

“Gadis Kecil” Film Animasi 2D Dengan Teknik Digital Drawing *Frame By Frame*

Lila Dahlia¹, Andri Nur Patrio²

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

Abstrak

Bercerita tentang kisah persahabatan monster dan seorang gadis kecil yang tidak memandang ras makhluk hidup. Semua makhluk hidup bisa bersahabat. Sebuah karya perdana sebagai karya yang diciptakan sebagai uji coba dalam pembuatan serial 2D animasi dari praproduksi hingga pasca produksi dengan menggunakan alat berupa laptop dengan spesifikasi menengah.

Dibuat dengan tehnik digital 2D *non dialogue*, walaupun *non dialogue* diharapkan penonton dapat mengerti dengan apa yang disampaikan, hal tersebut merupakan tantangan tersendiri dalam pembuatan film animasi ini. Untuk *animating*, *background aset* serta *effect* semua dilakukan dengan tehnik digital tanpa mengurangi seni dari tehnik tradisional karena pada akhirnya proses pembuatan tetap tertuju dengan proses *frame by frame* yang tidak berbeda jauh dengan tehnik tradisional. Penciptaan film 2D animasi “Gadis Kecil” menghasilkan sebuah karya animasi 2D dengan total durasi 5 menit.

Kata kunci: Animasi 2D, *Digital Drawing*, Gadis Kecil

Abstract

Tells the story of friendship monsters and a little girl who does not look at the race of living things. All living things can be friendly. An initial work as a work was created as a trial in the manufacture of 2D animated series from preproduction to post-production using a tool in the form of a laptop with intermediate specifications.

Created with digital 2D non dialogue techniques, although non dialogue is expected the audience can understand what is being conveyed, this is a challenge in making this animated film. For animating, background assets and effects are all done with digital techniques without reducing the art of traditional techniques because in the end the manufacturing process remains fixed by the process of frame by frame which is not much different from traditional techniques. The creation of a 2D animated film "Little Girl" produces a 2D animation work with a total duration of 5 minutes.

Keywords: 2D Animation, Digital Drawing, Little Girl

Pendahuluan

Teknik pembuatan film animasi 2D frame by frame saat ini bukanlah suatu hal baru dan teknik ini diterapkan dalam proses pembuatan animasi “Gadis Kecil” dikarenakan teknik 2D frame by frame merupakan teknik yang proses pembuatannya cukup mudah dan fleksibel namun memakan waktu cukup lama. Walaupun begitu film animasi “Gadis Kecil” ini dapat selesai tepat waktu karena teknik pembuatan animasi yang digunakan sudah dikuasai dan kesulitan dalam pembuatan animasi ini dapat diatasi. Teknik pembuatan animasi frame by frame merupakan teknik yang umum yang telah digunakan di beberapa studio animasi Indonesia dan internasional, jadi jika ada suatu proses yang menghambat pembuatan animasi ini karena masalah teknis, hal itu dapat diatasi dengan mudah karena sumber referensinya pun banyak tertera di internet. Judul “Gadis Kecil” diambil karena ingin memfokuskan cerita kepada gadis kecil, walaupun tokoh utama tetaplah sang monster, hal ini akan memberikan kesan *plot twist* dan *surprise* kepada penonton.

Film animasi bergenre *fantasy* ini, mempunyai visualisasi yang cukup vulgar dan menampilkan kekerasan, maka film ini tidak diperuntukan untuk anak – anak dan difokuskan kepada penonton remaja hingga dewasa saja.

Dalam teknik pembuatan animasi 2D, banyak teknik yang dapat digunakan, misalkan teknik animasi *puppet* seperti dalam film *Yamisibai*, teknik animasi *rigging* seperti film *J-town* dan masih banyak lagi, namun menggunakan teknik *frame by frame* 2D animasi dalam pembuatan animasi ini supaya tidak menghilangkan kesan *tradisional drawing* walaupun menggunakan teknik digital, penulis juga tidak terlalu merapikan *outline* di animasi tersebut supaya kesan visualisasi film tidak terlalu monoton.

Eksplorasi

Proses penciptaan animasi “Gadis Kecil” dengan teknik 2D digital *drawing frame by frame* berjalan setelah dilakukan studi teoritis dan praktikum pembuatan animasi menggunakan *software Toonboom Harmony 10.3*. Serta pengamatan terhadap karya lain yang menjadi referensi, baik yang mempengaruhi secara visual maupun teknik penciptaannya.

Animasi sudah ada sejak ratusan tahun silam, dan animasi pertama adalah rangkaian gambar yang bercerita, kemudian muncul pewayangan dan animasi semakin berkembang hingga sekarang, salah satu perkembangan animasi terjadi pada teknik pembuatannya dan terjadi di berbagai belahan dunia.

Menurut Ibis Fernandez dalam buku *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide (2001:128)*, animasi definisikan sebagai proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Animasi sering diartikan sebagai “menghidupkan” dari suatu benda mati atau benda statis yang kemudian bisa menciptakan gerak, atau kesan bergerak.

Menurut Prakoso Gatot dalam buku *Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia (2010:83)*, saat sebuah benda mempunyai gerakan atau kesan bergerak itu sendiri sehingga secara analitis memiliki jangkauan tempat, waktu dan juga material yang tak terbatas.

Animasi sudah dikenal manusia sejak lama, namun pengertian dan pemahaman animasi terus berkembang seiring perkembangan jaman. Dalam sejarahnya konsep penemuan animasi pertamakali dibuktikan dengan penemuan gambar pra sejarah oleh para ahli, bahwa manusia telah menggunakan animasi sejak jaman purba, dengan ditemukannya lukisan-lukisan pada dinding gua Lascaux di Spanyol Utara yang menggambarkan ”gerak” dari binatang-binatang. Usaha manusia saat itu mungkin hanya berupa gambar-gambar tentang hewan buruan, yang digambarkan berkaki banyak yang diasumsikan sebagai indikasi hidup, bergerak dan berjiwa.

Dalam penciptaan karya animasi “Gadis Kecil”, teknik animasi yang digunakan adalah animasi dua dimensi. Menurut Bambi Bambang Gunawan penulis buku *Nganimasi Bersama Mas Be* terbitan tahun 2013, Animasi dua dimensi adalah teknik pembuatan animasi dengan menggunakan gambar bersumbu dua yaitu X dan Y. Animasi ini lebih dikenal dengan animasi manual yang prosesnya dimulai dengan menggambar *key pose*, *inbetween* di atas selembar kertas, yang kemudian di-*scan* lalu dipindahkan ke dalam komputer untuk diubah menjadi *file* digital.

