

“Llop Mougñ”
Film Animasi 2D Dengan Teknik *Rotoscope*

Oktivani Anggia Rahmalita¹, Mahendradewa Suminto²

Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
e-mail: tivanra@gmail.com¹, mahendrads@isi.ac.id²,

Abstrak

Kebiasaan mengompol merupakan hal yang pasti pernah dialami setiap orang terutama anak kecil, dan berbagai macam cara pun dilakukan untuk menghentikan hal tersebut. Minimnya pengetahuan sebagian masyarakat jaman dulu akan suatu hal sehingga mempercayai mitos. Mitos menggigitkan pusar oleh capung dipercaya bisa menghentikan kebiasaan mengompol. Hal inilah yang kemudian berdasar pada pengalaman pribadi memunculkan ide untuk menciptakan film animasi karena menarik dan unik. ditambah dengan menggunakan alur cerita kombinasi. Menyatukan kejadian nyata dengan mimpi.

Karya film pendek animasi “Llop Mougñ” menceritakan seorang anak perempuan yang percaya dengan mitos pusar yang digigit capung bisa menghentikan kebiasaan mengompol, namun ketika ia melakukannya, ia tetap mengompol. Cerita disajikan dalam bentuk film pendek animasi 2D bergenre eksperimental, karena film animasi ini memiliki alur yang cenderung loncat- loncat dan plot acak sehingga tidak terlalu mudah untuk dimengerti karena didalam film ini tidak menceritakan maksud secara langsung.

Pembuatan karya ini menggunakan proses rotoscope untuk mengeksplorasi teknik dan mendapatkan hasil gerakan yang lebih realis untuk mendapatkan kesan berbeda di filmnya.

Kata kunci: mengompol, eksperimental, *rotoscope*

Abstract

Bedwetting habits are things that must have been experienced by everyone, especially young children, and various methods were taken to stop this. The lack of knowledge of some people in the past will be something that believes in myth. The myth of biting the navel by dragonflies is believed to stop the bedwetting habit. This is what then based on personal experience raises the idea of creating animated films because they are interesting and unique. added by using a combination storyline. Unify real events with dreams.

The animated short film "Llop Mougn" tells a girl who believes that the myth of a belly button bitten by a dragonfly can stop the bedwetting habit, but when she does, she still wet the bed. The story is presented in the form of an animated 2D short film with an experimental genre, because this animated film has a plot that tends to jump and random plots so that it is not too easy to understand because in this film it does not tell the intent directly.

The creation of this work uses the rotoscope process to explore techniques and get the results of a more realistic movement to get a different impression on the film.

Keywords: bedwetting, experimental, rotoscope

Pendahuluan

Mengompol atau dalam bahasa medis disebut "Enuresis" adalah permasalahan yang hampir setiap orang pernah mengalami disegala usia, mulai dari anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa sekalipun, akan tetapi kondisi ini memang lebih sering dialami ketika di usia anak – anak. dr. I Gusti Ayu Trisna Windiani SpA. menjelaskan dalam Sari Pediatri Vol. 10 (Prevalensi dan Faktor Risiko Enuresis pada Anak Taman Kanak-Kanak di Kotamadya Denpasar) (Oktober 2008, 03) yaitu:

Berbagai penyebab enuresis pada anak antara lain faktor genetik, hormonal, anatomi, kondisi medis seperti seperti konstipasi, infeksi saluran kencing, problem psikologis, kapasitas kandung kemih yang kecil, gangguan tidur, keterlambatan perkembangan, dan imaturitas fungsi sistem saraf pusat. Enuresis dapat memberikan dampak terhadap perkembangan anak.

Sebetulnya banyak cara yang lebih masuk akal untuk mencegah dan menghentikan masalah mengompol ini, akan tetapi ada beberapa masyarakat yang memiliki kepercayaan terhadap mitos yaitu menghentikan kebiasaan mengompol dengan cara menggigitkan capung di atas pusar. Sebagian orang percaya dengan mitos ini padahal faktanya belum ada bukti dari segi medis mengenai hal tersebut.

Rosichin Ubaidillah, Peneliti serangga dari Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia mengatakan anggapan capung yang menggigit pusar anak dapat menghentikan kebiasaan mengompolnya itu keliru. "Itu mitos. Hingga kini

belum ada penelitian ilmiah yang membuktikannya," kata Rosichin yang juga profesor riset di bidang Zoologi LIPI, Sabtu, 6 Januari 2017.

Sebenarnya maksud capung disini bisa menjadi sugesti untuk menakut – nakuti seseorang yang suka mengompol tersebut sehingga mempengaruhi pikirannya agar berhenti mengompol, namun sesungguhnya hal ini kurang tepat dan bisa menimbulkan sebuah trauma atau phobia.

Bukannya bikin anak berhenti mengompol, Rosiching berpendapat, gigitan capung justru dapat mentrasfer mikroba patogen atau penyakit masuk ke dalam tubuh. "Gigitannya jelas bisa melukai kulit anak yang masih rentan, gigitan capung juga bisa membuat anak menjadi fobia terhadap serangga bersayap empat itu. "Secara psikologis tidak bagus untuk anak."

Capung atau sibar-sibar adalah kelompok serangga yang tergolong ke dalam bangsa Odonata yaitu serangga dengan panjang dan tubuh yang ramping. Sayap memanjang, memiliki antena dan bervena banyak serta membraneus. Sayap depan dan sayap belakangnya hampir sama bentuk dan ukuran. Antennanya pendek seperti bulu yang keras. Contohnya capung raksasa dan capung jarum. Di Indonesia, capung memiliki mitos yang sampai saat ini masih melekat di masyarakat salah satunya capung dapat menghilangkan kebiasaan anak kecil mengompol dengan cara mengigitkan capung pada pusar.

Mitos meletakkan capung pada pusar ini menjadi hal yang unik dan menarik, bagaimana sebagian orang masih memiliki kepercayaan terhadap hewan. Sebagian orang mengetahui mitos ini sebagian lagi belum mengetahuinya, bahkan ada yang mengalaminya langsung. Ada sebagian orang yang berhasil dan ada juga sebagian orang yang tetap mengompol setelah melakukan hal mitos ini.

Di jaman yang sudah lebih maju dari segi medis dan pengetahuan orang pasti akan berfikir dua kali untuk melakukan hal tersebut lain halnya ketika jaman dulu sebagian besar orang masih banyak yang mempercayai mitos. Berangkat dari mitos tersebut dan merupakan pengalaman pribadi sewaktu kecil sehingga muncul ide untuk membuat animasi pendek mengenai seorang perempuan remaja yang percaya dengan mitos ini. Ide cerita untuk film animasi ini kemudian dikembangkan sedemikian rupa sehingga memiliki alur cerita yang tidak beraturan sehingga maksudnya tidak dijelaskan secara langsung. Pesan yang akan disampaikan tidak

bisa diketahui secara langsung sebelum menilik keseluruhan cerita supaya menimbulkan ambigu dan berbagai macam persepsi yang melihatnya.

Judul film “*Llop Mougn*” diangkat dari kata :mengompol” yang dikreasikan menjadi “nguompoll”. Untuk memberi kesan hiperbola maka kata tersebut dibalik menjadi “llopougn”. Supaya tidak terlalu mudah tertebak dan membuat orang bertanya-tanya akan judulnya yang aneh maka dibagi menjadi dua suku kata, menjadi “*Llop Mougn*”. Sehingga terdengar sangat unik ditelinga, memiliki ciri khas dan seperti berasal dari bahasa asing.

Film animasi merupakan media yang semakin diminati banyak orang karena mempunyai daya tarik tersendiri. Film animasi merupakan karya yang memiliki berbagai macam tujuan, selain untuk hiburan semata, film animasi bisa menjadi sarana penyampai pesan bahkan untuk komersil. Jenis filmnya pun beragam berdasarkan durasinya yaitu film pendek, serial (film bersambung), dan *feature* (film panjang). Menurut Liz Blazer dalam *Animated Storytelling (Simple Steps for Creating Animation & Motion Graphics)* (2016, 1), Animasi adalah media pengisahan cerita tanpa batas. Seniman bisa membuat dunia menentang grafitasi, beralih dari faktual ke fantasi, dan membawa penonton ke tempat yang tidak pernah mereka bayangkan.

Film eksperimental tidak memiliki plot namun tetap memiliki struktur. Strukturnya sangat dipengaruhi oleh insting subyektif sineas seperti gagasan, ide, emosi, serta pengalaman batin. Film-film eksperimental umumnya berbentuk abstrak dan tidak mudah dipahami. Hal ini disebabkan karena menggunakan simbol-simbol personal yang diciptakan sendiri. Secara singkat film eksperimental dianggap sebagai ekspresi sangat pribadi dan personal dalam menggunakan medium film eksperimental bersifat non-komersial.

