

## **Penciptaan Serial “AKURA-POPO” Episode “SAMPAH” Dengan Teknik Animasi Komputer 2D**

Abidin Syamsul Arifin<sup>1</sup>, Arif Sulistiyono<sup>2</sup>, Mahendradewa Suminto<sup>3</sup>

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

### ***Abstrak***

Sampah sebenarnya bukan masalah baru di planet ini. Akan tetapi penanganannya masih kurang efektif di berbagai tempat di seluruh penjuru dunia. Namun setidaknya bagaimana manusia berusaha mengurangi seminimal mungkin jumlah sampah. Ulah tangan manusialah yang sesungguhnya menciptakan sampah itu sendiri.

Animasi serial “Akura-Popo episode Sampah” memakai desain karakter tangan manusia sebagai gambaran banyaknya kekacauan yang dilakukan oleh mereka. Teknik animasi komputer 2D diterapkan untuk menambahkan nilai seni dan memberikan variasi media penyampai pesan kepada khalayak umum

Kata kunci: sampah, animasi 2D, lingkungan

### ***Abstract***

*Trash is actually not a new problem on the planet. However, the handling is still less effective in various places around the world. But at least how humans try to reduce the minimum amount of waste. It is the human hand that actually creates the waste itself.*

*The serial animation "Akura-Popo Trash episode" wears the human hand-character design as a picture of the amount of chaos perpetrated by them. 2D computer animation techniques are applied to add artistic value and provide media variations of messengers to the general public*

*Keywords: trash, 2D animation, environment*

## **Pendahuluan**

Animasi sudah menjadi salah satu media alternatif untuk menyampaikan pesan/kesan ke masyarakat. Mulai dari hiburan, edukasi, sejarah, bahkan dokumenter. Dengan semakin banyaknya karya animasi di seluruh dunia dengan berbagai jenis, juga animasi Indonesia yang mulai banyak, maka di situlah kesempatan bagus bagi animator dan pelaku kreatif untuk menyampaikan kepeduliannya terhadap lingkungan. Animasi dianggap efektif menyampaikan pesan ajakan peduli lingkungan karena selain untuk tujuan tersebut, animasi memiliki sifat bawaan atau kesan penonton bahwa animasi itu menghibur, unik, lucu, dan bernilai seni, meskipun sekarang sudah tidak lagi semua animasi itu harus lucu.

Sampah adalah salah satu penyebab kekacauan lingkungan, dimana sangat banyak dan semakin banyak limbah lingkungan dari konsumsi dan kebutuhan manusia. Sifat manusia yang konsumtif semakin menimbulkan banyaknya sampah dimana-mana. Ditambah lagi sebagian besar orang masih kurang bahkan tidak peduli dengan lingkungan, atau banyak pula yang sebenarnya peduli dan tahu kesalahan itu tapi masih melakukannya dengan berbagai alasan.

Untuk menyikapi masalah diatas, karya animasi diharapkan mampu mengajak masyarakat untuk lebih peduli terhadap lingkungan. Media yang mampu menyampaikan pesan secara langsung ke otak manusia, karena animasi memberikan visual, karakter, cerita, dan audio. Kesatuan elemen tersebut dalam satu waktu dianggap efektif memberikan kesan kepada manusia supaya mau bergerak menuju perubahan yang lebih baik, khususnya lebih peduli terhadap lingkungan dengan tidak membuang sampah sembarangan.

Alasan pembuatan animasi dengan teknik 2D ini adalah untuk memberikan hiburan dengan menyampaikan pesan yang terkandung didalamnya. Sehingga ajakan untuk peduli terhadap lingkungan tidak monoton dan memberi keragaman karya seni animasi.

## **Kajian Pustaka**

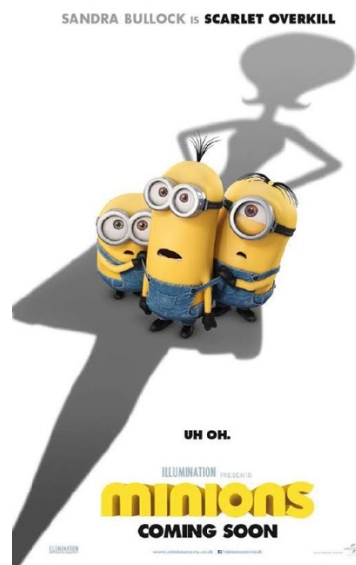
Ketika penganimasian dimulai, yakni menggunakan software pengolah animasi, telah dipelajari terlebih dahulu bagaimana menggunakan peranti lunak tersebut secara efektif. Landasan teori pemakaian software dipelajari dari buku berjudul “Panduan Lengkap Adobe Flash CS3 Professional.” Dalam buku tersebut dijelaskan proses pembuatan objek hingga penganimasian. Pada bab 2 dalam buku “Panduan Lengkap Adobe Flash CS3 Professional” diberikan macam- macam teknik yang dapat dilakukan dalam membentuk suatu objek. Teknik tersebut kemudian diterapkan dalam proses pembuatan karakter dan properti karya animasi “Akura-Popo episode Sampah.” Lalu proses penganimasian dijelaskan pada bab 5. Dalam pembahasan tersebut ditunjukkan dasar pengoperasian software dalam membuat animasi. Hal tersebut penting dalam proses penganimasian yang bagus. Seperti penempatan animasi di dalam animasi dan ‘symbol’ di dalam ‘symbol’ yang tentunya efektif digunakan pada karakter karya yang menerapkan perbedaan warna garis yang disesuaikan warna bidang. Teknik-teknik yang mengupas kemampuan software pengolah animasi dapat memaksimalkan kemampuan peranti itu sendiri, sehingga proses pembuatan animasi juga dapat dikerjakan dengan maksimal.

Buku lain yang juga digunakan sebagai studi teoritis pembuatan animasi “Akura-Popo episode Sampah” adalah buku dengan judul “Kreasi Animasi Kartun dengan Adobe Flash.” Dalam buku tersebut dijelaskan lebih spesifik pada proses penganimasian dengan memberikan contoh secara langsung. Contoh yang dimaksud adalah menunjukkan bagaimana proses pembuatan beberapa karya animasi pendek yang telah dilampirkan dalam bentuk CD. Dengan pemberian contoh langsung yang dijelaskan dalam buku tersebut, sangat memudahkan untuk menerapkannya pada proses animating karya animasi “Akura-Popo episode Sampah.”

## Tinjauan Karya

### Minion

Animasi 3D yang berasal dari Amerika Serikat berdurasi 91 menit karya studio Illumination Entertainment, yang rilis di Indonesia pada tanggal 17 Juni 2015, ini menjadi sumber inspirasi dalam pembuatan desain karakter serial “Akura-Popo.” Dengan bentuk karakter “Minions” yang berupa makhluk unik berukuran mini itu menjadi acuan terciptanya karakter sejenis dengan latar belakang berbeda. Jika ‘minion’ digambarkan hidup di lingkungan manusia dan bertemu manusia, para ‘ra-popo’ merupakan makhluk yang hidup di dunia mereka sendiri atau fantasi (bukan dunia manusia). Mereka juga karakter yang terinspirasi tangan manusia. Dengan latar belakang dan referensi tersebut, terciptalah karakter ‘ra-popo’ yang memadukan postur ‘minion’ dan tangan manusia.



Gambar 1. Poster promosi film animasi “Minions”

Sifat karakter ‘minion’ juga memberikan ide pada penyusunan sifat karakter ‘ra-popo.’ Para ‘minion’ yang sebagian besar berperilaku nakal itu adalah konsep yang juga diterapkan dalam karya animasi dengan mengusung tema “Membuang sampah sembarangan” ini. Karakter “Akura-Popo” sendiri dibuat sebagai gambaran

ulah tangan manusia yang lebih sering dianggap sebagai biang kerok kerusakan di muka bumi.

