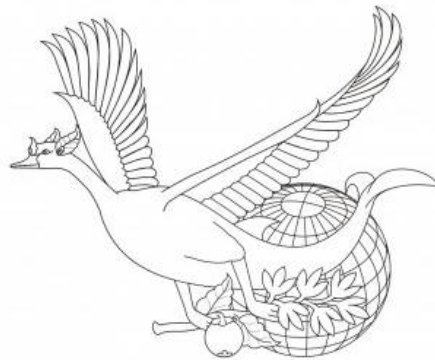


PENCIPTAAN KARYA ANIMASI
PLEASE RECYCLE!
DENGAN TEKNIK *DIGITAL CUT OUT*

KARYA TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Televisi & Film
Jurusan Seni Media Rekam



Oleh :
Ria Ristiani
NIM. 06148120

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2015

INVENTARIS
TGL: 20-10-2015
NO: S3/161/Disk, GR TV/15

PENGESAHAN

Karya berjudul :

**PENCIPTAAN KARYA ANIMASI
PLEASE RECYCLE!
DENGAN TEKNIK DIGITAL CUT OUT**

Disusun oleh :

**Ria Ristiani
NIM. 06148120**

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji
pada tanggal 3 Agustus 2015

Dewan Penguji

Ketua Penguji : Drs. Achmad Sjafi'i, M.Sn.

Penguji Bidang I : Sri Wastiwi Setiawati, S.Sn., M.Sn.

Penguji Bidang II : Cito Yasuki Rachman, M.Sn..

Pembimbing : Taufik Murtono, S.Sn., M.Sn.

Sekretaris : I Putu Suhada Agung, S.T, M.Eng.

Surakarta, 6 Agustus 2015
Institut Seni Indonesia Surakarta
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19711102003121001



(Handwritten signatures of the exam board members)

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : RiaRistiani
NIM : 06148120
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jurusan : Seni Media Rekam
Program Studi : Televisi dan Film
Judul Karya : Penciptaan Karya Animasi *Please Recycle!*
Dengan Teknik Digital *Cut Out*

Dengan ini menyatakan bahwa laporan karya ini saya buat sendiri dan sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat duplikasi dengan karya lainnya, kecuali yang secara sadar saya tulis dan diacu dalam naskah ini, serta disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa karya yang saya buat merupakan hasil jiplakan karya orang lain maka saya bersedia menanggung resiko ataupun sanksi yang ditetapkan.

Surakarta, 28 Mei 2015

Mahasiswa



Ria Ristiani

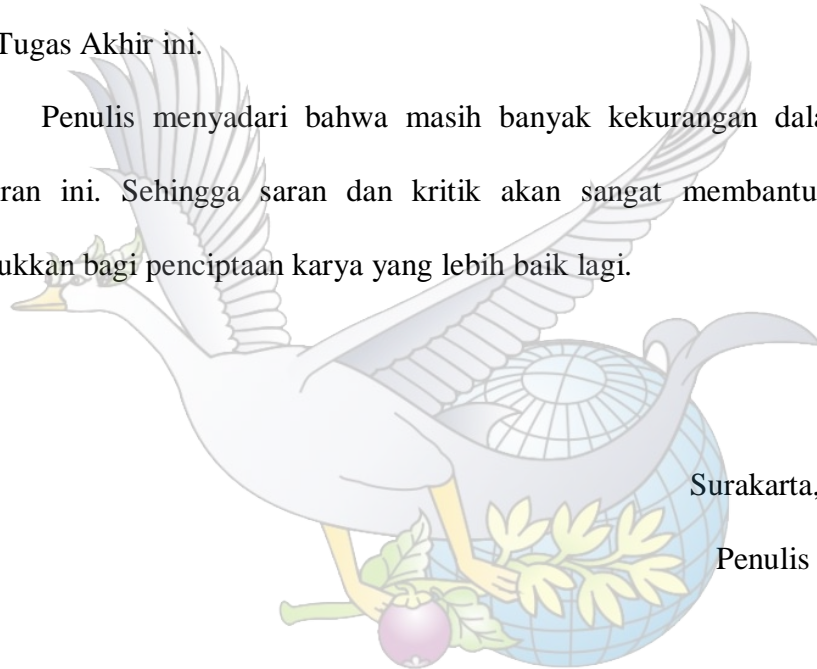
KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT, dengan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik. Dengan terselesaikannya Karya Tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan rasa hormat kepada:

1. Taufik Murtono, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing Tugas Akhir, yang telah membimbing dan memotivasi dalam penyusunan Karya Tugas Akhir.
2. I Putu Suhada Agung, S.T., M.Eng., selaku Pembimbing Akademik yang telah banyak memotivasi.
3. Nur Rahmat Ardi Chandra Dwi A, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta yang telah banyak memotivasi.
4. Cito Yasuki Rahmad, M.Sn., selaku dosen penguji bidang dan Kepala Seksi Pengajaran Prodi Televisi dan Film, Jurusan Seni Media Rekam, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta yang telah banyak mempermudah dalam proses Tugas Akhir.
5. Sri Wastiwi Setiawati, S.Sn., M.Sn., selaku dosen penguji dalam ujian kelayakan dan pendadaran yang telah memberikan saran membangun.

6. Drs. Achmad Sjafi'i, M.Sn., selaku dosen, Ketua Penguji dalam ujian pendadaran yang telah memberikan saran membangun dalam penyusunan laporan Tugas Akhir.
7. Deny Artha Setio Putro yang telah membantu dalam terciptanya karya animasi.
8. Keluarga, yang telah banyak membantu kelancaran dalam terselesaikannya Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam karya dan laporan ini. Sehingga saran dan kritik akan sangat membantu dan menjadi masukan bagi penciptaan karya yang lebih baik lagi.



Surakarta, Agustus 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar belakang	1
B. Ide penciptaan	3
C. Originalitas Karya	5
D. Tujuan dan Manfaat	6
BAB II. TINJAUAN PENCIPTAAN	
A. Tinjauan Sumber Penciptaan	7
B. Landasan Penciptaan	9
BAB II. PROSES PENCIPTAAN	
A. Pra Produksi	18
1. Penentuan Ide dan Pengembangan	18

2. Persiapan	19
3. Perencanaan.....	20
<i>a. Logline</i>	20
b. Sinopsis	20
c. Naskah.....	22
<i>d. Storyboard</i>	22
<i>d. Character Development</i>	20
B. Produksi.....	23
1. <i>Cutting</i>	23
2. <i>Layout</i>	24
3. <i>Animation</i>	25
C. Pascaproduksi.....	27
1. <i>Audio Recording</i>	27
2. <i>Editing</i>	28
BAB IV. DESKRIPSI KARYA	
A. Identitas Program	30
B. Peran Animator	36
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	37
B. Saran....	38
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Referensi Audio Visual, Film Animasi *Pipeline-Here, There, Everywhere,*

Gambar 2. Film Animasi Pertama “*Humorous Phases of Funny Face*”

Gambar 3. Proses Penciptaan Animasi Tradisioanal

Gambar 4. Proses Pembuatan Animasi *Stopmotion*

Gambar 5. *Claymation Animation*

Gambar 6. *Puppet Animation*

Gambar 7. *Pixilation Animation*

Gambar 8. *Cut out Animation*

Gambar 9. *Shilouette Animation*

Gambar 10. *Storyboard*

Gambar 11. Pilihan Karakter Tokoh

Gambar 12. Proses Pemotongan Obyek

Gambar 13. Proses *Blending*

Gambar 14. Hasil obyek yang telah di *Blending*

Gambar 15. Proses *Lay out*

Gambar 16. *Keyframes*

Gambar 17. *Project Setting* dalam proses pembuatan animasi *Please Recycle!*

Gambar 18. *Frame* Pada Segmen Pertama Menjelaskan Tentang Permasalahan Sampah



Gambar 19. Frame Ke-5 Penggambaran Proses Terurainya Sampah

Gambar 20. Frame Ke-6 dan Ke-7 Solusi Mengurangi Sampah.