Hal ini lah yang melatar belakangi terciptanya karya “*Llop Mougn*” karena selain untuk memenuhi tugas akhir menjadi keasikan tersendiri yang dimiliki jenis film ini bagaimana membuat sebuah film animasi eksperimental, terlebih dapat membuka pemikiran para sineas ataupun mahasiswa lain yang sedang menuntut ilmu di bidang perfilman yang hanya berkuat pada sisi teknis atau akademis, bahwa terdapat satu genre di dalam film yang membebaskan *film maker* tersebut berkonsep dengan cara tutur penceritaannya sendiri di sebuah film, sekalipun hal tersebut tidak

ada dalam realitas kehidupan. *Film maker* bisa bebas berekspresi dengan didasari oleh pemikiran dan konsep yang kuat. Dalam pembuatannya sebenarnya tidak ada teknik pasti karena film eksperimental mempunyai suatu ciri khas, yaitu tergantung bagaimana si pembuat mengekspresikan pikirannya ke dalam sebuah film. Banyak cara untuk mengungkapkan gagasan, dapat melalui artistiknya, adegannya, pengambilan gambarnya atau bahkan pengambilan suaranya sekalipun. Namun yang patut digaris bawahi adalah, biasanya dalam jenis eksperimental memasukan simbol-simbol yang dibuat untuk menggambarkan pemikiran pembuatnya.

Landasan Teori

Hal yang mendasari ide terciptanya film animasi “Llop Moughn” terinspirasi dari pengalaman pribadi, kemudian cerita dikembangkan lagi dengan mencampurkan imajinasi. Pengalaman pribadi sewaktu kecil pernah mengompol. Kemudian mencoba untuk menggigitkan pusar dengan capung, karena pada saat itu masyarakat disekitar daerah Sukabumi, Jawa Barat, percaya dengan mitos apabila pusar digigitkan oleh capung bisa menyembuhkan kebiasaan mengompol. Namun yang terjadi tidak sesuai yang diharapkan, setelah melakukan hal tersebut tetap saja mengompol.

Mitos yaitu sesuatu yang dipercayai oleh sebagian orang, biasa dipakai untuk menakut-nakuti, memberi peringatan, ataupun diceritakan secara berkelanjutan. Mitos merupakan sesuatu yang sudah ada sejak zaman dahulu, ketika dunia informasi dan pengetahuan masyarakat masih terbatas, dikarenakan cerita yang terus bergulir, atau bisa saja sesuatu mitos berubah dikarenakan zaman yang terus berkembang. Bagi sebagian orang mitos merupakan sesuatu yang sudah jarang dipercaya, tapi masih juga ada yang percaya tentang mitos-mitos tertentu dan terus bergulir sampai sekarang, seperti mitos mengenai hal ini, yang sampai sekarang masih dipertanyakan keberadaannya Pengertian mitos yang ada di dalam buku Teori Sastra: Kajian Teori dan Praktik, (Rafiek, 2010:55) yaitu:

Persamaan mitos di berbagai tempat bukan disebabkan difusi (penyebaran) melainkan disebabkan penemuan-penemuan yang berdiri sendiri. Mitos-mitos itu dapat mirip satu sama lain, karena adanya yang disebut Carl Jung

sebagai kesadaran bersama yang terpendam pada setiap umat manusia yang diwarisinya secara biologis.

Jadi secara sadar atau tidak mitos yang sampai sekarang masih juga dipercayai merupakan mitos yang telah ada sedari dulu dan berkembang. Maka hal tersebut menjadi sesuatu yang dipercayai bersama.

Mali mencoba meletakkan capung pada pusarnya dengan ekspektasi bisa menghentikan masalah mengompol tanpa memastikan hal tersebut dengan bertanya terlebih dahulu. Mali anaknya pemberani dan tidak takut serangga seperti anak perempuan pada umumnya. Diam-diam Mali menangkap capung dikebunnya. Setelah meletakkan capung pada pusarnya kemudian ia memasukkan capung tersebut kedalam toples, beberapa menit sehabis duduk Mali pun pergi untuk tidur siang. Karena Mali baru saja menangkap capung kemudian langsung tidur sehingga capung itu terbawa kedalam mimpinya. Mimpi tersebut merupakan akibat dari obsesi Mali terhadap capung namun setelah bermimpi ia sadar bahwa binatang itu berhak bebas. Hasil adaptasi dari pengalaman pribadi kemudian diimprovisasi sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah cerita fiksi yang unik dan menarik.

Dalam penciptaan karya film animasi "Llop Mough" teknik animasi yang digunakan adalah *rotoscope*. Menurut Gotot Prakoso dalam buku yang berjudul Animasi (2010:249-250) yaitu, *Rotoscope* merupakan produksi film animasi yang memerlukan model agar bisa mendapatkan gerakan dan aksi pemainnya secara bagus dan menarik. Dimana harus melakukan *live-shooting* untuk pengambilan gambar lalu kemudian mengkonversi rekam adegan video tersebut menjadi *image- sequence* baru kemudian di *tracing*. Penggunaan teknik ini menghasilkan gaya visual yang realis karena gambar yang dibentuk berdasarkan gambar hasil perekaman adegan secara nyata.

Perangkat *rotoscope* diciptakan dan dipatenkan oleh kartunis Max Fleischer pada tahun 1915, dengan maksud mengotomatisasi produksi film kartun. Proyeksi film kartun. Proyeksi film live-action di gambar satu per satu dengan meja *tracing*, yang memungkinkan kartunis untuk melacak gambar gerakan ke kertas. Karakter kartun pertama yang pernah di *rotoscope* adalah Koko Clown. Saudara Fleischer, Dave, berperan sebagai Koko dalam pakaian badut. Fleischer ingin menggunakan Koko untuk meyakinkan studio besar untuk menggunakan teknik baru

untuk proyek-proyek kartun mereka. Penjualan menjadi sulit karena Fleischer telah mengambil sekitar satu tahun untuk menghasilkan satu awal-menit kartun menggunakan teknik ini, sehingga ia tidak bisa memasarkannya sebagai alat produksi masal. Akhirnya, Fleischer menyadari bahwa *rotoscope* akan menjadi teknik yang layak hanya untuk gambar tertentu yang diperlukan gerakan realistis. Walt Disney Studios menggunakan teknik *rotoscope* pada tahun 1937 untuk menciptakan gerakan karakter di Snow White. Snow White sendiri dan Pangeran yang sebagian menggunakan teknik *rotoscope*. Keputusan untuk menggunakan *rotoscope* itu bukan soal biaya, tetapi gerak manusia yang realistis. Bahkan Snow White over budget karena kompleksitas animasi. *Rotoscope* telah diadopsi selama bertahun-tahun oleh banyak studio kartun, tetapi hanya sedikit yang benar-benar mengakui menggunakannya karena banyak orang di industri animasi menganggapnya suatu kecurangan dan penodaan seni animasi. (Menache, Menache. *Computer Animation Complete*. 2010:72-73)

Dalam buku *Animation Writing and Development*, menurut Jean Ann Wright, animasi dua dimensi juga sering disamakan dengan animasi tradisional, karena proses pembuatan animasi dua dimensi memang awalnya diawali dengan menggambar *frame by frame* menggunakan pensil. Namun, seiring perkembangan teknologi, animasi 2D juga bisa dikerjakan digital.

Pada pembuatan animasi "*Llop Moughn*" menerapkan beberapa Prinsip Animasi yang diperkenalkan oleh *Animator Disney, Ollie Johnston* dan *Frank Thomas* dalam buku *The illusion of Life :Disney Animation* (1995, 47-69). Berikut adalah 12 Prinsip Animasi, diantaranya: *Squash and Stretch, Anticipation, Staging, Straight ahead dan Pose to Pose, Follow Through and Overlapping Action, Slow In and Slow Out, Arcs, Secondary Action, Timing, Exaggeration, Solid Drawing dan Appeal*.

Perancangan

Tema

Terinspirasi dari kisah nyata kemudian diimprovisasi dengan menambahkan cerita fiksi dan imajinasi agar lebih menarik. Cerita ini merupakan pengalaman pribadi sewaktu kecil selalu mengompol kemudian diberitahu orang sekitar untuk mencoba menaruh capung diatas puser karena menurut kepercayaan masyarakat

tersebut capung bisa memberhentikan masalah mengompol. Karena hal tersebut maka percayalah untuk mencoba mempraktekan mitos ini. Lalu ditambahkan dengan cerita mengalami hal menyeramkan seperti bertemu dengan sosok capung raksasa dikolam renang, yang ternyata hanya imajinasinya semata. Mali tetap merasa bersalah telah menangkap capung, maka dari itu spontan ia membebaskan capung yang ia simpan dalam toples. Mali merasa lebih baik setelahnya, tetapi ternyata dia sedang bermimpi dan sehabis itu dia pun tetap mengompol. Dari pokok cerita tersebut, maka diangkatlah tema "Mitos digigit capung diatas puser bisa menyembuhkan masalah mengompol".

