

“Gaa-Mbee: *Flower*” Animasi Dua Dimensi Dengan Teknik *Cut Out*

Nurzat Satria¹, Samuel Gandang Gunanto², Arif Sulistiyono³

Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
e-mail: inuk.desain@gmail.com¹, gandang@isi.ac.id²,
arifgo@isi.ac.id³,

Abstrak

Hidup sukses merupakan salah satu dari sekian banyak keinginan atau cita-cita manusia. Berusaha lebih giat merupakan salah satu kunci kesuksesan serta tak lupa di dalam usaha pasti ada kegagalan. Namun setiap pengalaman tersebut pastilah terselip sebuah pesan kehidupan.

Animasi pendek dua dimensi “Gaa-Mbee: *Flower*” dengan teknik *cut out* menggambarkan seorang manusia yang berusaha mencari sekuntum bunga yang dapat membuatnya menjadi seorang yang sukses. Dia pergi berpetualang mencari bunga tersebut hingga ke dalam hutan dan bertemu dengan seekor domba jantan. Di dalam hutan tersebut terjadi hal yang tak terduga yang membuat dia marah dan membuat keinginannya tidak tercapai.

Animasi pendek dua dimensi “Gaa-Mbee: *Flower*” dibuat menggunakan teknik *cut out* yang memiliki ciri khas tersendiri. Teknik ini diterapkan untuk menambah nilai seni dan memberikan variasi dalam media penyampai pesan pada khalayak umum.

Kata kunci: *Cut Out, Flower, Animasi 2D*

Abstract

Successful living is one of many human desires or aspirations. Trying to be more active is one of the keys to success and do not forget in the business there must be a failure. But each experience must be tucked into a message of life.

Two-dimensional short animation "Gaa-Mbee: Flower" with cut-out technique depicts a human being who seeks to find a flower that can make him a successful person. He went on an adventure looking for the flowers into the forest and met a ram. Inside the forest there was an unexpected thing that made him angry and made his wishes unattainable.

Two-dimensional short animation "Gaa-Mbee: Flower" created using cut-out technique that has its own characteristics. This technique is applied to increase the value of art and provide variety in the media conveyance message to the general public.

Keywords: *Cut Out, Flower, 2D Animation*

Pendahuluan

Film animasi kini sudah menjadi salah satu media yang populer sebagai media penyampaian pesan baik itu edukasi, hiburan, sejarah dan lain- lain. Di dalam bidang animasi terdapat beberapa teknik yang berbeda-beda salah satunya yaitu pembuatan animasi 2D dengan teknik *cut out*. *Cut out* merupakan salah satu teknik tertua dan sederhana yang memiliki banyak bentuk serta variasi, oleh karena itu cukup penting agar tetap menjaga dan membuat teknik *cut out* tidak dilupakan seiring perkembangan zaman. *Cut out* dapat juga dilihat sebagai 2D *puppet* animasi. Efek estetika *puppet* animasi, menurut Priebe (2009). Ciri khas *Cut out* biasanya terbuat dari kertas, karton maupun kain yang digabungkan dengan *string* atau pengencang kertas kecil sehingga kertas tersebut dapat dipindah *frame by frame*. Bagian tubuh karakter juga dibuat terpisah agar setiap persendian dapat digerakan, kemudian karakter serta *background* di letakkan di atas meja dengan posisi kamera mengarah kebawah dimana karakter dan *background* tersebut diletakan.

Produksi *cut out* pada dasarnya menggunakan metode yang sama seperti animasi *stopmotion*. Salah satu contoh karya yaitu berjudul '*Hedgehog in Fog*' oleh Yuri Norstein (1975). Ada pula penerapan dengan menggunakan karakter datar dan disetiap adegan terbuat dari kertas. Seiring perkembangan jaman, animasi yang menggunakan teknik *cut out* berkembang menjadi lebih *modern* dengan sebutan *digitalize cut out animation*.

Digitalize cut out animation secara teknik dapat di produksi menggunakan media komputer dengan merubah bentuk dasar fisik seperti bahan yang terbuat dari kertas maupun *clay* menjadi gambar digital yang berupa gambar *vector* maupun *digital painting* sehingga lebih mempermudah *animator* dalam proses produksi dan tidak menuntut kemungkinan, dalam hal biaya produksi juga akan semakin murah.

Animator nantinya akan menggerakkan satu persatu bagian dengan menentukan *keyframe* dalam sebuah *software*. Namun hal ini tidak merubah karakteristik dari teknik *cut out*. Salah satu karya animasi yang telah sukses menggunakan teknik *digital cut out* yaitu serial *cartoon* komedi televisi Amerika yang berjudul "*South Park*". Awalnya dibuat menggunakan berbahan dasar kertas kemudian di produksi menggunakan komputer *The computer cutout method of 'South Park'* - *Animation World Magazine, Issue 3.1, September 1998. Cut out animation*

juga cukup populer karena dapat menghemat waktu yang digunakan dalam proses produksi. Terlebih lagi dengan menggunakan komputer dan perangkat lunak khusus untuk animasi, sekarang ini setiap karakter yang dibuat akan tampak menjadi lebih hidup jika digerakan dengan penerapan prinsip animasi dan efek visual yang diberikan. Teknik *cut out* memiliki gerakan yang cukup kasar berbeda halnya dengan teknik animasi dua dimensi yang digambar secara manual maupun *pose to pose* yang memiliki gerakan yang halus.

Landasan Teori

Proses penciptaan animasi dua dimensi “Gaa-Mbee: *Flower*” dengan teknik *cut out* berjalan setelah dilakukan studi teoritis pembuatan animasi menggunakan *software Adobe After Effect CS6*. Serta pengamatan terhadap karya lain yang menjadi referensi, baik yang mempengaruhi secara visual maupun teknik penciptaannya.

Cut Out Animation

Menurut Yuan Ning dalam bukunya “Production design for traditional cut-out animation: Digital remediation of genre-specific aesthetics” (2010), Cut Out dapat jabarkan sebagai berikut:

a. History of cut-out animation

Cut out dikembangkan selama awal 1900-an. Teknik *cut out* juga dapat dimanipulasikan menggunakan boneka yang tepat berada di bawah kamera dan diletakan di atas meja. *Cut out* pada dasarnya terbuat dari kertas, karton atau kain yang kaku yang digabungkan dengan tali, *string* atau pengencang kertas kecil sehingga kertas tersebut dapat dipindahkan *frame by frame*. Pada awal abad Sembilan belas, pembuat film menggunakan boneka jauh lebih mudah daripada harus menggambar ulang *frame by frame*. Akibatnya, semakin banyak *animator* yang mulai menggandakan *cut out* dalam film mereka.

