

## **Penciptaan Karya Film Animasi “*Sky Land*” Dengan Teknik Dua Dimensi**

Muhammad Arifaza Rafzanjani Bintang

Kumata Studio  
e-mail: arifaza.marb@gmail.com

### ***Abstrak***

Animasi bertemakan fantasi tidak hanya dalam bentuk cerita, namun dari segi karakter visual dan environment. Dari segi karakter ada yang berupa sesosok anak kecil hingga dewasa sampai dengan berbagai jenis monster, serta tak jarang terdapat karakter dan environment yang tidak dijumpai dimuka bumi.

Animasi pendek “*Sky Land*” menceritakan Sena seorang gadis kecil pengumpul kayu yang menemukan sebuah kayu ajaib di sebuah hutan yang mampu mengeluarkan benda-benda ajaib, hingga membawanya ke negeri fantasi di atas awan dan membawanya berpetualang.

Animasi pendek “*Sky Land*” ingin lebih memperlihatkan *sense of art* didalamnya, maka animasi ini diproduksi menggunakan teknik animasi dua dimensi (2D) digital hand drawing, yaitu menggambar frame by frame secara langsung dengan komputer baik karakter maupun background.

Kata kunci: Fantasi, Animasi 2D, *Sky Land*

### ***Abstract***

*Fantasy-themed animations are not only in story form, but in terms of visual and environmental characters. In terms of character there is a form of a small child to adult up to various types of monsters, and not infrequently there are characters and environments that are not encountered in the earth.*

*The short animation of "Sky Land" tells Sena a small girl who collects a magical wood in a forest capable of removing magical objects, bringing her to a fantasy land on a cloud and taking her on an adventure.*

*Short animation "Sky Land" wants to show more sense of art in it, then this animation is produced using two dimensional animation technique (2D) digital hand drawing, that is drawing frame by frame directly with computer both character and background.*

*Keywords: Fantasy, 2D Animation, Sky Land*

## Pendahuluan

Fantasi dan imajinasi merupakan sesuatu yang pernah dialami oleh setiap manusia di dunia. Fantasi adalah gambaran (bayangan) dalam angan-angan, daya untuk menciptakan suatu angan-angan (menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia). Fantasi juga dapat diartikan sebagai hal yang berhubungan dengan khayalan atau dengan sesuatu yang tidak benar-benar ada dan hanya ada dalam benak atau pikiran saja.

Imajinasi adalah daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang (menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia). Setiap orang pasti pernah mengalami hal ini, mulai dari anak-anak hingga dewasa maka dari itu dipilihnya tema fantasi dan imajinasi pada animasi “*Sky Land*” bermaksud untuk menceritakan sebuah gambaran fantasi dan imajinasi dalam bentuk animasi.

Animasi 2D adalah teknik pembuatan animasi dengan menggunakan gambar bersumbu (axis) dua yaitu X dan Y. Animasi ini lebih dikenal dengan animasi manual yang prosesnya dimulai dengan menggambar di atas selembar kertas, kemudian di-scan dan baru dipindahkan ke dalam komputer untuk diubah menjadi file digital. Semua frame digambar satu per satu, diawali dengan membuat key drawing lalu menyisipkan gambar inbetween di antara dua key drawing-nya. Tahapan selanjutnya adalah clean up, dengan cara menjiplak ulang, dan merapikan garis setelah itu baru dapat mewarnainya. (Buku Nganimasi Bersama Mas Be, 2013).

Animasi 2D di era sekarang mulai tergeser dengan kehadiran dari animasi tiga dimensi (3D) yang teknologinya semakin maju dengan pesat, namun di negara Jepang justru animasi 2D masih sangat banyak diproduksi dan digemari, tidak hanya orang-orang Jepang namun di berbagai negara termasuk Indonesia. Produk animasi 2D Jepang yang populer seperti serial animasi “Doraemon”, “Crayon Shinchan” dan “Naruto” yang hingga kini masih digemari anak-anak ini membuktikan bahwa animasi 2D mempunyai sense of art tersendiri. Dari beberapa hal di atas, maka animasi pendek “*Sky Land*” ini ingin menyampaikan cerita fantasi ke dalam bentuk animasi dua dimensi (2D) sehingga dapat meramaikan perfilman animasi khusus 2D.

## **Kajian Pustaka**

### ***Timinng For Animation***

Menurut Harold Whitaker & John Halas (2002) ada beberapa yang perlu diperhatikan dalam timing, diantaranya :

a. Timing yang Efektif

Timing atau teknik menghitung dan mengatur waktu gerakan merupakan salah satu bagian animasi yang memberi makna pada gerakan objek atau karakter. Cara menciptakan efek gerakan sebenarnya cukup sederhana, yakni dengan menggambar benda yang sama dalam berbagai posisi dan menyisipkan sejumlah gambar lain (disebut *in between*) diantara kedua posisi tersebut. Hasil yang tampak di layar adalah gerakan, namun wujud itu belum dapat disebut animasi.

b. Benda-benda yang Dilempar ke Udara

Jika sebuah benda dilontarkan tegak lurus, kecepatannya akan berkurang hingga secara bertahap menjadi nol, lalu dia akan berakselerasi jatuh. Ketinggian yang dapat dicapainya tergantung kepada kecepatan awal saat benda itu dilontarkan namun tingkat deselerasinya berbalik dengan tingkat akselerasi. Sesungguhnya kita dapat menggunakan skala yang sama, baik untuk akselerasi maupun deselerasi. Contohnya seperti melempar bola keatas perlahan-lahan kecepatannya akan berkurang hingga nol saat mencapai di atas dikarenakan adanya gaya gravitasi.

c. Durasi Membekukan Adegan (*Hold*)

Pada setiap gerakan pasti ada adegan atau pose diam (*Hold*), pada makhluk hidup seperti manusia misalnya, jika dia sudah berada pada posisi yang nyaman, maka posisi tersebut bisa dibekukan. Contohnya seperti saat adegan karakter yang memandang sesuatu perlu dibekukan 12 frame sebelum gerakan kamera beralih ke objek yang dilihat karakter itu.

## Prinsip Animasi

Ollie Johnston & Frank Thomas (1995) mengungkapkan mengenai prinsip animasi yang digunakan sebagai acuan dalam penganimasian. Prinsip animasi tersebut adalah:

### *a. Squash and Stretch*

Prinsip animasi yang bertujuan untuk memberikan rasa berat dan fleksibilitas pada suatu objek. Prinsip ini dapat diterapkan pada benda-benda seperti bola memantul, atau untuk konstruksi yang lebih kompleks, seperti otot wajah. Pemberian peregangan atau penekanan hingga titik ekstrim dapat membuat suatu objek menjadi terlihat lebih hidup.

### *b. Anticipation*

Prinsip Antisipasi digunakan untuk objek sebelum melakukan tindakan supaya lebih terlihat realistis. Sebagai contoh seorang karakter yang akan melompat harus menekuk lutut terlebih dahulu.

### *c. Straight Ahead and Pose ToPose*

Ini adalah dua pendekatan yang berbeda untuk proses penganimasian. *Straight ahead* berarti menggambar dari frame awal hingga akhir secara berurutan tujuan untuk memperlihatkan adegan dari awal sampai akhir. Cara itu akan menciptakan gerakan yang dinamis dan lebih baik untuk menghasilkan urutan tindakan yang realistis. Sedangkan pose to pose dibuat dengan cara menggambar “gambar kunci” (*keyframe*) terlebih dahulu kemudian “gambar diantara” (*inbetween*). Prinsip tersebut efektif untuk komposisi yang berkaitan dengan lingkungan karakter.