Sinopsis

Siang hari dikebun terlihat ada beberapa hewan, kupu – kupu terbang, capung hinggap di daun, semut berkerumun. Lalu Mali sedang berdiri di kebun sambil melihat sekitarnya, ia seperti sedang mencari sesuatu, setelah itu ia seperti menangkap sesuatu. Mali duduk diteras rumah, ia menutup bajunya, ekspresinya kegelian. Setelah itu Mali pergi menuju kolam renang, ia pun loncat dan berenang. Ketika sedang asyik berenang ia tiba – tiba melihat ada sebuah pulau kecil didasar kolam. Mali heran namun karena penasaran ia pun mendekat. Mali berenang lebih cepat, ia pun terus mendekati pulau itu namun yang terjadi ketika sudah dekat kepalanya malah membentur lantai kolam. Ternyata pulau itu tidak ada, hanya ilusinya saja. Ketika kepalanya terbentur sontak Mali langsung membuka mata tiba-tiba ada capung besar didepan wajahnya, capung itu melahap Mali. Mali langsung mengeluarkan kepalanya dari kolam dan terengah-engah sambil mengambil nafas lagi-lagi hanya imajinasinya, ia pun kepinggir kolam duduk termenung, setelah itu ia bangkit dan pergi meninggalkan kolam renang. Ternyata Mali mengambil capung di dalam toples yang ia taruh diatas meja lalu membebaskannya. Setelah itu Mali kembali ke kolam renang. Mali melanjutkan kembali renangnya ia terlihat sangat menikmati, namun yang sebenarnya terjadi ia tidak berenang di kolam renang, ia berenang diatas kasurnya hingga terlihat ada lingkaran besar basah diatas kasurnya, karena sebenarnya Mali hanya bermimpi.

Treatment

Berikut ini adalah cuplikan tabel *treatment* yang menjadi acuan dalam pengerjaan animasi “*Llop Mough*”.

Table 1. Cuplikan Treatment Animasi “*Llop Mough*”

<i>Sequence</i>	Pokok Cerita	Durasi
<i>Scene 1</i> EXT. KEBUN	Siang hari dikebun terlihat ada beberapa hewan, kupu – kupu terbang, capung hinggap di daun, semut berkerumun. Lalu Mali sedang berdiri di kebun sambil melihat sekitarnya, ia seperti sedang mencari sesuatu, setelah itu ia seperti menangkap sesuatu.	22 detik
<i>Scene 2</i> EXT. HALAMAN	Mali duduk diteras rumah, ekspresinya kegelian lalu ia memegang perutnya. Malipun bangkit dari duduknya	10 detik
<i>Scene 3</i> EXT. KOLAM RENANG (Mimpi)	Setelah itu Mali pergi menuju kolam renang, ia pun loncat dan berenang.	3 detik
<i>Scene 4</i> INT. KOLAM RENANG (Mimpi)	Ketika sedang asyik berenang ia tiba – tiba melihat ada sebuah pulau kecil didasar kolam. Mali heran namun karena penasaran ia pun mendekat. Mali berenang lebih cepat, ia pun terus mendekati pulau itu namun yang terjadi ketika sudah dekat kepalanya malah membentur lantai kolam. Ternyata pulau itu tidak ada, hanya ilusinya saja. Ketika kepalanya terbentur sontak Mali langsung membuka mata tiba-tiba ada capung besar didepan wajahnya, capung itu melahap Mali.	35 detik
<i>Scene 5</i> INT. KOLAM RENANG (Mimpi)	Mali langsung mengeluarkan kepalanya dari kolam dan terengah-engah sambil mengambil nafas lagi-lagi hanya imajinasinya, ia pun kepinggir kolam duduk termenung, setelah itu ia bangkit dan pergi meninggalkan kolam renang.	8 detik

Naskah

Berikut ini adalah cuplikan naskah yang menjadi acuan dalam pengerjaan animasi "*Llop Mough*".

SC. 01 EXT. KEBUN - SIANG HARI

1.(Establish)

Kebun.

2.(CU)

Kupu - kupu terbang.

3.(CU)

Capung hinggap diatas daun.

4.(CU)

Semut berkerumun.

5.(LS)

Mali berdiri di halaman kebunnya.

6.(CU)

Ia seperti sedang mencari sesuatu.

7.(LS)

Kemudian Mali menangkap sesuatu.

CUT TO:

SC. 02 EXT. HALAMAN RUMAH - SIANG HARI

8.(CU)

Ekspresinya kegelian.

9.(CU)

Ia memegang perutnya.

10.(LS)

Mali sedang duduk di teras rumah.

11.(EST)

Kolam renang.

12. (MS)

Mali bangkit dari duduknya.

CUT TO:

SC. 03 EXT. KOLAM RENANG - SIANG HARI

13.(LS)

Setelah itu Mali berjalan menuju kolam renang dan pemanasan.

14.(LS)

Lalu ia loncat dan berenang.

CUT TO:

SC. 04 INT. KOLAM RENANG - SIANG HARI

15.(CU)

Mali berenang dengan santai.

16.(LS)

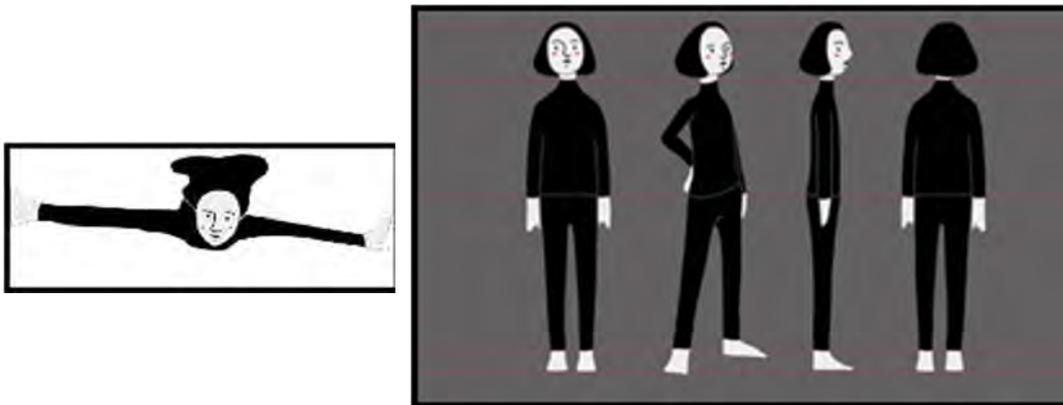
Mali berenang sendirian.

Desain

Pada animasi “*Llop Moughn*” terdapat 1 karakter yang berperan. Berikut ini adalah penjelasan dan gambar rancangan desain karakter.

a. Karakter Utama

Karakter utama bernama Mali yang diambil dari nama tengah “Rach”Mali”ta” dan usia 13 tahun. Mali menyukai pakaian sederhana dan berwarna hitam. Selain itu terdapat bintik merah pada pipinya. Mali memiliki karakter pendiam dan misterius. Tinggi badan 150 cm dan berat badan 43 kg. Mali memiliki hobby berenang dan ia tidak takut serangga.



Gambar 1. Konsep Visual Dan Karakter Set Tokoh Mali

b. Karakter Pendukung

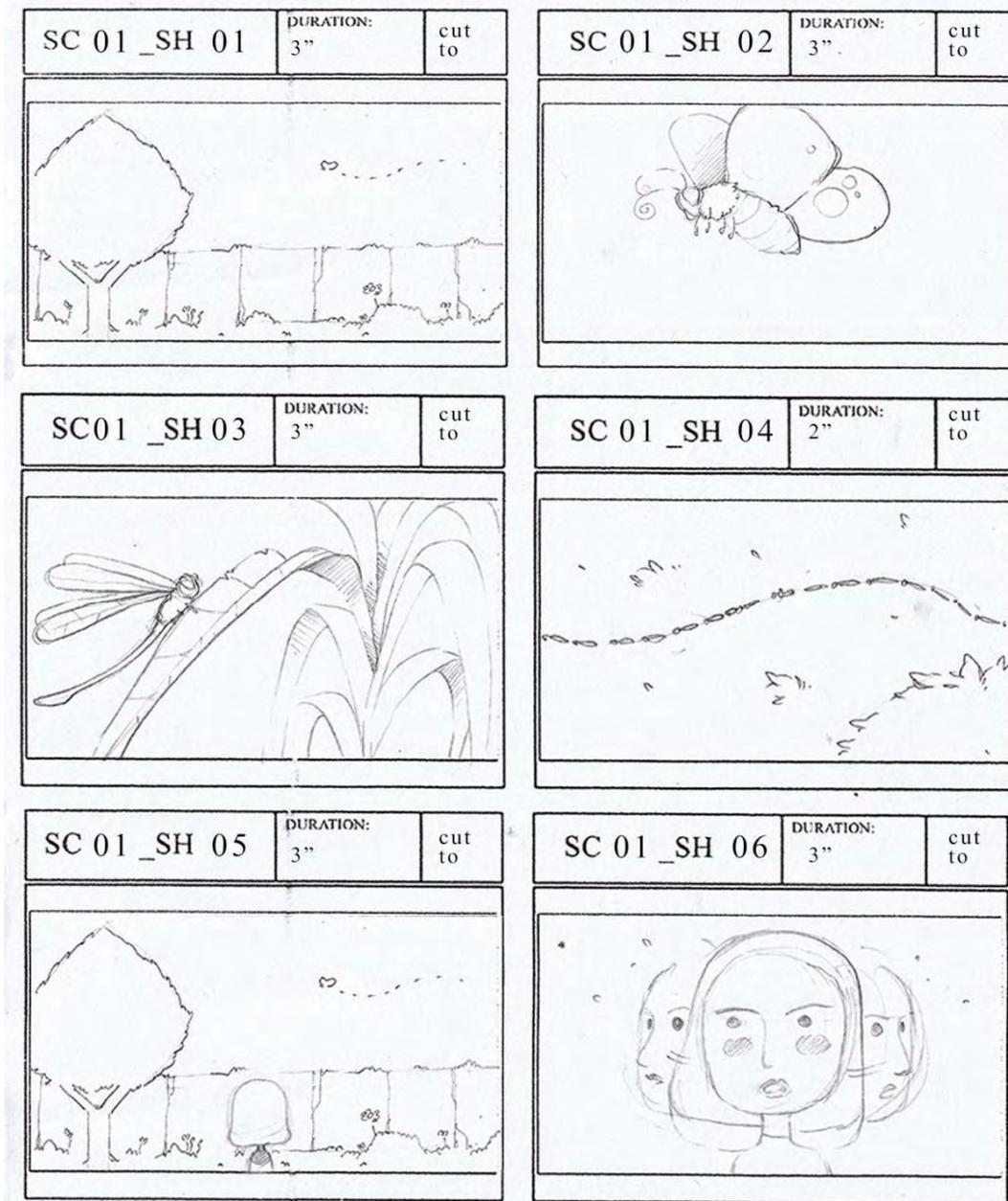
Berikut ini adalah karakter pendukung yang berperan pada animasi “*Llop Moughn*”.



