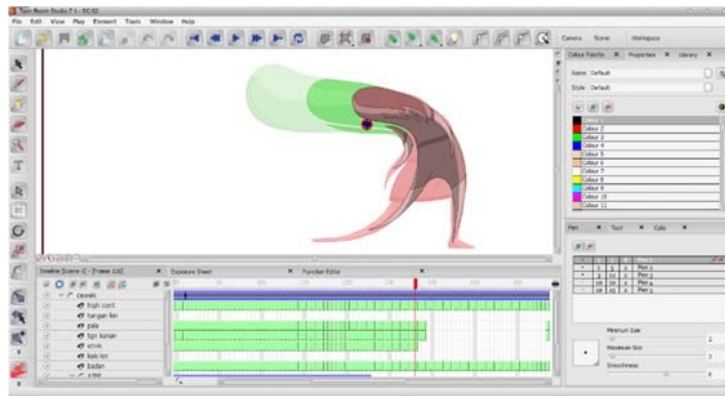
### *Animating*

*Animating* menjadi hal utama untuk menghasilkan film animasi “Afeksi” ini, terutama karena memang konsep awal film ini merupakan film 2D. Dalam proses *animating* tahapan demi tahapan untuk menghasilkan sebuah gerakan perlu pertimbangan di beberapa bagian teknis. Tahapan awal dari proses *animating* ini berupa pengaturan teknis untuk menghasilkan gerakan yang diinginkan yaitu mengatur jumlah *frame per second* pada *software Toon Boom*. *FPS* menjadi bahan pertimbangan berapa banyak *frame* yang harus digambar dan berapa lama durasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan *shot*.



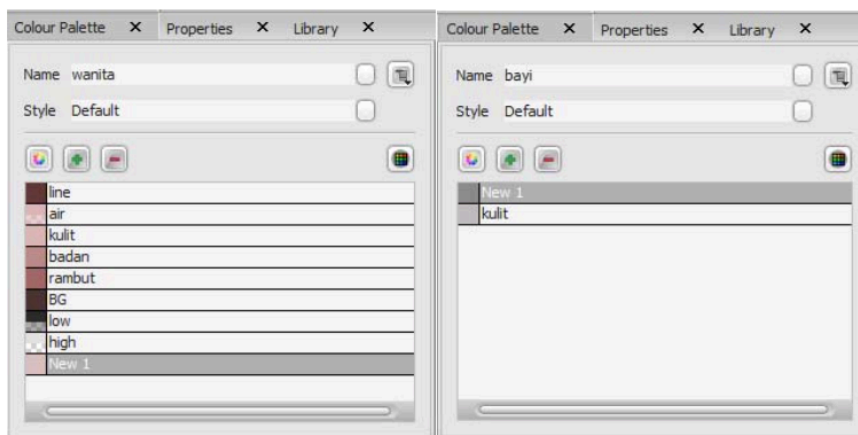
Gambar 5. Pengaturan *FPS* produksi film “Afeksi”.

Pengaturan teknis selanjutnya bisa dibilang sebagai alat bantu dalam proses penganimasian film “Afeksi” yaitu penggunaan *onion skin*. *Onion skin* sendiri merupakan fitur yang ditawarkan *software Toon Boom* untuk membantu pengerjaan *frame by frame* yang mana fitur ini mampu memperlihatkan *frame* sebelum dan sesudahnya. Penerapan *onion skin* dapat terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 6. Fitur *onion skin* produksi film “Afeksi”.

Tahapan selanjutnya adalah membuat palet warna. Palet warna adalah semacam susunan warna dibuat sesuai dengan konsep dan warna yang diinginkan. Warna warna monokrom coklat menjadi pilihan untuk mewujudkan konsep film animasi “Afeksi” sendiri. Ada 2 palet warna yang sengaja dibuat, hal ini berhubungan dengan jumlah karakter pada film.