### *d. Follow Through and Overlapping Action*

Follow-through yaitu mengenai bagian tubuh atau aksesoris tertentu yang tetap bergerak meskipun karakter telah berhenti bergerak. Misalnya rambut atau dasi yang masih bergerak sesaat setelah meloncat. Berbeda lagi dengan overlapping action yang bukan merupakan efek gerakan, namun gerakan tambahan untuk memberikan kesan hidup pada karakter. Seperti

kelinci yang melompat, sesaat setelah melompat telinganya masih bergerak-gerak meskipun gerakan melompat telah dilakukan.

e. *Slow in - Slow out*

Dalam sebuah gerakan tidak ada yang bergerak dengan rata seluruhnya, namun ada akselerasi atau percepatan setelah mulai bergerak dan perlambatan sesaat sebelum berhenti. Prinsip ini membuat gerakan animasi lebih natural dan realistis terutama pada bagian awal dan akhir gerakan.

f. *Secondary Action*

Prinsip ini merupakan pemberian gerakan tambahan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi lebih realistis. Secondary action tidak dimaksudkan untuk menjadi gerakan yang menonjol, namun hanya sebagai pendamping gerakan utama. Sebagai contoh, karakter yang berjalan tidak hanya melangkahakan kaki, namun sambil mengayunkan tangan. Pergerakan itulah yang disebut *secondary action*.

g. *Arcs*

Setiap pergerakan dalam animasi pasti bergerak mengikuti pola atau jalur maya yang disebut arcs. Hal ini memungkinkan objek bergerak dengan halus dan nyaman dilihat karena mengikuti pola yang disesuaikan. Sebagai contoh, *arcs* ditunjukkan pada lintasan gerakan tangan melempar bola dan lintasan gerakan bola di udara.

h. *Timing*

Timing adalah tentang menentukan waktu kapan sebuah gerakan harus dilakukan atau tidak. Hal itu dimaksudnya untuk lebih mempermudah penyampaian cerita kepada penonton. Timing yang tepat dapat memberikan kesan yang ingin ditunjukkan dengan efektif.

i. *Solid Drawing*

Kemampuan menggambar sebagai dasar utama animasi memegang peranan yang menentukan baik proses maupun hasil sebuah animasi, terutama

animasi klasik. Meskipun kini peran gambar yang dihasilkan sketsa manual sudah bisa digantikan oleh komputer, tetapi dengan pemahaman dasar prinsip menggambar akan menghasilkan animasi yang lebih peka. Sebuah objek/karakter dibuat sedemikian rupa sehingga memiliki karakteristik sebuah objek itu sendiri, yakni volume, pencahayaan dan konsistensi kualitas gambar, bentuk atau karakter.

*j. Exaggeration*

Prinsip ini merupakan upaya mendramatisir animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbolis. Dibuat sedemikian rupa sehingga terlihat sebagai bentuk ekstrimitas ekspresi tertentu untuk memperkuat adegan. Misalnya karakter yang melayang mengikuti sumber asap karena mencium aroma makanan yang lezat.

*k. Staging*

Prinsip ini mirip dengan pementasan yang dikenal dalam teater dan film. Tujuannya adalah untuk mengarahkan perhatian penonton dan membuat jelas apa yang paling penting dalam sebuah adegan. Hal itu dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti penempatan tokoh dalam frame, penggunaan cahaya dan bayangan, atau sudut pengambilan gambar. Inti dari prinsip ini adalah menjaga fokus pada apa yang ingin ditunjukkan dan menghindari detail yang tidak perlu.

*l. Appeal*

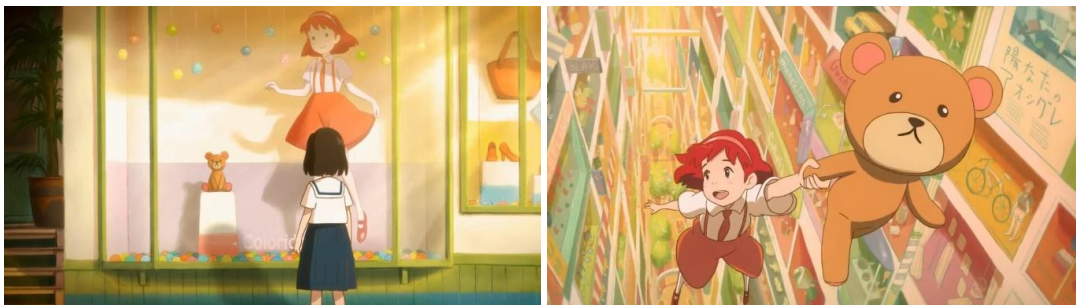
Appeal berkaitan dengan tampilan atau gaya visual dalam animasi. Akan mudah mengidentifikasi beberapa karya yang memiliki ciri khas hanya dengan melihatnya sekilas. Hal itu karena animasi tersebut memiliki appeal atau gaya tersendiri dalam penganimasian dan desain karakternya.

## Tinjauan Karya

### Animasi *Control Bear* – Studio Colorido

Sebuah animasi pendek dengan teknik 2D dari Jepang yang menceritakan seorang gadis kecil yang sedang berjalan melewati sebuah toko pakaian dan terhenti di depan toko tersebut. Gadis itu memandangi sebuah kostum yang menarik baginya, tiba-tiba sebuah boneka beruang yang ada di sebelah kostum itu bergerak dan mengeluarkan sebuah kekuatan sihir hingga kostum yang dipajang di kaca toko tersebut berpindah ke tubuh gadis kecil, kemudian boneka beruang membawa gadis kecil tadi menuju dunia fantasi dan diakhir cerita ternyata gadis kecil itu hanya berimajinasi.

Pada animasi pendek “*Control Bear*” yang menjadi inspirasi dalam pembuatan konsep cerita “*Sky Land*” adalah saat sebuah boneka beruang yang merupakan benda mati tiba-tiba bergerak serta hidup dan punya kekuatan sihir, kemudian pada saat saat gadis kecil sadar bahwa dia hanya berimajinasi.



Gambar 1 Screenshot animasi pendek *Control Bear* (Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=iwZWK2WoogY>)

### Animasi *The Flight* – Grey Amis

Animasi pendek dengan teknik 2D yang dibuat oleh Grey Annis ini menceritakan tentang dua orang perempuan yang berpetualang di sebuah tempat di atas awan di mana tempat itu dipenuhi oleh bangunan-bangunan mengambang.

Pada animasi pendek “*The Flight*” yang menjadi inspirasi dalam pembuatan konsep cerita “*Sky Land*” adalah konsep bangunan mengambangnya dan setting

cerita yang berada di atas awan, namun bedanya di animasi “*Sky Land*” ini adalah sebuah pulau yang mengambang.



Gambar 2 Screenshot animasi pendek Flight (Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=vs4HbKf5FpM>)

### ***Gravity Falls Series - Disney***

Animasi pendek dengan teknik 2D yang dibuat oleh Grey Annis ini menceritakan tentang dua orang perempuan yang berpetualang di sebuah tempat di atas awan di mana tempat itu dipenuhi oleh bangunan-bangunan mengambang.

Serial animasi 2D yang ditayangkan di Disney Channel ini menceritakan tentang dua remaja kembar, laki-laki dan perempuan bernama Dipper dan Mabel yang pindah ke tempat tinggal pamannya yang bernama Stan di sebuah kota yang bernama *Gravity Falls*. Mereka menemukan keanehan di kota tersebut, dari kekuatan sihir hingga munculnya para monster, sampai akhirnya Dipper menemukan sebuah buku yang memberi penjelasan dan solusi untuk menangani keanehan di *Gravity Falls*. Mulai dari situ petualangan Dipper dan Mabel dimulai. Serial ini tayang pada tahun 2012 dan berlanjut di season keduanya pada tahun 2013.

