

TEKNIK FILM ANIMASI DALAM DUNIA KOMPUTER

Yunita Syahfitri

Program Studi Sistem Komputer, STMIK Triguna Dharma

Guru TIK, SMPN 1 Sawit Seberang

fee_lucky@yahoo.co.id

ABSTRACT: The development of multimedia world is very rapid and generate a lot of inspiration for the designers to develop themselves in order to face the intense competition in their world. One of the fields that has been a media of competition between designers is animation production. Based on the material or the basic material of animation object used commonly, types of animation film is grouped in two major parts, Dwi Marta animation film (Flat Animation) and Tri Marta animation film (Object Animation).

Key words: *Multimedia, Animation.*

A. PENDAHULUAN

Animasi adalah suatu teknik yang banyak sekali digunakan dalam dunia film dewasa ini, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dalam suatu film maupun bersatu dalam *film live*.

Dunia film sebenarnya berakar dari fotografi, sedangkan animasi berakar dari dunia gambar, yaitu ilustrasi design grafis (desain komunikasi visual).

Dapat dikatakan bahwa animasi merupakan suatu media yang lahir dari dua konversi atau disiplin, yaitu film dan gambar. Untuk dapat mengerti dan memakai teknik animasi, dua konversi tersebut harus dipahami dan dimengerti.

Film biasanya dipakai untuk merekam suatu keadaan atau mengemukakan sesuatu. Film digunakan untuk memenuhi suatu kebutuhan umum yaitu mengkomunikasikan suatu gagasan, pesan atau kenyataan. Karena keunikan dimensinya dan karena sifat hiburannya, film telah diterima sebagai salah satu media audio visual yang paling populer dan

pling digemari. Karena itu juga dianggap sebagai media yang paling efektif.

Keinginan manusia untuk membuat gambar atau santiran (*image*) yang hidup dan bergerak sebagai perantara dari pengungkapan (*expression*) mereka, merupakan perwujudan dari bentuk dasar animasi yang hidup berkembang

Kata *animasi* itu sendiri sebenarnya penyesuaian dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *to animate* dalam kamus umum Inggris – Indonesia berarti menghidupkan (Wojowasito, 1997). secara umum animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati; Suatu benda mati diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup.

Sejak zaman dahulu manusia telah mencoba menganimasi gerak gambar binatang mereka, seperti yang ditemukan oleh para ahli purbakala di gua *Lascaux* Spanyol Utara, sudah berumur dua ratus tahun lebih; Mereka mencoba menangkap gerak cepat lari binatang seperti celeng, bison, atau kuda, digambarkan dengan

213

delapan kaki dalam posisi yang berbeda dan bertumpuk (**Hallas dan Hanvell, 1973:23**)

Orang Mesir kuno menghidupkan gambar mereka dengan urutan gambar-gambar para pegulat yang sedang bergumul, sebagai dekorasi dinding. Dibuat sekitar tahun 2000 sebelum Masehi (**Thomas, 1958:8**)

Lukisan Jepang kuno memperlihatkan suatu alur cerita yang hidup dengan menggelarkan gulungan lukisan, dibuat pada Masa Heian (794 – 1192) (ensklopedi ‘**Americana**’ volume **19, 1979**). Kemudian muncul mainan yang disebut Thaumatrope sekitar abad ke-19 di Eropa, berupa lembaran cakram karton tebal, bergambar burung dalam sangkar, yang kedua sisi kiri kanannya diikat seutas tali, bila dipilin dengan tangan akan memberikan santir gambar burung itu bergerak (**Laybourne, 1978:18**)

Hingga ditahun 1880-an, Jean Marey menggunakan alat potret beruntun merekam secara terus menerus gerak terbang burung, berbagai kegiatan manusia dan binatang lainnya.

Sepuluh tahun kemudian setelah film hidup maju dengan pesatnya diakhir abad ke – 19. Ditahun 1908, Emile Cohl pemuda dari Prancis membuat film animasi sederhana berupa figure batang korek api.