Gambar 21. Frame Ke-11 Tindakan Dalam Menanggulangi Sampah

Gambar 22. Proses Daur Ulang



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. *Logline*

Lampiran 2. *Sinopsis*

Lampiran 3. *Naskah*

Lampiran 4. *Model Sheet*

Lampiran 5. *Storyboard*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sampah merupakan salah satu penyebab terjadinya pencemaran yang tampak jelas pada lingkungan. Banyak sampah yang terbuang sia-sia, seperti sampah botol, plastik, kaca, kaleng, dan kardus. Selain merusak pemandangan sampah juga berbahaya bagi manusia. Penumpukan sampah dapat menimbulkan sumber penyakit yang berasal dari binatang pengganggu seperti tikus, kecoa, dan jenis hama lainnya. Binatang-binatang tersebut dapat membawa kuman dan menimbulkan penyakit. Pengolahan sampah yang tepat sangat diperlukan, salah satunya adalah dengan melakukan daur ulang. Melakukan daur ulang banyak bermanfaat terutama bagi lingkungan untuk kelangsungan manusia dan makhluk hidup lainnya. Maka dari itu diperlukan kesadaran setiap orang untuk dapat memperlakukan sampah dengan benar untuk menjaga lingkungan dari kerusakan.

Informasi melalui gambar menjadi bagian dari media penyampaian pesan yang efektif dan menarik. Sebuah gambar menjadi lebih unggul sebagai media penyampaian informasi karena gambar memiliki makna yang lebih padat daripada tulisan. Menjadi lebih menarik ketika penyampaian pesan tersebut melalui sebuah gambar yang bergerak, yang dikenal dengan animasi. Pengertian animasi sendiri

adalah serangkaian gambar yang dibuat atau difoto secara berulang dan berurutan, lalu dimainkan untuk menciptakan sebuah ilusi gerakan.¹ Pengertian tersebut diartikan sebagai menghidupkan sebuah benda atau obyek statis, kemudian bergerak sehingga memiliki jangkauan ruang, tempat, dan waktu.

Animasi sering digunakan dan diterapkan dalam dunia hiburan seperti iklan, video klip, *games*, terutama film animasi. Animasi dibuat berdasarkan manfaatnya sebagai media perantara atau media yang digunakan untuk suatu kebutuhan. Sekarang ini animasi dimanfaatkan hampir pada seluruh bidang tidak hanya dalam dunia hiburan semata. Pemanfaatan animasi sekarang ini banyak digunakan untuk mendukung perkembangan industri, pendidikan, medis dan militer sebagai alat bantu peraga, rekayasa dan simulasi

Sekarang ini animasi yang sedang marak dan sering muncul di layar kaca adalah animasi tiga dimensi (*3D*). Sehingga sebagian besar masyarakat mengenal jenis animasi dua dimensi (*2D*) yang dikenal dengan film kartun dan animasi tiga dimensi (*3D*). Perkembangan teknologi membuat animasi berkembang semakin pesat. Berbagai jenis dan teknik animasi muncul dan terus berkembang, tidak hanya animasi dua dimensi (*2D*) dan tiga dimensi (*3D*). Salah satunya teknik animasi *stop motion*, banyak jenis teknik animasi *stop motion* yang dapat digunakan salah satunya adalah teknik animasi *cut out*. Penggunaan teknik *cut out* memberikan penyajian animasi yang unik dan menarik. Penggunaan potongan-

¹ Steve Roberts, Animasi Karakter 3D, Elsevier, Singapore, 2004 (hal 2)

potongan gambar maupun photo obyek nyata dapat memberikan unsur tiga dimensi (*3D*).

Pada era modern sekarang ini peranan animasi sangat dibutuhkan, terutama dalam bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan animasi dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan edukasi. Perkembangan teknologi membuat semuanya menjadi semakin mudah dan cepat, terutama dalam proses penciptaan animasi. Penciptaan animasi secara tradisional tergantikan dengan penciptaan animasi secara digital. Maka dari itu dalam karya tugas akhir ini ingin menciptakan sebuah animasi dengan menggunakan teknik animasi digital *cut out*, dengan mengangkat tema tentang daur ulang.

B. Ide Penciptaan

Animasi *stop motion* memiliki beberapa macam bentuk berdasarkan material obyek yang digunakan, salah satunya adalah *cut out*. Animasi *cut out* adalah teknik pembuatan animasi dengan menggunakan suatu bidang datar pada obyek karakter, properti, maupun *background* yang menggunakan material seperti kertas, kardus, kain, atau bahkan sebuah foto. Dalam ide penciptaan karya animasi ini dengan penggunaan teknik animasi *cut out* bertujuan untuk menekankan pada sumber permasalahan, agar tampak lebih nyata. Proses penciptaan animasi *cut out* adalah dengan menyusun kemudian menggerakkan potongan-potongan kertas

tersebut satu persatu hingga menciptakan sebuah gerakan². Selain itu penggunaan teknik animasi *cut out*, dapat menampilkan unsur *crafting* dalam penyajian gambarnya, sehingga memberikan tampilan yang unik dan menarik.

Animasi berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Pada teknik penciptaan animasi tradisional seorang animator menyusun, menggerakkan, dan merekamnya dengan kamera *frame by frame*, untuk membuat sebuah gerakan. Pada era teknologi modern sekarang ini teknik animasi tradisional telah ditinggalkan, beralih pada penggunaan teknik digital. Dalam teknik digital pembuatan animasi seluruhnya dapat dilakukan dengan menggunakan komputer. Manfaat yang didapat dari penggunaan teknik digital adalah lebih menghemat dan mempermudah proses pengerjaan animasi, serta menghemat biaya produksi. Oleh sebab itu teknik animasi digital akan digunakan sebagai metode pengerjaan dalam pembuatan karya film animasi ini.

Karya animasi ini ingin mengangkat tema cerita tentang daur ulang sampah. Pemilihan cerita yang diangkat tentang permasalahan lingkungan yang terjadi disekitar kita yaitu sampah, karena sampah telah menjadi bagian dari kehidupan manusia. Produksi sampah selalu ada setiap harinya, jika sampah tersebut dibiarkan akan menjadikan masalah bagi lingkungan dan kehidupan manusia. Maka dari itu karya animasi ini ingin memberikan sebuah informasi

² Margery Brown, *Experimental Animation Techniques* (hal. 1)

tentang pentingnya melakukan daur ulang sebagai salah satu langkah untuk mengurangi limbah sampah.

C. Originalitas Karya

Berdasarkan penelusuran pustaka, terdapat satu laporan karya mahasiswa Program Studi Televisi dan Film yang terkait penciptaan karya ini. Noves Hendiansyah dalam Laporan Tugas Akhir Kekaryaannya dengan judul “Imaji Benda Keseharian ” Penyutradaraan Video Musik Dengan Teknik Animasi *Stop Motion*, pada tahun 2010.

Keterkaitan penciptaan Karya Tugas Akhir Kekaryaannya Animasi *Please Recycle!* dengan Tugas Akhir Kekaryaannya dengan judul “Imaji Benda Keseharian” adalah jenis animasi yang digunakan, animasi yang digunakan adalah animasi *stop motion*. Adapun yang membedakan antara kedua karya tersebut adalah karya animasi *Please Recycle!* dalam penciptaannya menggunakan teknik animasi digital *cut out*. Penciptaan dengan teknik animasi digital *cut out* dalam penyajiannya menggunakan potongan-potongan gambar atau photo, berupa obyek nyata maupun gambar tangan, yang dipotong dan disusun sedemikian rupa. Sedangkan dalam karya video klip “Imaji Benda Keseharian” penyajiannya dengan obyek nyata yang telah dipersiapkan dan diambil gambar dengan kamera, kemudian disusun secara berurutan untuk menjadi sebuah gerakan.

D. Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan konsep garap yang telah dipaparkan maka pembuatan karya film animasi *Please Recycle!* bertujuan untuk:

1. Menciptakan sebuah karya film animasi dengan teknik digital *cut out*
2. Menyampaikan pesan tentang pentingnya pengolahan limbah sampah dengan daur ulang.

Sedangkan manfaat yang ingin dicapai dalam penciptaan karya film animasi adalah sebagai berikut:

1. Memberikan informasi kepada masyarakat mengenai teknik penciptaan animasi dengan teknik digital *cut out*.
2. Memperkaya tayangan animasi yang bersifat imajinatif dengan penggunaan teknik animasi digital *cut out*.
3. Memberikan tambahan referensi untuk menciptakan karya animasi yang menarik dan imajinatif.