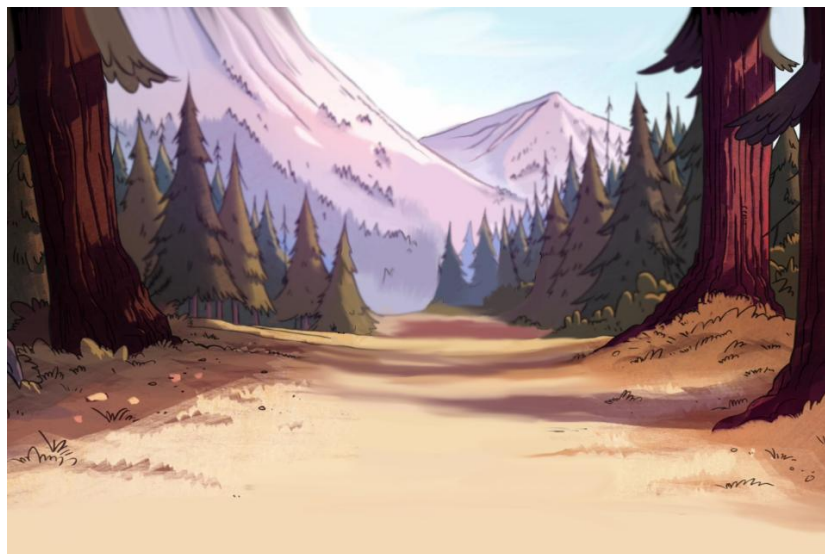
Pada serial animasi “*Gravity Falls*” ini yang menjadi inspirasi untuk konsep visual “*Sky Land*” adalah background, meliputi bentuk dan style warnanya, seperti pohon cemara, gunung, langit, dan warna tanahnya. Pada serial animasi “*Gravity Falls*” ini mengambil setting tempat di tengah hutan yang terdapat pohon cemara sehingga cocok dengan konsep visual pada animasi “*Sky Land*” ini. Desain



karakternya juga menjadi referensi, yaitu warna kulit dan bentuknya yang cenderung simpel dan memudahkan dalam proses animating.



Gambar 3. Screenshot animasi Gravity Falls (Sumber : <http://kisscartoon.se/Caroon/Gravity-Falls-Season-01>)



Gambar 4. Screenshot animasi Gravity Falls (Sumber : <http://kisscartoon.se/Caroon/Gravity-Falls-Season-01>)

### ***Grandma's Hero – The Animation Workshop***

Animasi pendek dengan teknik 2D yang dibuat oleh Grey Annis ini menceritakan tentang dua orang perempuan yang berpetualang di sebuah tempat di atas awan di mana tempat itu dipenuhi oleh bangunan-bangunan mengambang.

Animasi pendek produksi The Animation Workshop ini menceritakan tentang seorang anak muda calon viking yang berpetualang untuk mencari naga untuk dibunuh, dalam perjalanannya bertemu dengan berbagai monster namun sang nenek sama sekali tidak mengajarkan cara membunuhnya justru memberikan para monster itu dengan kasih sayang sehingga monster tersebut mempersilahkan mereka lewat. Anak muda itu menjadi kesal karena dia ingin diajarkan membunuh, hingga akhirnya ia memutuskan untuk berkelana membunuh sang naga sendiri namun disaat melawan sang naga ia teringat ajaran sang nenek.

Pada animasi “Grandma’s Hero” ini yang menjadi inspirasi untuk konsep visual “Sky Land” adalah animating dan mood warna dari background, seperti langit, bebatuan dan rumputnya.



Gambar 5. Screenshot animasi Grandma’s Hero (Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=o7JXnfQzbKI>)



Gambar 6. Screenshot animasi Grandma’s Hero (Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=o7JXnfQzbKI>)

## **Perancangan**

### **Tema**

Tema yang dipilih dalam animasi pendek “*Sky Land*” adalah fantasi dan imajinasi seorang anak kecil terhadap sesuatu yang sedang digambarnya, dalam tema ini mengangkat tentang permen dan makanan yang yang manis seperti kue ulang tahun, kue muffin, lolipop , karena anak kecil sangat menyukai permen dan makanan-makanan yang manis. Berimajinasi sangatlah menyenangkan, terutama ketika pada masa anak- anak karena dengan berimajinasi anak-anak mampu mengkspresikan dirinya. Dari hal tersebut, maka dipilihlah tema fantasi.

### **Sinopsis**

Seorang gadis kecil pengumpul kayu bernama Sena (10) yang sedang berada di hutan dikejutkan dengan salah satu kayu bakarnya yang dapat bergerak sendiri dan menggambar sesuatu di tanah, lalu dari gambar itu muncul sesosok bola bercahaya bernama Wisp dan menawarkan kayu itu kepada Sena. Awalnya Sena sedikit ragu namun akhirnya ia bersedia menggambar. Sena menggambar sebuah permen lolipop lalu permen itu menjadi nyata, kemudian Wisp mengajak Sena untuk menaikinya. Permen lolipop tersebut terbang membawa Sena menuju keatas awan, yang ternyata terdapat pulau-pulau mengambang dan terdapat hutan makanan, kemudian Sena berjalan masuk ke hutan makanan hingga bertemu sosok monster penunggu hutan tersebut yang datang kearahnya seakan ingin menyerang, namun ternyata adalah monster yang baik.

### **Positioning**

Karakter utama dalam animasi “*Sky Land*” adalah seorang gadis kecil bernama Sena berusia sepuluh tahun yang ceria, dan penuh rasa ingin tahu, ia adalah seorang pencari kayu hutan yang menggunakan pakaian serba coklat, dengan aksesoris kuping beruang di kepalanya.

Karakter kedua adalah Wisp yaitu karakter pendukung Sena yang merupakan sesosok bola bercahaya berwarna biru, ia memiliki sifat baik dan siap membantu.

### ***Storyline***

Urutan cerita animasi “*Sky Land*” adalah sebagai berikut:

- a. Sena berlari ke luar hutan dengan wajah ceria.
- b. Kemudian melepas kayu-kayu bakar yang dibawa dipunggungnya dan melemparkannya ke tanah.
- c. Salah satu dari kayu bakar bergerak-gerak sendiri lalu melompat keluar dari ikatan tali dan jatuh dengan posisi berdiri ke tanah.
- d. Sena berjalan mendekati kayu itu dengan ekspresi heran.
- e. Kayu itu menggambar sesuatu di atas tanah.
- f. Muncul sesosok bola bercahaya bernama Wisp.
- g. Wisp memberikan kayu ajaib tadi kepada Sena agar ia menggambar sesuatu.
- h. Sena ragu namun akhirnya ia mengambil kayu ajaib itu dan menggambar sebuah permen lolipop.
- i. Muncul sebuah lolipop raksasa, lolipop itu hidup dan mampu terbang.
- j. Lollipop tersebut membawa Sena terbang keatas awan.
- k. Sesampai di atas awan Sena melihat pulau-pulau mengambang, lalu ia terbang untuk melihat pulau-pulau tersebut.
- l. Sena turun di salah satu pulau dan masuk kedalamnya.
- m. Sena berjalan dan melihat-lihat sekitar, lalu ia menemukan sebuah permen lolipop besar yang terlihat enak.
- n. Sena mendekati lolipop tersebut, namun tiba-tiba sesosok monster muncul.
- o. Monster tersebut mendekati sena seperti akan menyerang, namun ternyata ia justru memberi permen.
- p. Sena merasa senang dan mengambil permen itu lalu memakannya.
- q. Setelah memakannya Sena tersadar bahwa dia hanya sedang berimajinasi saja, dan yang ia makan bukan permen melainkan batang kayu bakar yang ia kumpulkan.

- r. Sena melihat ke tanah terdapat coretan gambar permen dan kue namun disebelahnya juga terdapat berbagai permen dan kue. Sena menghampiri permen dan kue tersebut dengan gembira karena imajinasinya ternyata adalah kenyataan.