Perancangan

Tema

Film animasi “Gadis Kecil” ini menceritakan tentang kehidupan bersosialisasi antar makhluk hidup.

Sinopsis

Menceritakan tentang seorang gadis yang tidak sengaja bertemu dengan monster hutan yang ditakuti warga tapi sebenarnya baik hati, dan membantu gadis kecil bertudung ketika tersesat, mereka pun berteman, namun pertemanan mereka berakhir ketika keluarga tiri gadis kecil bertudung yang kejam mengetahui persahabatan mereka dan menghukum gadis kecil bertudung hingga meninggal. Monster yang mengetahui sahabatnya terbunuh oleh keluarga tirinya, kemudian membalas dendam dengan membunuh keluarga tiri tersebut.

Storyline

Urutan cerita penciptaan film animasi 2D “Gadis Kecil” dengan teknik digital *drawing frame by frame* adalah sebagai berikut :

- a. Monster duduk termenung kesepian di tengah hutan, semua orang takut padanya.
- b. Monster bertemu gadis kecil yang sedang tersesat.
- c. Karena kebaikan sang monster, mereka pun bersahabat dan bermain setiap waktu.
- d. Tiba-tiba gadis kecil hilang tanpa kabar.
- e. Monster curiga, dan mencari tau, penyebab gadis kecil tak pernah bermain dengannya lagi.
- f. Ternyata keluarga tiri gadis kecil menyiksa gadis kecil hingga meninggal.
- g. Monster marah besar kepada keluarga tiri gadis kecil.
- h. Monster membunuh semua keluarga tiri gadis kecil.
- i. Monster memeluk tubuh gadis kecil yang telah meninggal.

Treatment

Untuk rancangan *treatment*, berikut ini merupakan cuplikan dari rancangan yang sudah dibuat

Tabel 1. Cuplikan Treatment dari Animasi 2D “Gadis Kecil”

Scene	Pokok Materi	Durasi
	Opening Judul GADIS KECIL	7 detik
1 Hutan EXT. Tengah hutan	Monster duduk termenung di bawah pohon, melihat seorang warga desa kesusahan membawa kayu bakar, monster ingin membantu, namun warga desa tersebut lari ketakutan.	20 detik
2 Hutan EXT. Tengah hutan	Esok harinya, monster masih duduk termenung dibawah pohon, tiba tiba datang seorang gadis kecil bertudung yang tidak sengaja memasuki wilayah monster, gadis kecil bertudung kaget dan terdiam tertunduk, meneteskan air mata karena ketakutan, monster kebingungan, berusaha menghibur gadis kecil bertudung dengan memberikan apel dan bunga dikepalanya dan berusaha menanyakan apa yang terjadi. Gadis kecil bertudung pelan pelan menyadari bahwa monster tersebut tidaklah jahat dan menjelaskan bahwa dia baru pindah ke desa tepi hutan bersama keluarga tirinya dan tersesat dihutan.	1 menit

Desain

Gadis Kecil

Karakter utama dalam film animasi yang berjudul “Gadis Kecil” ini merupakan seorang anak kecil yang baru pindah ke desa tepi hutan dan tersesat hingga bertemu monster hutan. Gadis kecil selalu memakai baju luaran bertudung untuk menyembunyikan bekas lukanya akibat siksaan dari keluarga tirinya, walaupun demikian dia mempunyai sifat yang tidak jauh beda dengan anak-anak seusianya, usia 10 tahun, usia dengan rasa keingintahuan yang tinggi, yaitu periang, mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dan suka bermain.



Gambar 1. Desain Gadis Kecil

Monster

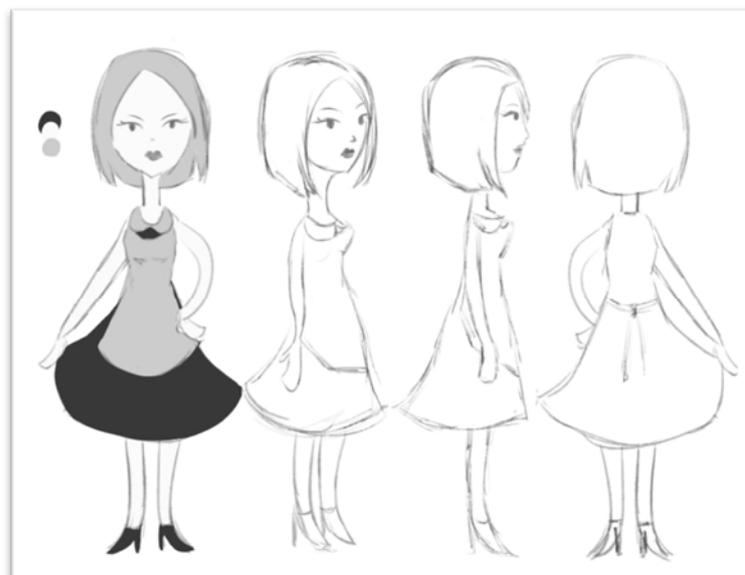
Monster adalah karakter dengan tampilan yang menyeramkan, namun meskipun terlihat menyeramkan, sifatnya berbanding terbalik dengan penampilannya, monster mempunyai sifat yang baik hati dan suka menolong, namun karena penampilannya menyeramkan, dia ditakuti oleh warga desa dan hewan hewan di hutan, sehingga dia kesepian dan akhirnya bertemu dengan gadis kecil yang menjadi temannya. Badan monster dipenuhi bulu, kemudian wajahnya menyerupai tengkorak manusia dan badanya melayang.