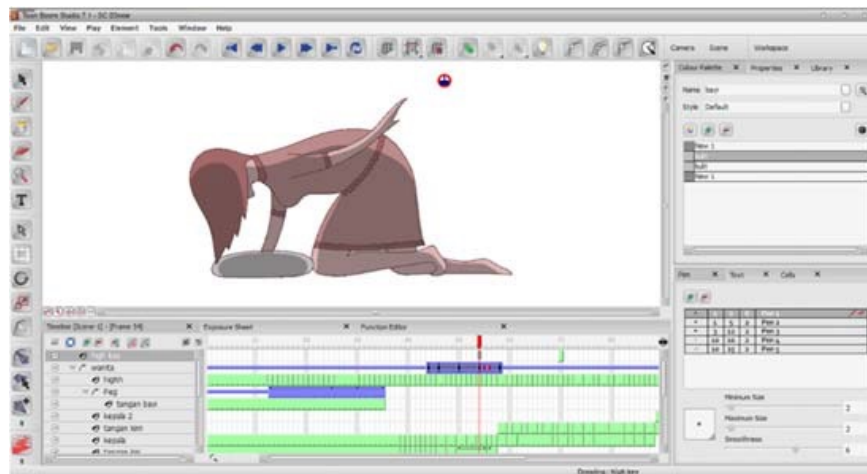


Gambar 7. Palet warna produksi film “Afeksi”.

Tahapan berikutnya lebih mendetail karena berhubungan dengan gambar yang dihasilkan. Ukuran garis menjadi hal penting karena akan berimbas pada visual. Untuk menghasilkan ukuran garis yang diinginkan maka dipergunakanlah *tool* pensil berukuran 2x2 dengan *smooth* 6 dirasa dapat mewujudkan konsep dari film “Afeksi”.

### **Keyframe**

*Keyframe* adalah gambar kunci dimana setiap gerakan merupakan *pose* awal dan akhir adegan, namun terkadang pose tengah pun biasa digunakan karena untuk mempermudah proses *in between*. Pembuatan *keyframe* sebagian besar mengacu pada panel-panel *shot* pada *storyboard*. Di dalam pembuatan *keyframe* film “Afeksi” ini sudah dipertimbangkan *slow in* dan *slow out*. *Pose* awal dan akhir pada setiap *shot* juga harus *continuity* sebab konsep dari film “Afeksi” hanya menggunakan 1 *scene wide shot* dari awal hingga akhir tanpa adanya *cut to cut*.

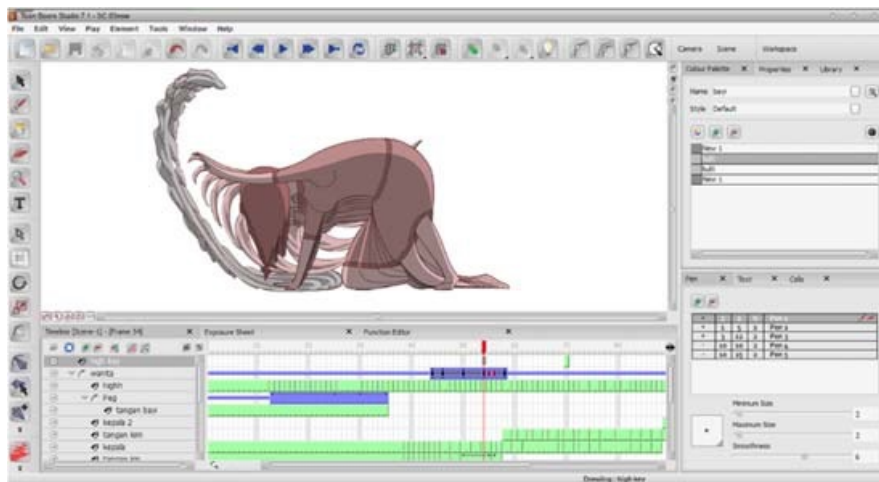


Gambar 8. *Keyframe* awal penganimasian film “Afeksi”.

### **In Between**

*In between* adalah pemberian gambar antara. Gambar-gambar tersebut berada diantara *keyframe* awal, tengah dan akhir yang telah sesuai dengan *storyboard*. Penerapannya dalam film animasi “Afeksi” *in between* disesuaikan dengan konsep melalui pertimbangan berapa jumlah *frame* yang harus di gambar dalam 1 detiknya karena jumlah *frame* juga bergantung pada jarak dan wujud gerakan itu sendiri. Hal itu akan mempengaruhi halus tidaknya maupun *slow in* *slow out* pada gerakan