### **“SpongeBob Square Pants”**

Serial animasi 2D yang berasal dari negara Amerika Serikat berdurasi 30/11 menit dari rumah produksi United Plankton Pictures dan Nickelodeon Animation Studio. Tayang di saluran televisi Nickelodeon sejak 1 Mei 1999 hingga sekarang, dan di televisi Indonesia dipopulerkan oleh Lativi(sekarang tvOne) dan GlobalTV. Kemudian dibuat dalam animasi layar lebar 3D yang dirilis pada 6 Februari 2015 di Amerika Serikat berjudul “The SpongeBob Movie Sponge Out of Water.”



Gambar2. Poster promosi film animasi “The SpongeBob Movie Sponge Out of Water”

Karakter dalam serial tersebut juga memengaruhi dalam perancangan desain karakter selanjutnya, yang mana hal itu akan sangat membantu dan memberikan efektifitas pada proses penganimasian. Misalnya penempatan lengan baju pada tangan yang terpisah dengan baju yang menempel pada tubuh. Kemudian penerapan warna garis karakter yang disesuaikan dengan warna kulit. Kedua konsep diatas

mempermudah ketika karakter dianimasikan karena setiap bagian tubuh dibuat secara terpisah.

Selain karakter, yang menjadi inspirasi selanjutnya adalah lingkungan dan background. Pada serial “SpongeBob SquarePants” mengambil setting dasar laut dan dengan gaya unik. Hal itu menginspirasi pembuatan dunia fantasi “Akura-Popo” yang seolah-olah mereka berada di dalam tangan manusia. Itulah sebabnya setting animasi “Akura-Popo” berupa tempat unik dengan pemilihan warna yang didominasi warna merah (darah) sebagai langit dan putih (tulang) sebagai bumi.

## **Perancangan**

### **Tema**

Masalah paling susah ditangani di dunia ini, khususnya Indonesia, adalah sampah. Sampah sering sekali menjadi momok menakutkan untuk lingkungan. Sampah kerap menimbulkan berbagai polemik, seperti penyakit, banjir, polusi udara, merusak keindahan, mencemari tanah, bahkan mampu mengablaskan kota. Dengan adanya hal mengerikan seperti itu, maka diambillah tema “Membuang sampah sembarangan.”

### **Sinopsis**

Kevin Akura-Popo dan Tomas Janjira-Popo membicarakan spehrihal membuang sampah sembarangan. Ternyata dari sanalah semua masalah sampah terungkap, sampai alasan kenapa mereka melakukan itu, bahkan hal tersebut terjadi di depan mata mereka. Kemudian ternyata semakin banyak kejadian membuang sampah sembarangan di berbagai tempat. Sungai sudah menjadi lokasi mainstream untuk meninjau betapa parahnya sampah dibuang disana. Lalu muncul Adrea Sipra-Popo yang berambisi menjaga kebersihan lingkungan dengan menjadi Polisi Sampah.

### **Positioning**

Karakter umum dalam animasi disebut ‘ra-popo,’ berperan seperti manusia dengan perwakilan tangan manusia, karena sesungguhnya serial “Akura-Popo”

adalah gambaran ulah tangan manusia yang kemudian menjadi nama kota tempat tinggal para 'ra- popo' yakni Utama(Ulah Tangan Manusia). Mereka bergerak dan berperilaku mirip manusia, sehingga konflik-konflik yang ditimbulkan pun sama dengan yang dialami manusia.

### **Presentasi/Visualisasi**

Teknik animasi 2D menjadi pilihan karya animasi “Akura- Popo episode Sampah,” sehingga visualisasi dari animasi ini sangat unik dan lucu. Karakter tersebut menjadi andalan untuk meningkatkan daya ingat penonton, bahkan diharapkan mampu menjadi salah satu karakter favorit mereka, sehingga apapun yang ditampilkan pada animasi “Akura-Popo” akan diingat dan diperbincangkan publik.

### ***Storyline***

Urutan cerita animasi “Akura-Popo episode Sampah” adalah sebagai berikut:

1. Kevin Akura-Popo dan Tomas Janjira-Popo sedang berbincang sambil makan es krim di tepi sungai.
2. Willey Metalra-Popo datang dan membuang sampah dihadapan mereka.
3. Samudra Okra-Popo juga dengan seenaknya membuang sampah disaat ketiganya bertengkar.
4. Sehari sebelumnya, Kevin Akura-Popo telah melakukan yang mereka lakukan, dia melempar sampah ke slogan peringatan dilarang membuang sampah di sungai.
5. Mengetahui kotornya sungai, Adrea Sipra-Popo bertekad memperjuangkan lingkungan dengan menjadi ‘Sipoli Pahsam’.
6. Disisi lain, Bunga Pisra-Popo sedang meliput berita di tepi sungai yang sama.
7. Tampak sangat beragam dan banyak sampah yang dibuang di sungai.
8. Mereka semua menyampaikan alasan masing-masing kenapa sampai membuang sampah sembarangan.
9. Adrea Sipra-Popo menindak tegas pelaku pembuang sampah sembarangan dan menyebut mereka adalah “sampah” itu sendiri.

## *Treatment*



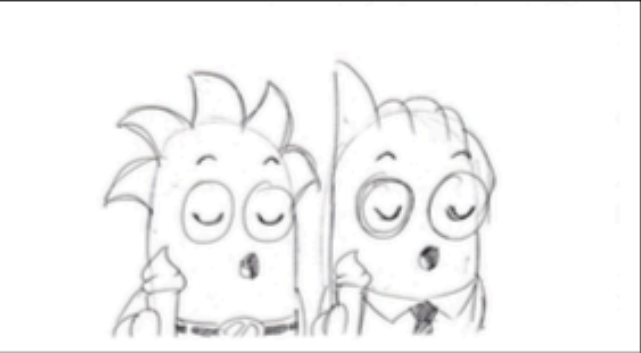
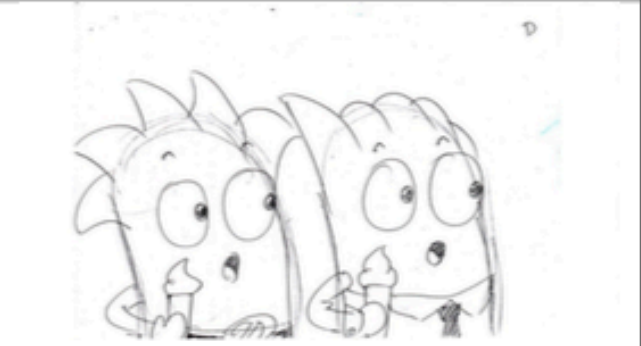
Berikut ini menunjukkan cuplikan treatment untuk karya animasi “Akura-Popo episode Sampah.”

<p><b>1 EXT. JALAN - SIANG</b> <b>CAST: KEVIN, TOMAS</b> Kevin dan Tomas berjalan kaki sambil menjilat-jilat es krim. Tiba-tiba mereka berdua tanpa sengaja menengok ke arah samping kanan secara bersamaan.</p>
<p><b>2 EXT. TEPI JALAN - GEDUNG - SAMPAH - SIANG</b> <b>CAST: FIGURAN 1, KEVIN, TOMAS</b> Figuran 1 naik skuter sambil membawa sekantong sampah lalu melemparkannya ke tembok bawah gedung.</p>
<p>Kevin dan Tomas yang melihat itu kaget secara bersamaan.</p>
<p><b>3 EXT. JALAN - SIANG</b> <b>CAST: KEVIN, TOMAS</b> Kevin dan Tomas menggelengkan kepala. Lalu mereka dikagetkan oleh suara botol jatuh disebelah kiri. Kevin dan tomas membuka mata, kaget.</p>
<p><b>4 EXT. JALAN - BOTOL - SIANG</b> <b>CAST: -</b> Sebuah botol menggelinding mendekat.</p>
<p><b>5 EXT. TEPI JALAN SEBERANG - SIANG</b> <b>CAST: FIGURAN 2</b> Figuran 2 berjalan membelakangi botol air minum dengan tenang.</p>
<p><b>6 EXT. JALAN - SIANG</b> <b>CAST: KEVIN, TOMAS</b> Kevin dan Tomas kembali menggeleng-gelengkan kepala.</p>
<p><b>7 EXT. TEPI SUNGAI - SIANG</b> <b>CAST: KEVIN, TOMAS, SANTOSO</b> Santoso membuang sampah ke sungai dengan menumpahkannya secara langsung dari bak sampah. Kevin dan Tomas yang berjalan dibelakang kaget melihat ulah Santoso. Kevin dan Tomas hanya berlalu sambil menutup mata.</p>
<p><b>8 EXT. TEPI SUNGAI - SAMPAH - SIANG</b> <b>CAST: KEVIN, TOMAS</b> Kevin dan Tomas berdiri di bibir sungai, melihat ke arah aliran air. Sampah berbagai jenis hanyut dibawa arus sungai.</p>