Sedangkan di Amerika Serikat Winsor McCay membuat film animasi “Gertie the Dinosaur” pada tahun 1909. Fitur gambar blabar hitam dengan latar belakang putih. McCay membuat rumusan film dengan perhitungan waktu, 16 kali gambar dalam tiap detik gerakan. Fleischer dan Sullivan telah memanfaatkan teknik animasi sell, yaitu lembaran tembus pandang dari bahan seluloid yang disebut “cell”.

Di tahun 1935 Len Lye dari Kanada, memulai menggambar langsung pada film setelah memasuki pembaruan pada film berwarna melalui film “Color of Box”

Perkembangan film animasi yang terpenting adalah sekitar tahun 1930 – an. Dimana muncul film animasi bersuara yang dirintis oleh Walt Disney dari Amerika Serikat, melalui film “Mickey Mouse, Donal Duck dan Silly Symphony” yang dibuat selama tahun 1928 sampai 1940. Pada tahun 1931 Disney

membuat film animasi warna pertama dalam filmnya “Flower and Trees”. Dan film animasi kartun panjang pertama dibuat Disney pada tahun 1938, yaitu film “Snow White and Seven Dwarfs”.

B. JENIS-JENIS TEKNIK FILM ANIMASI

Berdasarkan materi atau bahan dasar objek animasi yang dipakai secara umum jenis film animasi digolongkan dua bagian besar, film animasi Dwi Marta (*Flat Animation*) dan film animasi Tri Marta (*Object Animation*)

1. Film Animasi Dwi – Marta (*Flat Animation*)

Disebut juga jenis film animasi gambar, sebab hampir semua jenis objek animasi melalui runtun kerja gambar.

Beberapa jenis film animasi Dwi – Marta :

a. Film Animasi ‘sel’ (*Cel Technique*)

Jenis film animasi ini merupakan teknik dasar dari film animasi kartun. Teknik animasi ini memanfaatkan serangkaian gambar yang dibuat diatas lembaran plastik tembus pandang yang disebut ‘sel’

b. Penggambaran Langsung pada film

Jenis film animasi ini menggunakan teknik menggambar objek animasi dibuat langsung pada pita seluloid baik positif ataupun negative tanpa melalui runtun pemotretan kamera ‘stop frame’, untuk suatu kebutuhan karya seni yang bersifat pengungkapan. Atau yang bersifat percobaan, mencari sesuatu yang baru

2. Film Animasi Tri – Marta (*Object Animation*)

Untuk menggerakkan benda tri – marta, walaupun itu mungkin, tetapi cukup sulit untuk melaksanakannya, karena sifat bahan

yang dipakai mempunyai ruang gerak yang terbatas. Tidak seperti jenis film animasi gambar, bebas melakukan berbagai gerakan yang diinginkan.

Berdasarkan bentuk dan bahan yang digunakan, termasuk dalam jenis film animasi ini adalah :

- a. **Film Animasi Boneka (*Puppet Animation*)**
Objek animasi yang dipakai dalam jenis film animasi ini adalah boneka dan fitur lainnya, merupakan penyederhanaan dari bentuk alam benda yang ada.
- b. **Film Animasi Model**
Bentuk objek animasi sederhana, penggunaannya pun tidak terlalu rumit dan tidak banyak membutuhkan gerak, bahan yang dipakai terdiri dari kayu, plastik keras dan bahan keras lainnya yang sesuai dengan sifat karakter materi yang dimiliki, tetapi tidak berarti bahan lentur tidak dipakai
- c. **Film Animasi Potongan (*Cut – out Animation*)**
Jenis film animasi ini, termasuk penggunaan teknik yang sederhana dan mudah. Fitur atau objek animasi dirancang, digambar pada lembaran kertas lalu dipotong sesuai dengan bentuk yang telah dibuat, dan diletakkan pada sebuah bidang datar sebagai latar belakangnya.
- d. **Film Animasi Bayangan (*Silhouette Animation*)**
Jenis film animasi ini menggunakan cara yang hampir sama, fitur dan objek animasi berupa bayangan dengan latar belakang yang terang, karena pencahayaannya berada dibelakang layar
- e. **Film Animasi Kolase (*Cillage Animation*)**
Teknik yang bebas mengembangkan keinginan kita untuk menggerakkan

objek animasi semanya di meja dudukan kamera. Tekniknya cukup sederhana dan mudah dengan beberapa bahan yang biasa dipakai; potongan koran, potret, gambar-gambar, huruf atau gabungan dari semuanya.