Gambar 2. Konsep Visual Tokoh Pendukung Kupu –kupu, semut, dan capung.

Storyboard

Berikut ini adalah cuplikan dari *storyboard* yang menjadi acuan dalam pengerjaan animasi "Llop Mough".

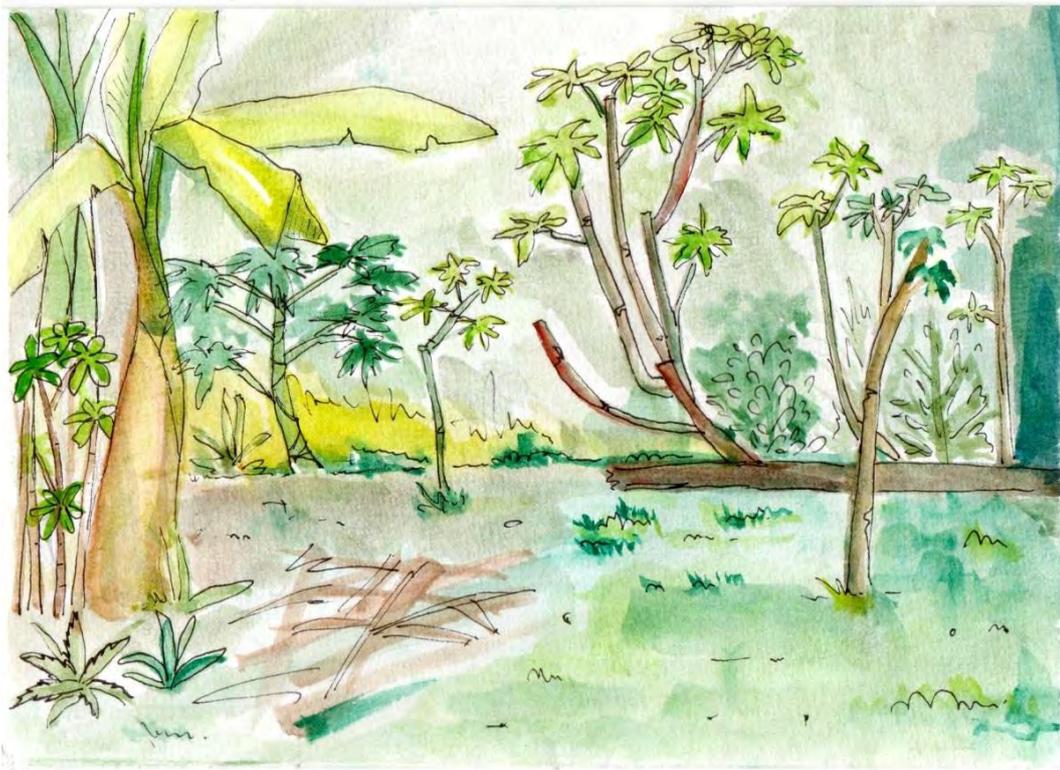


Gambar 3. Storyboard animasi "Llop Mough".

Lingkungan

Latar tempat film animasi ini referensinya tidak jauh dari lingkungan disekitar rumah Indonesia dan merupakan gambar yang diambil langsung dilokasi sebenarnya, salah satunya adalah latar kebun.

Terdapat 4 latar didalam cerita yaitu kebun, halaman, kolam renang dan kamar. Beberapa latar dibuat berdasarkan wujud asli yang kemudian di modifikasi supaya sesuai dengan kebutuhan filmnya. Salah satu latar pertama difilmnya adalah memperlihatkan kebun Mali sebagai *establish*.



Gambar 4. Konsep Background Kebun

Background dibuat manual digambar diatas kertas khusus dan diwarnai dengan teknik cat air untuk memberikan kesan lebih artistik.

Backgorund Music

Musik yang digunakan adalah music skoring yang dibuat oleh seorang *composer*. Musik OST Film *My Neighbour Totoro* dijadikan sebagai acuan *background music* dan kemudian dikembangkan sedemikian rupa sehingga menjadi versi sendiri lalu didukung oleh instrumen lainnya.

Perwujudan

Pra Produksi

1. Konsep Dasar

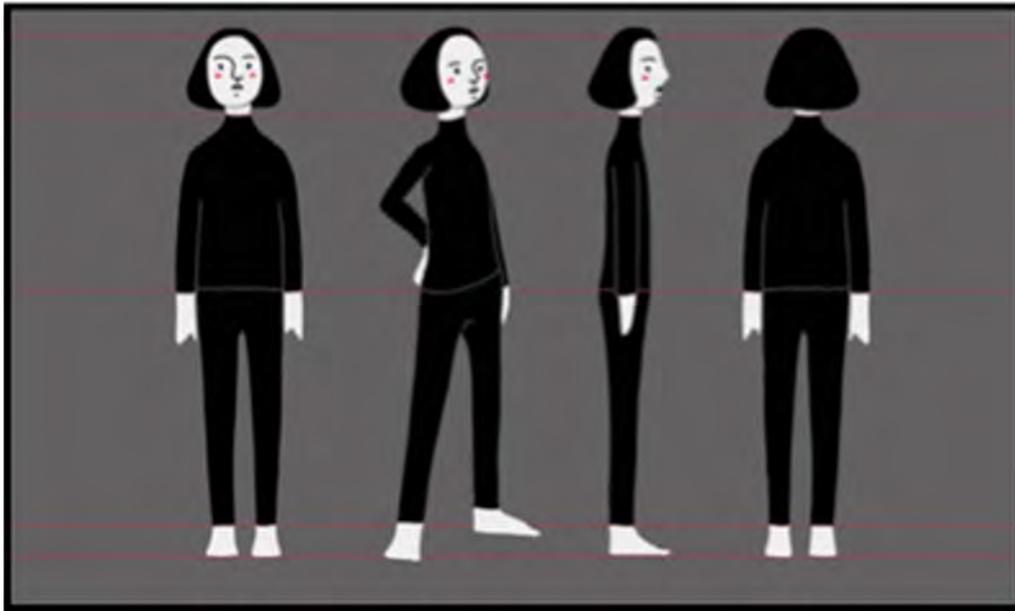
Animasi "*Llop Mough*" mengalami pengembangan cerita dan konsepnya, mulai dari perubahan desain karakter sampai konsep background. Karya sebelumnya yang akan ditampilkan berjudul "*Unwanted Island*". Seiring berjalannya waktu dan pembimbingan, konsep dan desain karakter mengalami perubahan, untuk karakter hanya dibuat lebih sederhana, yang tadinya background akan dibuat menggunakan pensil warna menjadi dengan teknik cat air. Kemudian judul animasi diubah untuk memberikan kesan lebih aneh dan unik sehingga membuat orang penasaran.

Tema pada animasi "*Llop Mough*" adalah tentang seorang anak yang percaya dengan mitos menyembuhkan mengompol dengan menggigitkan capung pada pusarnya, akan tetapi yang terjadi setelah ia melakukan hal tersebut ia masih tetap mengompol.