Gambar 2. Desain Monster

Anna

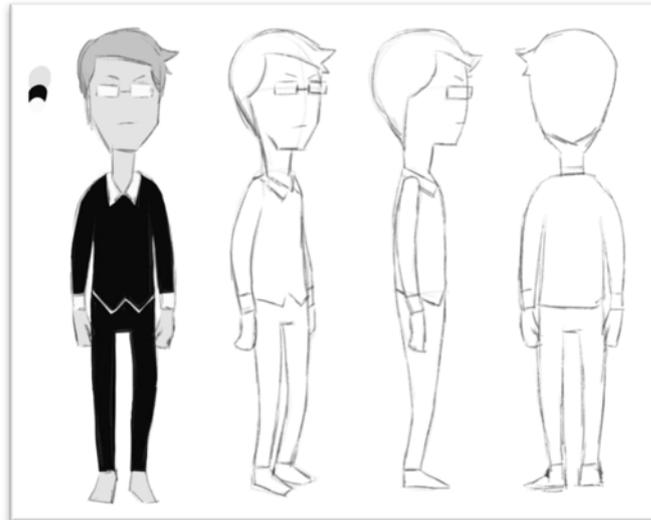
Anna adalah ibu tiri gadis kecil yang berpenampilan seperti ibu rumah tangga pada umumnya, menggunakan celemek dan baju terusan, namun cukup modis karena selalu mengenakan *high heels* dan *makeup* yang cukup tebal, terlihat dari bibirnya yang selalu terpoles dengan lipstik penuh, mempunyai mata dengan tatapan yang tajam dan sifat pemaarah, selalu berfikiran sempit, mudah terprofokasi.



Gambar 3. Desain Anna – ibu tiri

George

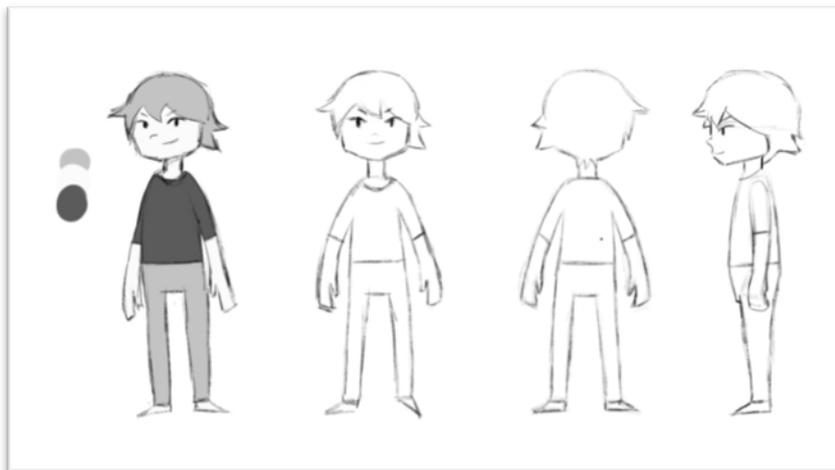
George adalah ayah tiri gadis kecil, dia merupakan pekerja keras dan cuek dengan keadaan sekitar, dia selalu berpakaian rapi karena merupakan seorang yang sangat formal dan kaku, seorang *work a holic* yang selalu menuruti kemauan istrinya.



Gambar 4. Desain George - Ayah Tiri

Leo

Leo adalah kakak tiri gadis kecil, umurnya tidak jauh berbeda dengan gadis kecil, selalu hanya mengenakan kaos lengan pendek dan celana panjang, Leo mempunyai sifat jaim dan selalu memprofokasi ibunya dan menyalahkan segala perbuatan gadis kecil.



Gambar 5. Desain Leo – Kakak Tiri

Properti atau *asset* & Latar

Properti atau *asset* & latar yang digunakan, menggambarkan bagaimana dan dimana terjadinya adegan di dalam film animasi 2D “Gadis kecil” baik fiksi maupun non fiksi. Karena latar tempat utama dalam film animasi “Gadis Kecil” adalah hutan, latar yang di tampilkan tentu saja sebagian besar di hutan, walaupun ada sebagian kecil menampilkan latar tempat di sebuah rumah.



Gambar 6. Tampilan Hutan (tengah hutan)



Gambar 7. Tampilan Desa

Audio & Sound Effect

Audio & Sound effect yang digunakan, untuk musik tema atau *background* merupakan original musik ciptaan sendiri, namun untuk *sound effect* beberapa menggunakan efek yang dapat di *download* dengan menggunakan via internet melalui dengan ketentuan *free licence*.

Perwujudan

Tahapan pra produksi merupakan tahapan penentu, karena merupakan langkah awal akan dibuat seperti apa sebuah film animasi nantinya. Pada tahap ini segala unsur pembangun film yang akan dibuat dirancang. Walaupun sudah terancang sedemikian rupa, perubahan di pertengahan proses tetap akan terjadi, sebagai penyempurna konsep awal.

Praproduksi

Skenario

Sesuai dengan sinopsis yang ada, berikut ini adalah cuplikan adalah skenario dari penciptaan animasi "Gadis Kecil"

Scene 01 Cut 01

EXT. Tengah hutan - SIANG HARI

LONG SHOOT ON BACKGROUND, MEDIUM CLOSE UP TO
MONSTER

Monster duduk termenung dibawah pohon dan
menghela nafas dan melihat lihat sekitar.

<BGM>

<sfx>

CUT TO

Scene 02 Cut 01

EXT. Tengah hutan - SIANG HARI

KNEE SHOOT TO FIGURAN (WARGA DESA)

Warga desa berjalan menyusuri hutan untuk mencari kayu bakar.

<BGM>

<sfx>

CUT TO

Scene 03 Cut 01

EXT. Tengah hutan - SIANG HARI

MEDIUM UP TO MONSTER

Monster penasaran dengan suara langkah kaki dan mencari sumber suara.

<BGM>

<sfx>

CUT TO

Scene 04 Cut 01

EXT. Tengah hutan - SIANG HARI

FULL SHOOT TO FIGURAN (WARGA DESA)

Terlihat warga desa yang kesusahan membawa kayu bakar

<BGM>

<sfx>

CUT TO

Storyboard

Storyboard pada dasarnya merupakan penjabaran visual dari naskah yang telah dibuat sebelumnya. *Storyboard* juga merupakan salah satu elemen penting dalam pembuatan film animasi yang kan menjadi kunci dan panduan dlam berbagai proses tahapan produksi selanjutnya. Berikut ini *storyboard* film animasi “Gadis Kecil”.