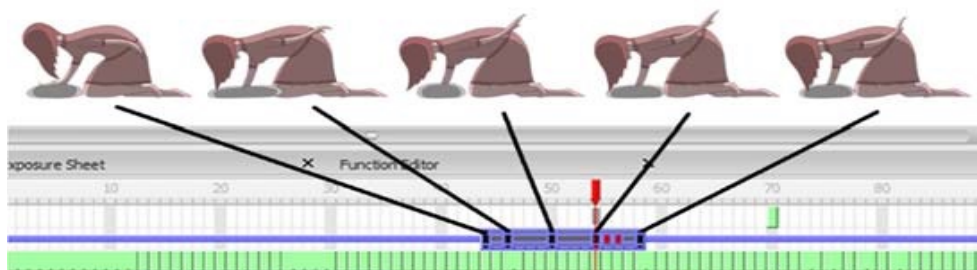
sehingga mempengaruhi *mood* gerakan itu sendiri. Proses *in between* pada film animasi “Afeksi” digambar *frame by frame* secara digital. Seperti pada *scene 01 shot 03* berikut ini, keseluruhan *frame* yang dibutuhkan agar sesuai dibutuhkan *130 frame*.



Gambar 9. *In between* penganimasian film “Afeksi”.

Dengan banyaknya *layer* dan *frame* yang tercipta, maka dalam film “Afeksi” menggunakan fitur umum yakni *peg*. *Peg* bisa disebut juga *group* dimana seluruh *layer* dan *frame* dimasukkan ke dalam satu *layer group* agar terlihat rapi dan tidak terpisah-pisah bagian satu dengan lainnya missal bagian kepala dengan badan. Dalam penganimasian film “Afeksi” *peg* berperan dalam membuat efek *stretch and squash* dengan memberi *keyframe* layaknya *motion tween*.

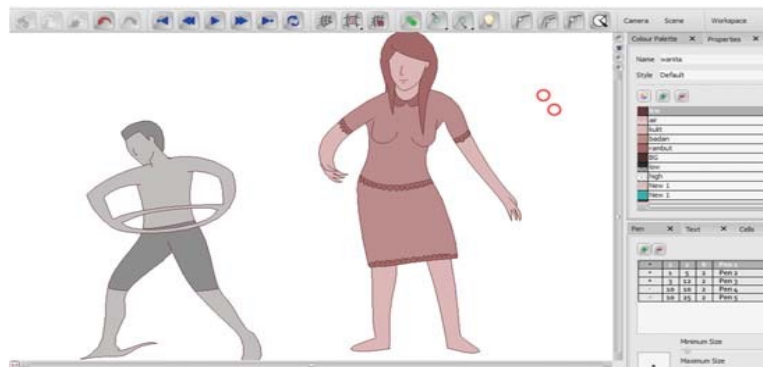
Jumlah *frame* disesuaikan pada gerakan seperti halnya pada *shot 03* ini hanya bermain di kisaran *4-5 frame*. Seperti urutan gambar di bawah ini:



Gambar 10. *Peg* untuk *stretch and squash* film “Afeksi”.

## Coloring

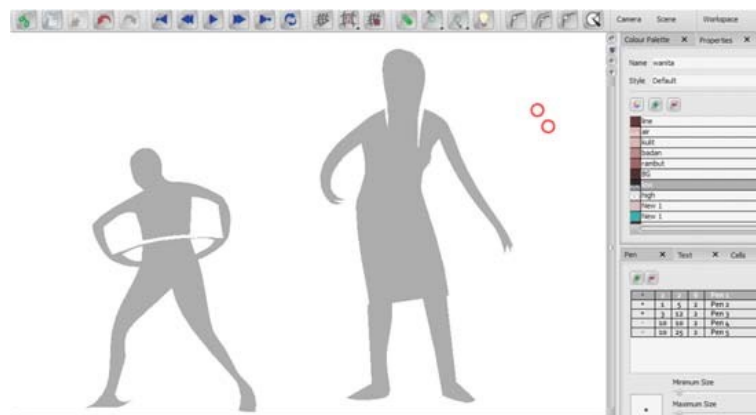
*Coloring* bertujuan memberikan warna dasar pada semua frame. Proses pewarnaan ini dilakukan setelah semua gerakan *line animation* telah sesuai *timing*, semua *inbetween* juga harus telah selesai digambar. Pada tahapan ini pewarnaan film animasi “Afeksi” dilakukan satu per satu dengan menggunakan *paint bucket tool*, dengan cara *blocking* menggunakan palet warna yang telah disiapkan. Pewarnaan dilakukan dengan warna monokrom coklat untuk mempertegas kesan suram dan sedih.