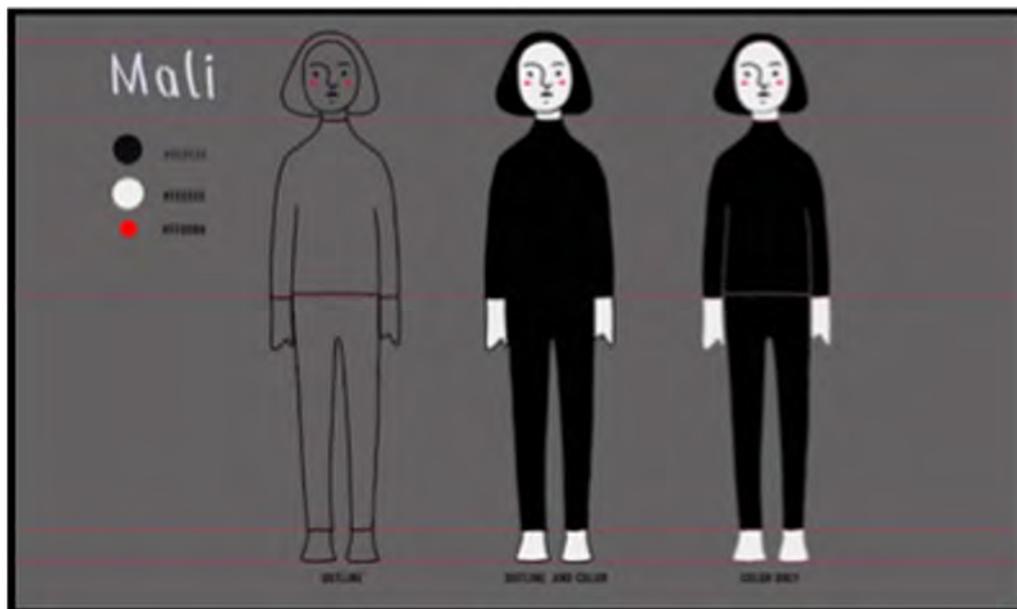
2. Desain Karakter

a. Mali

Karakter utama bernama Mali diambil dari sebuah nama racha "MALI"ta. Anak berumur 13 tahun, yang selalu sendirian dirumah. Mali hobby berenang dan ia tidak takut serangga. Selain itu Mali menyukai warna hitam dan abu-abu. Mali adalah anak yang berani dan penasaran. Tinggi badan 150 cm dan berat badan 43 kg.



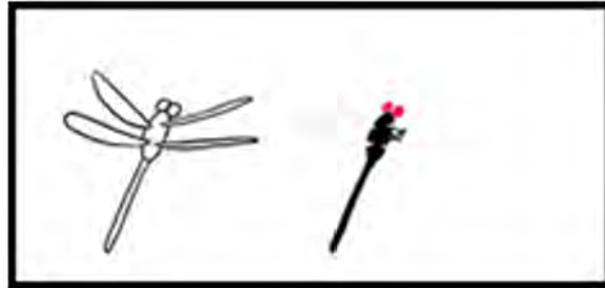
Gambar 5. Karakter Set Tokoh Mali



Gambar 6. Color Palette Tokoh Mali dan hasil akhir penggunaan untuk di film

c. Capung

Hewan ini merupakan karakter yang akan berperan penting sebagai kunci utama cerita serta menjadi monster di mimpi Mali. Capung merupakan hewan mitos yang dipercayai beberapa masyarakat bisa menyembuhkan mengompol bila digigitkan ke pusar. Mali pun mencoba menggunakan mitos capung ini. Desain capung dibuat sederhana, dan warnanya dibuat senada dengan warna Mali.



Gambar 7. Karakter Capung Kiri outline, kanan hasil coloring.

d. Kupu-kupu dan Semut

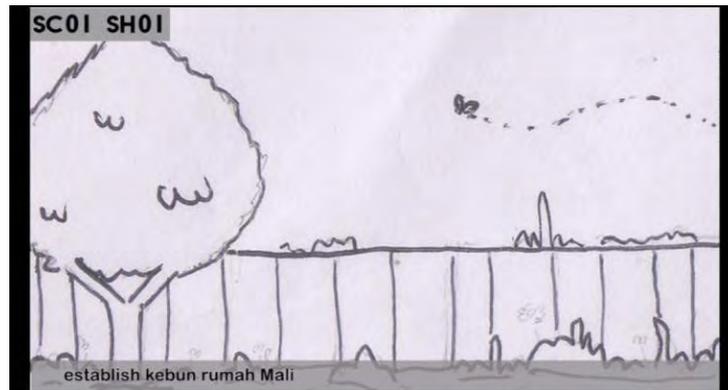
Hewan – hewan ini hanya berperan sebagai selingan saja untuk menunjukkan sebagian ekosistem yang ada di kebun. Selain itu berfungsi sebagai selingan yang diselipkan untuk mengalihkan pandangan penonton akan tanda – tanda difilmnya. Sehingga hewan – hewan ini hanya muncul pada awal cerita saja. Dari segi desain juga dibuat sederhana dan warnanya juga senada dengan karakter capung dan Mali untuk memberikan kesan yang beda antara karakter dan background.



Gambar 8. Karakter Kupu – kupu dan semut

3. *Animatic Storyboard*

Proses ini digunakan untuk mengetahui keseluruhan durasi dan sebagai acuan untuk divisi music untuk mulai membuat music scoring. Tahapan yang dilakukan adalah dengan menyusun gambar storyboard sesuai urutannya kemudian di- compositing sehingga seluruh shot tergabung menjadi satu film.



Gambar 8. *Screenshot Animatic storyboard*



Gambar 9. *Screenshot Animatic storyboard*

Pada gambar 8 dan 9 merupakan animatic storyboard yang sudah jadi. *Animatic Storyboard* diperlukan untuk panduan dasar dalam proses produksi animasi “*Llop Moughn*”.

Produksi

1. Live Shooting

Tahap merekam seluruh adegan secara langsung yang biasa disebut shooting, adegan yang diperagakan mengacu pada *storyboard*. Video hasilrekam adegan akan di gambar ulang untuk mendapatkan pergerakan yang pas. Tahap

yang dikerjakan di dalam dan luar ruangan menyesuaikan dengan kebutuhan gambar.

Proses rekam adegan untuk film animasi “*Llop Mough*” cukup mudah karena setelah selesai membuat storyboard sudah terbayang akan seperti apa, dan sebagian besar lokasi dekat dengan lingkungan pribadi. Sehingga tidak melakukan pengecekan lokasi karena memang beberapa lokasi yang akan digunakan untuk shooting sudah pernah dikunjungi sebelumnya, karena sebagian besar background dibuat berdasarkan imajinatif, hanya saja pada lokasi kolam renang dan kebun perlu dilakukan supaya mendapat perspektif ruang yang sesuai dan lebih akurat berdasarkan aslinya.



Gambar 10. Proses *Shooting* di Kolam Renang

Sebelum shooting sudah menyiapkan alat untuk merekam yaitu berupa camera Go-Pro Hero 4 kemudian lokasi *shooting* untuk kolam renang dilakukan di Hotel Winotosatro karena dari beberapa kolam renang yang sudah dicek tempat tersebutlah yang paling nyaman dan pas untuk melakukan proses *shooting*. Saat itu juga langsung *shooting* sampai selesai dan sebelumnya tidak perlu meminta perizinan karena masuk sebagai pelanggan umum untuk berenang biasa. Proses *shooting* dilakukan dari pukul 17.00 sore sampai pukul 19.00 malam.

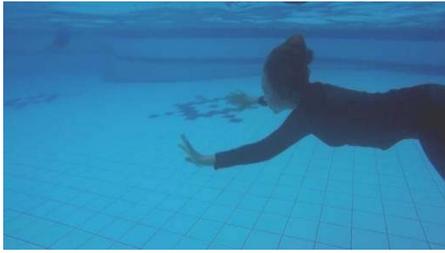
2. *Offline Editing*

Setelah selesai melakukan *shooting*, proses selanjutnya adalah memilih gambar yang disesuaikan dengan kebutuhan film yang mengacu pada *storyboard* sebelum akhirnya akan masuk proses *rotoscope*. Pada tahap ini di edit menggunakan *software Adobe After Effect CS 6* untuk mengubah durasi sesuai yang dibutuhkan kemudian memecah gambar menjadi 12 fps (*frame per second*) dengan di *export* menjadi *image-sequence*. Selain itu memberikan koreksi pencahayaan pada beberapa gambar yang tidak jelas supaya gerakan lebih terlihat sehingga mempermudah proses *tracing*.

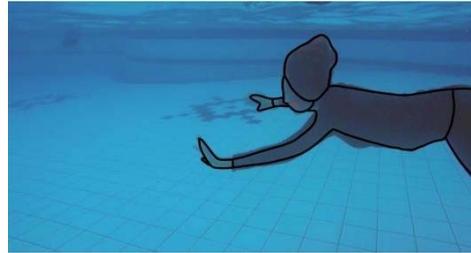
3. *Rotoscope*

Proses *tracing* atau menjiplak gambar dari video yang sudah dipecah menjadi *image sequence*. Pada film “*Llop Moun*” hanya menjiplak gerakannya saja, karena untuk karakter animasinya dirubah sesuai style kartun yang sudah di desain sebelumnya. Tahap ini adalah dimana *rotoscope* artist akan mengatur gambarnya baik itu menjiplak, menimpa, menebalkan, menambahkan, menghilangkan, mengganti elemen-elemen pada video asli menyesuaikan dengan desain yang sudah dibuat secara *frame by frame*. Pada proses ini semua gerakan sudah jadi sehingga tidak perlu memikirkan gerakan lagi baik itu untuk *key* atau *inbetween* akan tetapi perlu menyunting *frame* untuk mengatur *timing* dan memilih lagi gambar yang akan di *tracing* supaya lebih efektif karena pada film “*Llop Moun*” ini tidak semua gambar yang sudah dijadikan *image-sequence* harus di *tracing* karena konsep pada film ini sendiri tidak terlalu menonjolkan gerakan yang terlalu halus dan indah namun gerakan masih terlihat jelas supaya memberi kesan unik yang tidak terlalu realis tapi tetap tidak kehilangan esensi prinsip animasinya