### *Storyboard*

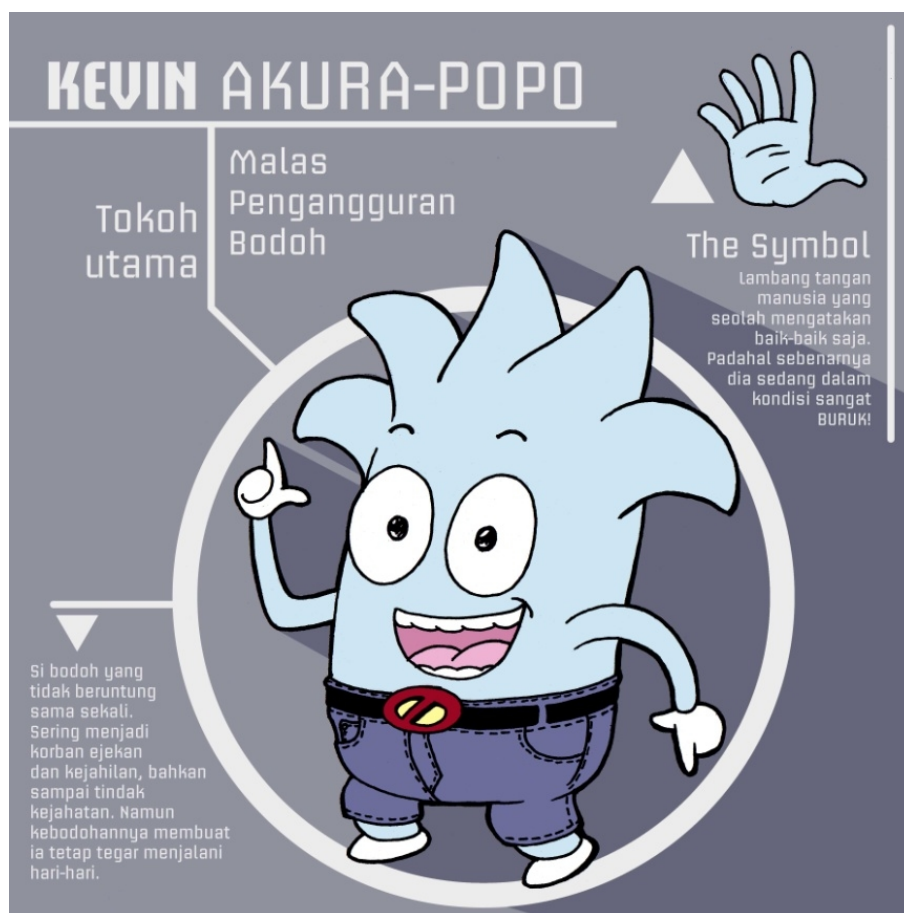
Berikut ini menunjukkan cuplikan *storyboard* untuk karya animasi “Akura-Popo episode Sampah.”

1		Scene: 1 Durasi: 00:00:02 Dialog: -
2		Scene: 1 Durasi: 00:00:03 Dialog: -
3		Scene: 1 Durasi: 00:00:02 Dialog: -
4		Scene: 1 Durasi: 00:00:01 Dialog: -

Gambar 3. Cuplikan Storyboard serial “Akura-Popo” episode “Sampah”.

## Desain Karakter Kevin Akura-Popo

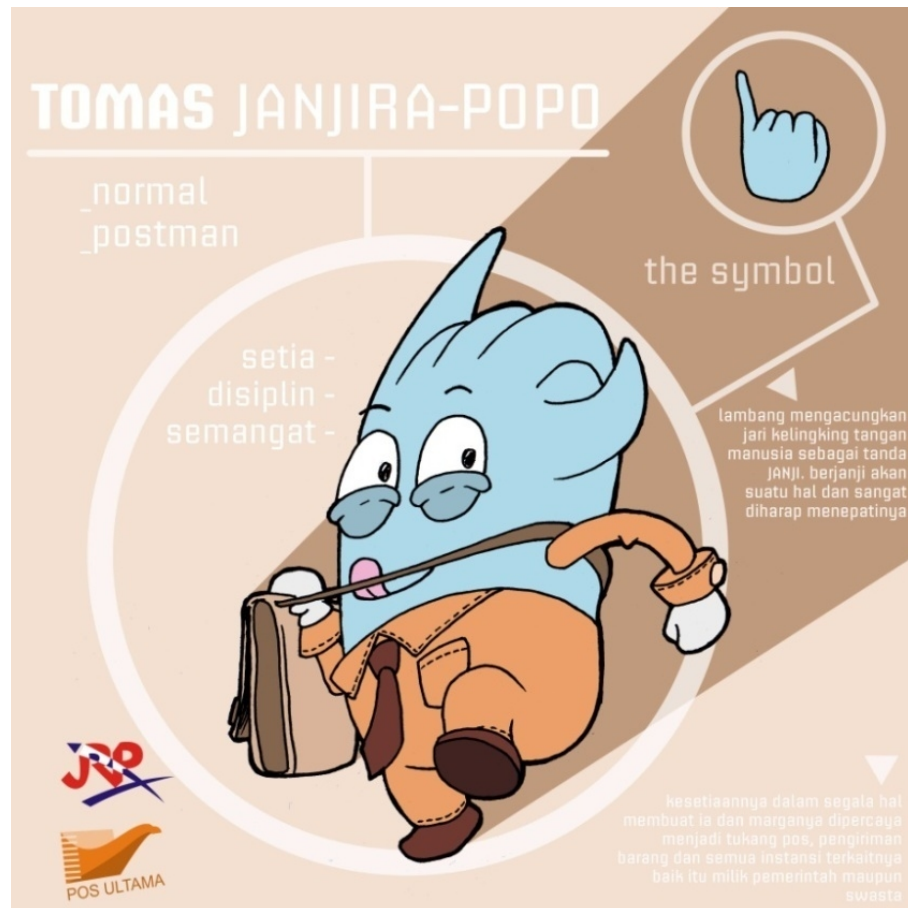
Ilustrasi Kevin seperti pada Gambar 4. dia adalah seorang ‘ra-popo’ dari marga ‘Akura-Popo’ berwajah lucu dan polos, ia pengangguran yang selalu ceria. Karena nasib buruk yang sering menimpanya, dia bisa berubah menjadi superhero bernama Akura-Popiye berkat sebuah meteor yang jatuh dan meledak kearahnya. Saat menjadi Akura-Popiye itupun dialaminya dalam kondisi tidak sadar dan sifatnya berbalik 180 derajat, ia juga menjadi sangat kuat. Namun ada satu keanehan, karena Kevin Akura-Popo berubah tanpa sadar jadi tidak semua bencana atau permintaan tolong dibantunya, melainkan tergantung dia ingin atau tidak.