b. Hegemonic forms of animation

Cut out telah dikategorikan sebagai alternatif bentuk (independen atau percobaan) animasi. Bentuk animasi eksperimental dapat dianggap sebagai

kebalikan dari bentuk hegemonik atau ortodoks animasi. Budaya yang dominan akan menciptakan satu teknik baru seperti animasi cel, yang diproduksi secara masal di Amerika Serikat dan Jepang yang unggul dalam pembagian pola pengerjaan. Dengan begitu industri animasi *cel* dapat memperkecil biaya produksi dan produksi menjadi lebih cepat. Semenjak animasi *cel* telah mengambil ahli pasar animasi komersial, *cut out* dengan berbagai bentuk animasi lainnya menjadi berkurang dan kurang dihargai oleh kebanyakan *animator*.

c. Cut out as experimental animation form

Animasi eksperimental sering menekankan ritme visual gerakan, warna, atau bentuk dan sinkronisasi pengalaman visual dengan musik atau melalui media pendengaran lainnya. Dengan cara ini animasi eksperimental sering dianggap lebih puitis dibandingkan dengan animasi dominan dan animasi komersial. Pada masa ini sejumlah kecil *animator* dan studio memproduksi *cut out* menggunakan *digital tools* untuk meniru tampilan dan nuansa tradisional *cut-out*. Salah satu contoh yaitu sebuah studio produksi di Amerika Serikat, yang menggunakan teknik komputer yang hasilnya untuk mensimulasikan *cut out* tradisional menjadi sebuah serial animasi yang diberi nama *South Park* dan ada pula serial animasi *Blues Clues* yang juga menggunakan teknik yang sama, dengan menggunakan komputer *Macintosh* serta perangkat lunak seperti *Adobe Photoshop* dan *Adobe After Effects* untuk mengkombinasikan set animasi dengan karakter serta beberapa *live-action*.

Prinsip Animasi

Dalam buku "*The Illusion of Life: Disney Animation*", Prinsip animasi yang ditulis dalam buku ini digunakan sebagai acuan proses penciptaan karya animasi. Prinsip animasi tersebut adalah:

a. Solid Drawing

Kemampuan menggambar sebagai dasar utama animasi yang memegang peranan penting dalam menentukan baik proses maupun hasil sebuah animasi, terutama animasi klasik. Seorang *animator* harus memiliki kepekaan terhadap anatomi, komposisi, berat, keseimbangan, pencahayaan, dan sebagainya yang

dapat dilatih melalui serangkaian observasi dan pengamatan, dimana dalam observasi itu salah satunya yang harus dilakukan adalah menggambar. Meskipun kini peran gambar yang dihasilkan sketsa manual sudah dapat digantikan oleh komputer, tetapi dengan pemahaman dasar prinsip menggambar akan menghasilkan animasi yang lebih peka.

b. Squash and Stretch

Squash and Stretch yaitu upaya penambahan efek lentur (plastis) pada objek atau figur sehingga seolah-olah memuai atau menyusut dan memberikan efek gerak yang lebih hidup. Penerapan *squash and stretch* pada figur atau benda hidup (contoh: manusia, binatang, *creatures*) akan memberikan “*enhancement*” sekaligus efek dinamis terhadap gerakan atau *action* tertentu, sementara pada benda mati (contoh: gelas, meja, botol) penerapan *squash and stretch* akan membuat tampak seperti benda hidup.

c. Anticipations

Antisipasi dapat dianggap sebagai persiapan atau awalan gerak maupun ancap-ancap. Seseorang yang melempar suatu benda harus mengayunkan tangannya kearah belakang terlebih dahulu sebelum tangannya maju kearah depan untuk melempar benda tersebut dan sejenisnya.

d. Slow In and Slow Out

Slow In and Slow Out menegaskan kembali bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. *Slow in* terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat. Sedangkan *Slow out* terjadi jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat.

e. Arcs

Pada setiap gerakan pasti mengikuti pola atau jalur maya yang disebut *arcs*. Hal ini memungkinkan objek bergerak dengan *smooth* dan lebih realistik karena mengikuti suatu pola yang berbentuk lengkung. Sebagai contoh yaitu gerakan saat melempar bola keudara dan saat bola tersebut jatuh ketanah.

f. Timing and Spacing

Timing adalah tentang menentukan waktu kapan sebuah gerakan harus dilakukan, sedangkan *spacing* adalah tentang menentukan percepatan dan perlambatan dari bermacam-macam jenis gerak.

g. Staging

Seperti halnya yang sudah dikenal dalam setiap pementasan, film maupun teater. *Staging* meliputi bagaimana lingkungan dibuat untuk mendukung suasana yang ingin dicapai meliputi penempatan tokoh dalam *frame*, penggunaan cahaya dan bayangan dan juga sudut pengambilan gambar.

h. Secondary Action

Secondary action adalah gerakan tambahan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistik. *Secondary action* tidak dimaksudkan untuk menjadi pusat perhatian, namun hanya sebagai pendamping gerakan utama.

i. Follow Through and Overlapping Action

Follow through adalah tentang bagian tubuh maupun aksesoris tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. Misalnya, syal yang tetap bergerak sesaat, setelah karakter berhenti berlari. *Overlapping action* dapat dianggap sebagai gerakan yang saling-silang tetapi bukan termasuk efek gerakan. Maksudnya adalah serangkaian gerakan yang saling mendahului (*overlapping*). Pergerakan tangan serta kaki saat sedang berjalan atau berlari termasuk didalamnya.

j. Straight ahead and pose to pose

Dua pendekatan yang berbeda dalam proses penganimasian atau pengerjaan yang pertama adalah *Straight Ahead*, yaitu membuat animasi dengan cara menggambar *frame by frame* tetapi memiliki waktu pengerjaan yang relatif lama jika dikerjakan seorang diri agar kualitas gambar tetap konsisten. Berikutnya adalah *Pose to Pose* dibuat dengan cara menggambar atau membuat *keyframe* terlebih dahulu kemudian membuat *inbetween*. Cara ini lebih cocok diterapkan dalam industri karena proses pengerjaan relatif lebih cepat.

k. Exaggerations

Teknik yang merupakan upaya untuk mendramatisir animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbolis. Dibuat untuk menampilkan ekstrimitas ekspresi tertentu, dan lazimnya dibuat secara komedik. Misalnya saat karakter mencicipi suatu masakan yang tidak enak lalu otaknya sakan-akan tersambar petir dan keluar arwah dari tubuhnya.

l. Appeal

Appeal berkaitan dengan tampilan atau gaya visual dalam animasi. Akan mudah dalam mengidentifikasi beberapa karya yang memiliki ciri khas walau hanya melihatnya. Hal itu dikarenakan animasi tersebut memiliki *appeal* atau gaya tersendiri dalam penganimasian dan desain karakter. Contoh saat melihat film animasi buatan jepang dengan buatan *Disney* atau *Dreamworks* yang memiliki ciri gaya yang berbeda. Ada juga yang pendapat bahwa bahwa *appeal* adalah tentang penokohan dalam animasi, jadi biarpun tokoh utama tersebut adalah monster tetapi tetap bisa *appealing*.