Gadis Kecil

Scene: 01 cut 01	Scene: 02 cut 01	Scene: 03 cut 01
Monster duduk termenung	terdengar suara langkah kaki	Monster penasaran akan suara langkah kaki
Scene: 04 cut 01	Scene: 04 cut 02	Scene: 04 cut 03
terlihat seorang warga desa sedang mengumpulkan kayu bakar	Monster datang dan menawarkan bantuan ke warga desa tersebut	warga desa yang kaget dan ketakutan melihat monster langsung lari ketakutan
Scene: 05 cut 01	Scene: 06 cut 01	Scene: 06 cut 02
Monster kembali ke tengah hutan dengan wajah sedih karena semua takut padanya	keesokan harinya	
Scene: 07 cut 01	Scene: 07 cut 02	Scene: 07 cut 03
gadis kecil tersesat di hutan	gadis kecil kebingungan	gadis kecil kaget tiba tiba ada yang menepuk pundaknya

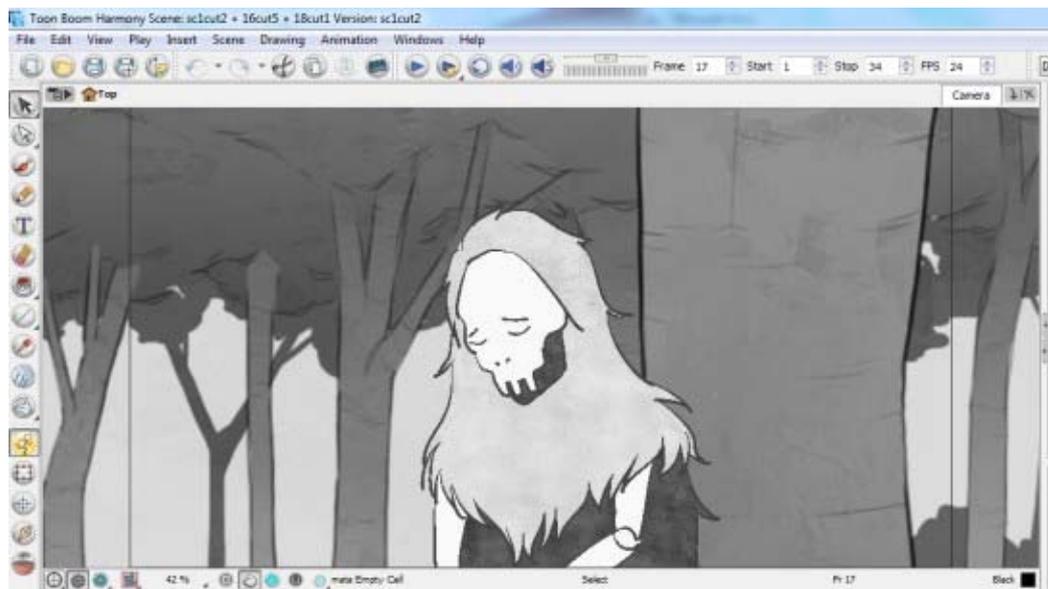
Gambar 8. “cuplikan *storyboard* Gadis Kecil”

Produksi

Tahapan selanjutnya setelah proses pra produksi selesai dilakukan, adalah masuk ke tahap produksi. Pada tahapan inilah proses eksekusi rancangan film yang telah dibuat pada tahap pra produksi diwujudkan.

Animating

Stilomatic yang telah dibuat sebelumnya akan menjadi menjadi acuan animator dalam menganimasikan adegan yang ada. Gambaran tiap gerakan dari *stilomatic* akan diproses kedalam tahap selanjutnya untuk dijadikan *key frame*, pada tahap ini juga dilakukan pembuatan *file* untuk tiap-tiap *shot* yang dibuat. Penamaan *file* disesuaikan dengan *scene* dan *shot* yang dikerjakan. Serta pengaturan resolusi dan *frame rate* juga diatur saat pembuatan *file animate*.



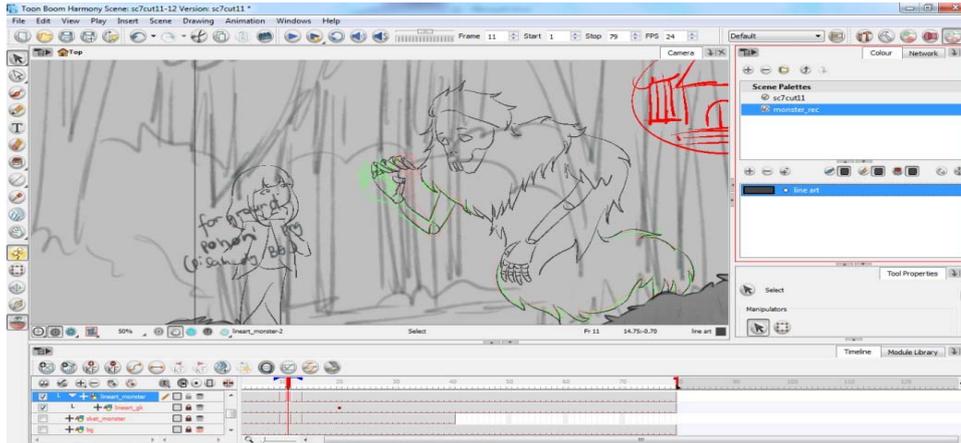
Gambar 9. *Key frame* sc01_shot02 film animasi “Gadis Kecil”

Key frame ini merupakan *frame* kunci yang membantu animator menentukan gerakan yang dilakukan serta mempermudah dalam menentukan jumlah dan mengisi *frame* yang dibutuhkan untuk proses *animating*.

Inbetween merupakan proses mengisi *frame* kosong yang ada di antara *key frame*. Proses *inbetween* inilah yang menentukan kualitas gerakan yang dihasilkan. Penerapan prinsip animasi seperti *timing* mulai diterapkan saat proses *inbetween*.

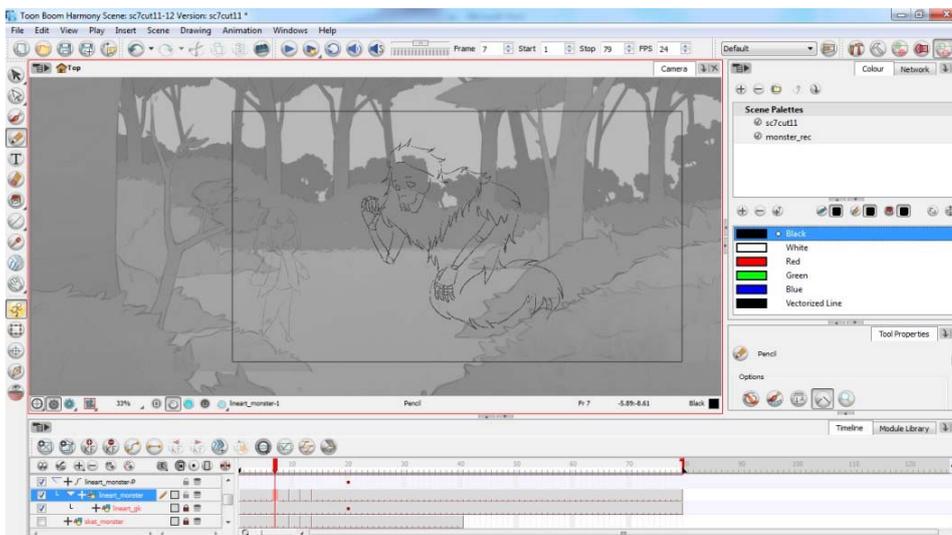
Semakin banyak gambar *inbetween* yang dibuat maka membuat gerakan animasi semakin halus.