E. Tinjauan Sumber Penciptaan

Proses penciptaan tugas akhir ini tidak lepas dari sumber dan landasan yang menjadi dasar acuan dalam membuat karya ini, baik dalam bentuk buku, video, maupun sumber dari situs internet. Berikut adalah sumber dari buku-buku dan landasan penciptaan yang menjadi acuan, antara lain;

1. *Visual Creativity, Inspirational Ideas for Advertising, Animation, and Digital Design* oleh Mario Pricken. Buku ini memberikan inspirasi dan gambaran bagaimana merancang sebuah ide baru yang menarik dan kreatif. Dengan menggabungkan berbagai elemen dan tehnik yang ada menjadi sesuatu hal yang baru.
2. *Writing For Animation, Comics, and Games* oleh Marx Crhisty. Buku ini memberikan panduan dan penjelasan dalam proses penulisan naskah animasi, komik, dan games, terutama untuk animasi dalam dunia industri.
3. *Beginners Guide to Animation* oleh Mary Murphy, buku yang memberikan panduan dan pengertian dalam proses pembuatan animasi dengan berbagai macam teknik animasi tradisional yang ada. Seperti animasi dua dimensi (2D) (*cell animation*), *Stop motion* (*cut out, pixilation, puppet, claymation*).
4. *Animasi Karakter 3D* oleh Steave Robert, buku yang memberikan penjelasan dasar-dasar dalam membuat sebuah film animasi, dari pengertian animasi, prinsip-prinsip dasar animasi, tehnik, hingga proses penciptaan.
5. *Why Should I Recycle?* oleh Susan Meredith, Christyan Fox, buku yang memberikan pengertian tentang daur ulang dan bagaimana proses daur ulang dilakukan.

Selain dari buku-buku tersebut juga terdapat sumber *audiovisual* antara lain sebuah animasi edukasi yang berjudul *Pipeline-Here, There, Everywhere* dari e.d. Films. Pada animasi *Pipeline-Here, There, Everywhere* yang menjadi

referensi adalah konsep penyajian karya sebagai animasi edukasi dan teknik pembuatan animasi dengan teknik digital *cut out*.



Gambar 1 .Referensi Audio Visual, Film Animasi *Pipeline-Here, There, Everywhere*,
(*Captured Film Animasi Pipeline-Here, There, Everywhere*, 2012)

Perbedaan yang dilakukan antara animasi *Pipeline* dengan *Please Recycle!* terletak pada visual gambar yang disajikan. Untuk memunculkan unsur *crafting*, pada animasi *Please Recycle!* menggunakan potongan gambar obyek nyata ataupun photo. Sedangkan dalam animasi *Pipeline* menggunakan aplikasi *software Adobe After Effect*, untuk memunculkan tekstur sebuah pada obyek.

F. Landasan Penciptaan

1. Pengertian Animasi

Animasi sering diartikan sebagai “menghidupkan” berawal dari dunia gambar yang menjadi daya tarik sebuah film animasi. Pengertian animasi sendiri adalah serangkaian gambar yang dibuat atau difoto secara berulang dan

berurutan, lalu dimainkan untuk menciptakan sebuah ilusi gerakan³. Pengertian tersebut diartikan sebagai menghidupkan sebuah benda statis, kemudian bergerak sehingga memiliki jangkauan ruang, tempat dan waktu.

2. Sejarah Aniamasi

Animasi telah ada sejak zaman dahulu, jauh sebelum berkembangnya teknologi modern sekarang ini. Perkembangan animasi tidak lepas dari sejarah penemuan dan perkembangan teknologi. Penemuan tersebut di antaranya seperti *Thaumatrope*, *Phenakistocop*, *Zoetrope*, dan *Praxinoscope*. Pada abad ke-20, *J. Stuart Blankton* merupakan orang Amerika pertama yang menggunakan teknik animasi *stop motion*. Beberapa film yang diciptakan dengan teknik *stop motion* adalah *The Enchanted Drawing* (1900), dan *Humorous Phases of Funny Face* (1906). Kemudian disusul oleh *Winsor McKay* dengan filmnya *Gertie The Dinosaur* (1914).



Gambar 2. Film Animasi Pertama “*Humorous Phases of Funny Face*”

(Sumber: <http://www.TheEmpatheticCamera.com> Frank Norris and the Invention of Film Editing _ The Public Domain Review.htm)

³ *Steve Roberts*, Animasi Karakter 3D , Elsevier, Singapore, 2004 (hal 2)

Tokoh yang berjasa dalam perkembangan animasi adalah *Walt Disney*. Salah satu karyanya adalah *Steamboat Willie* (1928), yang merupakan film pertama yang menggunakan sinkronisasi suara. Selain itu *Walt Disney* juga menciptakan animasi berwarna pertama yakni *Flower and Trees*, diproduksi oleh *Silly Symphonies* di tahun 1932. Industri animasi terus berkembang di Amerika, dan sudah menjadi komersial. Saat itu mulai banyak industri animasi yang muncul dan mulai membuat standarisasi animasi yang laku di pasaran.

Pada tahun 1917-an animasi Jepang mulai dikenal. Animasi Jepang memiliki karakteristik gambar tersendiri seperti memiliki mata yang besar yang dikenal dengan *Anime*. Salah satu karya yang populer adalah karya *Osamu Tezuka* dalam film animasi *Astro Boy* yang mulai terkenal di luar Jepang pada tahun 1980-an sampai sekarang. Beberapa karya animasi lainnya yang populer di antaranya *Doraemon*, dan *Saint Seiya*.

Setelah teknologi komputer berkembang, banyak muncul film animasi yang dibuat dengan teknologi komputer. Seperti munculnya film animasi tiga dimensi yaitu *Toy Story* yang merupakan film animasi tiga dimensi (*3D*) pertama pada tahun 1997. Sedangkan pengaruh perkembangan komputer pada animasi dua dimensi (*2D*) adalah, figur animasi dibuat dan diedit di komputer dengan *2D bitmap graphic* atau *3D vector graphic*.

3. Teknik Pembuatan Animasi

Teknik pembuatan animasi terbagi menjadi tiga yaitu, *Traditional Animation* (Animasi Traditioanal), *Stop Motion Animation* (Animasi Stop Motion), dan *Computer Animation* (Animasi Komputer).

a. *Traditonal Animation* (Animasi Tradisional)

Tradisional animasi disebut juga dengan *cel animation* atau *handdrawn animation*. Proses pembuatan animasi ini dikerjakan oleh seorang animator dengan menggambar setiap *frame* untuk membuat ilusi gerakan. Setiap tahap gerakan digambar satu persatu di atas *cel*, dengan 12fps. *Cel* atau *celluloid* merupakan material film yang digunakan untuk menggambar dalam animasi tradisional berupa lembaran transparan yang membentuk animasi tunggal. Masing masing *cel* merupakan bagian yang terpisah antara obyek dan latar belakangnya, material *celluloid* dapat digantikan dengan material film yang terbuat dari asetat (*acetate*). Namun di era modern sekarang ini, dapat dikerjakan secara digital dengan menggunakan *graphic tablet*, dengan *2D vector graphic* dan dikenal dengan animasi dua dimensi (*2D*).

animasi.⁴ Animasi komputer merupakan salah satu bentuk modern dari sebuah proses pembuatan animasi secara digital baik teknologi dua dimensi (2D) ataupun teknologi tiga dimensi (3D).

Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar, secara garis besar terdapat dua kategori dalam animasi komputer yaitu *Computer Assisted Animation*, dan *Computer Generated Animation*.⁵ Animasi kategori *Computer Assisted Animation* menunjuk pada sistem animasi dua dimensi (2D), yaitu mengkomputerisasi proses animasi tradisional dengan komputer. Kategori yang kedua adalah *Computer Generated Animation*, atau yang lebih dikenal dengan *CGI* (*Computer Generated Imagery*). Pada kategori tersebut dikhususkan pada animasi tiga dimensi, karena keseluruhan pembuatannya menggunakan manipulasi komputer.

c. Stop Motion Animation

Stop motion adalah animasi yang memanipulasi gambar agar suatu benda mati dapat bergerak sendiri. Obyek yang digerakkan dapat berupa gambar ataupun model yang di gerakan secara perlahan setahap demi setahap, yang direkam dengan kamera hingga terwujud suatu gerakan.

⁴ <http://www.allaboutanimation/animasikomputer>

⁵ M. Suyanto, Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, ANDI, Yogyakarta, 2003,2005.