Tinjauan Karya

Pengembangan Konsep



Gambar 1. “*South Park*” serial television cartoon comedy

Secara teknik karya yang menjadi referensi adalah animasi “*South Park*,” *Comedy Central series* yang dibuat dengan menggunakan teknik *cut out* dan kemudian diproduksi menggunakan *digital cut out animation*. Film kontroversial karena di dalamnya banyak menggunakan berbagai macam sumpah serapah, jadi bila ada anak-anak menonton tayangan tersebut, maka anak tersebut diharuskan mendapat bimbingan orang tua, walaupun tokoh utama dalam film tersebut merupakan karakter anak-anak.

Gerakan animasi yang patah-patah seperti wayang merupakan ciri khas dari teknik *cut out*. Akan tetapi dengan perkembangan teknologi yang cepat seperti sekarang ini, maka pembuatan film dengan teknik seperti *cut out* dapat dibuat menjadi lebih halus lagi dalam setiap gerakan karakternya.

Film berikutnya yang menjadi referensi dan juga memakai teknik *cut out* adalah *Blues clues*. Film series yang pertama kali tayang pada tahun 1996.



Gambar 2. “*Blue’s Clues*”

Konsep Visual

Secara visual bentuk desain karakter Gaa merupakan karakter manusia untuk pewarnaan menggunakan teknik gambar *vector* begitu juga dengan karakter Mbee yang merupakan karakter domba. Diharapkan nyaman untuk dilihat oleh mata setiap penonton yang memperhatikan dan mudah diingat. Setelah beberapa sketsa diuji, bentuk karakter Gaa yang dipilih mengacu pada karakter Arr dalam film animasi *Arr*

& *Howdy* sedangkan karakter *Mbee* mengacu pada hewan *American Dall's Sheep*.



Gambar 3. “*Arr & Howdy*” *Short film animation 2D*



Gambar 4. “*American Dall's Sheep*”

Perancangan

Tema

Hidup sukses merupakan keinginan bagi setiap manusia, tetapi untuk mencapai keinginan tersebut banyak masalah yang harus dilalui, baik yang mudah maupun pula sulit. Masalah maupun kejadian tak terduga tersebut kadang sering muncul terlebih lagi jika gagal melewati hal tersebut. Dengan adanya masalah kehidupan seperti ini, maka diambilah tema “*Gaa-Mbee: Flower*”.

Sinopsis

Gaa merupakan seorang manusia yang mempunyai tujuan mencari sekuntum bunga yang akan membuat hidupnya menjadi sukses. Disebuah tebing batu terlihat sepeda berwarna biru yang ditinggalkan oleh *Gaa*, yang ia gunakan saat diperjalanan. Ia kemudian mulai mencari bunga tersebut dengan melewati jembatan batu diatas

tebing untuk masuk kedalam hutan. Ketika di dalam hutan munculah Mbee yaitu seekor domba jantan yang mempunyai tanduk besar dan bulu berwarna putih. Gaa yang melihat Mbee kemudian memperkenalkan dirinya, lalu ia mendekat serta merogoh kantungnya lalu memperlihatkan gulungan peta kepada Mbee yang memuat lokasi serta gambar bunga yang dicarinya. Karena terlalu jauh maka Gaa menyuruh Mbee untuk segera mendekat tetapi setelah mendekat tiba-tiba gulungan peta tersebut dimakan oleh Mbee, yang pada akhirnya membuat Gaa geram lalu berteriak sehingga terdengar ke seluruh hutan. Gaa pasrah karena peta satu-satunya sudah dimakan sebagian, tetapi seketika ia langsung takjub karena muncul bunga yang ia cari tepat didepan Mbee. Namun tak butuh waktu lama, Mbee pun memakannya dan ia teringat bahwa bunga itu adalah bunga yang dicari Gaa. Mbee menelan bunga tersebut dan tersenyum kepada Gaa tanpa rasa bersalah.

Visualisasi

Teknik yang digunakan dalam penciptaan animasi dua dimensi “Gaa-Mbee: *Flower*” adalah teknik *cut out*, sehingga animasi ini mempunyai ciri khas tersendiri dan cukup berbeda dengan pembuatan animasi yang menggunakan teknik tradisional maupun *pose to pose*. Pewarnaan untuk karakter menggunakan teknik gambar *vector* sedangkan properti dan *background* menggunakan teknik *digital painting*, sehingga dapat terlihat perbedaan yang cukup mencolok ketika film ini selesai dibuat. Walaupun gerakannya cukup kaku tetapi diharapkan dengan adanya cerita yang baik, desain karakter yang unik, serta pemilihan warna yang enak dipandang dapat membuat orang lain terhibur.

Storyline

Urutan cerita penciptaan animasi dua dimensi “Gaa-Mbee: *Flower*” dengan teknik *cut out* adalah sebagai berikut:

1. Muncul logo kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta kemudian logo Program Studi D3 Animasi, Judul Tugas Akhir dan nama pembuat.
2. Terlihat Gaa berlari menuju hutan kemudian muncul judul film.
3. Terlihat Mbee sedang berjalan.

4. Mbee diam dan memandang kearah depan.
5. Terlihat Gaa masuk hutan dan bertemu Mbee.
6. Mbee mengenalkan dirinya begitu pula dengan Mbee.
7. Gaa mengeluarkan peta penunjuk lokasi bunga yang ia cari tetapi peta tersebut kemudian dimakan Mbee.
8. Gaa geram dan marah lalu dia pasrah menerima keadaan.
9. Suara Gaa terdengar hingga keseluruh hutan.
10. Tiba-tiba muncul bunga tersebut di bawah kepala Mbee.
11. Gaa terkejut muncul bunga yang ia cari tetapi tak lama kemudian Mbee memakan bunga tersebut.