### **Naskah / Script**

Pada Tabel 1 berikut ini adalah naskah lengkap film animasi “*Sky Land*”

<p style="text-align: center;"><b>“SKY LAND”</b></p> <p>FADE IN</p> <p><b><u>EXT. TEPI HUTAN 1 - SIANG</u></b></p> <p>TEPI HUTAN 1 - Pemandangan langit <i>Till down</i> kemudian muncul teks judul “<i>Sky Land</i>” <i>dissolve</i></p> <p style="text-align: right;">CUT TO:</p>
<p><b><u>EXT. TEPI HUTAN 2 - SIANG</u></b></p> <p>Sena(10) seorang gadis kecil pengumpul kayu bakar sedang berjalan di tepi hutan dengan membawa kayu bakar yang diikat dipunggungnya.</p> <p>Sena berhenti berjalan dan meletakkan ikatan kayu bakarnya ke tanah.</p> <p>Tiba-tiba salah satu kayu bakarnya bergerak sendiri. Sena terkejut.</p> <p>Kayu itu keluar dari ikatannya dan menggambar sesuatu di atas tanah, dari gambar itu muncul sesosok bola bercahaya terbang berwarna biru bernama Wisp.</p>

Wisp menawarkan kayu itu kepada Sena agar ia ikut menggambar juga. Sena nampak ragu namun akhirnya ia mengambil kayu itu dan mencoba menggambar.

Sena berjongkok dan menggambar sebuah permen di tanah, lalu keluarlah sebuah permen dari tanah itu. Permen itu hidup dan dapat terbang, kemudian mengajak Sena untuk menaikinya.

Sena menaiki permen tersebut. Permen itu terbang melesat ke arah hutan dan menabrak semak-semak, tak lama kemudian meluncur terbang kembali menuju ke atas awan.

CUT TO:

**EXT. DI ATAS AWAN - SIANG**

Sena menembus awan . Ketika sampai di atas awan Sena terkejut karena melihat ada pulau mengambang di atas awan dan terdapat hutan kue dan permen di dalamnya.

**LS** - Pulau-pulau mengambang

Sena terbang mengelilingi pulau-pulau mengambang. Ia melewati pulau *Cup Cake*, pulau Puding, dan pulau Permen.

CUT TO:

**EXT. PULAU MENGAMBANG - SIANG**

Sena turun di pulau Permen dan masuk ke dalamnya.

Di dalam pulau tersebut terdapat hutan permen dan semak yang berisikan Permen. Sena terus berjalan.

Sena menemukan sebuah permen lolipop besar yang terlihat enak. Ia tergiur untuk mengambilnya.

Sena menghampiri permen lolipop. Ketika akan mengambil permen lolipop itu tiba-tiba datang sesosok monster besar berlumurkan selai coklat yang menjaga permen lolipop tersebut dari tanah.

Monster itu mendekati Sena dengan wajah marah dan siap untuk menyerangnya.

Sena ketakutan dan menutup wajahnya dengan tangan.

Ketika sudah mendekat monster itu justru tersenyum sambil memberikan sebuah permen lolipop dan tidak menyerang Sena.

Sena terheran dan menerima permen lolipop itu kemudian memakannya dengan ekspresi gembira.

DISSOLVE TO :

**EXT. TEPI HUTAN 2 - SIANG**

Sena tersadar bahwa yang ia makan adalah kayu bakar miliknya.

Sena baru menyadari bahwa ia sedang berimajinasi. Kemudian ia melihat ke tanah.

Terdapat coretan gambar permen yang ia buat dan di dekatnya ada banyak kue serta permen.

Sena tersenyum bahagia.

CUT TO:

CREDIT TITLE

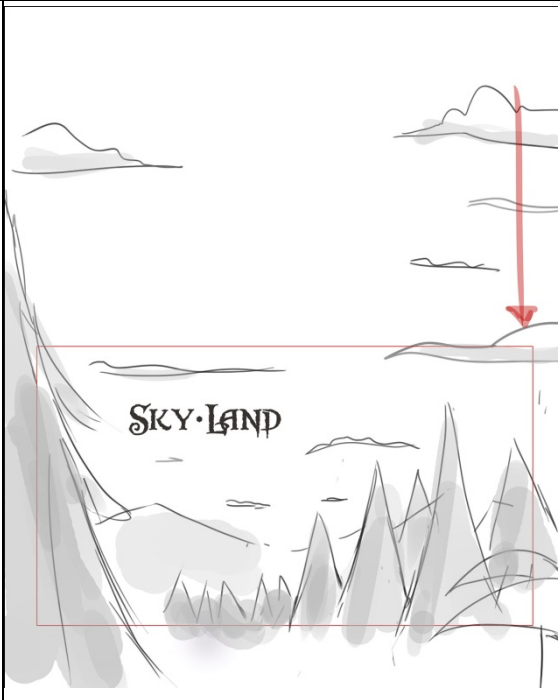


FADE OUT




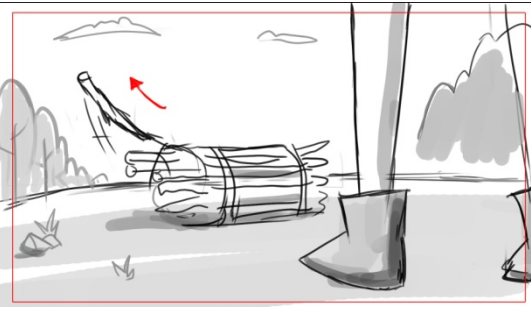
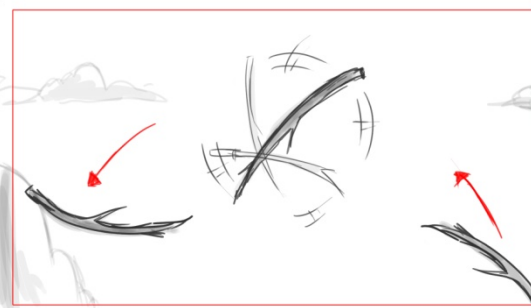


## Storyboard

Berikut ini adalah cuplikan panel *storyboard* pada animasi “*Sky Land*” :

Tabel 2. Storyboard film “*Sky Land*”

1		<p>Act : Tampak awan <i>tilt down</i> kemudian <i>fade in</i> judul “<i>Sky Land</i>”</p> <p>SFX : <i>ambience</i> hutan</p>
2		<p>Act : Sena menuju keluar hutan</p>
3		<p>Act : Sena menghela napas</p>

4		Act : Pemandangan dari belakang Sena, kamera <i>trackin right</i>
5		Act : Sena melepas tali kayu yang dibawanya
		Act : Kayu dijatuhkan ke tanah
		Act : Sena memandangi tumpukan kayu
		Act : Salah satu kayu tiba-tiba bergerak sendiri

		<p>Act : Sena terkejut</p>
		<p>Act : Kayu melompat keluar ikatan</p>
		<p>Act : Kayu berputar di udara</p>
		<p>Act : Kayu mendarat di tanah</p>
		<p>Act : Sena terheran</p>

## Desain Karakter

### 1. Sena

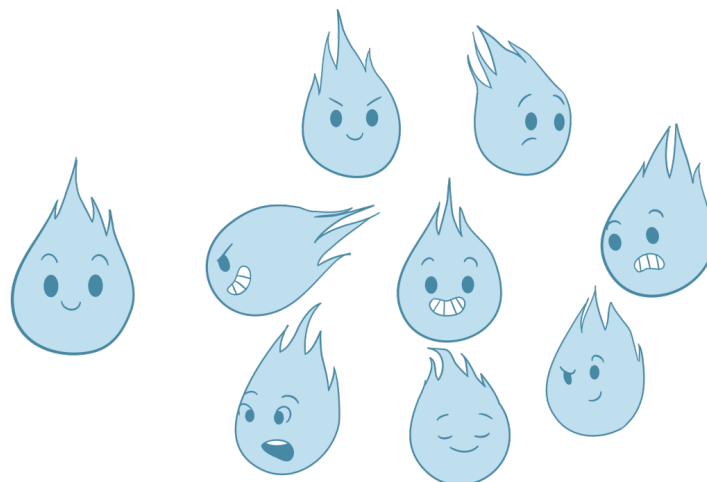
Sena adalah gadis kecil berusia sepuluh tahun yang memiliki karakter ceria, dan penuh rasa ingin tahu, ia adalah seorang pencari kayu hutan yang suka berpetualang. Penampilannya sehari-hari mengenakan baju berwarna coklat dan memakai aksesoris kuping beruang dikepalanya, karena ia menyukai beruang.