Gambar 11. Warna dasar film “Afeksi”.

## Shading

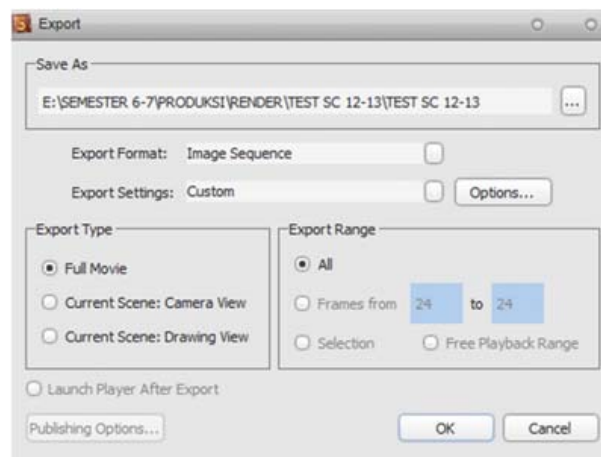
*Shading* bertujuan memberikan kesan adanya *volume* dan dimensi pada karakter film animasi “Afeksi”. *Shading* pada film animasi “Afeksi” menggunakan warna dasar hitam dengan ketebalan warna 200 yang kemudian ketebalannya diubah menjadi 100. Dengan teknik *opacity* ini warna yang dihasilkan cenderung transparan dan berubah menjadi abu-abu. Proses pengerjaan dilakukan dengan menggambar ulang *frame by frame* sehingga membutuhkan durasi pengerjaan yang cukup lama.



Gambar 12. *Shading* film “Afeksi”.

## ***Sequence Rendering***

Setelah semua proses penganimasian telah selesai, gerakan karakter yang telah diwarnai dan di *shading* memasuki proses *render*. Dalam film animasi 2D “Afeksi” proses *rendering* dilakukan dengan metode *render PNG sequence*. *PNG sequence* sendiri akan menghasilkan urutan gambar keseluruhan *frame* dengan *background* transparan, sehingga memudahkan pada saat editing maupun *compose*. *Render sequence* untuk film animasi “Afeksi” juga dilakukan per karakter agar mudah pada tahap *compose*. Ada beberapa teknik *render* yang harus diperhatikan seperti pengaturan format dan kualitas gambar yang dihasilkan.



Gambar 13. Pengaturan *render PNG* film “Afeksi”

## ***Background***

*Background* adalah latar belakang dari gerakan animasi, menunjukkan setting dan tempat kejadian. *Background* pada animasi “Afeksi” menggunakan model *texturing* dengan pemakaian *gradasi* untuk memunculkan kesan kedalaman. Pada tahapan ini *background* digambar secara digital untuk efisiensi waktu pengerjaan.

Film animasi “afeksi” hanya menggunakan satu buah *background* dikarenakan konsep filmnya sendiri hanya satu scene dengan pengambilan gambar *wide shot*.





Gambar 14. *Background* dalam film “Afeksi”.

### ***Background Music***

Dalam penciptaan film animasi “Afeksi”, sengaja tidak menambahkan narasai maupun dialog. Oleh sebab itu peran musik sangat mendukung daripada visualisasi film ini. *Background music* pada film animasi “Afeksi” diproduksi oleh rekan yang sudah berpengalaman sebagai *sound designer*.

Tahapan tidak serta merta memberikan beban kepada *sound designer* untuk memproduksi sebuah musik sendiri melainkan hasil dari tukar pikiran setelah melihat konsep visualnya. *Background music* diproduksi dengan bantuan *software Fruity Loop 9* sebagai *finishing* dan *mixingnya* hingga siap *export* menjadi format WAV dengan kisaran durasi 01:59 detik.