Treatment

Tabel 1 berikut ini adalah cuplikan dari rancangan *treatment* dari film “Gaa-Mbee: Flower”

Keterangan singkat:

CU : Close Up

MS : Medium Shot

FS : Full Shot

LS : Long Shot

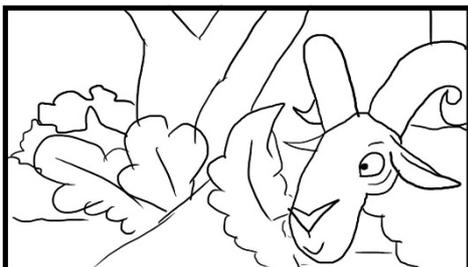
ELS : Extreme Long Shot

Tabel 1. Rancangan *Treatment* “Gaa-Mbee: Flower”

No.	Scene	Shot	Audio	Video
1.	1	1.	Musik	<i>LS</i> // Siang hari // muncul logo.
2.	2	2.	Musik	<i>LS</i> // Siang hari // muncul logo dan Gaa berlari ke dalam hutan.
3.	3	3.	Musik	<i>LS</i> // Siang hari // Mbee berjalan masuk hutan.
4.	3	4.	Musik	<i>MS</i> // Mbee berjalan masuk hutan.
5.	3	5.	Musik	<i>LS</i> // Mbee berhenti.
6.	3	6.	Musik, <i>SFX</i>	<i>FS</i> // Gaa Masuk hutan.
7.	3	7.	-	<i>MS</i> // Mbee melihat Gaa.
8.	3	8.	-	<i>MS</i> // Gaa melirik kearah Mbee.
9.	3	9.	Musik	<i>LS</i> // Gaa menghampiri Mbee.
10.	3	10.	Musik, Gaa : “GAAAAAA”	<i>MS</i> // Gaa menutup mata sambil menghampiri Mbee dan memperkenalkan diri.
11.	3	11.	Musik, Mbee : “Mbaaa aaa”	<i>MS</i> // Mbee memperkenalkan diri juga “Mbee”.
12.	3	12.	Musik, Gaa : “Heemmm”	<i>MS</i> // Gaa berpikir sejenak sambil mengambil sesuatu.

Storyboard

Tabel 1 berikut ini adalah cuplikan dari *storyboard* dari film “Gaa-Mbee: Flower”

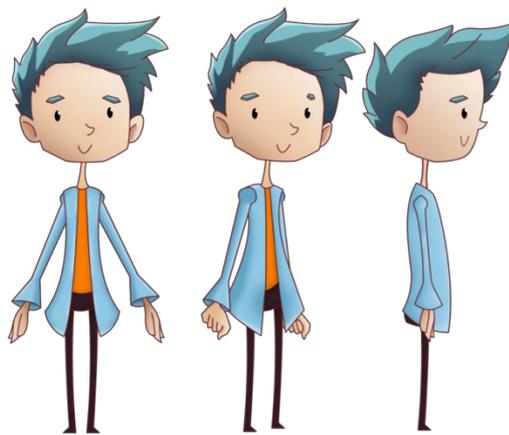
<p>01. Scene 1</p>  <p>Shot 1</p>	<p>Ket :</p> <ul style="list-style-type: none">- Muncul Logo ISI Yogyakarta, logo prodi D3 Animasi, Teks judul karya, Teks nama pembuat.- Musik- LS (Long Shot)
<p>02. Scene 2</p>  <p>Shot 2</p>	<p>Ket :</p> <ul style="list-style-type: none">- Muncul Logo Judul Film dan Gaa berlari kearah hutan- Musik- LS (Long Shot)
<p>03. Scene 3</p>  <p>Shot 3</p>	<p>Ket :</p> <ul style="list-style-type: none">- Mbee keluar dari balik pepohonan berjalan masuk hutan.- Musik- LS (Long Shot)
<p>04. Scene 3</p>  <p>Shot 4</p>	<p>Ket :</p> <ul style="list-style-type: none">- Mbee berjalan kedepan- Musik- MS (Medium Shot)

Gambar 5. “Storyboard Shot 1-4”

Desain Visual

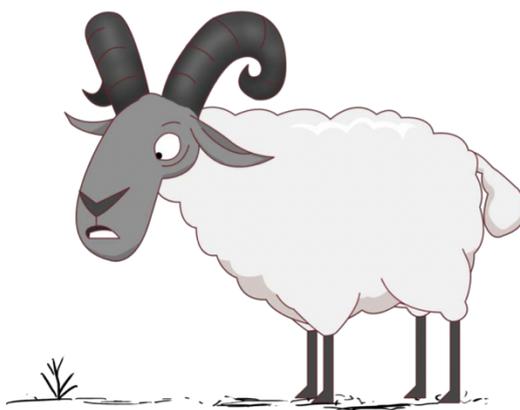
a. Desain Karakter Gaa

Desain Karakter Gaa yang awalnya bertubuh pendek, diubah sedemikian rupa agar lebih mudah dalam proses penganimasian. Gaa tampak lebih dewasa dengan proporsi bentuk kaki, dan tangan yang kurus, namun kepala sedikit agak besar. Dalam pewarnaannya menggunakan teknik gambar *vector* atau warna *solid* dengan sedikit gradasi agar nyaman dilihat dan lebih jelas untuk arah datangnya cahaya.



Gambar 6. “Desain Karakter Gaa”

b. Desain Karakter Mbee



Gambar 7. “Desain Karakter Mbee”

Desain Karakter Mbee yang awalnya bertanduk kecil, bermata besar dan memiliki warna yang cerah juga telah diubah sedemikian rupa agar lebih mudah dalam proses penganimasian. Bentuk kaki kurus, memiliki tanduk yang besar sehingga lebih terlihat kalau ia merupakan seekor domba jantan, kepala yang memanjang berwarna abu-abu tua, bermata besar serta pewarnaannya juga menggunakan Teknik *vector* dengan sedikit gradasi agar nyaman dilihat dan lebih jelas untuk arah datangnya cahaya.

c. Properti atau *asset*

Properti atau *asset* yang digunakan dalam penciptaan animasi dua dimensi “Gaa-Mbee: *Flower*” dengan teknik *cut out* adalah peta, batu dan tumbuh-tumbuhan. Bentuk dan warna tumbuhan akan cukup berbeda pada umumnya. Dengan menggunakan referensi gambar, semua properti atau *asset* nantinya akan dibuat dengan menggunakan *software Adobe Photoshop CS6*.

d. Latar atau Lingkungan

Latar yang digunakan yaitu pedalaman hutan. Dimana beberapa tumbuhan yang berada disini nantinya akan bergerak seperti tertiuip angin. Beberapa tumbuhan nantinya akan melewati proses *rigging* yang kemudian di *animating* menggunakan *Adobe After Effect*.

Sound Effect

Sound effect yang digunakan beberapa menggunakan efek yang dapat di *download* dengan menggunakan via internet melalui *web www.freesfx.co.uk* dengan fasilitas *free licence* dan beberapa diantaranya dibuat sendiri dengan merekam berbagai benda yang mengeluarkan bunyi sesuai kebutuhan pembuatan film animasi ini.

Pengisi Suara

Pengisian suara adalah satu hal yang penting dan tidak boleh diabaikan dalam animasi berdialog. Dalam animasi dua dimensi “Gaa-Mbee: *Flower*” dengan teknik *cut out* terdapat dua tokoh karakter sehingga membutuhkan 2 macam jenis suara berbeda. Pengisian suara ini menggunakan bahasa yang aneh untuk saling

berkomunikasi serta sebagai pelengkap untuk membantu memperjelas gerakan atau gestur tubuh.