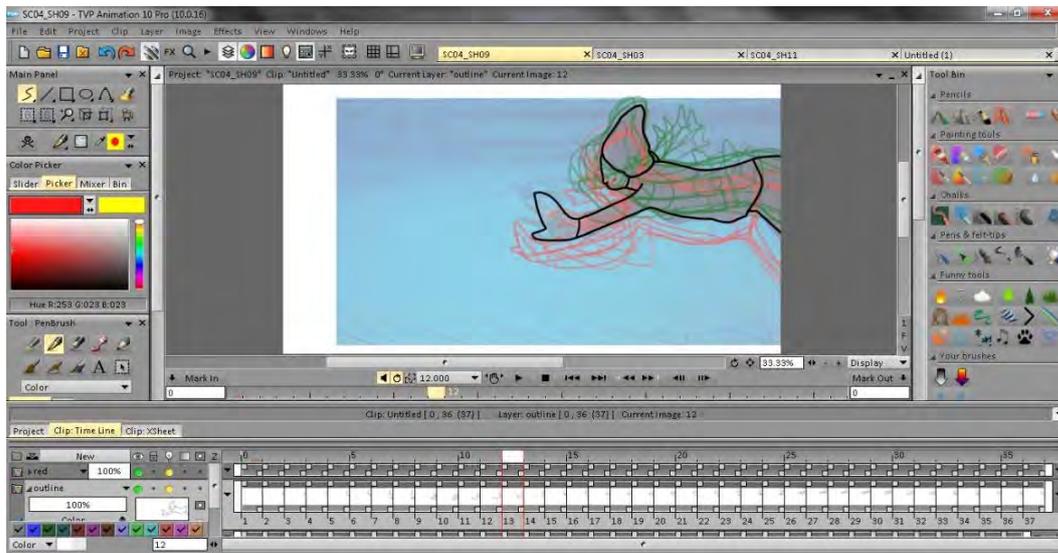
Proses *rotoscope* pada animasi “*Llop Moun*” menggunakan teknik *digital frame by frame*. Waktu yang digunakan untuk proses *rotoscope* cukup menguras energi, karena pada animasi “*Llop Moun*” terdiri dari 41 shot. Ukuran gambar yaitu HD 1920 x 1080 *pixel* dengan resolusi 100 dpi.



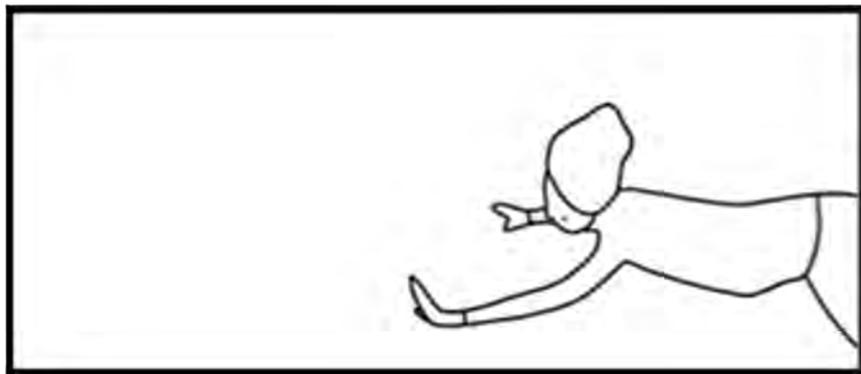
Gambar 11. Image source



Gambar 12. *Tracing* secara *frame by frame* dan karakter diubah menyesuaikan desain karakter



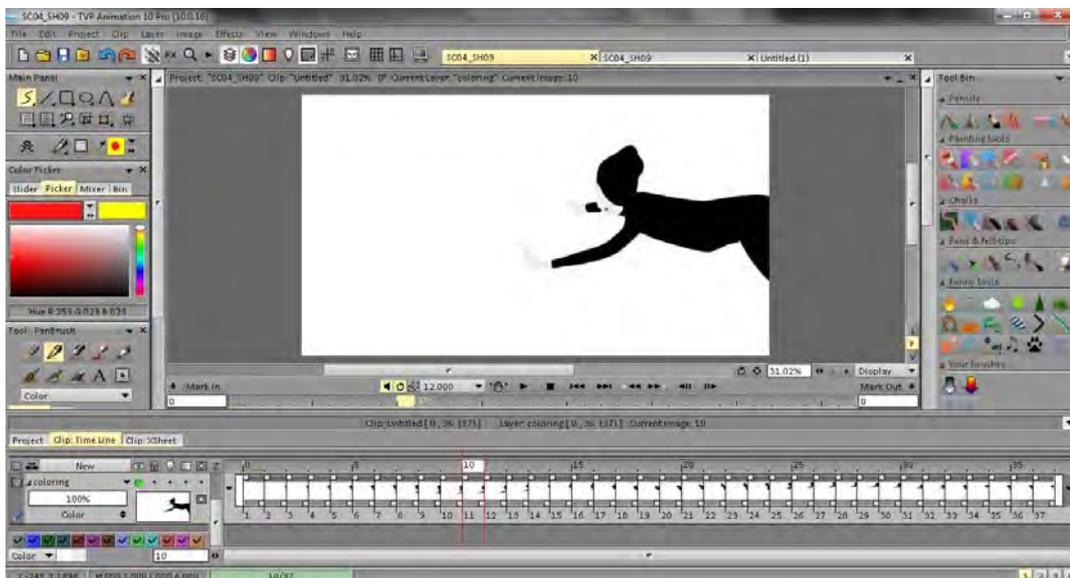
Gambar 13. Proses *Rotoscope* Dilakukan Menggunakan Software Tvpaint Animation Pro 10



Gambar 14. Hasil *Rotoscope* Setelah Gambar Asli Dihilangkan Terlihat Outlinenya

4. Coloring

Proses pewarnaan pada animasi ini dikerjakan langsung di *software* yang sama dengan proses *rotoscope* sehingga sangat efektif dan mempercepat waktu pengerjaan karena setelah proses *rotoscope* selesai bisa langsung diwarnai tanpa berpindah ke *software* lain. Teknik pewarnaannya pun sederhana hanya di *block* atau memberikan *fill* warna dasarnya saja sehingga tidak diberikan *shading*, pada proses pewarnaan ini dalam satu *frame* gambar hanya terdapat 2 *layer* yang digunakan. *Layer* pertama adalah *layer outline* dan *layer* kedua adalah *layer* untuk warnanya.



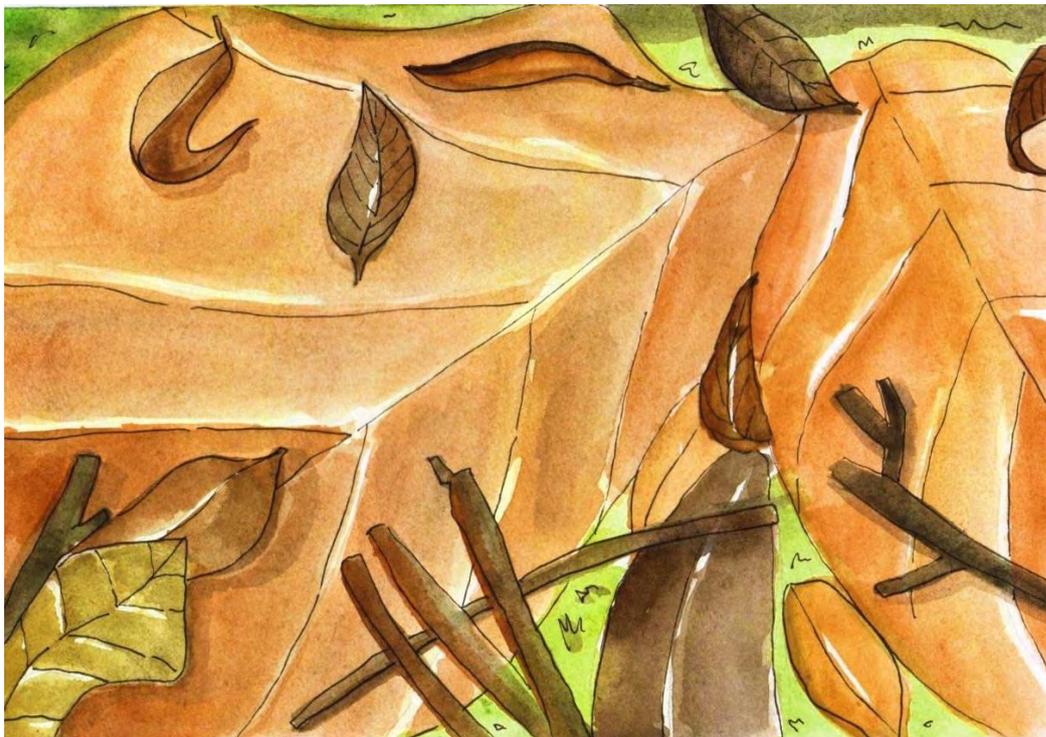
Gambar 15. Screenshot Proses Coloring Scene 04 Shot 09 Yang Sudah Diwarnai Dan Outline Dihilangkan.