Gambar 4. Profil Kevin Akura-Popo

## Tomas Janjira-Popo

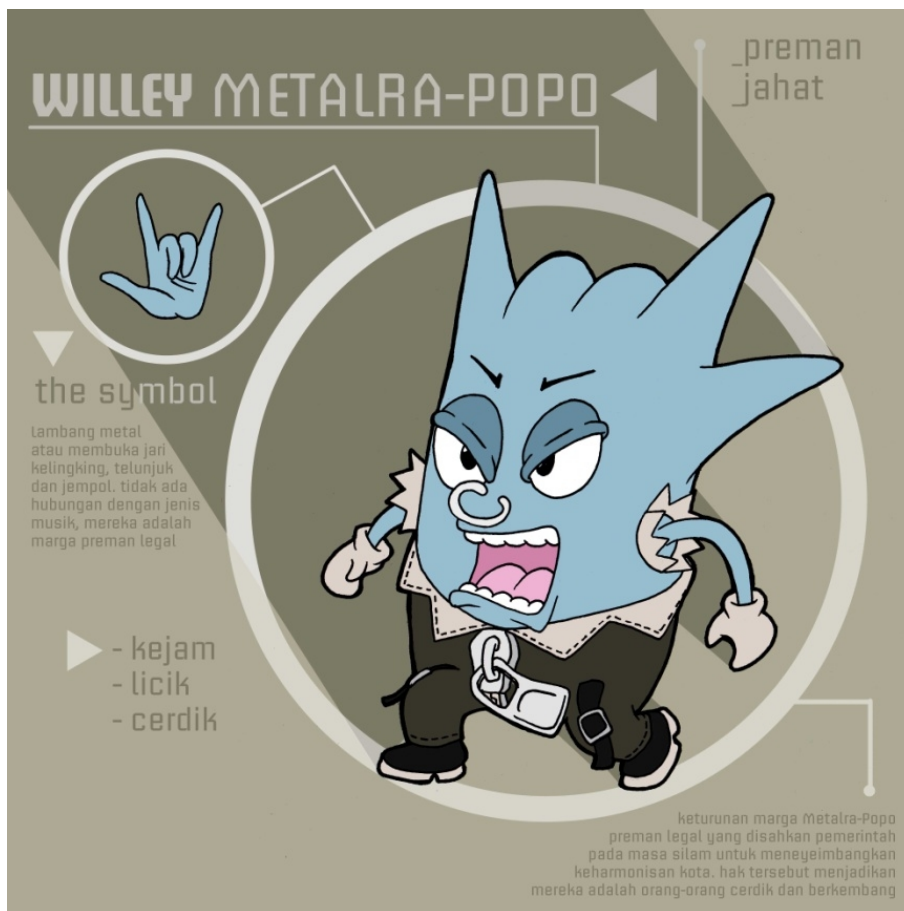
Ilustrasi Tomas seperti pada Gambar 5,, mempunyai kebiasaan bangun pagi, olahraga, makan teratur, menggosok gigi setelah sarapan dan sebelum tidur, mandi 3 kali sehari, dan ‘ngantor’ adalah kegiatan rutin seorang Tomas Janjira-Popo dalam kesehariannya. Dia menjadi pengantar surat dan paket di Pos Utama dan JRP Express.



Gambar 5. Profil Tomas Janjira-Popo

### Willey Metalra-Popo

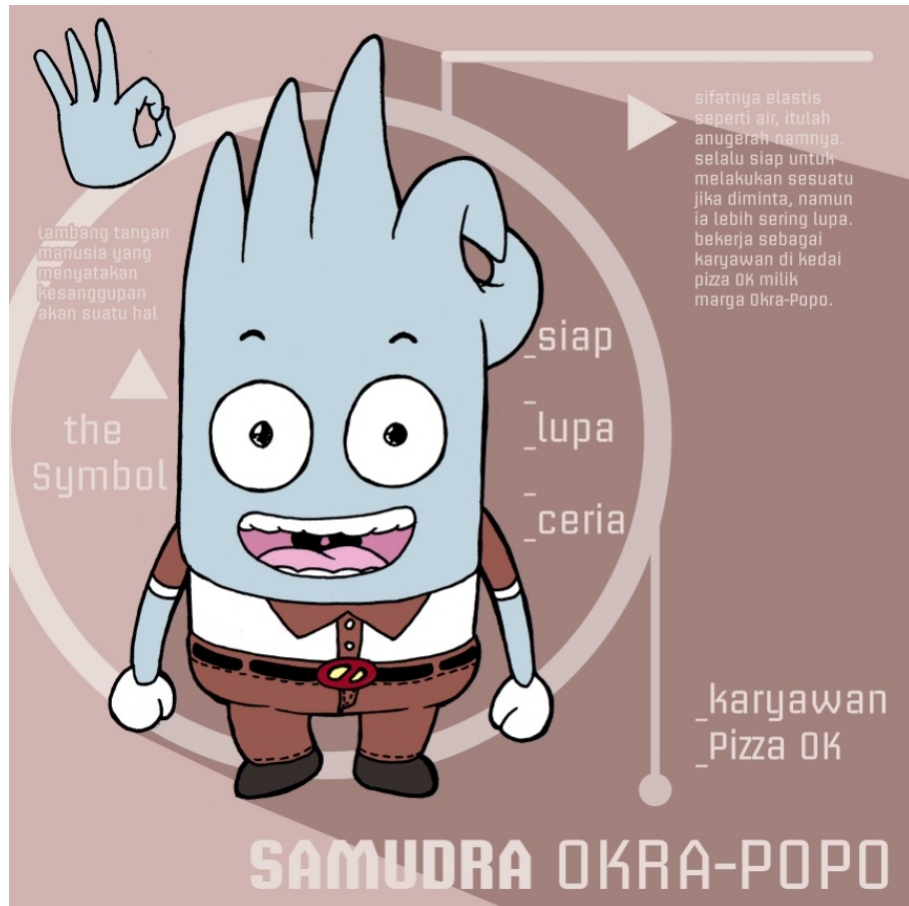
Ilustrasi Willey seperti pada Gambar 6, ia adalah orang yang nakal, kejam, licik, namun cerdas. Latar belakang marganya adalah preman legal dari pemerintah pada masa lalu demi menyeimbangkan kota yang waktu itu kota Utama terlalu damai sehingga menjadi membosankan. Willey dan marganya sekarang terlanjur menjadi pribadi yang jahat dan nakal, mereka meneror kejahatan di seluruh penjuru Utama dan tidak terkendali lagi.



Gambar 6. Profil Willey Metalra-Popo

### Samudra Okra-Popo

Menjadi pengantar pesanan pizza ke seluruh penjuru kota adalah pekerjaannya. Dia tahu alamat semua orang, namun dia juga sering lupa. Nama Samudra Okra-Popo sendiri diberikan karena otaknya yang seperti air, elastis tapi tidak bisa dibentuk tanpa ada benda lain. Ilustrasi Samudra seperti pada Gambar 7.



Gambar 7. Profil Samudra Okra-Popo

### Adrea Sipra-Popo

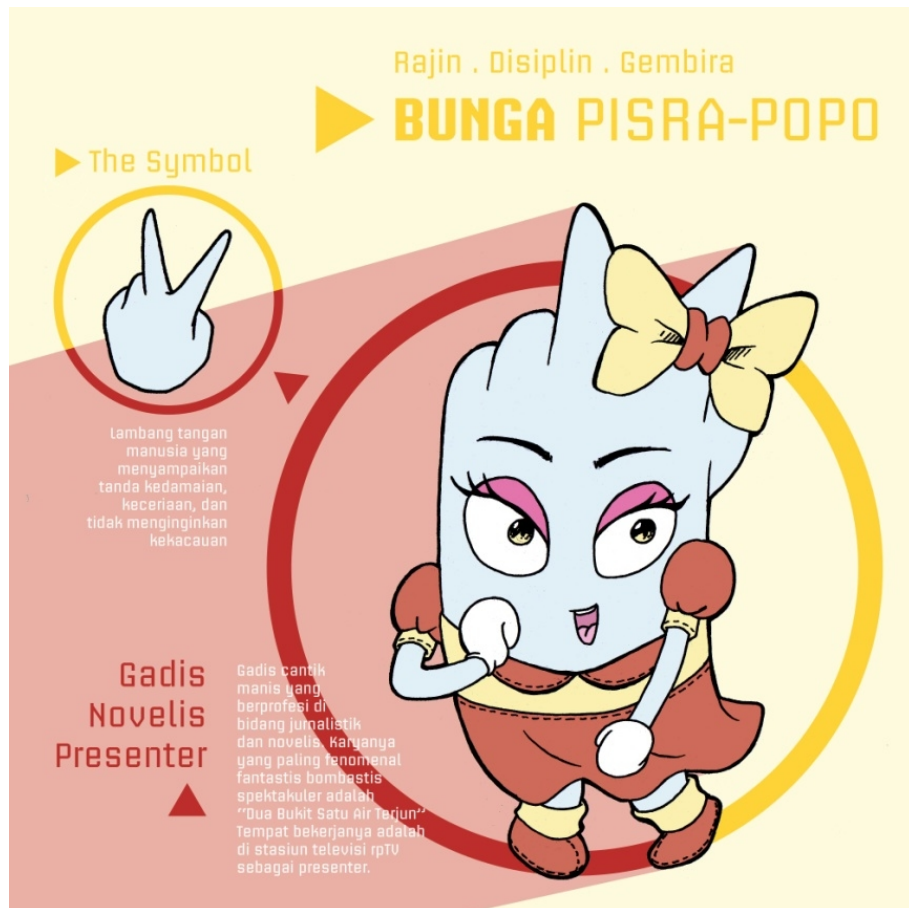
Kacamata hijau bulatnya menjadi ciri khas, tentu saja dia adalah seorang kutu buku seperti pada terlihat dalam Gambar 8. Pengetahuannya melebihi gurunya di sekolah. Adrea Sipra-Popo mampu menyampaikan ulang isi buku yang sudah dibaca dengan akurasi 90% berkat kemampuan menghafalnya yang bisa hanya sekali baca.