Perwujudan

Rancangan yang telah disiapkan sebelumnya kemudian diwujudkan. Dalam perwujudan mengalami beberapa perubahan dan perbaikan. Berikut perwujudan dari penciptaan animasi dua dimensi “Gaa-Mbee: Flower” dengan teknik *cut out*.

Produksi

a. Properti atau *asset*

Proses pembuatan properti meliputi berbagai macam objek mulai dari bunga, pohon, semak belukar, daun, hingga beberapa bagian objek untuk karakter. Pembuatan ini menggunakan *brush tool* serta memilih tipe *brush* yang sesuai agar bentuk dan warna yang dihasilkan memiliki ciri khas yang unik. Pemilihan *brush tool* dapat dilakukan dengan menekan *icon brush* di sebelah kiri. Selain itu, penggunaan *pen tool* juga bermanfaat untuk membuat *outline* secara rapih dan teratur. Beberapa *asset* nantinya juga melalui tahapan proses *rig* agar dapat digerakan dan pergerakan tersebut akan membuat beberapa objek tersebut tampak lebih hidup dengan pergerakan yang halus. proses yang sama akan dilakukan seperti sebelumnya hingga hasil akhir adalah tahapan render aset menjadi file *MOV*, *codec animation* dengan *video output channels RGB & Alpha*. Berikut merupakan hasil dari pembuatan properti maupun *asset*:



Gambar 8. Hasil pembuatan properti atau *asset*

b. Background

Proses pembuatan *background* menggunakan konsep *digital painting* berbeda dengan proses pembuatan karakter dengan konsep gambar *vector*. Dalam pembuatan *background* harus melalui tahapan *Lineart*, *coloring*, hingga *shading*. Proses selanjutnya yaitu pengerjaan gambar secara *digital* seluruhnya menggunakan perangkat lunak berbasis *bitmap*. Beberapa gambar *background* juga sedikit melalui proses penganimasian, gerakan-gerakan pergeseran yang dilakukan dengan perangkat lunak pengolah komposisi. *Lineart background* diproses secara *digital* menggunakan perangkat lunak berbasis *bitmap* dengan *brush tool* atau *pen tool* yang kemudian memasuki proses *coloring*. *Lineart* ini yang akan menjadi panduan awal untuk hasil akhir gambar *background* animasi. Berikut adalah *screenshot* proses pembuatan *background*:



Gambar 9. *Lineart background bumper opening shot 1*

Setiap *lineart* yang dibuat harus memperhatikan perspektif dengan benar, agar gambar terlihat memiliki kesan kedalaman dan tidak terlalu datar serta penempatan arah datangnya cahaya ketika nanti memasuki proses pewarnaan. *Background* yang telah melalui proses *lineart* selanjutnya memasuki proses pewarnaan dan *shading*. *Lineart* yang sudah dibuat sebelumnya, merupakan garis yang telah membentuk sebuah objek. Maka hal pertama yang dilakukan adalah membuat *layer* baru untuk memberikan warna baru. Dengan menekan *icon create a new layer* atau membuka *layer – new – layer*.

Setelah pembuatan *layer* baru, kemudian proses pemberian warna dengan menggunakan *brush tool* serta memilih tipe *brush* sesuai agar bentuk dan warna yang dihasilkan memiliki ciri khas yang unik. Pemilihan *brush tool* dapat dilakukan dengan menekan *icon brush* di sebelah kiri ataupun dengan menekan tombol huruf “B” pada *keyboard* atau menampilkan *Brush* dengan membuka menu *Window – Brush tool*.



Gambar 10. Proses pewarnaan untuk bagian dasar

Setelah setiap bagian diberi warna seperti pada tahap sebelumnya, proses berikutnya yaitu pemberian tekstur serta mengelompokkan *layer* menjadi sebuah *group* agar memudahkan dalam menyeleksi sebuah objek dengan menekan *icon folder group* disebelah kiri *icon create a new layer* atau dengan cara menekan tombol *shortcut* pada *keyboard Ctrl+G*.



Gambar 11. Hasil pemberian *shading*.

Selain *shading*, penambahan efek-efek *blur*, *glow* cahaya, juga melengkapi hasil akhir gambar *background*. Gambar *background digital* di *export* terpisah perbagian menjadi beberapa *asset* yang selanjutnya diolah saat proses *compositing*.



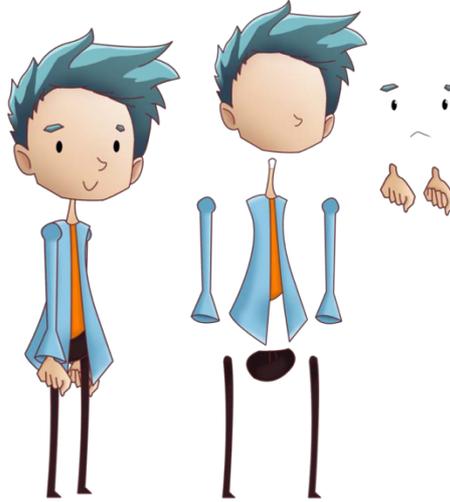
Gambar 12. Hasil akhir pembuatan *background*

c. *Rigging*

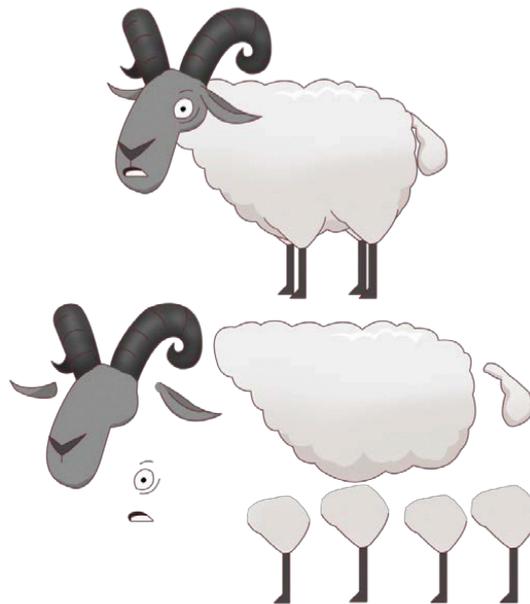
Tahap *tracing* atau penjiplakan gambar dari video. Yang mana animator atau *rotoscope artist* akan menjiplak, menimpa, menebalkan, menambahkan, menghilangkan, mengganti elemen-elemen di *video source* (yang sudah ada sebelumnya) secara *frame by frame*. Dalam proses *rotoscope* setara dengan proses *inbetween*. Sehingga pada tahap ini animator yang menggambar ulang *frame by frame* mengacu pada gambar sumber dan berpegang pada 12 prinsip animasi.