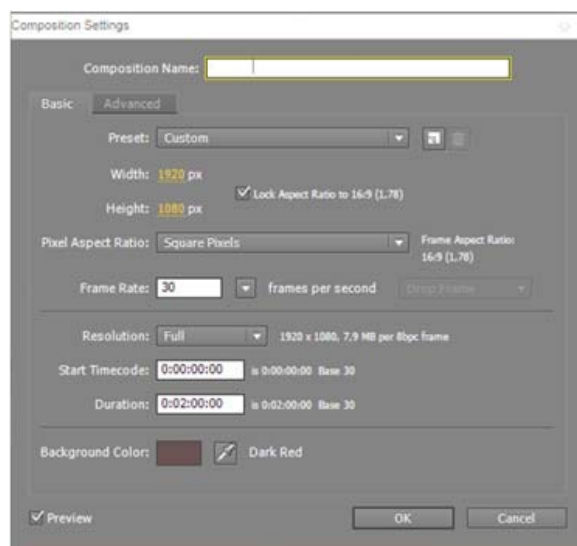


Gambar 15. Ilustrasi musik film “Afeksi”.

Dalam penerapannya, produksi film animasi “Afeksi” tidak mungkin terjadi instan. Berpindah dari proses satu ke proses lain dari titik satu ke titik lain seperti halnya tahapan-tahapan pada film animasi “Afeksi” yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Keseluruhan tahapan tersebut guna mempermudah penciptaan film animasi hingga siap untuk dipublikasikan.

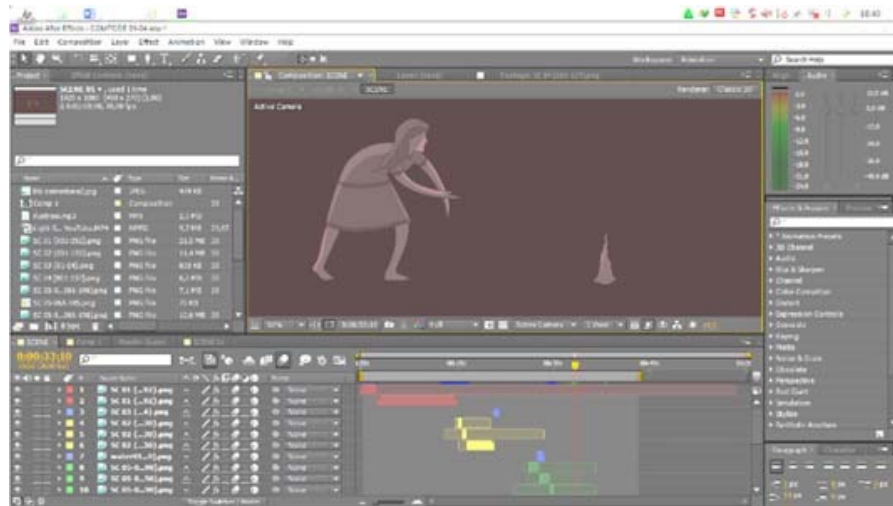
## **Compose**

Proses *compose* disini adalah proses penggabungan gerakan animasi dan *background*. Pada proses ini, unsur-unsur visual seperti pergerakan karakter dalam format *PNG sequence*, *background* digabungkan dalam satu *frame* untuk menghasilkan satu adegan sesuai konsep dengan menggunakan perangkat lunak pengolah komposisi.



Gambar 16. *Composition Setting* film “Afeksi”.

Setelah semuanya di *setting* sesuai dengan *frame rate* dan *ratio* 1920x1080 maka tahap *compositing* sudah bisa dilakukan. *Compositing* yang dikerjakan pada film animasi “Afeksi” ini keseluruhan bahan berjumlah 15 *shot*. Masing-masing *shot* memiliki durasi dan jumlah *frame* yang berbeda-beda. Pada *compositing* tahap pertama *shot* 01 sampai dengan *shot* 07 total *frame* mencapai 931 *frame* dengan *frame rate* 25-30 *frame per second*.



Gambar 17. *Compositing* tahap pertama *shot 01- shot 07* film “Afeksi”.

### ***Editing***

Hasil dari proses *compositing* ini berlanjut kepada proses *editing* dimana unsur-unsur penunjang dimasukkan seperti bayangan karakter dan penambahan elemen-elemen air dan asap. Tahapan ini bertujuan memperkaya visualisasi pada karakter.



Gambar 18. *Editing* pemberian bayangan film “Afeksi”.