5. Background

Pembuatan *background* menggunakan konsep manual diwarnai dengan teknik cat air untuk memberikan kesan unik dan lebih artistik. *Background* pada animasi “*Llop Moug*n” dikerjakan dengan digambar langsung pada kertas khusus cat air ukuran a5 (canson) yang kemudian di *scan*. Penggunaan *software Adobe Photoshop* digunakan untuk proses koreksi warna dan ketajaman gambar supaya lebih bagus.



Gambar 16. Hasil Scan Yang Kemudian Di Editing Dalam Adobe Photoshop CS6



Gambar 17. Hasil Akhir *Background* Yang Digunakan Untuk Film

Penggunaan software Adobe Photoshop Cs6 digunakan untuk mengkoreksi gelap terang warna serta penyetaraan warna yaitu menggunakan efek dan Hue. Pada film "Llop Moug" menggunakan referensi foto asli kemudian diterapkan pada background yaitu pada latar kebun dan kolam renang dan sebagian merupakan background karangan. Konsep background kemudian dibuat sederhana seperti kebun di rumah orang Indonesia pada umumnya, ada pohon pisang, pohon pepaya, pohon singkong dsb.

6. Scoring

Scoring music dibuat mengacu pada *mood*, suasana atau jalan cerita animasi “*Llop Moug*n” yang mengacu pada *stillomatic* untuk menyesuaikan durasinya kemudian memberikan *pic lock* kepada *composer*.

Pasca Produksi

Pasca produksi adalah tahapan akhir atau proses penyelesaian, tahap ini berlangsung setelah tahap produksi selesai. Berikut adalah tahapan pasca produksi:

1. Compositing

Pada proses compositing disini yaitu menggabungkan elemen-elemen film dan memberikan efek visual lainnya mulai dari hasil animasi rotoscope yang sudah di export menjadi png sequence, background dan foreground, camera dsb. Composition Setting diatur sesuai durasi yang dibutuhkan dalam satu shot. Ukuran layar yang digunakan adalah HDTV 1980x1080 px dengan frame rate 12 fps. Kemudian diberikan effect color mood di scene tertentu dan memberikan texture untuk menambah kesan artistik di dalam filmnya. Kemudian pada beberapa scene kolam renang diberikan effect air supaya terlihat lebih real. Proses compositing dilakukan dalam software Adobe After Effect CS6. Beberapa effect yang digunakan adalah Adjustment layer, Hue Saturation, Brightness Contrast, dsb.

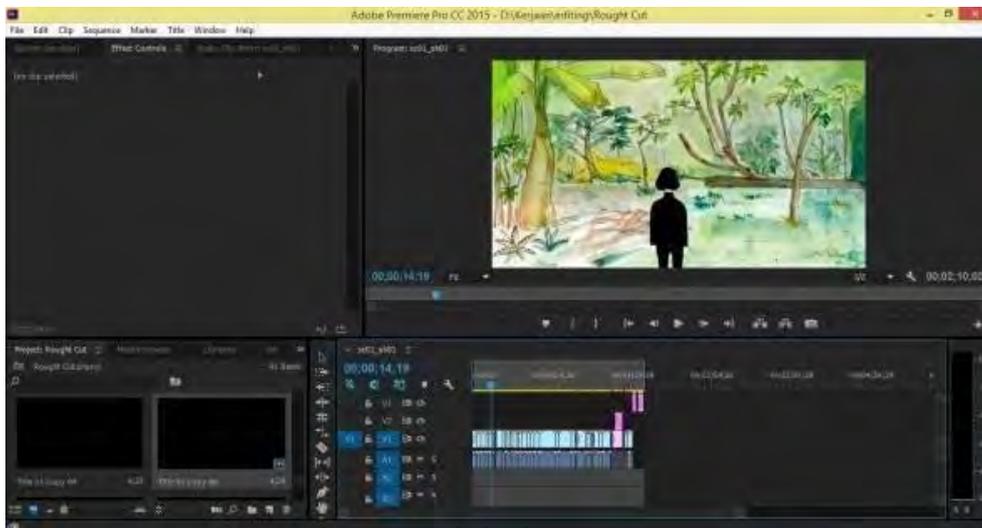


Gambar 18. Screenshot Proses Compositing Scene 04 shot 04

Setelah selesai meng-compositing tahapan selanjutnya adalah mengekspor menjadi movie dengan cara add to render queue. File di *render* dengan format H264 atau .Mp4.

2. *Editing*

Editing adalah proses meng-edit seluruh shot yang sudah tersusun sesuai *timing* naskah dari *opening* hingga *ending*. Kemudian pada proses *editing* disini hanya penambahan seperti transisi, pengaturan sound dan pembuatan *credit title*. Setelah itu dilakukan proses rendering sehingga menghasilkan satu film animasi yang utuh.



Gambar 19. *Screenshot Proses Editing*

Tahapan ini dikerjakan menggunakan *software Adobe Premiere CC 2015*. Setelah proses *editing* selesai maka dilakukan *rendering final* dengan format HDTV 1980x1080 dalam bentuk video H264.

3. *Mastering*

Karya yang telah selesai dibuat kemudian di-burn ke dalam piringan DVD dengan packaging DVD case berwarna transparan sebanyak tiga copy.

4. Merchandising

Pembuatan merchandise animasi “*Llop Moug*” ini dilakukan sesudah sidang dan sebelum pameran tugas akhir berlangsung. Merchandise yang dibuat berupa enamel pin, sticker, kaos dan totebag.



Gambar 20. Desain Totebag Llop Moug dengan ukuran 34 x 37 cm



Gambar 21. Desain Kaos Llop Moug

Pembahasan

Film animasi “Llop Moug” memiliki alur plot twist atau perubahan mendadak yang tajam dari arah cerita. Plot twist ini ditujukan untuk memberikan cerita lebih menarik dan tidak mudah ditebak oleh audien. Bertemakan mitos digigit capung diatas puser bisa menyembuhkan masalah mengompol kemudian digabungkan dengan mimpi ditambah cerita imajinasi sehingga mengarah pada genre surealis.

Dalam pengerjaan animasi “Llop Moug” banyak melalui proses pengembangan ide mulai dari konsep, karakter hingga cerita. Sama halnya dengan penggunaan teknik, seiring berkembangnya animasi dan beragamnya referensi maka diputuskan untuk memilih teknik *rotoscope* untuk proses penganimasiannya.

Preopsis

Pada fase preposisi, pengenalan tokoh utama dan tujuan utama dari tokoh utama yang bernama Mali ditunjukkan melalui beberapa adegan pembuka. Pada awal adegan langsung masuk ke sebuah latar dimana ia berada lalu ditampilkan beberapa hewan sebagai pengalihan setelah itu diperlihatkan apa yang ia lakukan tetapi target yang ia cari tidak diperlihatkan secara langsung untuk membuat orang berfikir sendiri.

Adegan Mali dimulai dari melihat kanan kiri mencari sesuatu, kemudian tangan Mali bergerak seperti ingin menangkap sesuatu dengan *angle camera Close Up* pada tangannya untuk memfokuskan tetapi tidak memperlihatkan suasana dan latar tempat secara keseluruhan, hanya background warna bergerak untuk membuat orang bingung. Latar tempatnya tergambar jelas pada gambar 23.



Gambar 22. Pengenalan Latar Tempat dan Suasana



Gambar 23. Pengenalan Tokoh Utama Niu



Gambar 24. Pengenalan Tujuan Tokoh Utama Niu

Lewat beberapa shot pembuka ini penonton dibuat bingung dengan maksud yang dilakukan Mali sebenarnya.

Konflik

Konflik ditunjukkan ketika Mali sudah dekat dengan pulau yang ia lihat di dasar kolam menghilang dan ia malah menabrak dinding kolam renang.



Gambar 25. Mali menabrak dinding

Tiba-tiba ia membuka mata dan malah melihat capung raksasa tepat didepannya lalu melahapnya. Mali pun langsung mengeluarkan dirinya dari air ternyata ia hanya berimajinasi, dan setelah ia memikirkan sesuatu ia ingat telah menangkap capung sebelumnya hal ini lah yang ia fikir membuatnya jadi berimajinasi soal capung.



Gambar 26. Mali ingat sesuatu

Resolusi

Resolusi dijelaskan ketika Mali membebaskan capung tersebut dari dalam toples akan tetapi itu hanya terjadi di dalam mimpi.



Gambar 27. Mali membebaskan capung

Tiba-tiba ketika Mali sedang asyik berenang latar berubah menjadi kamar, jadi yang terjadi tadi itu semuanya hanyalah mimpi Mali belaka. Lalu terlihat dari jauh Mali membasahi kasurnya namun disini tidak diperlihatkan dia terbangun dari mimpinya.



Gambar 28. Mali berenang diatas kasur

Mali menertawakan sesuatu, lalu diperlihatkan latarnya di kebun dan dia habis menjemur kasur yang ada bekas mengompolnya.