Proses *rigging* adalah proses pemberian tulang atau *rig* pada karakter. Proses ini yang paling sulit di kerjakan pada saat penciptaan animasi dua dimensi “Gaa-Mbee: Flower” dan memakan waktu yang lama. Proses *rigging* nantinya akan membuat setiap karakter maupun properti dapat digerakan. Karakter yang telah siap diberikan *rig* selanjutnya di *Import* ke dalam perangkat lunak pengolah komposisi yaitu *software Adobe After Effects* untuk menyatukan semua bagian. Di dalam perangkat lunak tersebut telah terdapat fitur bawaan yang dikenal dengan *puppet pin tool* dan berfungsi untuk membuat *rig*. Penggunaannya yaitu dengan cara melakukan klik-kiri pada *mouse* diatas *asset*, maka akan tercipta sebuah titik yang menandakan bahwa *rigging* telah terpasang serta *plug-in Duik* yang juga

diperuntukan untuk membuat *rigging* dengan lebih detail lagi. Pembuatan *Rigging* dilakukan setelah karakter ataupun *asset* yang telah diberi warna dipisah perbagian seperti contoh berikut ini:

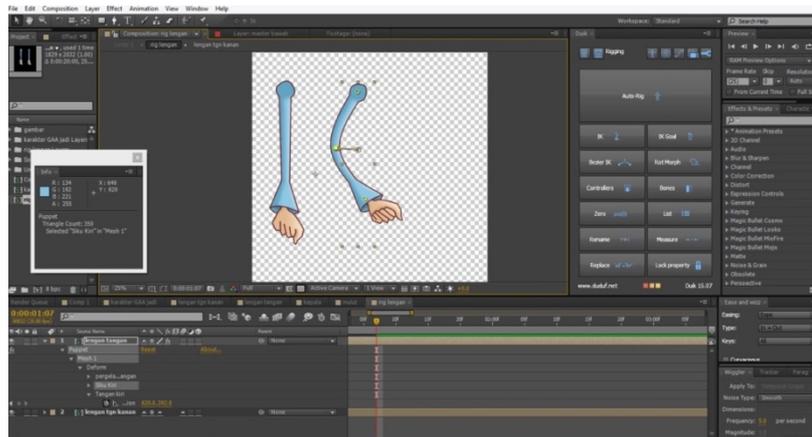


Gambar 13. Karakter Gaa yang telah dibuat terpisah perbagian



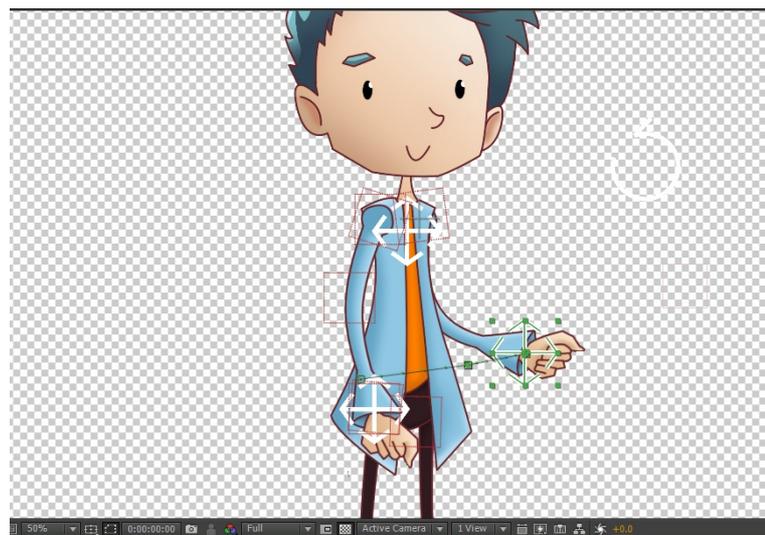
Gambar 14. Karakter Mbee yang telah dibuat terpisah perbagian

Gambar di bawah ini merupakan bagian lengan yang telah diberikan fitur *puppet* sebanyak tiga titik berbentuk lingkaran kecil berwarna kuning. Jika titik tersebut digeser atau di pindahkan, maka lengan tersebut dapat digerakan dengan mudah baik itu menyiku, memanjang atau memendek. Agar lengan dapat di gerakan seperti tangan pada umumnya maka harus dibuat *controller* sebagai pusat acuan atau titik kunci yang tidak dapat di gerakan.



Gambar 15. Hasil penggunaan fitur *puppet*

Setiap karakter akan membutuhkan banyak titik *puppet*, sehingga setiap bagian dapat digerakan mulai dari kepala, pundak, tangan, dada, siku dan bagian lainnya. *Null object* yang muncul nantinya akan di *link* atau di *parent* dengan *null object* lainnya dengan cara menarik garis dari *icon* ke *icon* lain yang akan di *parent*.



Gambar 16. Hasil penggunaan fitur *puppet* yang diberi *controler*

d. Animating

Tahapan selanjutnya yaitu pembuatan *background*. *Background* adalah latar belakang dari gerakan animasi, menunjukkan *setting* dan tempat kejadian. Pada tahapan ini *background* digambar secara digital, untuk efisiensi waktu pengerjaan. Dalam proses ini dibuat juga properti-properti lainnya sebagai penunjang *background* serta pencahayaan diperhatikan sesuai kebutuhan.

Proses *animating* Gaa-Mbee dikerjakan menggunakan teknik *cut out* dan pendekatannya melalui proses digital. Proses tersebut dibantu komputer dengan menggunakan perangkat lunak untuk animasi serta fitur *Puppet Pin Tool*. Dimulai dari pembuatan karakter yang sudah dilakukan proses *coloring* kemudian memasuki proses pemisahan antar bagian tubuh dan dilanjutkan proses pembuatan *rig*, *keyframe* dan *inbetween*. Penciptaan animasi dua dimensi “Gaa-Mbee: *Flower*” dengan teknik *cut out* dikerjakan mulai dari pembuatan karakter serta properti yang kemudian dilakukan proses pemberian tulang atau *rig*.

Teknik *cut out* dan pemberian *rig* memudahkan dalam penganimasian karena tidak perlu menggambar satu-persatu, seperti pembuatan animasi dua dimensi menggunakan teknik manual ataupun *pose to pose*. Karakter dan properti yang selesai diberi *rig* selanjutnya masuk ke dalam pembuatan *keyframe* dan *inbetween* sesuai panduan dasar pada *stillomatic*. Setiap karakter dan juga properti yang telah di *animating* kemudian dilanjutkan ketahap *rendering* ke dalam format *Quick Time*, *video output channels RGB & Alpha* dengan *codec animation*.

Proses penganimasian ini dilakukan secara terpisah untuk setiap karakternya, dari setiap karakter tersebut dibuat file master dengan resolusi yang cukup besar sehingga dapat digunakan lagi dalam pengambilan gambar dengan *angle* kamera yang berbeda dengan file *project* yang baru. Setelah terbentuk *keyframe* yang telah disesuaikan, maka proses berikutnya adalah memasuki proses *inbetween*.