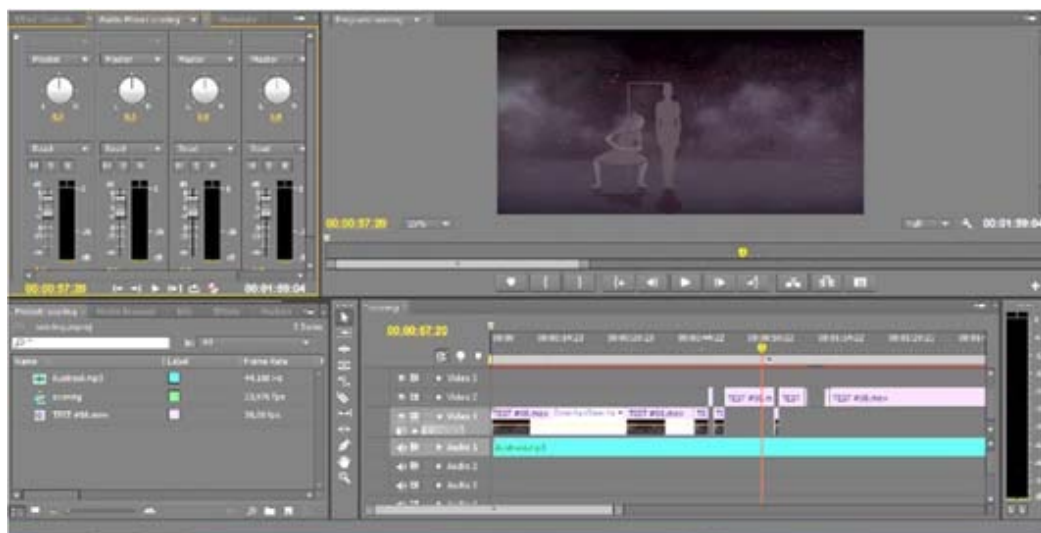
Pengolahan komposisi visual berlanjut kepada penyatuan animasi dan *background* dimana keduanya di *grading* agar seseui dengan konsep awal film animasi “Afeksi”. *Grading* pada film ini guna menyatukan warna antara karakter dan *background* agar senada.

Nur' Afif, Arif Sulistiyono, dan Pandan Pareanom Purwacandra  
Penciptaan Film Animasi “Afeksi” Dengan Teknik Digital 2 Dimensi Melalui Pendekatan Surrealis



Gambar 19. *Editing dan grading film “Afeksi”.*

Proses *editing* ini bertujuan memberikan *mood* pada visual dengan cara menambahkan unsur audio berupa *background music* yang tempo dan ketukannya sebisa mungkin disesuaikan dengan gerakan animasinya. Format pemakaian audio pada film animasi “Afeksi” adalah *WAV* dengan *frame rate* 44.100 Hz. Apabila seluruh visual maupun audio telah ditata sesuai dengan konsep maka film animasi “Afeksi” siap pada tahap *final render*.



Gambar 20. *Editing mixing film “Afeksi”.*

## Kesimpulan

Berawal dari sejenkal lirik lagu dan problematika sosial budaya yang kerap terjadi di sekeliling. Tentang kasih sayang, tentang rasa dan luka, serta tentang hubungan emosi ibu dan anak, semua itu membuka sudut pandang dan cara berfikir hingga konsep itu berpadu di satu titik. Di sajikan dengan balutan visual digital sederhana, problematika antara ibu dan anak dapat terwujud dalam bentuk karya tugas akhir “Penciptaan Film Animasi “Afeksi” dengan Teknik Digital 2 Dimensi Melalui Pendekatan Surrealis”.

Proses pengembangan baik dari landasan teoritis maupun melalui berbagai tinjauan karya telah berbaur menjadi satu kesatuan konsep dasar yang utuh. Konsep ini lah yang menjadi pondasi penciptaan karya. Pada masa praproduksi, berbagai persiapan telah dilakukan, penciptaan *scenario* yang dilanjutkan dengan pembuatan *treatment* dan *storyboard*. Proses inilah segala rancangan isi dan visual diperhitungkan matang. Berjalan sedikit ke proses produksi dimana pensil dan *frame* berpadu menjadi gambar gerak. Gambar berurutan yang menyampaikan cerita dengan sentuhan klasik 12 prinsip animasi. Tidak berhenti pada gambar, kehadiran musik dan *background* pun menjadi teman produksi.