Gambar 4. Proses Pembuatan Animasi *Stopmotion*
(Captured Video Paranorman *Production Behind the scene*, 2012)

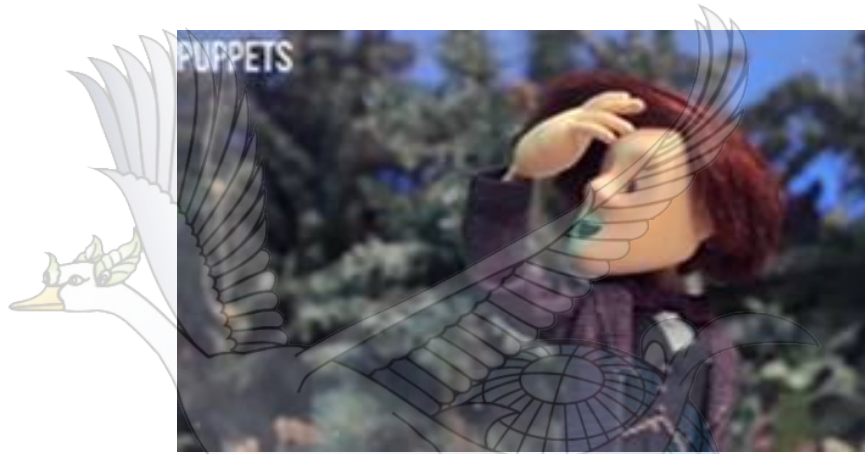
Stop motion lebih dikenal dengan *claymation*, karena dalam perkembangannya jenis animasi ini lebih sering digunakan dan umumnya menggunakan *clay* sebagai bahan utama dalam membuat karakternya. Selain itu masih terdapat beberapa jenis animasi *stop motion* yang terbagi berdasarkan jenis material yang digunakan, diantaranya adalah *claymation*, karakter tokoh yang digerakkan dibuat dengan bahan *clay* atau *playdoh* (sejenis mainan anak-anak yang dapat dibentuk sedemikian rupa).

STOP MOTION



Gambar 5. *Claymation Animation*
(*Captured Video Bloop Animation, The 5 Type of Animation*)

Puppet Animation, salah satu animasi *stop motion* yang menggunakan kerangka yang terbuat dari kawat alumunium, *polymorph*, busa, *polymer clays* dan kain dalam proses pembuatan karakternya, sehingga berbentuk boneka yang akan di gerakan.⁶



Gambar 6. *Puppet Animation*
(*Captured Video "Bloop Animation, The 5 Type of Animation"*)

Pixelation, dimana obyek yang di gerakan seluruhnya adalah merupakan obyek nyata. Seperti karakter tokoh yang digerakkan merupakan figur nyata orang dan benda-benda yang digunakan juga merupakan benda nyata yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Pengambilan gambar dilakukan dengan kamera *frame by frame*. Kemudian digabungkan menjadi satu kesatuan gambar bergerak.

⁶ Mary Murphy "*Beginner's Guide to Animation*", Page One Publisher, Singapore 2008. Hal. 70



Gambar 7. *Pixelation Animation*
(Captured Video "Bloop Animation, The 5 Type of Animation")

Animasi *Cut Out*, merupakan tehnik animasi yang menggunakan material seperti kertas, foto, kain, ataupun obyek tiga dimensi (3D) dengan memotong sebuah bidang tertentu pada material tersebut. Kemudian mengaturnya atau menyusunnya pada sebuah media dengan permukaan yang datar, dan secara manual digerakkan dan diubah posisinya untuk membuat suatu gerakan.



Gambar 8. Animasi *Cut Out*
(Captured "Clouds Breads")

Hampir sama dengan animasi *cut out*, yaitu animasi *Shilouette*. Animasi *Shilouette* merupakan animasi yang dibuat dengan material kertas, kardus atau material apapun yang memiliki permukaan yang datar (*flat*). Visual obyek yang disajikan semuanya gelap atau berupa bayangan.



Gambar 9. *Shillouete Animation*
(*Captured Bloop Animation "The 5 Types of Animation"*)

Sekarang ini semua tehnik animasi tersebut dapat dikerjakan secara digital dengan memindai gambar atau dengan menggunakan *vector graphic*, yang diproses seluruhnya dengan komputer.

BAB III

PROSES PNCIPTAAN

Dalam proses penciptaan sebuah karya diperlukan tahapan prosedur yang harus dilalui untuk memudahkan proses penciptaan. Tidak jauh beda dengan proses penciptaan karya sebuah film pada umumnya. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal pembuatan film animasi *Please Recycle!* melalui beberapa tahapan yang disebut dengan *Standar Operation Procedure (SOP)*, terdiri dari tiga tahapan antara lain:

A. Praproduksi

Tahap praproduksi adalah tahapan awal dalam proses penciptaan sebuah karya. Dalam penciptaan karya animasi ini tahap praproduksi merupakan tahap persiapan yang dilakukan dalam merancang dan menyusun konsep karya animasi. Proses perancangan karya animasi *Please Recycle!* pada tahap praproduksi ini melalui beberapa langkah yang dilakukan.

1. Penentuan ide dan Pengembangan

Menemukan sebuah ide bisa didapat dari mana saja seperti diri sendiri, lingkungan sekitar, sebuah isu menarik yang sedang berkembang, cerita rakyat, dan dengan berbagai cara seperti melalui media cetak, televisi, radio dan internet. Pada karya animasi *Please Recycle!* ide penciptaan animasi didapat dari sebuah film animasi pendek berjudul *Pipeline Here, There, and*

Everywhaere. Animasi *Pipeline* merupakan animasi yang memberikan edukasi atau pengetahuan tentang terciptanya saluran pipa air bawah tanah. Dengan proses penciptaan menggunakan teknik animasi digital *cut out*. Dari sini muncul ide untuk membuat sebuah animasi pendek dengan penggunaan teknik animasi digital *cut out*.

Tema yang akan diangkat berdasarkan permasalahan lingkungan yang terdapat di sekitar kehidupan manusia, yaitu sampah. Pemilihan tema tersebut karena sampah telah menjadi bagian dari kehidupan manusia setiap harinya. Selain itu banyak permasalahan lingkungan yang ditimbulkan oleh sampah. Salah satunya adalah pencemaran lingkungan dengan adanya penumpukan sampah yang menjadi salah satu penyebab terjadinya pemanasan global. Maka dari itu animasi ini ingin memberikan pengertian mengenai pengolahan sampah dengan daur ulang. Sedangkan untuk visual yang disajikan dengan penggunaan teknik *cut out* dapat memberikan unsur *crafting*, dengan menggunakan potongan-potongan obyek nyata berupa gambar ataupun foto.

2. Persiapan

Setelah menentukan ide dan konsep penciptaan animasi yang akan dibuat, tahapan selanjutnya yang dilakukan adalah persiapan. Persiapan yang dilakukan adalah mencari dan mengumpulkan data-data sebagai sumber yang mendukung penciptaan animasi. Sumber-sumber tersebut berupa buku-buku, karya tulis, *blog*, ataupun video yang mendukung terciptanya karya animasi

Please Recycle!. Selain itu, dalam tahap ini juga dipersiapkan bahan-bahan material berupa gambar yang akan digunakan dalam proses produksi. Persiapan bahan material yang digunakan didapat dengan melakukan pengambilan gambar dengan kamera, dan dengan mengambil gambar dari internet.

3. Perencanaan

Setelah persiapan, yang perlu dilakukan selanjutnya adalah perencanaan. Perencanaan yang dilakukan adalah pembuatan, *logline*, sinopsis, naskah, dan *storyboard*.

a. *Logline*

Logline merupakan plot atau ringkasan alur cerita, berikut plot singkat alur cerita dalam film animasi *Please Recycle!* Sekarang ini limbah sampah sudah menjadi bagian kehidupan manusia sehari-hari. Sampah selalu ada setiap harinya, bagaimana jadinya jika sampah-sampah tersebut dibiarkan begitu saja? Kita dapat melakukan daur ulang pada sampah-sampah tersebut, bagaimana kita dapat melakukan daur ulang? Dan kenapa daur ulang sangat penting untuk dilakukan?