Gambar 8. Profil Adrea Sipra-Popo

## Bunga Pisra-Popo

Salah satu wartawan teladan koran RapoPost. Selain wartawan dia juga seorang novelis, karyanya yang paling terkenal adalah “Dua Bukit Satu Air Terjun.” Dalam kesehariannya Bunga Pisra-Popo selalu ceria dan hidup normal tidak menyimpang. Desain karakter Bunga dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9 Profil Bunga Pisra-Popo

## Properti / *Asset*

Properti yang dipakai dalam animasi ini adalah sama dengan peralatan sehari-hari di kehidupan nyata manusia. Perbedaannya terletak pada desain properti yang dibuat unik dan lucu.



Gambar 10. Properti

Seperti yang terlihat pada Gambar 10, sebagian besar desain dibuat dengan mengurangi bentuk sudut tajam. Lebih diitongjolkan bentuk tumpul agar terlihat menyenangkan dan berkarakter sebagai karya animasi untuk semua umur. Pembuatan properti disiapkan sebelum proses penganimasian dengan menggambar manual diatas kertas terlebih dahulu kemudian dibuat ulang dalam software pengolah vector.

## Lingkungan

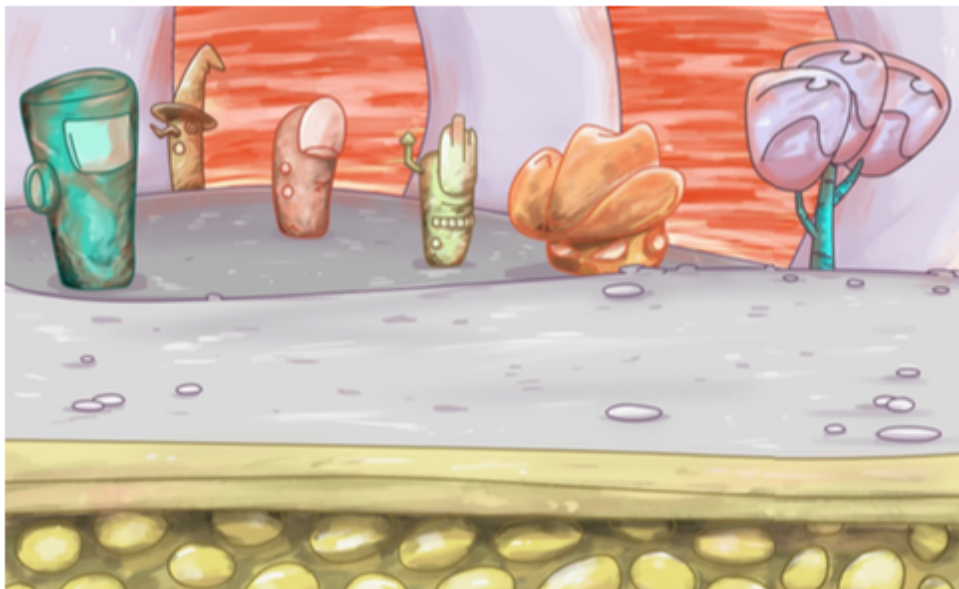
Setting makhluk ‘ra-popo’ adalah di kota Utama, bukan dunia manusia tetapi kurang lebih sama dengan dunia ini karena mereka adalah makhluk jelmaan tangan manusia. Semua bangunan dan benda di kota Utama disesuaikan ukuran tubuh makhluk ‘ra- popo,’ namun sesungguhnya lebih kecil dari benda asli di dunia manusia.





Gambar 11. *Setting* tepi jalan

Dalam karya ini pengambilan gambar latar hanya ada dua tempat, yaitu tepi jalan dan tepi sungai. Lingkungan karakter adalah dunia fantasi, yakni seolah-olah mereka hidup di dalam tangan manusia dengan menunjukkan bentuk kota yang seperti telapak tangan. Bangunan didesain seperti jari tangan manusia, sedangkan tumbuhan diganti dengan jamur dan bulu tangan yang berbentuk unik dan bermacam-macam.



Gambar 12. *Setting* tepi sungai

## ***Sound Effect dan Musik***

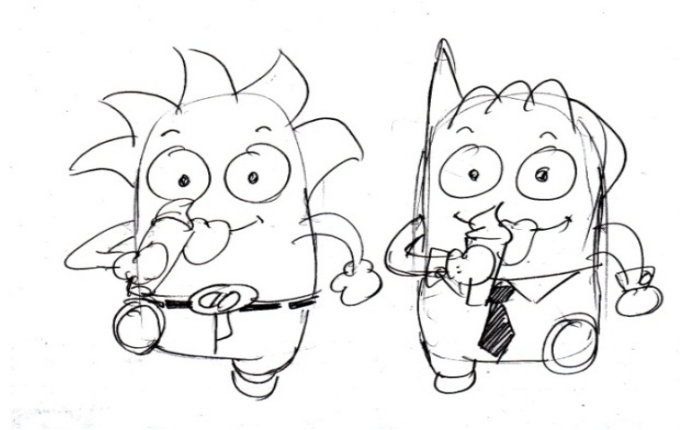
Efek suara (Sound effect) sangat berpengaruh dalam sebuah karya animasi, terlebih apabila karya tersebut lebih menonjolkan bahasa tubuh daripada bahasa pembicaraan. Hal itu pula yang diterapkan pada animasi “Akura-Popo episode Sampah”. Efek suara dan video digabungkan pada software pengolah video-audio.

Selain efek suara, musik juga elemen yang tak kalah pentingnya dalam persembahan sebuah animasi untuk mencapai target penyampaian cerita dan pesan kepada penonton. Sebelumnya musik akan dibuat dengan gabungan bunyi tepuk tangan sehingga menjadi sebuah irama dan dijadikan soundtrack serial animasi “Akura-Popo.” Namun hal itu tidak memungkinkan karena adanya perubahan konsep, maka musik dibuat dengan software pengolah musik dan alat musik pendukung dengan tema irama yang disesuaikan.