Dengan menerapkan prinsip *timing* serta *slow in* dan *slow out* maka animasi yang dibuat akan tampak lebih natural. Tahap ini merupakan tahap terlama dalam proses *animating*, namun bergantung pada kesulitan adegan, panjangnya durasi maupun jumlah karakter yang ada dalam sebuah *shot*.



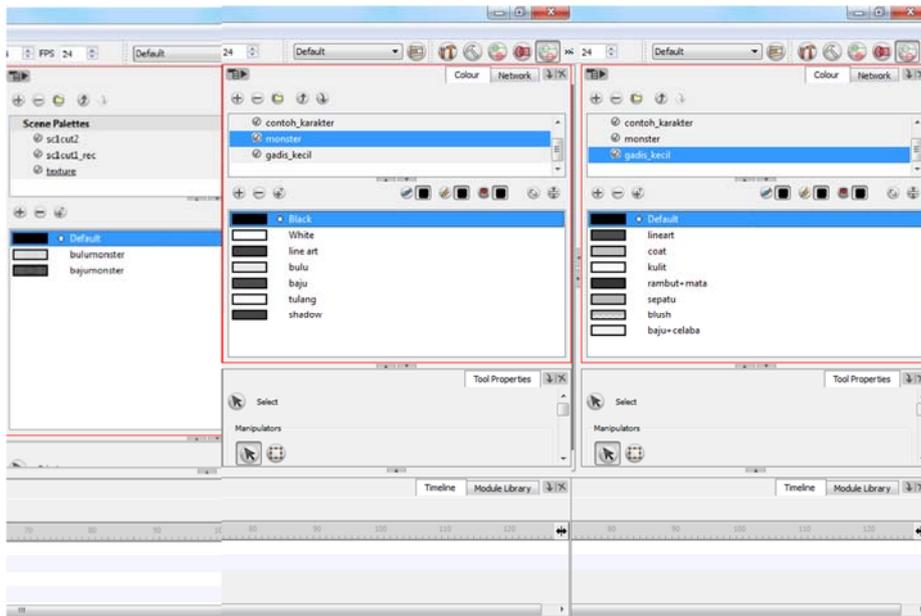
Gambar 10. *Inbetween* sc07_shot11 film animasi “Gadis Kecil”

Setelah proses *Inbetween* selesai, selanjutnya yaitu proses *clean up*, proses merapikan garis dan mengambil garis yang di perlukan saja supaya terlihat rapi, selain berlaku di proses *animating* proses *clean up* juga berlaku untuk pembuatan *background*, lama proses ini tergantung kerumitan gambar dan garis, serta banyaknya *frame* di proses sebelumnya.

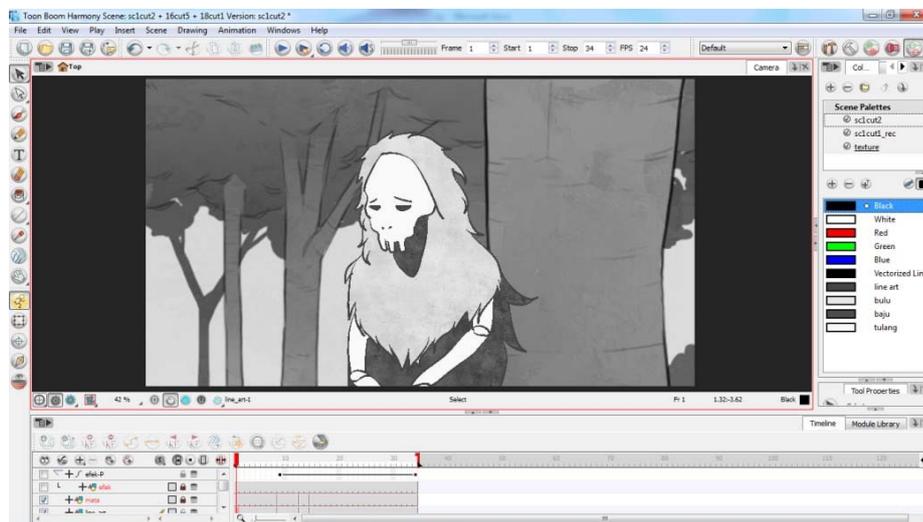


Gambar 11. *Clean up* sc07_shot11 film animasi “Gadis Kecil”

Coloring merupakan tahap selanjutnya setelah proses *inbetween*. Memberikan warna pada setiap karakter dalam satu shoot, satu per satu, yang sebelumnya telah disiapkan *pallet* warna supaya antara gambar satu dan gambar lainnya mempunyai warna yang sama lebih tepatnya untuk menjaga konsistensi warna karakter.



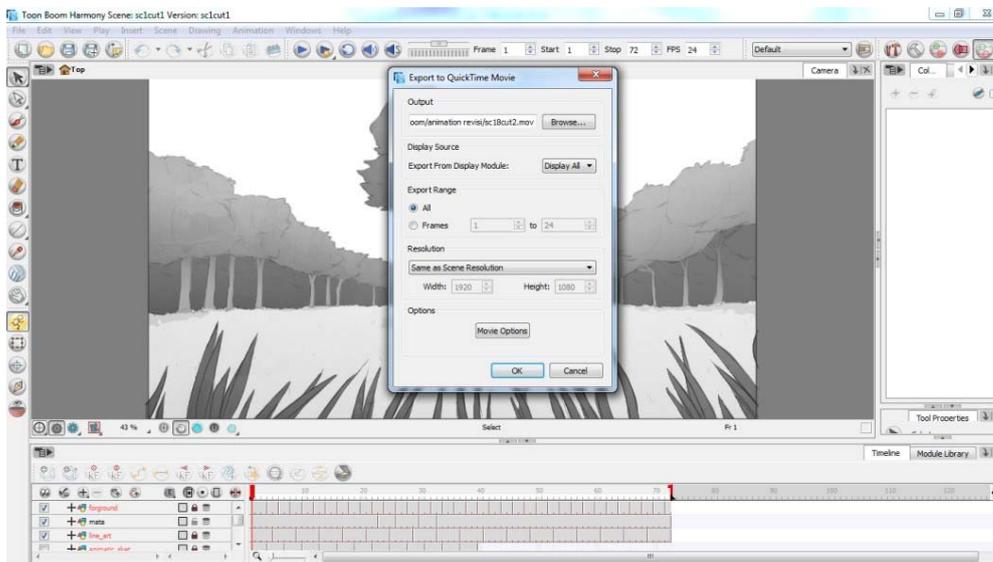
Gambar 11. *texture* serta *pallets* monster dan gadis kecil