b. Sinopsis

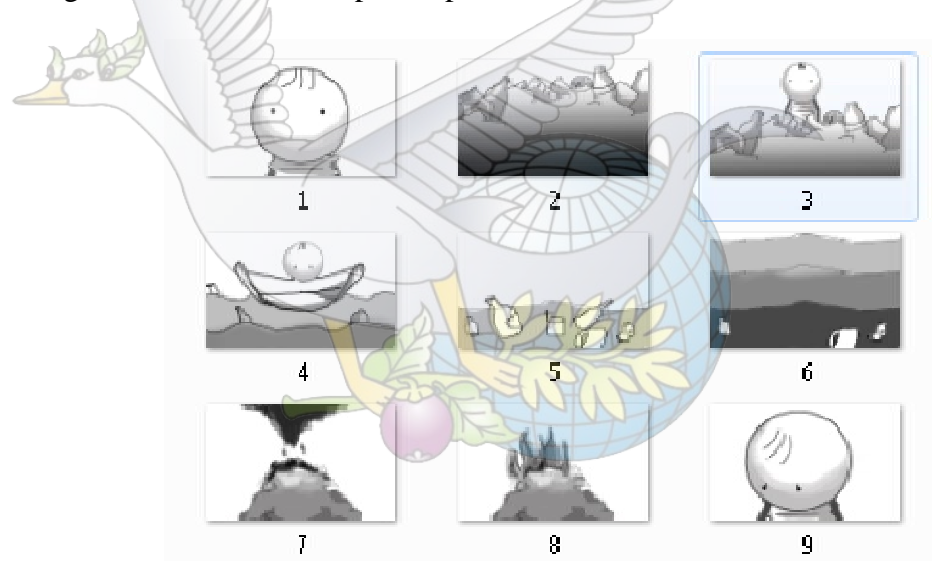
Tahap selanjutnya adalah membuat sinopsis. Sinopsis adalah gambaran umum keseluruhan cerita. Sinopsis merupakan susunan kerangka cerita yang telah disusun agar menjadi cerita yang lebih berkembang dan terstruktur.

c. *Script*

Setelah sinopsis selesai, selanjutnya adalah pembuatan naskah. Naskah dibuat berdasarkan sinopsis yang telah dibuat, sebagai acuan dalam proses produksi maupun praproduksi.

d. Storyboard

Naskah kemudian diwujudkan kedalam bentuk visual berupa *storyboard*. *Storyboard* merupakan perwujudan visual sementara dalam penciptaan sebuah karya film, berupa gambar yang membantu menterjemahkan ide cerita ke dalam bentuk visual. *Storyboard* digunakan sebagai dasar acuan dalam proses pembuatan animasi.



Gambar 10. *Storyboard*

(Sumber: Ria Ristiani)

e. Character Development

Pengembangan karakter diperlukan dalam pengenalan tokoh dalam sebuah cerita atau film. Untuk menjaga konsistensi karakter dari segi visual atau bentuk karakter tokohnya. Dalam animasi *Please Recycle!* ini pada

awalnya terdapat dua tokoh karakter sebagai pilihan. Pilihan pertama adalah karakter seorang gadis kecil dan pilihan kedua adalah seorang anak laki-laki.



Gambar 11. Karakter Tokoh
(Sumber: Ria Ristiani)

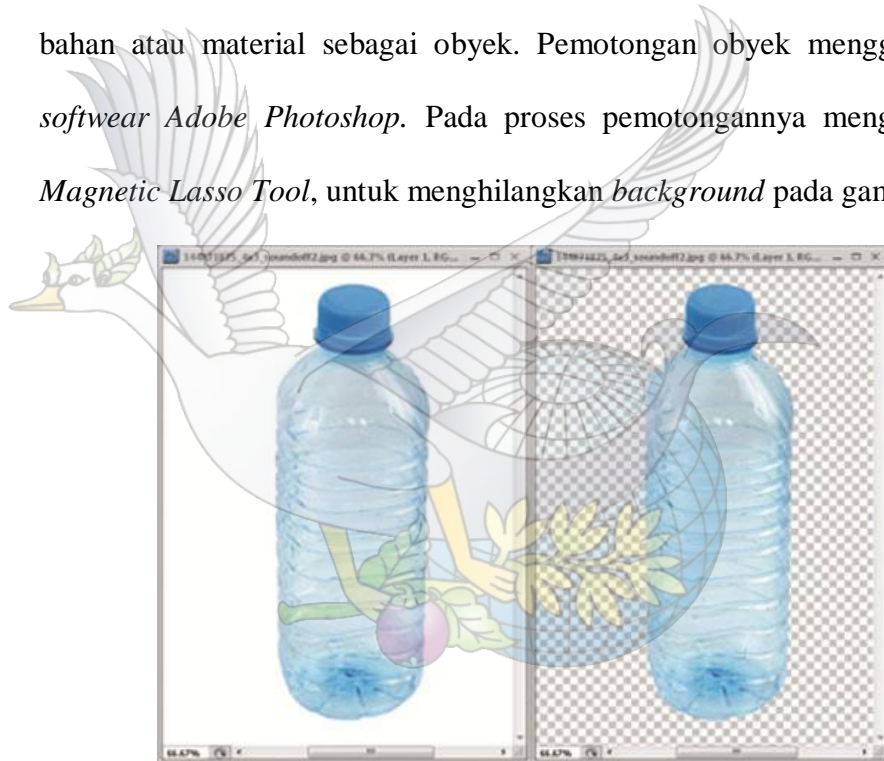
Dari kedua pilihan tersebut, pada akhirnya karakter yang digunakan adalah pilihan karakter kedua yaitu seorang anak laki-laki. Pemilihan karakter tersebut karena karakter kedua dirasa lebih mewakili dari tema yang diangkat tentang daur ulang daripada karakter pertama. Pada karakter kedua dengan penggunaan material obyek nyata berupa kardus memberikan karakteristik tersendiri.

B. Produksi

Produksi merupakan proses perwujudan dari konsep karya yang telah penciptaan karya animasi *Please Recycle!* adalah sebagai berikut.

1. *Cutting*

Cutting merupakan tahap awal yang dilakukan dalam proses produksi. Tahap ini merupakan tahap pemotongan yang dilakukan pada bahan atau material sebagai obyek. Pemotongan obyek menggunakan *softwear Adobe Photoshop*. Pada proses pemotongannya menggunakan *Magnetic Lasso Tool*, untuk menghilangkan *background* pada gambar.

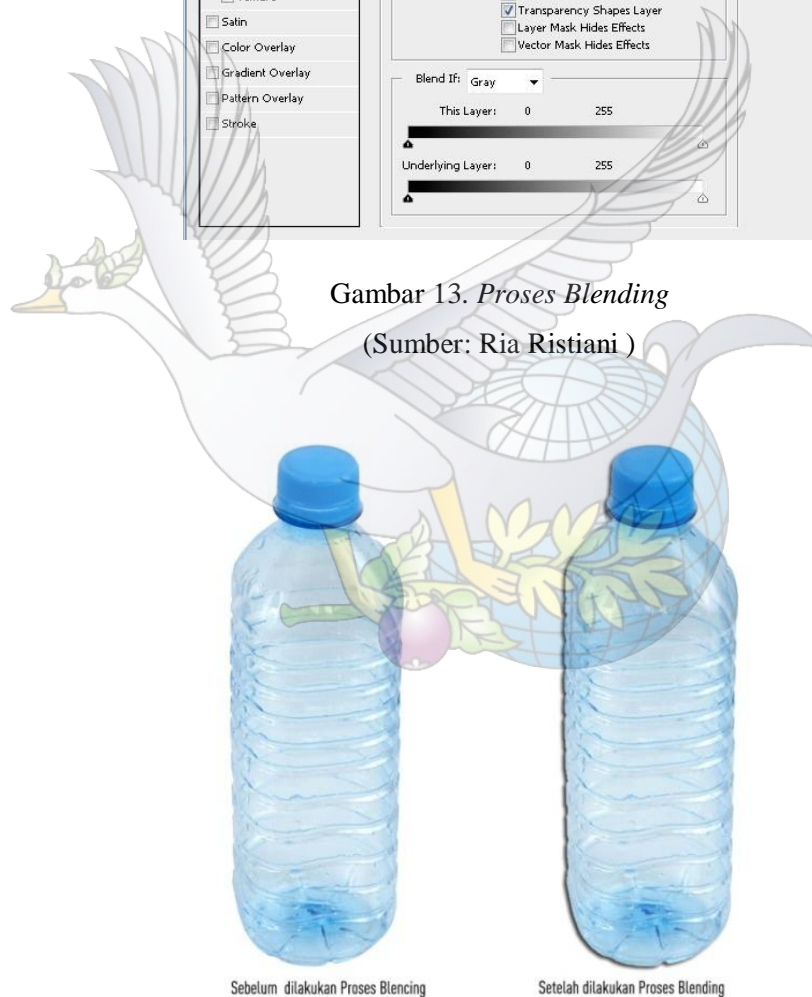
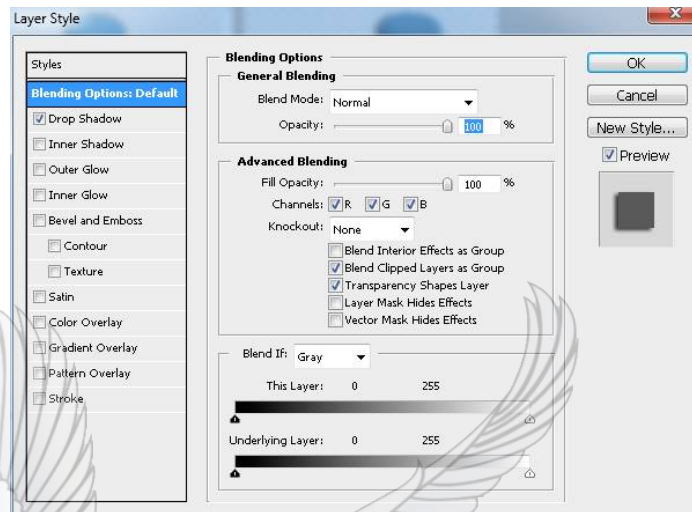


Gambar 12. Proses *Cutting*

(Sumber: Ria Ristiani)

Kemudian setelah melakukan pemotongan obyek, untuk memberikan efek *flat* atau datar pada obyek tersebut dilakukan proses *blending*. Proses

blending yang dilakukan adalah sebagai berikut *Layer style >Blending Option>Drop Shadow*.