C. JENIS-JENIS ANIMASI

Animasi yang dulunya mempunyai prinsip yang sederhana, sekarang telah berkembang menjadi beberapa jenis, yaitu animasi 2D, animasi 3D dan animasi tanah liat.

1. Animasi 2D (Dua Dimensi)

Animasi ini yang paling akrab dengan keseharian kita. Biasa disebut juga dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata *Cartoon*, yang berarti gambar yang lucu. Memang, film kartun ini kebanyakan film yang lucu.

2. Animasi 3D (Tiga Dimensi)

Perkembangan teknologi dan dunia computer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat. Animasi 3D adalah perkembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud aslinya.

3. Animasi Tanah Liat (*Clay Animation*)

Meski namanya *Clay* (tanah liat), namun yang dipakai bukanlah tanah liat biasa. Animasi ini menggunakan *palsticin*, bahan lentur seperti permen karet yang ditemukan pada tahun 1897. Tokoh-tokoh pada animasi *clay* dibuat dengan menggunakan rangka yang khusus untuk kerangka tubuhnya. Film animasi *clay* pertama kali dirilis bulan Februari 1908 berjudul, *A Sculptor's Web Rarebit Nigthmare*. Untuk beberapa waktu yang lalu juga, beredar film *clay* yang berjudul *Chicken Run*.

D. PERKEMBANGAN ANIMASI DI INDONESIA

Bagaimana perkembangan animasi di Indonesia sendiri? Pada tahun 1980-an, ada film animasi buatan Indonesia yang jadi serial Televisi yaitu *Si Huma* yang menjadi favorit anak-anak pada masa itu. Tahun 2004 merupakan sejarah per-animasian Indonesia dengan dibuatnya film cerita panjang animasi 3D oleh studio Kasat Mata Jogja bekerja sama dengan kelompok Visi Anak Bangsa pimpinan Garin Nugroho.

E. PROSES PEMBUATAN ANIMASI

Proses pembuatan animasi terdiri dari sepuluh tahap yang harus dilalui yaitu pra produksi, ide cerita, naskah cerita/scenario, *consep art*, *storyboard*, *animatic storyboard*, *casting and recording*, *sound FX and music*, *produksi* dan *post produksi*

1. Pra Produksi

Pada tahap ini direncanakan mulai dari tema, lalu dikembangkan menjadi *synopsis*, *synopsi* dikembangkan menjadi *storyline*, hingga ke tahap *animatic*.

2. Ide Cerita

Tahap ini sebenarnya inti dari sebuah cerita. Gagasan serta ide-ide yang unik sangat mahal harganya. Kalau anda sedang mood, mungkin pada waktu yang singkat ide yang unik sudah bisa anda temukan.

3. Naskah Cerita/ Skenario

Ide cerita yang anda dapatkan, dikembangkan menjadi sebuah *synopsis*. Perkembangan dari *synopsis* kemudian menjadi *storyline*. Pada *storyline* semua keadaan cerita sudah jelas, dalam artian bahwa peran-peran yang ada, suasana sekitar, keadaan tempat sang karakter sudah mulai terbaca, karena *storyline* tidak jauh beda jika anda membaca sebuah cerpen, novel atau sejenisnya. Contoh panduan untuk ke tahap

berikutnya, misalnya *modeling character*, *setting lingkungan* dan *property*. Dari *synopsis* kemudian diperlebar lagi menjadi skenario, dimana pada skenario sudah lebih detail, mulai dari suasana lingkungan, durasi, dialog, pergerakan kamera, hingga FX (suasana riuh, angin, petir dan lain-lain)

4. Concep Art

Pada tahap ini anda sudah mulai membuat gambar-gambar sketsa, mulai dari para pemeran, *property*, sketsa lingkungan sekitar (*interior* dan *eksterior*). Semua sketsa yang dibuat nantinya dibentuk dalam model 3D di tahap produksi.