Gambar 7. Desain Karakter Sena

### 2. Wisp

Wisp adalah karakter pendukung Sena, ia sesosok bola bercahaya berwarna biru karena warna biru memperlihatkan energi yang positif. Wisp mempunyai sifat baik dan setia.



Gambar 8. Desain Karakter Wisp

### 3. Mon

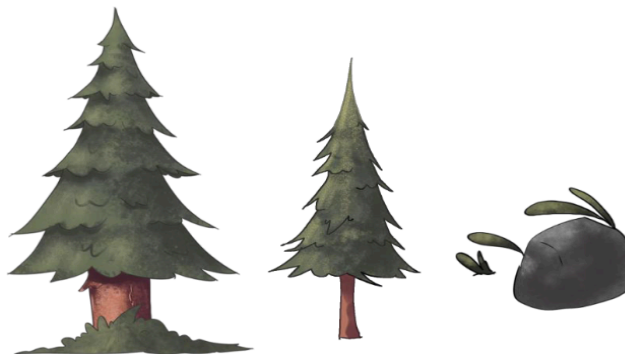
Monster adalah sosok penunggu pulau mengambang di atas awan, walaupun terlihat garang namun ia sosok yang baik. Penampilannya terinspirasi dari kostum Leak bali. Monster terbuat dari lumpur krim coklat, sehingga ia mudah untuk berpindah tempat.



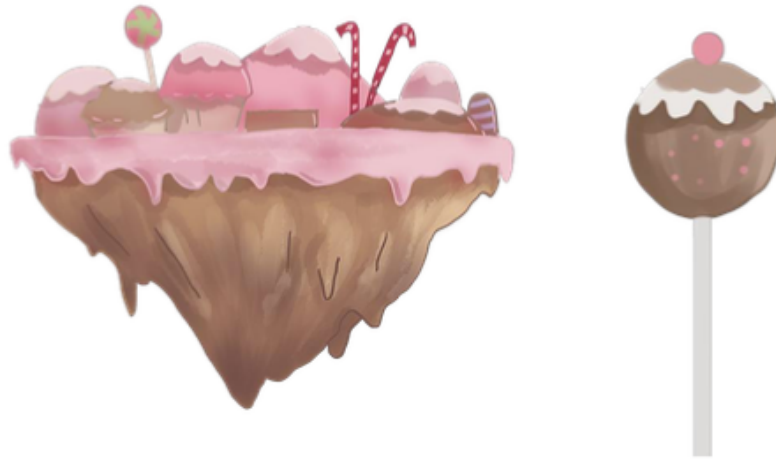
Gambar 9. Desain Karakter Mon

### **Desain Properti/Asset**

Properti yang digunakan pada animasi ini adalah properti yang terdapat di lingkungan hutan seperti pepohonan, kayu, batu, gunung dan semak belukar. Terdapat juga properti yang digunakan pada lingkungan fantasi seperti pohon permen, bukit kue, bebatuan permen dan pulau-pulau permen yang dibuat dengan warna-warna yang cerah.



Gambar 10. Property Hutan Film “*Sky Land*”

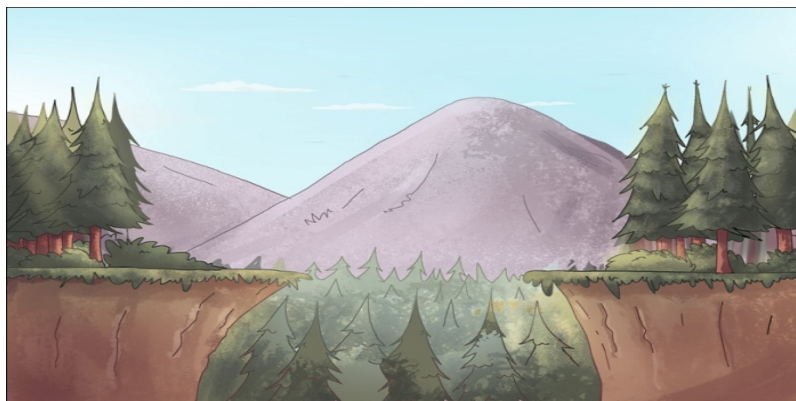


Gambar 11. Property Fantasi Film “*Sky Land*”

Pada Gambar 11 properti untuk lingkungan fantasi di buat dengan berbagai bentuk makanan manis serta warna-warna yang cerah agar terlihat menarik terutama untuk anak-anak. Pembuatan properti ini dilakukan secara digital dengan membuat sketsa kasar terlebih dahulu kemudian melakukan *tracing* dan pewarnaan.

### **Desain Lingkungan**

*Setting* lokasi animasi “*Sky Land*” ini ada dua tempat, yang pertama adalah hutan cemara yang hanya terdapat pohon-pohon cemara saja, karena tokoh utama adalah seorang gadis kecil yang juga adalah pencari ranting-ranting pohon yang digunakan untuk bahan bakar. Terdapat juga pegunungan dan semak belukar di sekeliling pohon-pohon cemara.



Gambar 12. *Background* film “*Sky Land*”





Gambar 13. *Background* film “*Sky Land*”

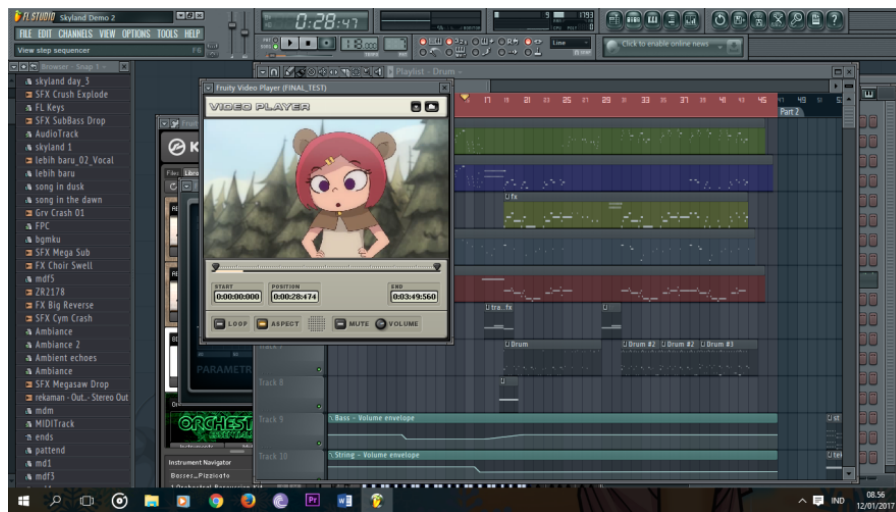
*Setting* kedua adalah pulau-pulau mengambang dia atas awan yang di dalamnya terdapat pohon-pohon permen, bukit coklat, bukit kue, dan bebatuan permen yang tidak terdapat di dunia nyata.