Gambar 14. Hasil Proses *Blending*
(Sumber: Ria Ristiani)

2. *Layouting*

Setelah proses *cutting* atau pemotongan, proses yang dilakukan selanjutnya adalah *layouting*. Proses ini merupakan proses menyusun obyek yang telah melalui proses pemotongan. Proses penyusunan dikerjakan dengan *Adobe Photoshop*.

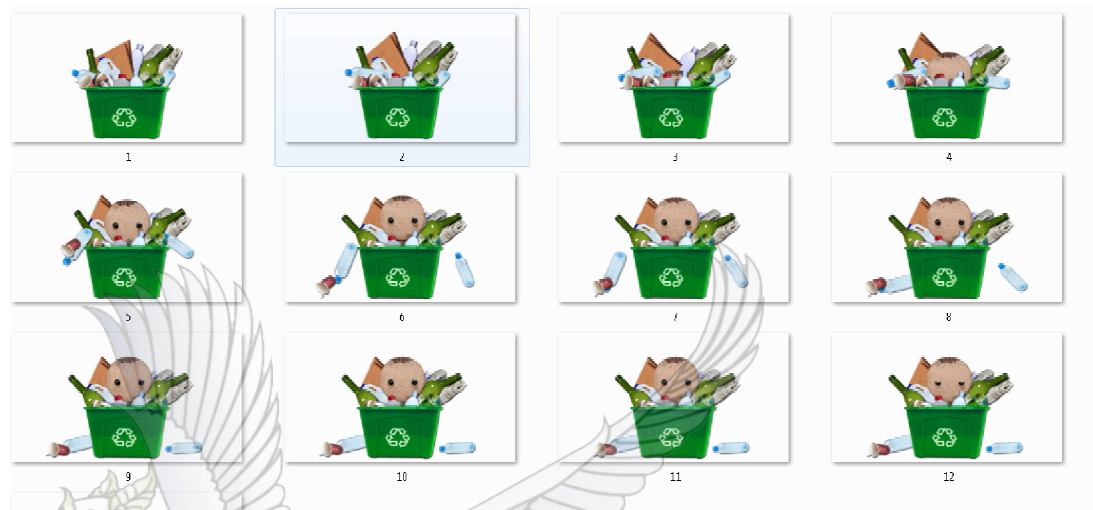


Gambar 15. Proses *Layouting*

(Sumber: Ria Ristiani)

Proses *layout* atau penataan meliputi sudut penataan gambar dan perencanaan gerakan yang akan dilakukan. Perencanaan gerakan yang dilakukan berupa pembuatan gambar kunci atau *key frames*. Sehingga proses penciptaannya

obyek yang diam akan digerakan sedikit demi sedikit, dalam setiap perubahan gambar yang terjadi akan disimpan *frame per frame*.



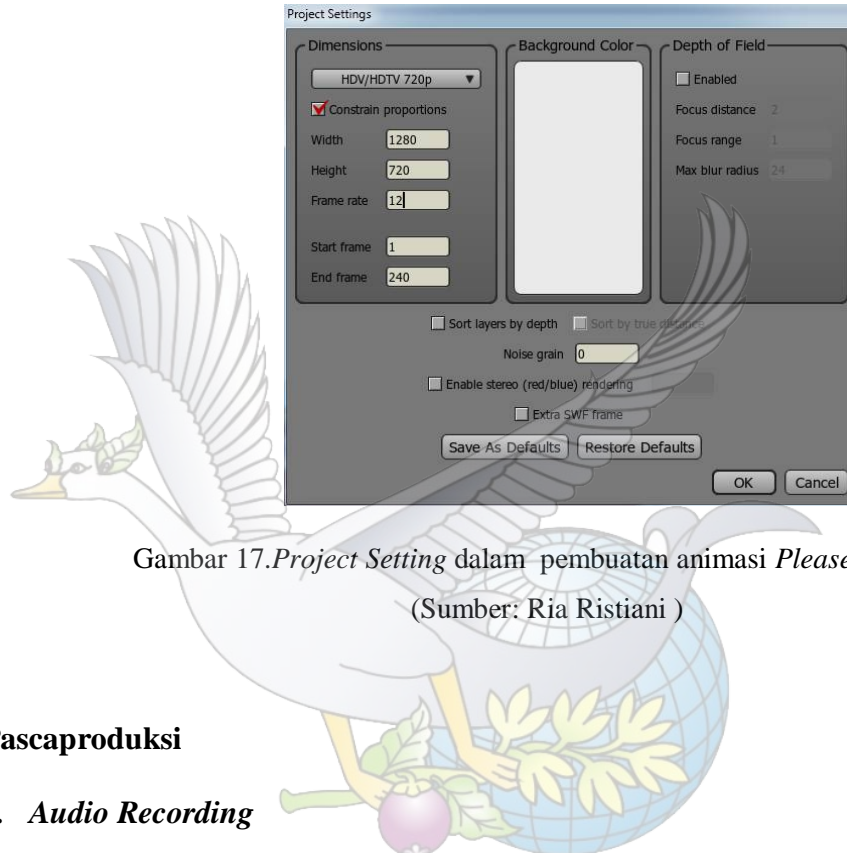
Gambar 16. *Key Frames*
(Sumber: Ria Ristiani)

3. *Animating*

Frame merupakan bagian dalam animasi. Dalam metode tradisional *frame* sama dengan *cel* atau *celluloid*. Dalam metode digital istilah *frame* sama dengan *Frame Per Second (fps)*, yang berarti jumlah *frame* dalam satu detiknya. Semakin besar atau banyak jumlah *frame*, semakin baik kualitas animasinya. Di samping itu jika menggunakan gambar tangan atau secara manual membutuhkan banyak gambar jika dalam proses digital maka *file* yang disimpan semakin besar.

Dalam animasi *web* diputar dengan 12 *fps*, pada animasi di televisi diputar dengan 24 *fps*. Sedangkan dalam *cinematic animation* dapat diputar

antara 24 fps-30 fps.⁷ Dalam proses penciptaan animasi *Please Recycle!* ini menggunakan *frame rate 12fps*. Proses pengerjaannya menggunakan *software Anime Studio Pro*.



Gambar 17. *Project Setting* dalam pembuatan animasi *Please Recycle!*
(Sumber: Ria Ristiani)

C. Pascaproduksi

1. Audio Recording

Suara merupakan unsur penting dalam animasi, karena suara membuat animasi lebih hidup. Terdapat tiga jenis audio dalam animasi ini yaitu dialog, musik, dan efek suara. Dialog berupa narasi, dimana diperlukan sinkronisasi dengan sutau adegan atau karakter dalam video. Penambahan musik atau lagu yang tepat dapat membawa suasana dalam

⁷ "30 Animation Tecniques" BTEC's own resources.pdf. Hal. 18

animasi. Sehingga perlu berhati-hati dalam memilih musik yang akan ditambahkan. Efek suara sudah menjadi bagian yang natural dalam setiap gerakan yang dibuat, seperti suara langkah kaki, pintu terbuka ataupun tertutup. Perekaman suara yang dilakukan dalam tahapan ini berupa perekaman narasi. Narasi diperlukan untuk mendukung visualisasi gambar dalam menyampaikan informasi atau pesan. Proses perekaman dilakukan sesuai dengan naskah yang telah dibuat.