Gambar 29. Mali menertawakan sesuatu



Gambar 30. Mali melihat kasurnya yang sedang dijemur di kebun

Prinsip Animasi di film "Llop Mough"

Setiap teknik animasi memiliki keunikan dan karakteristik masing-masing dalam pengerjaannya, seperti halnya dengan teknik rotoscoping ini. Dalam teknik ini kita tidak perlu membuat *key* dan *inbetween*-nya lagi karena semua gambar sudah tercipta dari hasil rekam adegan. Maka dari itu gerakan yang dihasilkan sangat realistis karena diambil sesuai dari referensi aslinya. Apabila pada teknik animasi dua dimensi digital pada umumnya, memikirkan sebuah *key* dan *inbetween* adalah ketika dalam proses produksi (*animate*) akan tetapi pada teknik ini kita sudah memikirkan gerakan apa yang akan dibutuhkan sebelum masuk yaitu ketika proses rekam adegan dalam bentuk *acting* yang dilakukan oleh seorang model reka adegan. Bagaimana kita bisa mengetahui prinsip animasi yang terkandung didalamnya adalah ketika sudah melihat hasil rekam adegannya. Karena membuat film animasi bukan hanya soal 12 prinsip animasi saja, lebih dari itu animasi luas dengan beragam teknik dan keunikan didalamnya dan yang terpenting di konsep film ini adalah menguatkan pada cerita dan visualnya.

Berikut beberapa prinsip animasi yang bisa kita lihat dari film animasi "Llop Mough".

a. *Squash and Stretch*

Prinsip ini menerangkan bahwa sebuah objek memiliki sebuah volume tertentu, yang kemudian mempengaruhi fleksibilitas dari objek tersebut.



Gambar 31. *Screenshot Scene 01 Shot 03*

Pada gambar 31 karakter Capung hinggap di atas pohon. Penerapan prinsip *squash and stretch* yaitu pada gerakan tubuh Capung yang mengembang dan mengempis.

b. Anticipation

Prinsip ini digunakan untuk sebagai persiapan kepada sebuah gerakan yang akan dilakukan.



Gambar 32. Screenshot Shot 3

Pada gambar 32 adegan Mali bersiap-siap bangkit untuk berdiri.

c. Staging

Prinsip yang menegaskan posisi karakter dan lingkungannya terhadap unsur -unsur seperti penempatan posisi, sudut pandang kamera dll. Supaya komposisinya terlihat menarik dalam frame dan mendukung sebuah pesan yang akan disampaikan.



Gambar 33. Screenshot Scene 02 Shot 03

Pada gambar 33 *scene 02 shot 03* menampilkan adegan ketika Mali sedang duduk manis memandang kolam renang didepannya.

d. *Follow Through and Overlapping Action*

Pada prinsip ini menerangkan mengenai bagian tubuh tertentu yang masih tetap bergerak, meskipun gerakan utamanya telah terhenti. Seperti pada gambar 34 adalah adegan ketika Mali sedang pingsan dalam air. Rambut Mali tetap bergerak karena didalam air mengikuti alur gerakan tubuhnya, hal itu yang dimaksud dengan prinsip follow through.



Gambar 34. *Screenshot Scene 04 Shot 10*

Meskipun Mali tidak bergerak akan tetapi karena ia didalam air maka bagian tubuhnya tetap bergerak seperti pada gambar 34 rambut Mali tetap bergerak.

e. *Slow In and Slow Out*

Dalam setiap gerakan selalu ada akselerasi dan percepatan serta perlambatan.

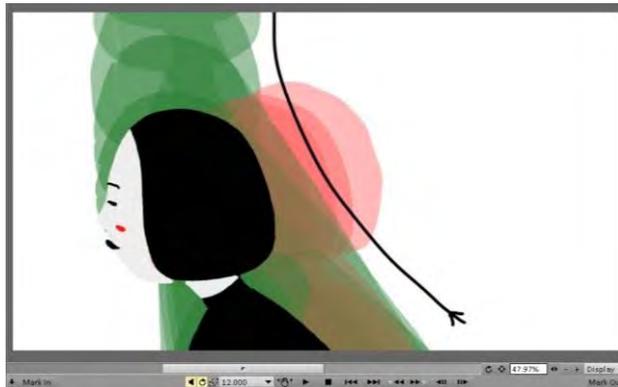


Gambar 35. *Screenshot Scene 04 Shot 14*

Pada *scene 04 shot 14* adegan Mali keluar dari kolam renang. Pada awal gerakan bergerak pelan kemudian Mali pun meloncat dari dalam keluar mengambil nafas dengan cepat.

f. Arcs

Setiap gerakan suatu objek atau karakter selalu membentuk sebuah pola atau jalur lengkung yang disebut *Arcs*. Seperti pada gambar 36 adegan pada *scene shot* Mali beranjak dari duduknya.



Gambar 36. *Screenshot Scene 02 Shot 4*

g. Secondary Action

Gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistis. *Secondary action* tidak dimaksudkan untuk menjadi „pusat perhatian“ sehingga mengaburkan atau mengalihkan perhatian dari gerakan utama. Kemunculannya berfungsi memberikan *emphasize* untuk memperkuat gerakan utama.

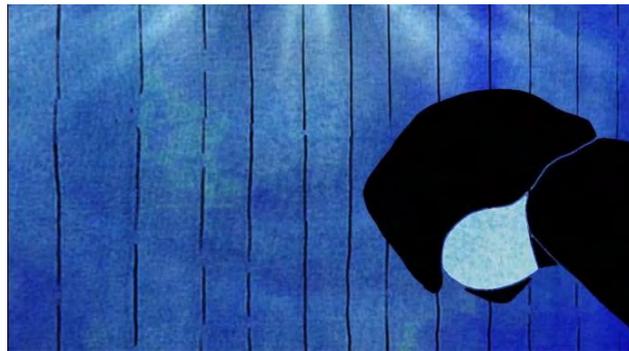


Gambar 36. *Screenshot scene 8 shot 2*

Seperti pada gambar 36 *scene 8 shot 2* ketika Mali menggerakkan kedua tangannya seperti sedang berenang. Selain gerakan tersebut kakinya pun ikut bergerak seperti berenang sungguhan.

h. Timing

Prinsip *Timing* adalah perwaktuan yang menentukan cepat lambat pada gambar.



Gambar 37. *Screenshot Scene 4 Shot 9*

Pada *scene 04 shot 09* terdapat adegan Mali menabrak dinding, gerakan tersebut berdurasi cepat yaitu 1 detik. Shot tersebut menjelaskan kepala Mali yang menabrak dinding kolam karena ia tidak sadar.

i. Exaggeration

Exaggeration merupakan upaya mendramatisir animasi dalam bentuk rekayasa gambaryang bersifat hiperbolis. Untuk mendramatisir dapat di ekspresikan melalui ekspresi wajah.



Gambar 38. *Screenshot Scene 04 Shot 12*

Seperti pada gambar 38 *scene 04 shot 12*. Adegan tersebut mengekspresikan wajah Mali yang begitu terkejut melihat ada capung raksasa didepannya.

j. *Solid Drawing*

Gambar dengan proporsi yang sesuai dengan bentuk aslinya.

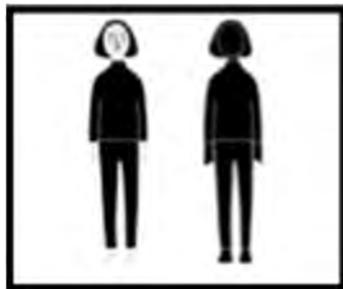


Gambar 39. *Screenshot Scene 05 Shot 01*

Pada gambar 39 menggambarkan karakter Mali bila dilihat dari *eye level*.

k. *Appeal*

Style dari sebuah karya animasi dapat langsung dikenali hanya dengan melihatnya sekilas. Seperti pada gambar 5. karakter Mali memiliki bentuk yang biasa saja namun rambut pendeknya yang *nge-bop* dapat dikenali dengan melihatnya sekilas atau melalui *silhouette*.



Gambar 40. Desain Karakter Mali



Gambar 41. Desain Karakter Mali

Karakteristik lainnya adalah Mali memiliki muka yang unik yaitu alis yang menyambung dengan hidung dan pipinya.

Kesimpulan

Berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir animasi "Llop Moun":

1. Penciptaan Film Animasi 2D "Llop Moun" telah selesai dengan pesan yang tersampaikan dan berdurasi utuh 2 menit 10 detik .
2. Penciptaan Film Animasi 2D "Llop Moun" merupakan film animasi eksperimental dengan teknik rotoscope.

Referensi

- Blazer, Liz. 2016. *Animated Storytelling (Simple Steps for Creating Animation & Motion Graphics)*. Peachpit Press.
- Johnston, Ollie, dan FrankThomas. 1995. *The Illusions of Life Disney Animation*. Italy. Disney Productions.
- Menache, Menache. 2010. *Computer Animation Complete*.
- Prakosa, Gotot. 2010. *Animasi (Pengetahuan dasar film animasi di Indonesia)*. Jakarta: FFTV-IKJ.
- Rafiek. 2010. *Teori Sastra: Kajian Teori dan Praktik*. Bandung: Refika Aditama.
- Windiani, I Gusti Ayu Trisna. 2008. *Sari Pediatri Vol. 10 (Prevalensi dan Faktor Risiko Enuresis pada Anak Taman Kanak-Kanak di Kotamadya Denpasar)* Jakarta: Badan Penerbit Ikatan Dokter Anak Indonesia.
- Wright, Jean Ann. 2005. *Animation Writing and Development*. Burlington: Elsevier.