Gambar 14. *Background* film “*Sky Land*”

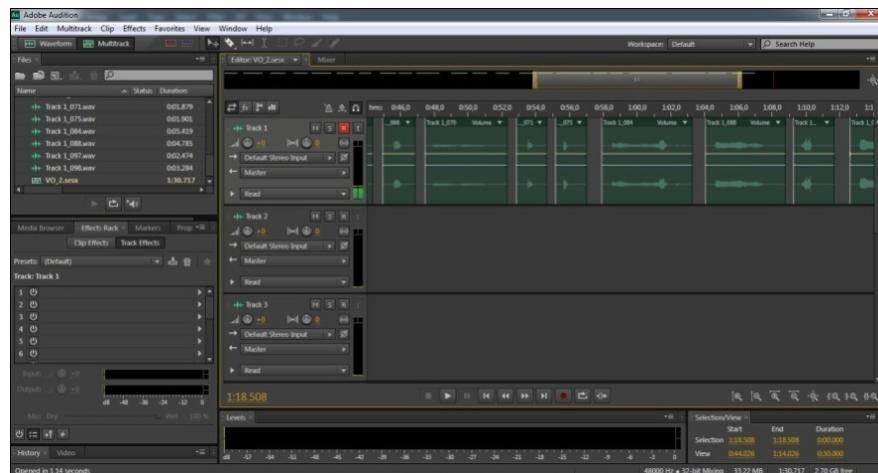
## Music, Sound Effect dan Voice Dubbing

Proses pembuatan musik dilakukan menggunakan *software* FL Studio yaitu *software* pengolah suara dan musik, yang mampu melakukan multitrack. *Software* ini dapat menerima input midi dan menciptakan Midi Sequence. Film animasi di *import* ke dalam *software* musik untuk kemudian dibuat musiknya sesuai dengan emosi pada film. Musik terdiri dari beberapa instrumen yang dipisahkan menjadi beberapa *layer* pada *software*.



Gambar 15. Screenshot pembuatan musik

Proses pembuatan *sound effect* dilakukan dengan cara *folley* yaitu teknik merekam suara menyerupai suara-suara tertentu dan mengunduh *sound effect* tak berbayar atau *free royalty*, kemudian untuk *voice dubbing* dilakukan dengan *software* pengolah suara Adobe Audition untuk merekam dan mengatur suara.



Gambar 16. Screenshot pembuatan voice dubbing

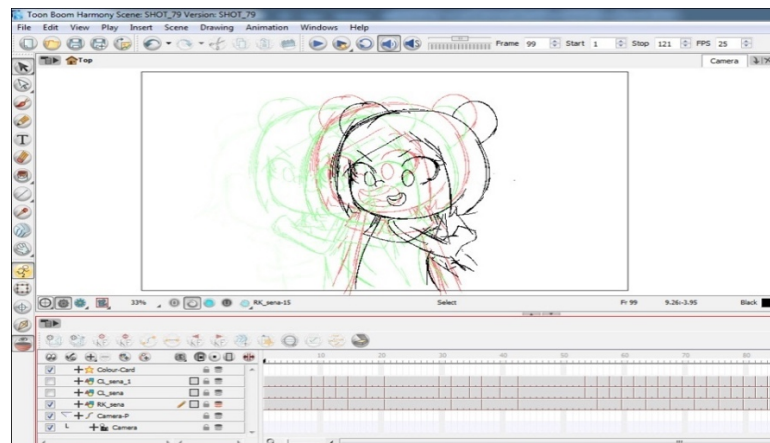


## Perwujudan

Penciptaan animasi yang bagus sangat mempengaruhi visual karya itu sendiri, dengan begitu diharapkan akan semakin mudah dalam menyampaikan cerita, pesan dan kesan kepada penonton. Proses pembuatan animasi “Sky Land” yang menerapkan teknik 2D, melewati berbagai tahapan sebagai berikut:

### *Rough Key Animation*

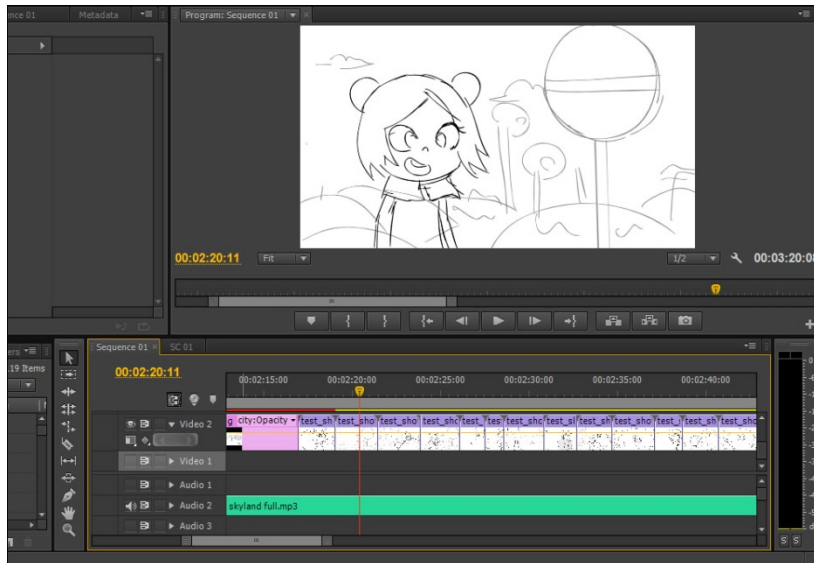
Pembuatan *Rough Key Animation* atau sketsa gerakan animasi yang masih kasar ini dilakukan dengan menggambar *frame by frame* pada *software* animasi digital Toonboom Harmony 10.3. *Rough Key* merupakan *keyframe* atau gambar kunci dari setiap gerakan. Walaupun masih dalam bentuk *keyframe* namun ekspresi dan *timing* atau waktu pergerakan pada karakter sudah terlihat jelas, sehingga memudahkan saat proses *clean up* dan *inbetween*. Contoh hasil *keyframe* dapat dilihat pada Gambar 17.



Gambar 17. Screenshot *Keyframe*

### *Line Test Animation*

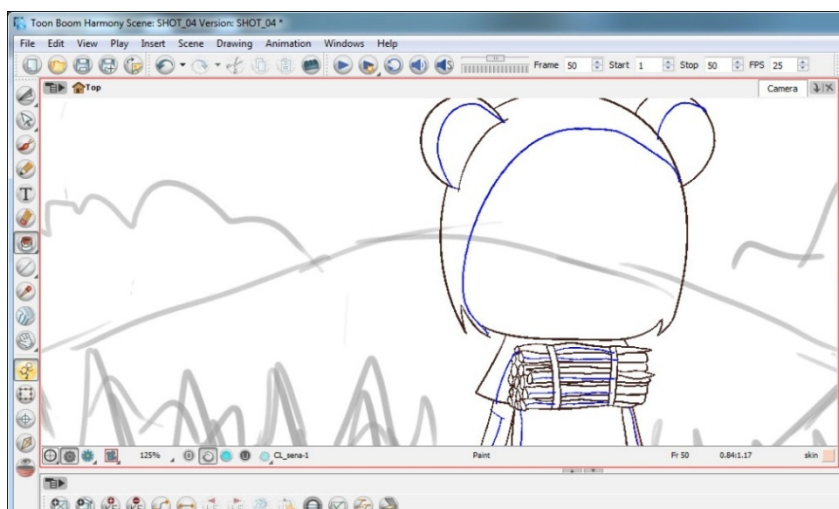
Setelah semua *keyframe* pada tiap *shot* telah dibuat, kemudian digabungkan atau disebut *line test animation*, untuk mengetahui apakah *continuity* gerakan dan *timing* gerakan sudah sesuai serta mengetahui durasi film secara utuh. Contoh *line test* dapat dilihat pada Gambar 18.