Gambar 17. Proses pembuatan *keyframe*

Sebagai contoh pada gambar 17. *shot* 13, terlihat empat titik awal di *layer* 3 dan 4 yang merupakan *keyframe* gerakan mengikuti *pose* di dalam *stillomatic*. Jarak antara titik tersebut merupakan *timing* gerakan, sehingga jumlah *inbetween* yang harus dibuat menyesuaikan dengan seberapa cepat atau lambat gerakan yang diinginkan. Dalam penciptaan animasi dua dimensi “Gaa-Mbee: Flower” dengan teknik *cut out*, *keyframe* maupun *inbetween* animasi ini dibuat dengan menggerakkan satu persatu *null object* atau titik *rig* yang telah dibuat sebelumnya dan juga memindahkan penunjuk *timing* untuk meletakkan titik *inbetween* tersebut yang ditandai dengan titik berwarna kuning.



Gambar 18. Proses *inbetween* pada *shot* 18

e. Rendering

Tahapan selanjutnya yaitu pembuatan *background*. *Background* adalah latar belakang dari gerakan animasi, menunjukkan *setting* dan tempat kejadian. Pada tahapan ini *background* digambar secara digital, untuk efisiensi waktu pengerjaan. Dalam proses ini dibuat juga properti-properti lainnya sebagai penunjang *background* serta pencahayaan diperhatikan sesuai kebutuhan.

Setelah semua proses penganimasian telah selesai, selanjutnya memasuki proses *rendering* yang dilakukan menggunakan metode *render Quick Time*, fungsinya adalah, dengan menggunakan format *Quick Time*, akan menghasilkan gambar dengan detail *pixels* yang rapat. Pada tahap ini jika ingin menghasilkan *background* transparan cukup merubah *setting render video output channel* menjadi *RGB & Alpha* serta memilih format *option Animation*.

Proses *render Quick Time* dilakukan dengan cara klik *file – export – add to render queue*. Pada pilihan *output module*, pilih format *Quick Time*. Setelah itu di lanjutkan dengan memilih *output channel* menjadi *RGB & Alpha* serta memilih format *option Animation* dan memilih tingkat kualitas gambar. Hasil dari proses *render* ini masih harus melalui proses akhir yaitu *compose* di perangkat lunak pengolah komposisi, sebaiknya memilih file *MOV* atau menggunakan *render sequence* agar kualitas gambar tetap terjaga.

Hasil akhir render *Quick Time* ini adalah berupa file video seperti di bawah ini:



Gambar 19. Preview hasil render *Quick Time* shot 13”

Pembahasan

Tokoh Utama

Dalam produksi film animasi *Burnout* melewati berbagai tahapan serta memerlukan unsur-unsur visual yang beragam dan mengacu pada sebuah teori atau teknik tertentu. Antara lain:

Karakter yang menjadi tokoh utama dalam penciptaan animasi dua dimensi “Gaa-Mbee: *Flower*” dengan teknik *cut out* berjumlah satu orang, yaitu Gaa. Tokoh utama langsung muncul sejak awal animasi. Tokoh utama berpakaian rapih dengan menggunakan jas atau almamater yang menggambarkan seorang pelajar dan mempunyai keinginan agar menjadi sukses dengan cara mencari bunga kedalam hutan.



Gambar 20. Adegan pada *scene 2 shot 2*

Pada gambar 20. suatu hari dimana Gaa berlari menuju hutan untuk mendapatkan bunga yang ia cari.

Di dalam hutan ia bertemu dengan Mbee yang merupakan seekor domba jantan, lalu Gaa menghampiri Mbee dan memperkenalkan diri serta bertanya kepada Mbee.



Gambar 20. Adegan pada *scene 3 shot 9*

Pada gambar 20, Gaa yang mendekati Mbee memperkenalkan diri dan bermaksud ingin bertanya. Gaa tidak tahu dimana letak tumbuhnya lokasi bunga yang ia cari. Karena hanya Mbee satu-satunya makhluk hidup yang ia temui, ia bermaksud untuk menanyakan hal itu kepada Mbee dengan menunjukan sebuah peta.



Gambar 21. Adegan pada *scene 3 shot 13*

Pada gambar 21, Gaa mengeluarkan peta dan bertanya kepada Mbee.



Gambar 22. Adegan pada *scene 3 shot 9*

Pada adegan gambar 22, inilah yang menjadi penyebab awal konflik Gaa dimana satu-satunya peta yang ia punya tiba-tiba dimakan oleh Mbee. Hal itu membuat Gaa menjadi marah kepada Mbee.



Gambar 23 “Adegan pada *scene 3 shot 19*”



Gambar 24. Adegan pada *scene 4 shot 20*

Namun, ada adegan lain yang menguatkan konflik pada gambar 24 dengan *landscape* pemandangan dan burung-burung terbang ketakutan akibat teriakan Gaa yang terdengar ke penjuru hutan.



Gambar 25. Adegan pada *scene 3 shot 21*

Pada gambar 25, Gaa yang telah meluapkan amarahnya kemudian berdiri sambil bersedih dan merenung bahwa peta yang ia miliki telah dimakan oleh Mbee.



Gambar 26. “Adegan pada *scene 3 shot 22*”

Pada gambar 26. Gaa yang sedang bersedih membuat kakinya menjadi lemas saat dihadapan Mbee.



Gambar 27. Adegan pada *scene 3 shot 24*

Pada gambar 27, konflik terakhir dimana bunga yang tumbuh dibawah kepala Mbee dan merupakan bunga yang selama ini Gaa cari, yang dapat membuat dirinya menjadi sukses telah dimakan Mbee dalam sekejap dan hanya tersisa sebagian dari bunga tersebut.

Terdapat adegan lain yang menguatkan konflik terakhir pada gambar 28 dengan ekspresi Gaa yang syok ketika melihat Mbee memakan bunga tersebut.



Gambar 28. “Adegan pada *scene 3 shot 26*”

Gambar-gambar tadi merupakan beberapa *screenshot* dari hasil jadi penciptaan animasi dua dimensi “Gaa-Mbee: *Flower*” dengan teknik *cut out* yang mengenai pembahasan tokoh utama beserta konflik yang dialaminya.

Selalu Berusaha dan Berlapang Dada

Dalam produksi film animasi *Burnout* melewati berbagai tahapan serta memerlukan unsur-unsur visual yang beragam dan mengacu pada sebuah teori atau teknik tertentu. Antara lain:

Pesan yang ingin disampaikan kepada penonton dalam penciptaan animasi dua dimensi “Gaa-Mbee: *Flower*” dengan teknik *cut out* adalah selalu berusaha merupakan langkah pertama yang harus dijadikan pijakan setiap orang dalam meraih sejuta impian, cita-cita dan harapan. Tanpa adanya usaha jangan berharap setiap orang akan bisa mewujudkan keinginannya. Disaat usaha tersebut berhasil maka bersyukurlah tetapi bila usaha keras yang dilakukan gagal di capai maka berlapang dadalah menerima hasil yang tidak sesuai dengan apa yang di harapkan.