## **Perwujudan**

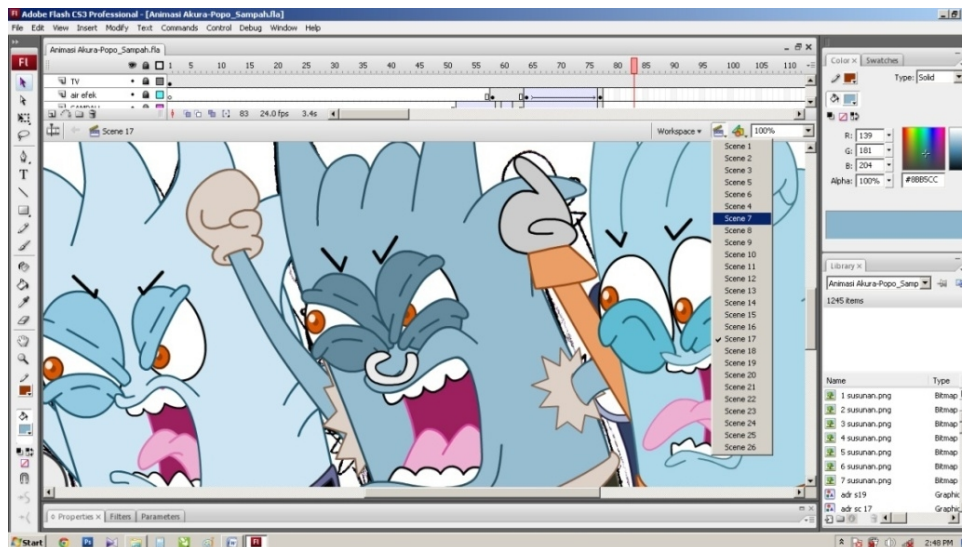
### **Sketsa Animasi**

Pembuatan sketsa dilakukan secara manual menggunakan pensil diatas kertas sesuai storyboard. Sketsa tersebut merupakan keyframe atau gambar kunci pada setiap gerakan animasi. Setiap karakter digambar dengan detail ekspresi, gesture, aksesoris, bahkan sudut pengambilan gambar. Hampir seluruh gerakan animasi akan digambar pada proses ini untuk menunjukkan gambaran kasar. Gambar hasil sketsa pada kertas kemudian dipindahi melalui scanner supaya didapatkan gambar yang akurat dan jelas.



Gambar 13 Sketsa karakter

## Pemisahan Scene



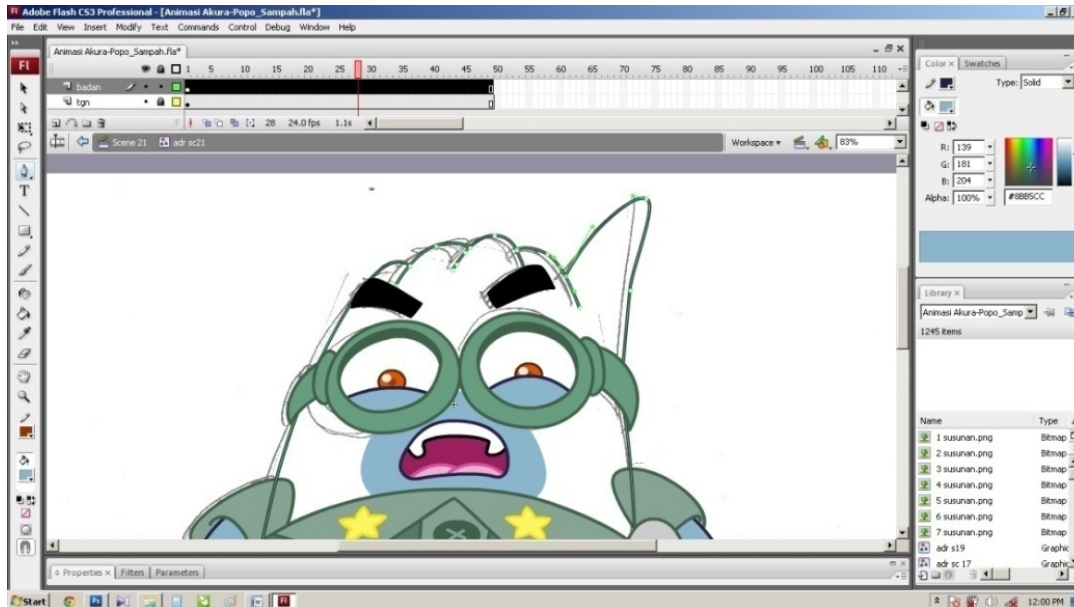
Gambar 14. Scene animasi “Akura-Popo episode Sampah”

Pada Gambar 14. diatas terlihat jumlah scene animasi “Akura- Popo episode Sampah”, berjumlah 26 scene. Pemisahan scene tersebut sangat memudahkan dalam proses penganimasian, mudah menemukan letak adegan karakter pada saat dibutuhkan. Misalnya untuk melihat animasi pada scene sebelumnya dan untuk menggandakan ‘symbol’ yang dibutuhkan di scene lain. Pemisahan scene juga memudahkan dalam melakukan review satu scene yang dipilih, namun tetap akan menjadi satu file penuh dengan urutan sesuai scene ketika diekspor maupun rendering

## **Tracing Karakter**

*Tracing* dilakukan setelah gambar sketsa *keyframe* satu per satu pada software pengolah animasi *vector*. Seperti yang terlihat pada Gambar 15. Setiap bagian tubuh karakter dibuat terpisah pada ‘*layer*’ baru untuk mempermudah pewarnaan dan penganimasian. Selain itu setiap bagian karakter harus diubah menjadi ‘*symbol*’ dan diberi nama sesuai kebutuhan. *Tracing* dapat memakai tiga cara, pertama menggunakan ‘*Pen Tool(P)*’, kemudian ‘*Line Tool(N)*’, atau dengan

memasukkan bentuk bangun datar yang sudah ada seperti kubus dan lingkaran(R/O). Apabila ada perubahan garis atau tidak sesuai keinginan maka dapat diubahsuaikan dengan ‘*Selection Tool(V)*’ dan ‘*Subselection Tool(A)*’.



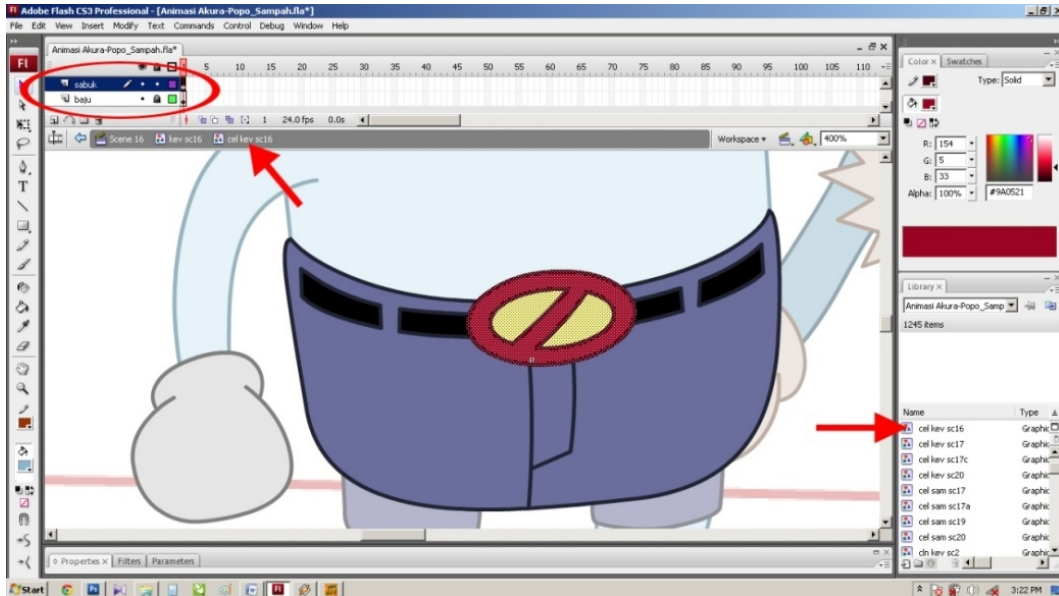
Gambar 15. *Tracing* dan pewarnaan

Selanjutnya adalah pewarnaan, pemilihan warna disamakan dengan desain karakter sebelumnya dengan cara menyeret file desain dari area ‘*Library*’ ke dalam ‘*Layer*’ terlebih dahulu. Kemudian mengambil kesamaan warna melalui ‘*Fill color*’ untuk *block*, dan ‘*Stroke color*’ untuk garis.