Gambar 18. Screenshot *linetest animation*

### *Clean Up*

Tahap selanjutnya adalah proses *clean up* atau proses *tracing* yaitu dengan cara menggambar ulang diatas *layer keyframe* agar garis terlihat rapi. Proses ini dilakukan dengan cara terlebih dahulu menurunkan *opacity* pada *layer keyframe* menjadi 35% lalu membuat *layer* baru di atas nya. Biasanya *clean up* dilakukan setelah *in between*, namun karena proses pembuatan animasi dilakukan secara *digital* tahap ini bisa didahulukan untuk memudahkan pada tahap *in between*, karena pada *software* animasi Toonboom Harmony 10.3 dapat dilakukan *copy paste* garis yaitu menyalin garis dan meletakkan kembali di *frame* selanjutnya.

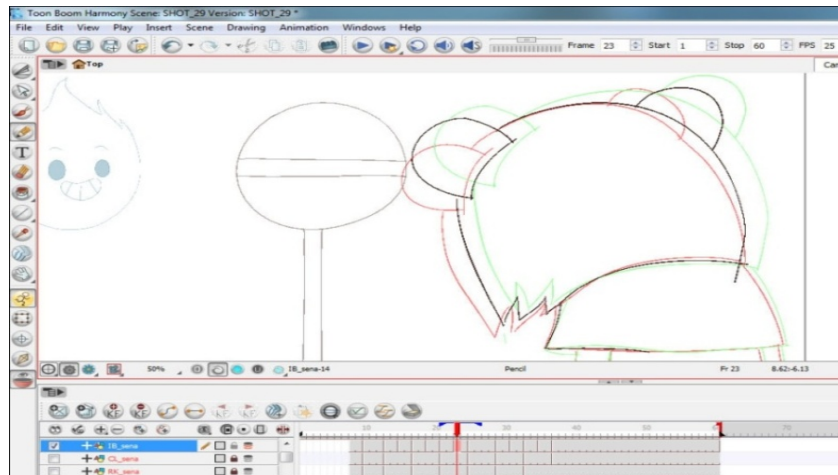


Gambar 19. Screenshot proses *clean up*

Pada proses *clean up* tidak hanya men-*tracing* ulang gambar, namun juga memberi garis *shading* atau bayang pada karakter, garis *shading* memakai warna biru untuk membedakan dengan warna *outline* karakter. Contoh hasil *clean up* dapat dilihat pada Gambar 19.

### ***In Between***

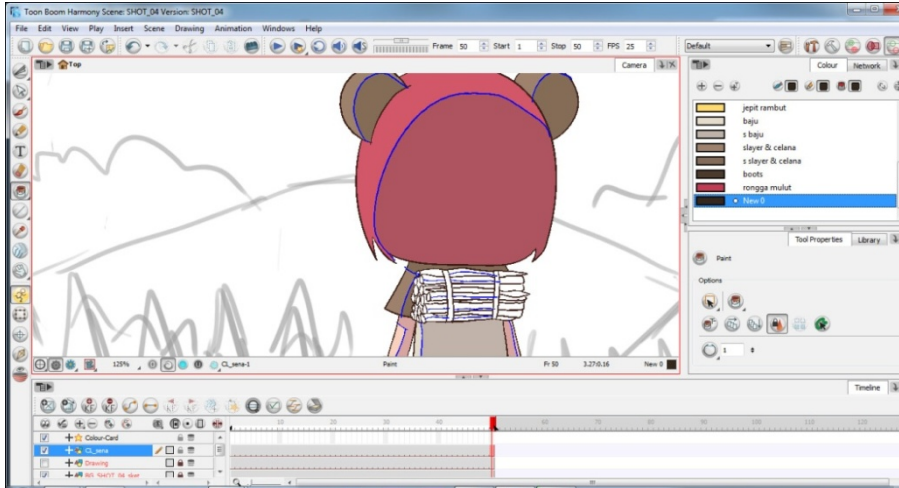
*In between* adalah proses menggambar di antar *keyframe* untuk memperhalus gerakan. Proses ini dilakukan dengan cara menduplikat *layer clean up* dan membuat gambar diantara *keyframe* yang telah di *clean up*, bisa dilakukan dengan meng-*copy paste* garis lalu mengatur ulangannya dan menambahkan gambar.



Gambar 20. Screenshot Proses *In Between*

### ***Coloring***

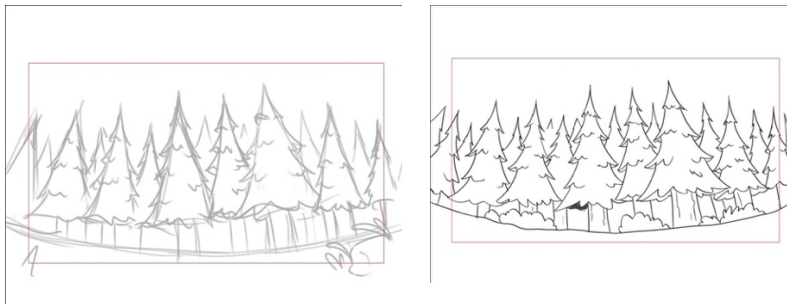
Proses *coloring* atau pewarnaan pada karakter animasi dilakukan dengan menggunakan *tool paint bucket*, lalu memilih warna pada palet warna yang telah disiapkan sebelumnya kemudian karakter diwarnai sesuai dengan karakter. Setelah selesai kemudian *opacity* pada palet warna garis *shading* diturunkan hingga 0% agar garis *shading* tidak nampak lalu terakhir *render shot*.



Gambar 21. Screenshot proses coloring

### **Background**

Proses pembuatan *background* dilakukan secara digital menggunakan *software* pengolah gambar dengan membuat sketsa kasar terlebih dahulu kemudian dilakukan proses *tracing* dengan membuat *layer* baru di atas *layer* sketsa tadi lalu dilanjutkan pewarnaan.



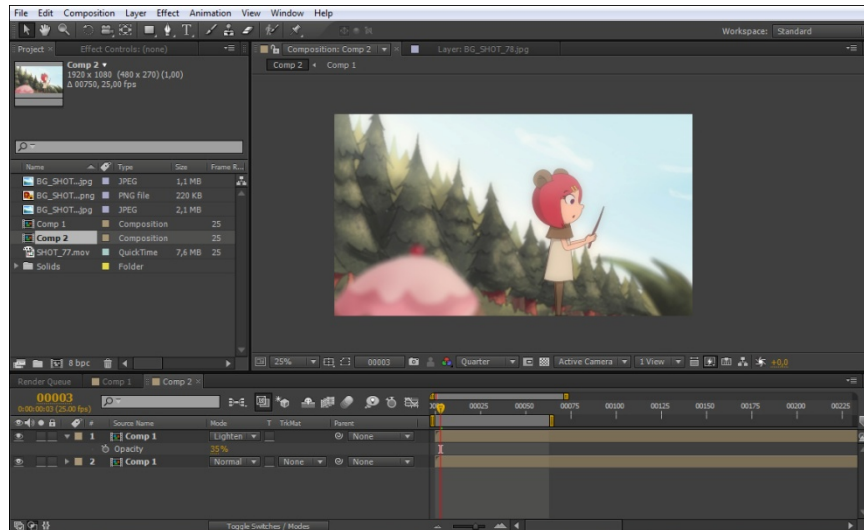
Gambar 22. Sketsa *background*



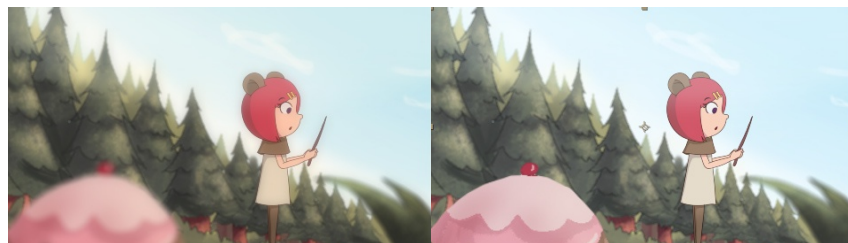
Gambar 23. *Final background*

## Compositing

Proses *compositing* dilakukan dengan *software* pengolah video, pada *compositing* yaitu dengan menggabungkan karakter animasi dan *background* kemudian dipoles dengan mengatur warna, dan *color grading* sehingga nampak menyatu antara karakter dan *background*, serta mengatur pergerakan kamera.