Gambar 12. Tampilan hasil warna monster

Tahapan terakhir dari proses *animating* adalah melakukan *render* tiap-tiap *shot* sebelum penggabungan menjadi per *scene* di tahap *compositing*. Sebelum proses

render dilakukan, ditentukan pemilihan format *file* dan penamaan serta penempatan *file*, supaya lebih terstruktur dan mudah dicari kembali. Animasi 2D umumnya di-render dalam bentuk *image sequence*, namun karena alasan teknis penggunaan *software* yang digunakan tidak dapat melakukan *render image sequence*, maka pilihannya adalah *render* dengan format video. Pemilihan format render video yang dipilih adalah *animation*, karena merupakan format dengan kualitas terbaik dan dengan ukuran *file* terkecil.



Gambar 13. tampilan tahap render

Background Music dan Sound Effect

Background music atau lebih dikenal dengan sebutan musik latar, berfungsi untuk mendukung alur cerita supaya film animasi terasa lebih hidup, tanpa adanya musik latar atau pun *sound effect* atau lebih di kenal dengan efek suara, film akan terasa hampa dan kosong serta tidak terkesan hidup, akan sulit membawa penonton masuk kedalam cerita tanpa bantuan musik. Pembuatan musik dilakukan secara digital menggunakan *keyboard*, namun secara digital dapat memainkan berbagai instrumen alat musik lainnya. Musik latar merupakan salah satu unsur penting dalam pembuatan karya film ini karena tidak adanya dialog sepanjang film, maka musiklah yang akan memandu *audience* untuk merasakan dan menghayati jalannya cerita dari awal hingga akhir film. Sedangkan untuk *sound effect* dibuat menyesuaikan dengan

adegan ataupun kondisi suatu adegan agar adegan yang ada menjadi lebih terkesan nyata.

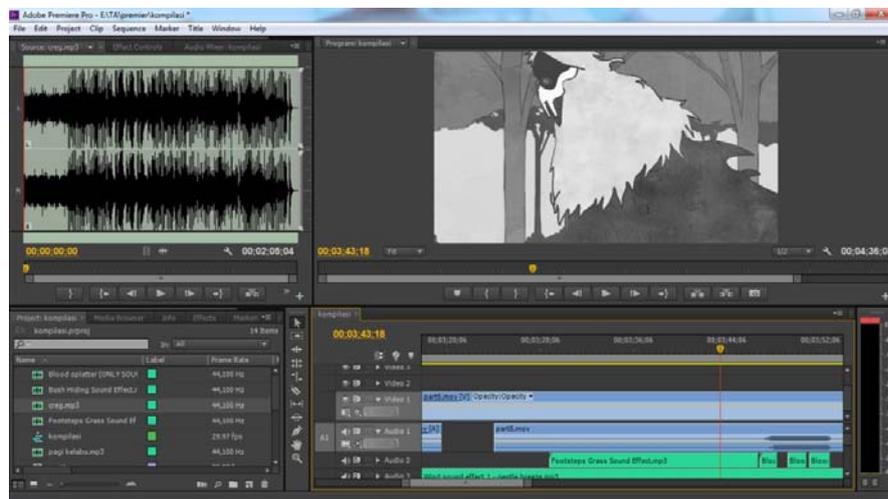
Pemilihan musik untuk film animasi “Gadis kecil” adalah jenis *music box* yang ringan dan memudahkan penonton masuk kedalam film. *Music box* dipilih karena kecocokan dengan *mood* suasana cerita dan menjadi musik latar di sepanjang cerita. Namun di beberapa adegan sengaja tidak menampilkan musik sama sekali melainkan diganti dengan *sound effect* ini dilakukan, supaya penonton tidak bosan, dan menciptakan suasana hening yang menyebabkan penonton mempunyai perasaan ingin tau dengan kelanjutan cerita, dengan musik, kita dapat memainkan *mood* penonton.

Pascaproduksi

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

Editing

Editing adalah proses meng-*edit* seluruh *shot* yang sudah tersusun sesuai *timing* naskah dari *opening* hingga *editing*. Kemudian pada proses *editing* disini hanya penambahan seperti transisi, *opacity*, *tracking camera* dan pengaturan *sound*.



Gambar 14. “Screenshot Proses Editing”

Tahapan ini dikerjakan menggunakan *software Adobe Premiere*. Setelah proses *editing* selesai maka dilakukan proses *rendering final* dengan format HDTV 1980 x 1080 dalam bentuk video H264.

Mastering

Karya yang sudah selesai kemudia di-*burn* ke dalam piringan DVD dengan *packaging* DVD case transparan sebanyak tiga *copy*, dengan format *.mov*, HDTV 1980 x 1080, 24 *fps*.

Merchandising

Pembuatan *merchandise*, poster, dan infografis untuk animasi “Gadis Kecil” ini dilakukan disela-sela waktu luang saat produksi film animasi. *Merchandise* yang dibuat berupa *sticker printing*, pin, *tumbler*, gantungan kunci, dan brosur.

Pembahasan

Penerapan 12 Prinsip Animasi

Penciptaan animasi “Gadis Kecil” juga memasukan beberapa unsur-unsur dari prinsip animasi di jelaskan sebagai berikut :

1. Squash and Stretch

Prinsip ini memberikan penambahan efek lentur sehingga kesan gambar yang *flexible*, bila diterapkan pada karakter akan memberikan efek gerakan yang dinamis, contohnya pada penganimasian ekspresi wajah ataupun gerakan *action*. Prinsip ini ditunjukkan ketika monster kaget saat warga desa tiba-tiba lari saat melihatnya.