Gambar 29 hasil *screenshot* penciptaan animasi dua dimensi “Gaa-Mbee: *Flower*” dengan teknik *cut out* menggambarkan usaha Gaa yang berhasil menembus hutan dan sedang membersihkan pakaiannya.



Gambar 29. “Hasil *screenshot* penciptaan animasi dua dimensi “Gaa-Mbee: *Flower*” dengan teknik *cut out*”

Adegan pada gambar 30 berikut ini yang menjelaskan bahwa Gaa pasrah menerima keadaan.



Gambar 30 Adegan pada *scene 3 shot 23*

Penerapan Prinsip Animasi

Penciptaan animasi dua dimensi “Gaa-Mbee: *Flower*” dengan teknik *cut out* juga memasukan beberapa unsur-unsur dari prinsip animasi di jelaskan sebagai berikut:

1. *Solid Drawing*

Prinsip *solid drawing* ditunjukkan pada shot 1 dilanjutkan shot 2 ketika memasuki hutan, karakter Mbee tetap tidak berubah baik itu *outline* maupun bentuknya.



Gambar 31. *Screenshot* penerapan prinsip *solid drawing* pada *shot* 4

2. *Squash and Stretch*

Prinsip *Squash and Stretch* pada animasi “Gaa-Mbee: *Flower*” di tunjukkan pada *Shot* 6, ketika Gaa yang berjalan kemudian berhenti lalu melirik kearah Mbee. Wajahnya mengalami *Squash and Stretch*.



Gambar 32. “Screenshot penerapan prinsip *Squash and stretch* pada *shot* 6

3. *Anticipations*

Antisipasi pada *shot* 10 ditunjukkan pada saat Gaa mengambil gulungan peta dikantong sebelah kirinya, Gaa mengambil ancang-ancang saat mengeluarkan gulungan peta tersebut.



Gambar 33. *Screenshot* penerapan prinsip *Anticipation* pada *shot* 10

4. *Arcs*

Prinsip *Arcs* ditunjukkan pada *shot 2* gerakan tanaman dan pohon pinus yang berayun keatas terlebih dahulu kemudian bergerak kesamping.



Gambar 34. “Screenshot penerapan prinsip *Arcs* pada *shot 2*”

5. *Timing*

Prinsip *timing* ditunjukkan pada *shot 21* ketika Gaa lemas kemudian melihat bunga yang ia cari, terdapat jeda waktu beberapa frame kemudian disusul ekspresi terkejut Gaa karena bunga yang ia cari dimakan oleh Mbee.



Gambar 35. Screenshot penerapan prinsip *Timing* pada *shot 21*

6. *Staging*

Prinsip *staging* ditunjukkan pada *shot* 4 ketika Mbee melihat kearah depan, posisi Mbee yang berada disudut kanan dan arah pandangan matanya membuat penonton penasaran siapa yang akan muncul.



Gambar 36. *Screenshot* penerapan prinsip *Staging* pada *shot* 4

7. *Secondary Action*

Prinsip *secondary action* ditunjukkan pada *shot* 19 saat Gaa terjatuh lemas, kedua tangannya ikut mengayun.



Gambar 37. *Screenshot* penerapan prinsip *Secondary Action* pada *shot* 19

8. *Straight ahead and pose to pose*

Prinsip *Straight Ahead* atau menggambar secara berurutan dari frame awal sampai akhir ditunjukkan pada *shot* 6, ketika Gaa membersihkan bajunya, dalam pembuatan asap tersebut dilakukan dengan cara *Straight Ahead*. Prinsip *Pose to Pose* ditunjukkan pada gerakan berjalan menggunakan keyframe dan membuat inbetween dengan memindahkan bagian-bagian tubuh yang ingin digerakan.



Gambar 38. *Screenshot* penerapan prinsip *Straight ahead and pose to pose* pada *shot* 19

9. *Exaggerations*

Prinsip *Exaggerations* atau melebih-lebihkan ini ditunjukkan pada *shot* 18 saat Gaa berteriak hingga terdengar sampai ke seluruh hutan dan burung-burung berterbangan.



Gambar 39. “Screenshot penerapan prinsip *Exaggerations* pada *shot 18*”

10. Appeal

Prinsip *appeal* ditunjukkan pada *shot 7* saat Gaa geram karena peta yang ia bawa dimakan oleh Mbee. Raut wajah Gaa menjadi merah menunjukkan karakter Gaa amarahnya mulai meledak-ledak.



Gambar 40. *Screenshot* penerapan prinsip *Appeal* pada *shot 17*

Kesimpulan

Penciptaan animasi dua dimensi “Gaa-Mbee: *Flower*” dengan teknik *cut out* telah selesai dilaksanakan. Proses penciptaan animasi ini sudah dilewati hingga menjadi sebuah karya yang matang dan sesuai dengan konsep penciptaan. Animasi “Gaa-Mbee: *Flower*” dibuat dengan acuan data yang akurat terutama untuk penciptaan dengan teknik *cut out* dengan pendekatan melalui animasi digital. Walaupun saat prosesnya mengalami kesulitan seperti minimnya pengetahuan tentang masalah teknis penggunaan fitur baru yang terdapat di dalam *software* ketika proses penciptaan film animasi ini. Namun dapat di selesaikan secara tepat pada waktunya. Penerapan beberapa prinsip animasi juga di masukkan agar dapat menambah kesan yang berbeda tanpa mengurangi ciri khas dari teknik *cut out*.

Animasi dua dimensi “Gaa-Mbee: *Flower*” dengan teknik *cut out* sempat mengalami perubahan desain karakter karena dianggap akan mempersulit proses pembuatan *rigging* dan juga perubahan pada *background* namun pada akhirnya semua bisa diselesaikan. Penyampaian pesan utama selalu berusaha dimunculkan sebagai premis diakhir film berupa kata-kata mutiara sebelum credit title untuk memperkuat maksud dari film ini. Terciptanya film ini diharapkan dapat diterima dengan baik oleh penonton.

Referensi

- Yuan, Ning. 2010. *Production design for traditional cut-out animation: Digital remediation of genre-specific aesthetics*, 3.
- Johnston, Ollie., Frank Thomas. 1995. *The Illusions of Life Disney Animation*. Italy: Disney Productions.
- Atep, M. 2015. *Membuat Rigging Karakter & Animasi di Adobe After Effects*
- Jackson, Wendy. 1998. *The computer cut out method of ‘South Park’: Animation World Magazine, Issue 3.1.*