Gambar 24. Proses *compositing* film “Sky Land”



Gambar 25. Perbedaan *shot* sebelum dan sesudah *compositing*

Pada Gambar 25 terlihat perbedaan di sebelah kiri adalah *shot* yang hanya digabung antara karakter animasi dan *background*, dan sebelah kanan adalah *shot* yang telah diperbaiki warna dan ditambahkan *color grading* serta *blur* pada *foreground* permen tersebut.



## Editing

Proses *editing* dilakukan menggunakan *software editing* video, yaitu dengan menggabungkan seluruh *shot* pada film untuk kemudian diatur dan diberi *sound effect* dan digabungkan dengan *background music* yang telah dibuat. Proses *editing* video dapat dilihat pada gambar 26.



Gambar 26. Screenshot proses editing video.

Video yang telah digabungkan dengan musik dan *sound effect* kemudian diexport dengan format *.mp4 H264* resolusi 1920x1080 25 *fps*.

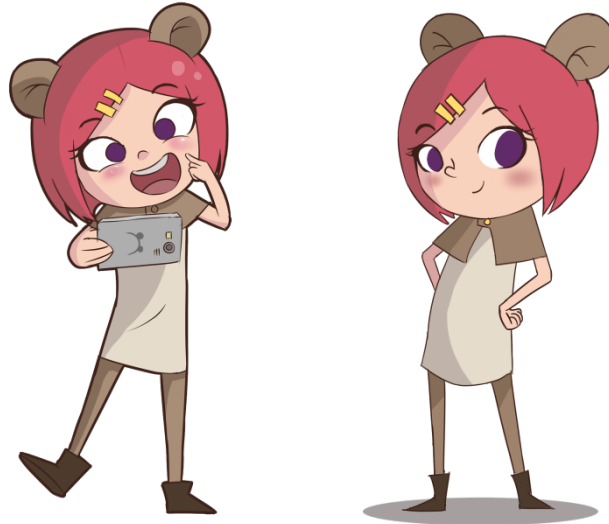
## Pembahasan

Karya animasi “Sky Land” berjenis animasi 2D telah selesai diciptakan, kemudian dibahas untuk memperoleh kesesuaian karya lengkap dengan konsep cerita dan desain produksinya. “Sky Land” adalah animasi pendek berdurasi 3 menit 50 detik yang mengandung unsur fantasi.

## Desain Karakter

Sena adalah karakter seorang gadis kecil berusia 10 tahun yang ceria, selain suka berpetualang dia juga mengumpulkan kayu untuk membantu orang tuanya. Adapun alasan mengapa memilih karakter gadis kecil, karena berdasarkan pengamatan dari beberapa film animasi pendek maupun berdurasi panjang karakter

utama untuk cerita fantasi adalah anak kecil, sebagian adalah perempuan. Salah satu contohnya terdapat pada film animasi karya studio Ghibli yaitu “*Kiki’s Delivery Service*”, “*My Neighbour Totoro*”, “*Spirited Away*”, dan “*Secret World of Arriety*”, sedangkan untuk animasi pendek ada “*Control Bear*” dari studio Colorido dan “*Nebula*” dari Gobelins. Karakter tersebut biasanya adalah sosok periang dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi.



Gambar 27. Karakter Sena

## Dunia Fantasi

Dalam film bertemakan fantasi biasanya ada suatu benda atau tempat imajinatif yang tidak terdapat di dunia nyata, pada animasi “*Sky Land*” ini juga menampilkan properti dan tempat-tempat fantasi, yaitu seperti pulau mengambang yang di dalamnya terdapat pohon yang berbentuk permen lolipop, bukit berbentuk kue, lolipop terbang serta kayu yang dapat bergerak sendiri.

Perjalanan fantasi dimulai ketika Sena menemukan kayu ajaib yang dapat bergerak sendiri dan mewujudkan sesuatu dengan menggambar menggunakan kayu tersebut, kemudian muncul sosok Wisp lalu Sena menggambar sebuah permen yang menjadi tunggangannya menuju ke pulau di atas awan, namun sebenarnya itu hanya imajinasi Sena semata.



Gambar 28. *Screenshot* dari film “Sky Land”

### **Kesalahpahaman**

Pada konflik cerita animasi “Sky Land” terdapat bagian yang memperlihatkan kejadian kesalahpahaman saat karakter Sena bertemu dengan karakter Monster, sang monster menghampiri Sena dengan wajah marah padahal sebenarnya ia ingin memberikan Sena permen namun Sena mengira bahwa si Monster ingin menyerangnya. Shot ini memperlihatkan bahwa sosok yang berpenampilan menyeramkan ternyata belum tentu bersifat jahat. Dapat dilihat pada gambar 29 dan gambar 30.



Gambar 29. *Screenshot* ketika monster muncul





Gambar 30. *Screenshot* ketika monster memberikan permen

## **Kesimpulan**

Proses pembuatan animasi “*Sky Land*” sudah dilewati hingga menjadi sebuah karya yang matang dan sesuai dengan konsep penciptaan. Animasi “*Sky Land*” menyampaikan cerita fantasi ke dalam bentuk film animasi berdasarkan riset dan pengalaman pribadi dalam hal visualisasi pada film ini. Animasi “*Sky Land*” diproduksi menggunakan teknik dua dimensi (2D) yang dikerjakan secara digital hand drawing frame by frame sebagai wujud memperlihatkan sense of art pada animasi ini, dengan membawa tema fantasi pada cerita animasi “*Sky Land*” sendiri sebenarnya termasuk konsep cerita fantasi yang akrab ditemui di beberapa film animasi layar lebar, seperti “*My Neighbour Totoro*” dari studio Ghibli sebagai contohnya. Terdapat karakter anak kecil dan sesosok makhluk besar yang dimana mereka menjadi teman. Konflik utama yang dimuat dalam animasi “*Sky Land*” ini adalah sebuah imajinasi dan fantasi seorang anak kecil namun terdapat twisted story dimana imajinasi tersebut menjadi kenyataan, kemudian terdapat kesalahpahaman dimana sesosok monster yang dianggap jahat ternyata adalah sosok yang baik, namun juga ternyata kejadian itu adalah sebuah imajinasi dari tokoh utama.

Penyampaian masalah dengan cara unik yang sangat cocok dengan jenis karya animasi dapat memberikan efek emosional kepada para penonton, yaitu ketika Sena merasa takut saat sesosok monster mendatangnya, namun ternyata monster itu

justru memberinya permen, secara tidak langsung menyampaikan bahwa sosok yang berpenampilan menyeramkan belum tentu mempunyai sikap yang buruk.

## **Referensi**

- Gunawan, Bambang Bambi. 2013. Nganimasi Bersama Mas Be. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Grant, John dan John Clute. The Encyclopdedia of Fantasy. UK: Orbit Books
- Johnston, Ollie, dan Frank Thomas. 1995. The Illusions of Life Disney Animation.  
Italy: Disney Productions
- Whitaker, Harold dan John Halas. 2002. Timing for Animation. Singapore: Elsevier Inc.
- Williams, Richard. 2001. The Animator’s Survival Kit. USA: Faber and Faber.