Gambar 15. “penerapan prinsip *squash and stretch* pada karakter”

2. *Anticipation*

Prinsip *anticipation* pada animasi “Gadis Kecil” yang berarti gerakan pendahulu atau awalan atau persiapan sebelum melakukan suatu gerakan, terlihat saat gadis kecil hendak berlari ke arah monster dengan membawa bunga.



Gambar 16. “penerapan prinsip *anticipation* pada karakter”

3. *Staging*

Staging adalah suatu pengadeganan dengan menempatkan satu objek atau lebih dalam satu frame atau dalam satu sequence sehingga terjadi satu komposisi yang komposional, indah, dan ideal. Penerapan prinsip ini diperlihatkan dalam adegan ketika monster lebih dekat dengan kamera dari pada gadis kecil yang sedang menceritakan rumahnya

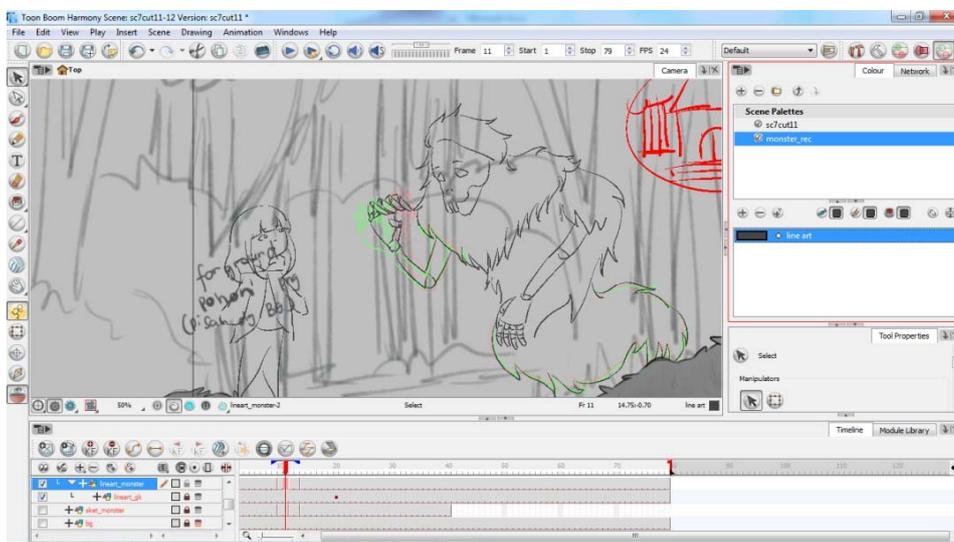


Gambar 17. “penerapan prinsip *Staging*”

4. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

Prinsip *Straight Ahead Action* adalah pembuatan animasi dengan cara seorang animator menggambar satu per satu, *frame by frame*, dari awal sampai akhir.

Pose to Pose yaitu pembuatan animasi oleh animator dengan cara menggambar hanya pada *keyframe* tertentu saja, selanjutnya *inbetween* dikerjakan oleh animator lain. Metode yang digunakan dalam film ini adalah *straight ahead action*. Penarapan prinsip ini diperlihatkan dalam adegan berikut



Gambar 18. “penerapan prinsip *Straight Ahead Action*”

5. *Follow Trough and Overlapping Action*

Prinsip *Follow Trough* adalah bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun objek telah berhenti, misalnya rambut yang diterpa angin saat berlari dan tiba-tiba berhenti, rambut tersebut tidak akan langsung berhenti, namun masih ada gerakan tambahan sebelum benar-benar berhenti.

Overlapping Action secara mudah dapat diartikan sebagai gerakan saling-silang. Maksudnya adalah serangkaian gerakan yang mendahului *overlapping action*. Misalnya pergerakan tangan dan kaki ketika berjalan. Penarapan prinsip ini diperlihatkan dalam adegan berikut, ketika ibu tiri berjalan menuruni tangga, *follow trough and overlapping action* terlihat di pergerakan rambut dan tangan ibu tiri.



Gambar 19. “penerapan prinsip *Follow Trough and Overlapping Act*”

6. *Slow in and Slow out*

Prinsip *Slow in and Slow out* berfungsi sebagai penunjuk percepatan ataupun perlambatan suatu gerakan, prinsip ini berguna untuk menegaskan adanya gerakan perlambatan dan percepatan yang dilakukan tiap objek. Prinsip ini ditunjukkan ketika Monster melayang dengan cepat untuk menghampiri Gadis Kecil dan melambat saat mendekati Gadis Kecil. Prinsip ini ditunjukkan pada adegan berikut

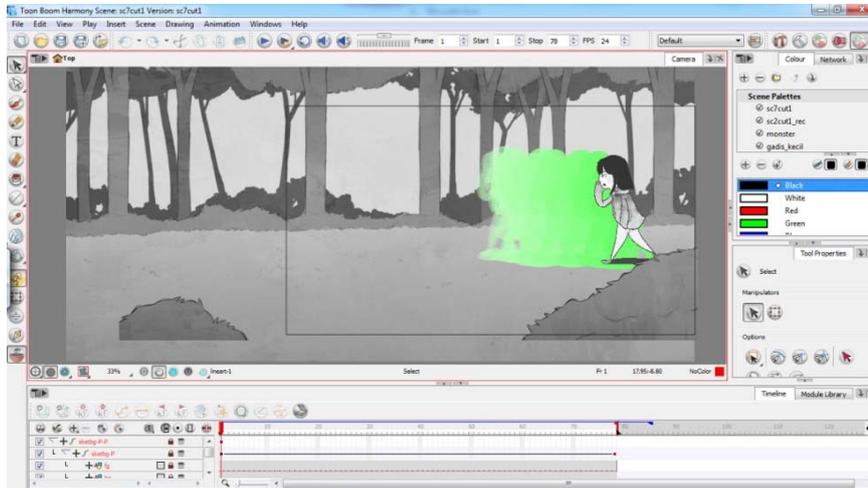


Gambar 20. “penerapan prinsip *Slow in and Slow out*”

7. *Arcs*

Arcs merupakan system pergerakan tubuh yang berpola, pola kegiatan yang ada pada makhluk hidup disebut *arcs*. Prinsip *arcs* membuat pergerakan

animasi lebih *realistic* dan halus, karena pergerakan tersebut mempunyai pola, jika prinsip ini tidak diterapkan, pergerakan animasi akan tampak kaku seperti robot. Penerapan prinsip ini diperlihatkan dalam adegan berikut



Gambar 21. “penerapan prinsip *Arcs*”