2. Editing

Editing dilakukan untuk mengemas hasil akhir dari sebuah film. Proses editing dilakukan dengan menggunakan *software Adobe Premiere Pro*. Dalam proses editing tersebut terdapat beberapa langkah yang dilakukan. Langkah tersebut antara lain,

a. *Rought Cut*

Dalam tahap ini editor mulai menyusun dan menyesuaikan urutan susunan gambar, sesuai dengan naskah yang telah dibuat. Masih secara kasar, editor menyusun struktur cerita, tempo, dan irama sesuai dengan alur cerita yang telah dibuat.

b. *Fine Cut*

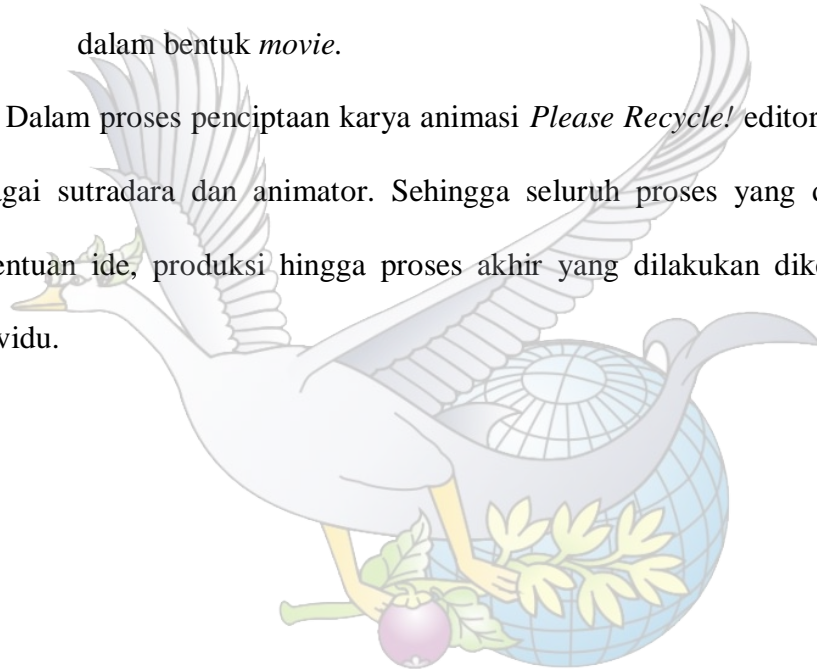
Pada tahap *fine cut* merupakan tahapan editing terakhir, dalam tahapan ini editor telah membuat struktur *final*. Tidak jauh beda dengan

hasil *rough cut*, karena pada tahap penganimasian telah diatur tempo dan durasi pada setiap adegannya. Sehingga pada tahap *fine cut* ini menambahkan transisi, ilustrasi musik, dan efek suara.

c. *Rendering*

Rendering dilakukan setelah proses editing dilakukan. *Rendering* merupakan proses menggabungkan animasi atau video dan suara ke dalam bentuk *movie*.

Dalam proses penciptaan karya animasi *Please Recycle!* editor berperan juga sebagai sutradara dan animator. Sehingga seluruh proses yang dilakukan dari penentuan ide, produksi hingga proses akhir yang dilakukan dikerjakan secara individu.



BAB III

DESKRIPSI KARYA

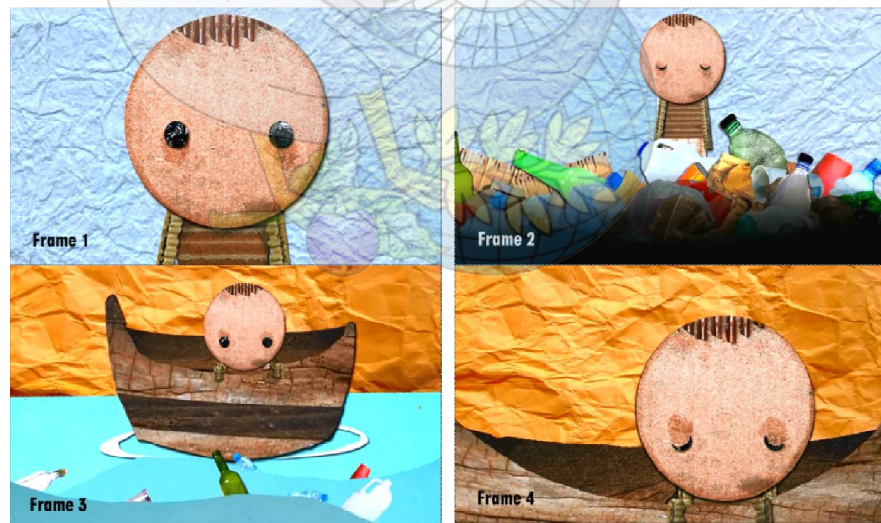
A. Identitas Karya

Identitas karya berisi paparan mengenai hal-hal yang mendukung dalam terciptanya sebuah karya. Karya animasi *Please Recycle!* merupakan sebuah karya film animasi dua dimensi dengan teknik animasi digital *cut out*. Tema yang diangkat adalah tentang pentingnya pengolahan limbah sampah dengan melakukan daur ulang. Terciptanya film animasi *Please Recycle!* berawal dari ketertarikan terhadap film animasi. Banyak jenis dan macam animasi seperti animasi dua dimensi (*2D*), tiga dimensi, *Stop Motion*, dan *Motion Graphic*.

Animasi *Please Recycle!* merupakan animasi edukasi yang menggunakan teknik animasi *digital cut out*. Menyampaikan manfaat dan pentingnya melakukan daur ulang sampah. Animasi *Please Recycle!* berdurasi 3 menit, yang didukung dengan narasi yang menerangkan isi gambar agar pesan dapat tersampaikan dengan lebih baik. Penggunaan bahasa asing yaitu bahasa Inggris, karena bahasa Inggris merupakan bahasa asing selain digunakan di Indonesia juga yang banyak digunakan di negara lain. Selain itu permasalahan sampah juga merupakan permasalahan global. Maka dari itu Segmentasi animasi *Please Recycle!* adalah masyarakat umum dari anak-anak

hingga dewasa dapat dinikmati oleh semua umur, baik di Indonesia maupun diluar Indonesia. Walaupun masih terdapat beberapa golongan masyarakat yang tidak mengerti dengan bahasa yang digunakan, seperti masyarakat di pedalaman atau di pedesaan. Melalui gambar yang ditampilkan pesan dapat tersampaikan. Cerita animasi *Please Recycle!* terbagi kedalam tiga segmen, yang berisi beberapa *frame* animasi. Adapun maksud dan tujuan dari setiap *frame* gambar yang ditampilkan dalam film Animasi *Please Recycle!*.

Segmen pertama menjelaskan tentang sampah sebagai sumber permasalahan, yang digambarkan kedalam beberapa *frame* gambar. *Shot* pertama merupakan penggambaran dari penyebab munculnya permasalahan lingkungan yaitu sampah.



Gambar 23. *Frame* pada segmen pertama yang menjelaskan tentang sumber permasalahan yaitu sampah
(Sumber: Ria Ristiani)

Frame ke-1 dan ke-2 , menjelaskan tentang sampah yang terbuang sia-sia, digambarkan dengan seorang anak yang memandangi tumpukan sampah dengan ekspresi sedih. *Frame* ke-3 dan ke-4 menjelaskan tentang pencemaran lingkungan oleh sampah.



Gambar 19. *Shot* ke 3 pada animasi *Please Recycle!*

(Sumber: Ria Ristiani)

Frame ke-5 menjelaskan proses hancurnya sampah-sampah yang membutuhkan waktu yang lama, lapisan tanah menekankan pada waktu lamanya sampah tersebut terurai.