### Membuat ‘*symbol*’

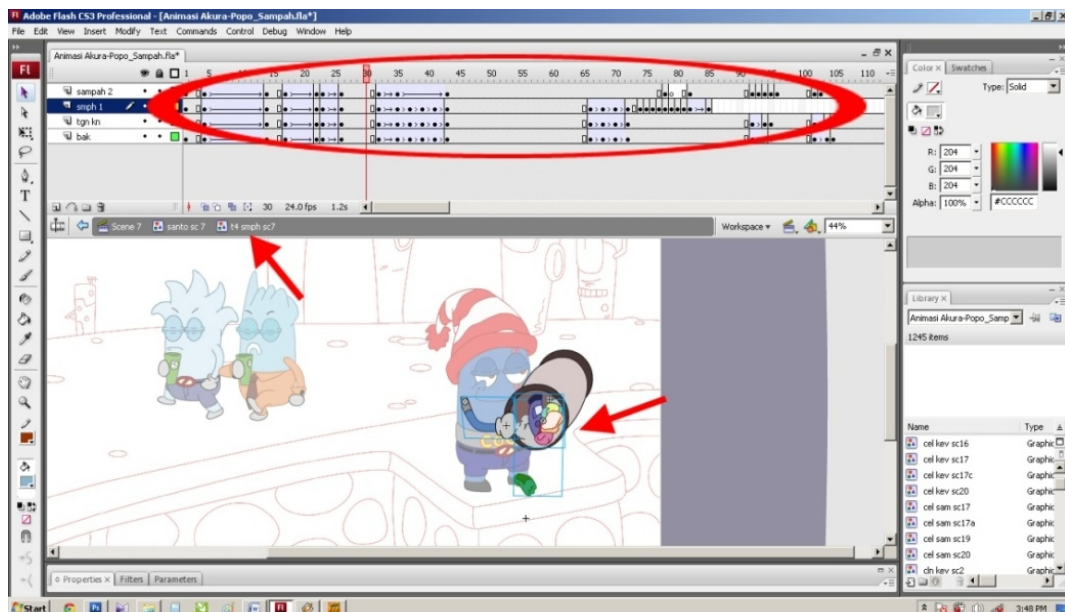
Gambar yang sudah melalui proses tracing kemudian diubah menjadi ‘*symbol*’, dan didalam ‘*symbol*’ itu juga dapat dimasukkan ‘*symbol*’ baru untuk memudahkan penganimasian. Setiap ‘*symbol*’ diberi nama sesuai gambar dan letak untuk memudahkan pencarian di ‘*Library*’. Seperti pada Gambar 16 yang ditunjuk garis panah, ‘*cel kev sc16*’ artinya ‘*celana Kevin scene ke 16*’. Lalu pada contoh gambar dibawah ini juga menunjukkan ‘*symbol cel kev sc16*’ yang berada didalam ‘*symbol kev sc16*’, dan didalam ‘*symbol cel kev sc16*’ ada ‘*layer*’ lagi berisi ‘*layer sabuk*’ dan ‘*baju*’(dilingkari). Pemisahan setiap bagian karakter tersebut untuk

memisahkan warna dan garis antar bagian karakter yang memiliki warna berbeda-beda.



Gambar 16. Penerapan 'symbol'

Didalam 'symbol' yang sudah dibuat juga dapat membuat gerakan animasi. Seperti terlihat pada Gambar 17 yang menunjukkan penganimasian(dilingkari) dan 'symbol' yang dianimasikan (digaris panah).



Gambar 17 'Symbol' dan 'layer' didalam 'symbol'

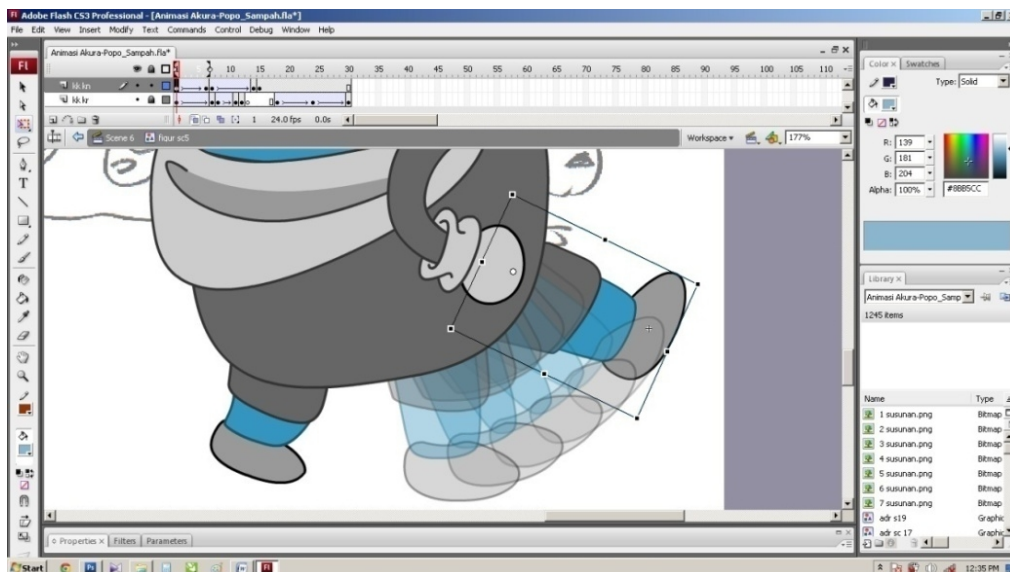
Pada contoh di atas terlihat didalam ‘symbol santo sc 7’ ada ‘symbol t4 smph sc7’ berisi empat ‘symbol’ yang diletakkan pada layer. Kemudian ‘symbol’ terakhir itulah yang dianimasikan. Animasi tersebut akan terbaca ketika ‘symbol’ ‘santo sc 7’ dianimasikan pula pada ‘timeline’ di luar scene 7 tanpa merubah animasi yang berada di dalamnya.

## ***Animating***

Tahapan selanjutnya yakni menggerakkan setiap karakter dan bagian tubuh karakter sesuai storyboard. Proses penganimasian dilakukan dengan beberapa cara tergantung kebutuhan. Setiap gerakan dan durasi disesuaikan dengan animatic yang sudah dipersiapkan supaya gerakan nyaman ditonton serta tidak menyalahi konsep yang sudah dibuat.

### **a. Animasi Tanpa Perubahan Bentuk**

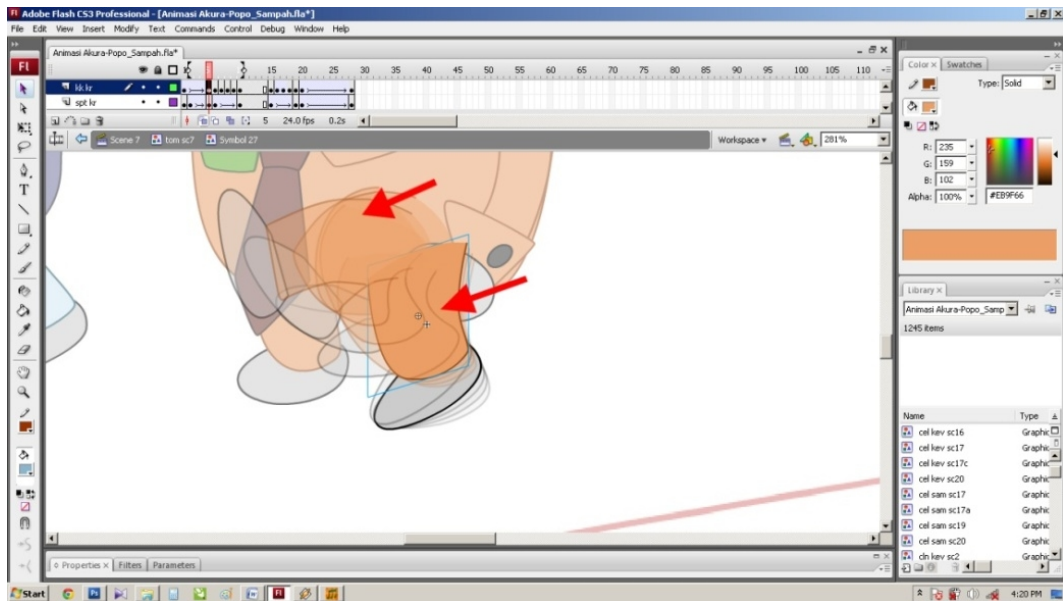
Cara pertama yaitu menggerakkan bagian tubuh karakter dengan menggandakan ‘symbol’ yang sudah disiapkan sebelumnya dan ditempatkan pada akhir gerakan animasi. Setelah itu dapat dimasukkan ‘motion tween’ pada ‘timeline’ maka gambar akan terlihat bergerak. Cara itu digunakan apabila gerakan tidak membutuhkan pergantian bentuk, hanya untuk perpindahan posisi dengan satu ‘symbol’ yang sama. Seperti yang terlihat pada Gambar 18.