5. Storyboard

Pada saat scenario dan *concept art* sudah rampung, sekarang anda tinggal menuangkan ide cerita tersebut ke dalam visual sehingga orang lain bisa memahami apa yang anda maksud

6. Animatic Storyboard

Tahap ini bisa dianggap film sudah mempunyai kerangka acuan, karena alur cerita sudah jelas dikarenakan gambar-gambar dari *storyboard* yang discanning sudah ditampilkan dengan tambahan *sound dialog*, narasi, *sound FX* dan lain sebagainya.

7. Casting and Recording

Tahap ini dibuat setelah skenario rampung, karena pada pengisi suara membaca dialog berdasarkan skenario yang telah dibuat. Para pengisi suara biasanya dipilih melalui *casting*. Setelah terpilih selanjutnya melakukan rekaman untuk mengisi dialog sang karakter yang diperankan masing-masing pengisi suara tersebut. Tentunya setelah melakukan latihan, supaya tercipta penghayatan pada peran yang diperankan masing-masing pengisi suara tersebut. Tentunya setelah melakukan latihan, supaya tercipta penghayatan pada peran yang diberikan.

8. Sound FX and Music

Hampir semua film baik itu berupa animasi, *live action* atau gabungan keduanya, terdapat sound-sound pendukung supaya film terasa lebih hidup. Biasanya lagu tema dibuat berdasarkan alur cerita yang ada. Sebelum menciptakan lagu, pencipta lagu biasanya membaca dulu script atau naskah dari film tadi, sehingga alur cerita dan tema lagu bisa sejalan.

9. Produksi

Pada tahap inilah sebenarnya tahap pembuatan film animasi itu berlangsung. Dimulai dari tahap modeling dari 2D ke bentuk 3D, pemberian tekstur dan *post produksi*.

- a. Modelling 2D ke 3D
Modelling 2D ke 3D dimulai dengan mentransfer objek 2D yang dibuat menjadi objek 3D. Baik itu *Head Modelling*, maupun *Body modelling*
- b. Pemberian Tekstur
Supaya karakter yang anda buat mempunyai tekstur kulit yang alami atau natural, maka dilakukan tahap yang dinamakan *Mapping Texture Character*, untuk pemetaan material kulit pada karakter anda
- c. Penganimasian
Proses penganimasian disini mencakup proses *rigging*, *skinning* dan *animasi*
- d. Rendering
Proses untuk menghasilkan output berupa *image* atau *movie*. Cepat lambatnya render yang berlangsung tergantung pada spesifikasi computer anda

10. Post Produksi

Proses produksi disini mencakup proses *compositing* dan *editing*. Kedua proses ini adalah hal yang sangat utama dalam proses post produksi.

- a. Compositing and Editing
Dalam pembuatan film animasi baik itu 2D maupun 3D,

pengkomposisian dan editing adalah hal yang sangat utama. Karena pada tahap inilah adegan-adegan dari hasil render disatukan dan dirangkai, karena tidak akan mungkin anda melakukan semuanya pada software animasi, meskipun hal tersebut bisa saja terjadi, namun yang perlu anda perhatikan adalah spesifikasi dari computer anda.

- b. Rendering dan Penentuan Video Composition Code
Tahap dimana animasi yang anda buat siap dijadikan output, baik output dalam VCD ataupun DVD.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Basuki, A dan Ramadijanti, Nana. 2006. *Grafika Komputer dan Implementasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Chandra, Handi, Animasi Dinamis dengan 3D Max, Maxicom, Maret 2005. J., Peddie. 1994. *High-Resolution Graphics Display Systems*. _____:_____
- Robi'in B. 2004. *Pemrograman Grafis Multimedia Menggunakan Delphi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Simarmata, Janner & Titin, Chandra. 2007. *Grafika Komputer*. Yogyakarta: Andi.
- Stevens, R.T. 1993. *Quick Reference to Computer Graphics Terms*. _____:_____
- Syahfitri, Yunita, Perancangan Iklan Animasi 3D untuk Produk Minuman Ringan Menggunakan 3Ds Max 7.0, Maret 2007
www.grafic-design.com, 28 februari 2007.
www.wikipedia.org, 9 Maret 2007.