Pasca produksi menghampiri ketika materi satu persatu telah selesai *compose*, penambahan efek visual, *background music*, *sound FX* dan *editing* karya menjadi kegiatan terakhir sebelum semuanya terbungkus rapi dalam selembarnya *keeping DVD*. Proses bisa diibaratkan hambar ketika kendala demi kendala belum hadir menjumpai. Namun saat-saat itu pasti datang seperti halnya pada proses penciptaan karya ini. Pemendekan durasi yang terlalu panjang, penyederhanaan isi dan kestabilan pendeformasian bentuk menjadi beban. Ketidakstabilan faktor alam juga sudah barang tentu menjadi tamu yang tak pernah di harapkan. Namun sekiranya waktu yang sesingkat ini memberi celah agar semuanya dapat teratasi dan terselesaikan. Karya film animasi “Afeksi” menjadi sebuah tontonan sederhana yang dibalut dengan visual unik yang mana mengajak untuk berimajinasi serta menginterpretasikan bahasa visual yang disajikan. Karya film animasi ini menunjukkan segelintir problematika emosi antara anak dan ibu secara jelas. Kehadiran ibu yang tak dihiraukan hingga waktu yang berbicara.

Didasari keprihatinan dan representasi dari pengalaman dan penerapan teknik penciptaan animasi 2D, terwujudlah sebuah pesan audio visual, film animasi 2D yang berjudul "Afeksi".

## Referensi

- Berger, Arthur Asa. 2000. *Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer*. Penerjemah M. Dwi Marianto dan Sunarto. Yogyakarta: Penerbit PT Tiara Wacana, buku asli diterbitkan tahun 1984.
- Breton, Andre. 1924. *"The First Manifesto of Surrealisme"*
- Lewis, M. 1983. *"Conservation: A Regional Point of View"* dalam M. Bourke, M. Miles Dan B. Saini (eds). *Protecting the Past for the Future*. Canberra: Australian Government Publishing Service.
- Santrock, JW. 2003. *Adolesence (6 ed : Perkembangan Remaja*. Alih Bahasa Shinto B Adelar & Sherly Saragih. Jakarta: Erlangga.
- Saussure, Ferdinand de. 1998. *Pengantar Linguistik Umum*. Penerjemah Rahayu S. Hidayat. Yogyakarta: Gadjahmada University Press, buku asli diterbitkan tahun 1973
- Smith, L. 1996. *"Significance Concepts in Australian Management Archaeology"* dalam L. Smith dan A. Clarke (eds). *Issue in Management Archaeology*, Tempus, vol 5. Undang-undang Nomor 5 tahun 1992 tentang Benda Cagar Budaya.
- Vaughan, T. 2004. *Multimedia: Making it Work (6nd)*. Yogyakarta: Andi. Terjemahan dari *Multimedia: Making It Work*, Sixth Edition. New York: McCraw-Hill.
- Vaughan, T. 2008. *Multimedia: Making it Work Eight Edition*. New York, Chicago San Francisco, Lisbon, London, Madrid, Mexico City, Milan, New Delhi, San Juan, Seoul, Singapore, Sydney Toronto : McCraw-Hill.
- Wright, Jean Ann, 2005. *Animation Writing and Development From Script Development to Picth*. Oxford: Focal Press.
- Virika, Dewitri. 2015. *Basic Animation Tutorial for in Game Sprite Animation*. D-Art Magazine Gesture and Motion 2015

Harrypotter.wikia.com *The\_Tale\_of\_the\_Three\_Brothers.*  
The.[http://harrypotter.wikia.com/wiki/The\\_Tale\\_of\\_the\\_Three\\_Brothers](http://harrypotter.wikia.com/wiki/The_Tale_of_the_Three_Brothers)  
Woodward, Ryan. *Google Doodle.* The.<http://ryanwoodwardart.com/commissioned-works/google-doodle/>  
Woodward, Ryan. *The Turtle and The Shark.* The.<http://ryanwoodwardart.com/my-works/the-turtle-and-the-shark/>  
Woodward, Ryan. *Thought of You.* The.<http://ryanwoodwardart.com/my-works/thought-of-you/>  
<http://www.bottom-of-the-ninth.c>

Nur' Afif, Arif Sulistiyono, dan Pandan Pareanom Purwacandra  
Penciptaan Film Animasi "Afeksi" Dengan Teknik Digital 2 Dimensi Melalui Pendekatan  
Surrealis

*[ halaman ini sengaja dikosongkan ]*