Gambar 18. Penganimasian kaki karakter tanpa perubahan bentuk

## b. Animasi Dengan Perubahan Bentuk

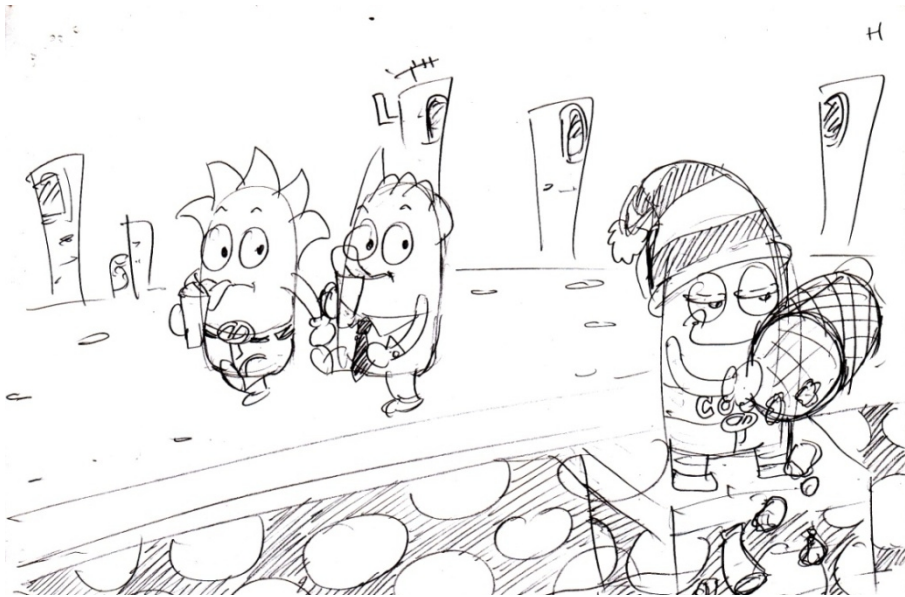
Apabila ada pergantian bentuk gerakan pada bagian tubuh karakter, maka disiapkan dua ‘symbol’ atau lebih sesuai yang sudah dibuat di sketsa keyframe. Kemudian keyframe tersebut diletakkan sesuai urutan di timeline dan ditentukan timing antar keyframe. Teknik ‘Motion tween’ juga masih digunakan pada teknik ini untuk memberi kehalusan animasi dengan cara meletakkan ‘symbol’ pertama pada ‘timeline’ sebelum ‘symbol’ kedua. Seperti terlihat pada Gambar 19. dibawah ini.



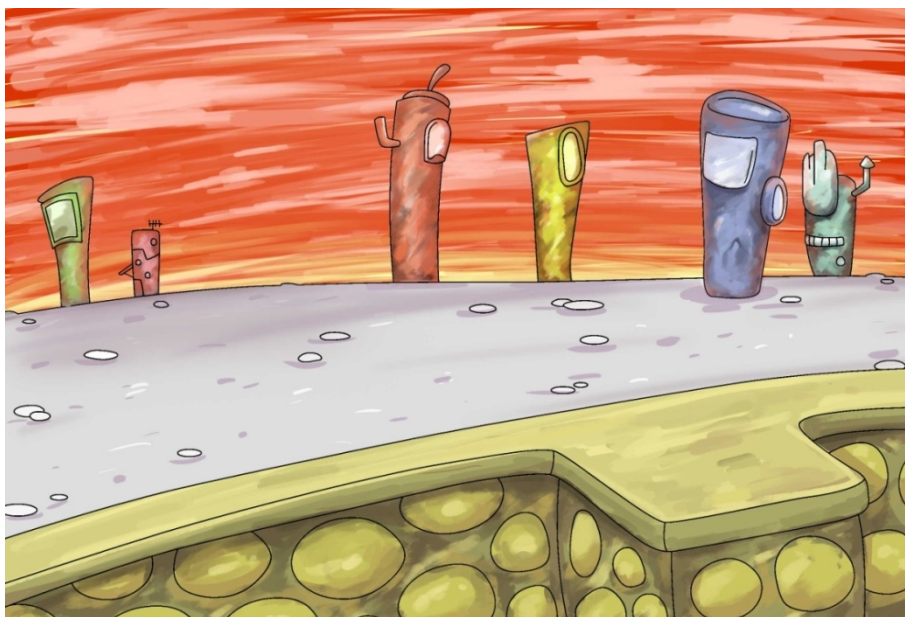
Gambar 19. Penganimasian kaki karakter yang berubah bentuk

## **Background**

Alur pembuatan background pertama-tama juga dibuat sketsa terlebih dahulu di atas kertas secara manual kemudian dipindahi melalui scanner. Selanjutnya dilakukan tracing pada software pengolah animasi vector untuk membuat garis yang halus. Setelah itu diberi warna dan texture memakai software pengolah gambar/foto. Beberapa background dibuat satu gambar utuh apabila tidak memerlukan gerakan pada background tersebut. Namun jika background akan dibuat bergerak maka setiap benda dibuat secara terpisah lalu disatukan pada software pengolah animasi. Setiap bagian background yang dibuat terpisah tersebut akan menjadi ‘symbol’ dan dapat dianimasikan sesuai kebutuhan. Proses pembuatan background dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 20. Sketsa background



Gambar 21. Background selesai



## **Kesimpulan**

Penciptaan karya animasi pendek berjudul “Akura-Popo episode Sampah” telah selesai dilaksanakan. Proses pembuatan animasi “Akura-Popo episode Sampah” sudah dilewati hingga menjadi sebuah karya yang matang dan sesuai dengan konsep penciptaan. Animasi “Akura-popo episode Sampah” dibuat dengan acuan data yang akurat terutama untuk menciptakan konflik pembuangan sampah tidak pada tempatnya. Penyampaian masalah sampah, dampak sampah terhadap lingkungan dan penyelesaian masalah yang disesuaikan dengan jenis karya(animasi) menjadi hal yang menarik karena dapat menyampaikan pesan kepada penonton. Ilustrasi mengenai membuang sampah sembarangan ini bisa bermanfaat bagi masyarakat supaya tanggap akan tidak baiknya sikap membuang sampah tidak pada tempatnya.

Penyampaian masalah dengan cara unik yang sangat cocok dengan jenis karya animasi dapat memberikan efek emosional kepada penonton. Yaitu ketika Adrea Sipra-Popo menyebut para pelaku pembuang sampah sembarangan dengan sebutan ‘sampah!’ disertai aksi eksekusi oknum dengan memperlakukannya seperti sampah.

Contoh sikap membuang sampah yang dilakukan adalah contoh yang sering dijumpai dan dilakukan oleh masyarakat. Hal itu dapat mendekatkan penonton dengan tayangan animasi sehingga membuat pelaku pembuang sampah sembarangan merasa bersalah dan diharapkan tidak melakukannya lagi. Jika dipukul rata kepada semua target penonton, maka penyampaian pesan secara tidak langsung efektif untuk melakukan kebiasaan menjaga lingkungan dengan membuang sampah pada tempatnya.

## **Referensi**

- Aditya, Wahyu. Sila Ke-6: Kreatif Sampai Mati. Yogyakarta: Bentang Pustaka, 2013
- Johnston, Ollie, dan Frank Thomas. The Illusions of Life Disney Animation. Italy: Disney Productions, 1995
- MADCOMS. Kreasi Animasi Kartun dengan Adobe Flash. Yogyakarta: ANDI, 2012
- MADCOMS. Seri Panduan Lengkap: Adobe Flash CS3 Professional. Editor Theresia Ari Prabawati. Yogyakarta: ANDI, 2008
- Prakosa, Gatot. Animasi: Pengetahuan Dasar Animasi Indonesia. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta, 2010