Gambar 18. *Frame ke-6 dan ke-7 tindakan yang dilakukan dalam mengurangi sampah*
(Sumber: Ria Ristiani)

Frame ke-6 dan ke-7, menggambarkan sebuah solusi yang dilakukan untuk menanggulangi penumpukan sampah. Solusi tersebut dengan dikubur ataupun dibakar. Namun kedua solusi tersebut bukan merupakan solusi terbaik dalam menanggulangi sampah, yang digambarkan pada *frame ke-8*. Seorang anak yang menggelengkan kepalanya, dengan maksud ketidaksetujuan akan kedua tindakan tersebut. Pada *frame ke-9* digambarkan dengan memunculkan kedua solusi tersebut. *Frame ke-10* menjelaskan dampak yang terjadi dengan melakukan tindakan tersebut, digambarkan dengan bumi yang memerah menggambarkan

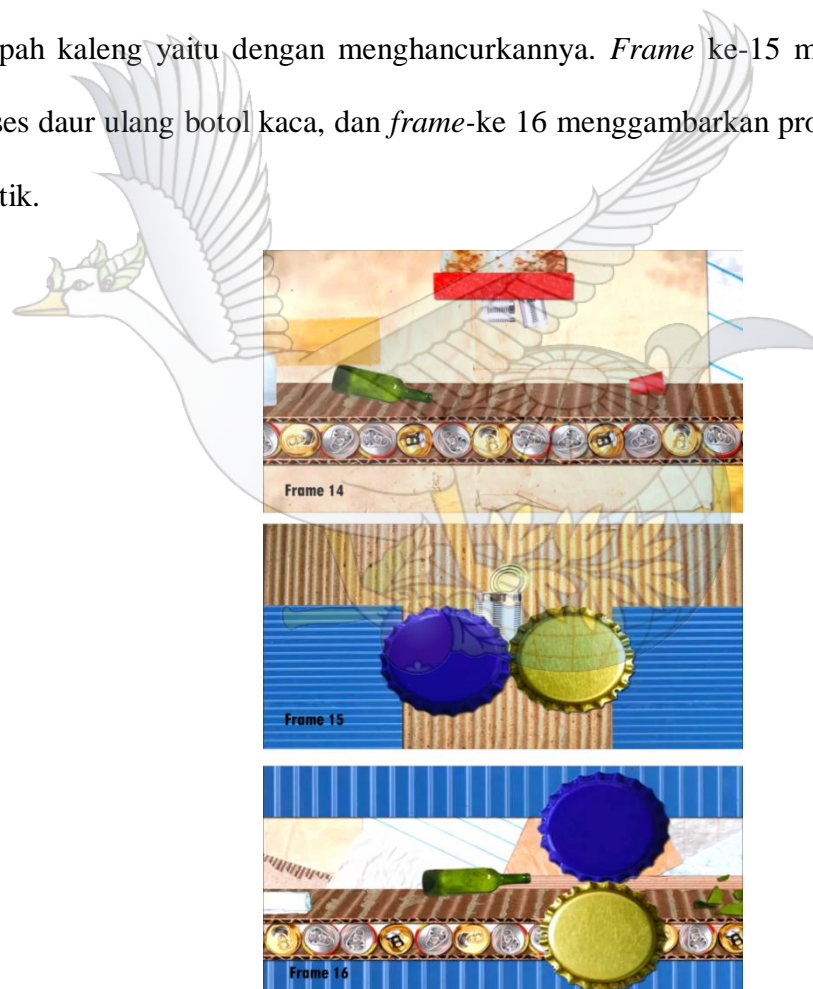
bumi sedang dalam keadaan krisis. Kedua *frame* tersebut menjelaskan bahwa tindakan dengan mengubur dan membakarnya bukanlah tindakan yang tepat, karena dapat merusak lingkungan dan alam yang ada di bumi. Sehingga menjadikan bumi dalam keadaan bahaya.

Segmen kedua menjelaskan secara singkat pengertian dari daur ulang yang digambarkan dalam sebuah proses daur ulang sampah pada sebuah fasilitas daur ulang. Pengertian daur ulang digambarkan pada *frame ke-11* dengan *close up* pada sebuah kumpulan sampah. Menjelaskan apa yang harus dilakukan dengan kumpulan sampah tersebut. Kemudian dilakukan *zoom out* untuk memperjelas maksud dari pesan yang ingin disampaikan yaitu untuk melakukan daur ulang.



Gambar 18. *Frame ke-11* tindakan yang dilakukan dalam mengurangi sampah dengan daur ulang (Sumber: Ria Ristiani)

Frame ke-12 hingga ke-16 menjelaskan tentang pengertian daur ulang dan proses daur ulang. Pengertian daur ulang digambarkan pada frame ke-12, dengan tindakan yang dilakukan seorang anak dengan membuang sampah pada sebuah mesin. Pada *frame* ke-13 menggambarkan sampah yang akan diproses, digambarkan sebuah magnet besar memisahkan sampah antara kaleng dengan sampah yang lain. Kemudian *frame* ke-14, menggambarkan proses daur ulang yang dilakukan pada sampah kaleng yaitu dengan menghancurkannya. *Frame* ke-15 menggambarkan proses daur ulang botol kaca, dan *frame*-ke 16 menggambarkan proses daur ulang plastik.



Gambar 18. *Frame ke-6 dan ke-7 tindakan yang dilakukan dalam mengurangi sampah*
(Sumber: Ria Ristiani)

Frame ke-17 hingga ke-20 menjelaskan tentang manfaat yang didapat dari melakukan daur ulang. *frame* ke-17 menjelaskan tentang daur ulang kaleng dapat menghemat energy, digambarkan dengan kaleng yang jatuh kedalam kotak daur ulang. Pada *frame* ke-18 menjelaskan tentang manfaat yang didapat dari melakukan daur ulang, digambarkan dengan gambar sebuah baterai yang tersisi kemudian terdapat sebuah kabel penghubung yang menghubungkan dengan sebuah tv. Sehingga mendaur ulang satu kaleng dapat menyalakan sebuah tv. *Frame* ke-19 dan ke-20 menjelaskan daur ulang sampah botol kaca dapat menyalakan sebuah lampu. Segmen ketiga merupakan segmen penutup dimana dijelaskan apa yang harus dilakukan yaitu dengan membuangnya ketempat yang tepat, dan ditutup dengan sebuah tulisan "*Please Recycle!*".

B. Pesan Animator

Peran Animator dalam karya animasi *Please Recycle!* mencakup keseluruhan proses penciptaan. Sebagai animator,, mewujudkan keseluruhan proses penciptaan yang dilakukan, meliputi pengembangan, persiapan, perencanaan, penulisan naskah, storyboard hingga proses penganimasian.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penyampaian pesan melalui gambar terutama gambar bergerak seperti animasi merupakan sebuah penyampaian pesan yang paling efektif khususnya kepada anak-anak. Walaupun demikian dibutuhkan pengolahan animasi yang kreatif dan mudah untuk dapat dipahami oleh anak-anak. Tehnologi digital terus berkembang pesat, dengan perkembangan tersebut penciptaan animasi sekarang ini menjadi semakin mudah.

Penciptaan karya animasi ini menggunakan tehnik animasi digital *cut out* , tanpa menggunakan metode digital animasi ini akan memakan waktu yang lama dan biaya yang mahal. Proses penciptaan animasi ini memakan waktu yang cukup lama. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa hal yaitu,

1. Dalam pembuatan sebuah animasi memerlukan peralatan dan sumber daya manusia yang memadai dan hal tersebut membutuhkan biaya yang cukup besar. Karena biaya yang terbatas peralatan yang digunakan pun kurang memadai dan karya dikerjakan secara individu.
2. Keterbatasan pengetahuan, yang didapatkan selama masa perkuliahan sangat minim. Hal tersebut membuat mempelajari lagi dan hal itu memperlambat proses pembuatan.

3. Terjadinya kesalahan dalam proses *rendering*, dan tidak adanya data cadangan yang membuat seluruh proses yang dikerjakan kembali dari awal.

B. Saran

Dalam membuat sebuah karya audio visual pada dasarnya tidaklah mudah terutama dalam membuat sebuah animasi. Diperlukan konsep yang matang selain itu kreatifitas, ketrampilan, imajinasi serta metode penciptaan yang tepat. Adapun beberapa saran yang disampaikan adalah (1) memperbanyak menonton film animasi baik dua dimensi (*2D*), tiga dimensi (*3D*), ataupun jenis animasi lainnya. Dapat menjadi sebuah referensi dan meningkatkan daya imajinasi. (2) Sebelum memulai membuat animasi perlu diperhatikan juga kemampuan peralatan yang dimiliki, agar tidak menghambat proses pengerjaan animasi nantinya. Karya film animasi ini dirasa masih terdapat banyak sekali kekurangan, animasi ini sedapat mungkin dibuat semaksimal mungkin.

DAFTAR PUSTAKA

Christy, Marx 2007. *Writing For Animation, Comics, and Games, United State of America*, Elsevier

Murphy, Mary. 2008. *Beginners Guide to Animation, Singapore*, Page One Publishing

Pricken, Mario 2004. *Visual Creativity, United Kingdom, Thames & Hudson,*

Robert, Steave 2006. *Animasi Karakter 3D*, Bayu Media, Singapore, Elsevier, ,
Malang, Jawa Timur,

Sumber PDF:

Meroz, Morr Making An Animated Short

Diakses di <http://www.bloobanimation.com>

Brown, Margery. Experimental Animation Techniques

Sumber Audio Visual:

Film Animasi “*Pipeline Here, There Everywhere*”