8. *Secondary Action*

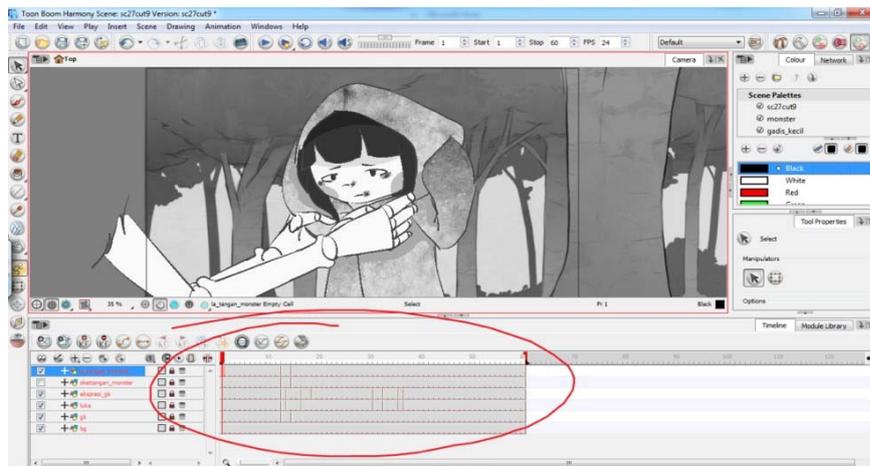
Prinsip *Secondary Action* adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih *realistic*. Penerapan prinsip ini diperlihatkan ketika monster menjahit boneka untuk gadis kecil, gerakan utamanya hanya menusukkan jarum ke boneka untuk menjahit, namun ditambahkan gerakan menarik benang untuk menunjukkan kesan *real* namun tetap fokus utama di gerakan menjahit



Gambar 22. “penerapan prinsip *Secondary Actions*”

9. *Timing*

Prinsip ini berfungsi untuk mengatur durasi suatu gerakan, menentukan kapan suatu gerakan harus dilakukan dan seberapa banyak gambar yang digunakan untuk menciptakan suatu aksi. Penerapan *timing* yang tepat akan menciptakan karakteristik gerakan pada suatu objek menjadi lebih realistis, selain itu penentuan *timing* yang tepat dapat menunjukkan interaksi karakter yang baik tanpa adanya saling tumpang tindih aksi. Penerapan prinsip ini diperlihatkan dalam adegan berikut



Gambar 23. “penerapan prinsip *Timing*”

10. *Exaggeration*

Prinsip *Exaggeration* adalah upaya untuk mendramatisir sebuah animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat *hiperbolis*. Dibuat untuk menampilkan ekstrimitas ekspresi tertentu. Penerapan prinsip ini diperlihatkan dalam adegan berikut



Gambar 24. “penerapan prinsip *Exaggeration*”

11. *Solid Drawing*

Prinsip penting yang perlu diterapkan untuk menciptakan animasi yang konsisten. Berfungsi untuk memberikan kesan sebuah karakter atau objek memiliki dimensi, memiliki bentuk, volume, dan berat yang utuh. Seperti saat penggambaran karakter Monster dari *low angle*, karakter Monster dibuat dengan proporsi yang sesuai dan konsisten.



Gambar 25. "penerapan prinsip *Solid Drawing*"

12. *Appeal*

Appeal merupakan sebuah ciri khas dalam suatu visualisasi sebuah animasi, fungsi prinsip ini adalah sebagai daya tarik visual dalam animasi. Penerapan prinsip ini diperlihatkan dalam gambar berikut



Gambar 26. "penerapan prinsip *Appeal*"

Pembahasan Film

Film animasi 2D “Gadis Kecil” dengan teknik *digital drawing frame by frame* mempunyai alur cerita yang berisi *plot twist* di dalamnya, *plot twist* merupakan perubahan mendadak alur cerita sehingga penonton tidak dapat menebak alur cerita tersebut dan semakin tertarik dengan cerita tersebut.

1. Prolog

Film diawali dengan menampilkan Monster yang duduk dibawah pohon besar di tengah hutan sambil mengela nafas panjang. Pada adegan ini, penonton diperkenalkan dengan tokoh dalam cerita “Gadis Kecil” yaitu berupa Monster yang kesepian di tengah hutan, hal itu diperlihatkan dengan helaan nafas panjang Monster.

2. Preposisi

Selanjutnya cerita berlanjut dengan bertemunya monster dan gadis kecil yang awalnya tidak saling mengenal, hingga seiring berjalannya waktu mereka bersahabat, kedekatan mereka diperlihatkan dengan perbandingan saat awal cerita mereka bertemu, hingga mereka menghabiskan waktu seharian untuk bermain dan melakukan banyak kegiatan bersama.

3. Konflik

Konflik haruslah ada dalam sebuah cerita, bahkan dalam sebuah kehidupan, nah konflik didalam cerita disini diperlihatkan saat monster melihat tubuh gadis kecil sahabatnya yang berlumuran darah dan luka serta tak bernyawa lagi, dan ketika monster mengetahui siapa yang membunuh gadis kecil, monster tersebut langsung gelap mata dan membantai pembunuh sahabatnya dengan sadis.

4. Resolusi

Kemudian setelah puas melakukan pembantaian, monster tersebut kembali ketempat gadis kecil yang telah meninggal dan memeluk tubuh gadis kecil dengan penuh penyesalan.

Kesimpulan

Penciptaan film animasi 2D “Gadis Kecil” dengan teknik digital *drawing frame by frame* telah selesai dilaksanakan. Proses penciptaan animasi ini sudah dilewati hingga menjadi sebuah karya yang sesuai dengan konsep penciptaan. Animasi “Gadis Kecil” dibuat dengan acuan data yang akurat terutama untuk penciptaan dengan teknik 2D *digital drawing frame by frame* dengan pendekatan melalui animasi digital. Walaupun saat prosesnya mengalami kesulitan seperti kurangnya 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.

Referensi

- Blazer, Liz. 2015. *Animated Storytelling simple steps for creating animation and motion graphics*. United States: Peachpit PR.
- Fernandez, Ibis. 2001. *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide*. United States: McGraw-Hill Companies.
- Prakoso, Gatot. 2010. *Animasi (Pengetahuan dasar film animasi di Indonesia)*. Jakarta: FFTV-IKJ
- Williams, Richard. 2001. *The Animator’s Survival Kit*. United States: Faber and Faber Publications.