

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D
YANG BERJUDUL EMPAT MONSTER
PADA KOMUNITAS MULTIMEDIA AMIKOM SURAKARTA**

Herdika Melia Putra, Agus Purwanto
AMIK Cipta Darma Surakarta
Jl. Ahmad Yani No. 181 Kartasura 57164 Surakarta

Abstract

This study entitled "2D Animation Film Making The Entitled Four Monster In Surakarta Amikom Multimedia Community" in order to provide entertainment, inspiration, and also as a moral message to the general public. The method used in this research is the development of multimedia. The data collection method used observation, interview, and literature study. Results of this study are two-dimensional animated film that is able to entertain and convey a moral message to society.

Keywords: 2D Animation, Animation, Four Monster, Multimedia Community Amikom Surakarta

Abstrak

Penelitian ini mengambil judul "Pembuatan Film Animasi 2D Yang Berjudul Empat Monster Pada Komunitas Multimedia Amikom Surakarta" dengan tujuan untuk memberikan hiburan, inspirasi, dan juga sebagai menyampaikan pesan moral pada khalayak umum. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan multimedia. Metode pengumpulan datanya menggunakan metode observasi, wawancara, dan studi pustaka. Hasil penelitian ini berupa film animasi 2 dimensi yang mampu menghibur dan menyampaikan pesan moral kepada masyarakat.

Kata Kunci : Animasi 2 Dimensi, Empat Monster, Film Animasi, Komunitas Multimedia Amikom Surakarta

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Animasi dewasa ini telah menjadi bagian kehidupan bagi remaja dan khalayak umum di negeri kita. Dengan perkembangan film animasi yang begitu pesat, didukung dengan peralatan (komputer) yang sangat menunjang dalam pembuatan film animasi yang semakin menarik dan spektakuler. Animasi merupakan teknik yang banyak dipakai di dalam dunia perfilman, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dari suatu film maupun bersatu dengan film *live*. Animasi selain sebagai hiburan, juga telah menjadi penuntun, penginspirasi, dan juga sebagai penyampai pesan. Animasi juga sanggup

menyampaikan pesannya secara lebih efektif karena mengandung unsur *video* dan *audio*.

Banyak contoh yang membuktikan bahwa media animasi cukup efektif sebagai media komunikasi untuk masyarakat, salah satunya adalah iklan layanan masyarakat. Dengan adanya animasi dalam dunia hiburan akan lebih mudah dalam pembuatannya dibandingkan dengan versi *live shoot*. Jika dengan animasi kita dapat membuat karakter dan membuat adegan dengan mudah yang jika dibuat dengan versi *live shoot* akan mendapatkan kesulitan. "*Empat Monster*" sendiri adalah sebuah film animasi tentang monster lucu yang hidup dalam dunia animasi yang menceritakan tentang persahabatan dari para monster tersebut. Maka akan lebih tepat jika film "*Empat Monster*" menggunakan teknik animasi dalam pembuatannya. Manfaat dari proyek akhir ini adalah dapat memberi inspirasi, menyampaikan pesan moral dan juga menghibur bagi remaja dan khalayak umum. Maka dari itu, untuk dapat memberi inspirasi, menyampaikan pesan dan juga menghibur bagi remaja dan khalayak umum. penulis mencoba membuat karya animasi sederhana berjudul "*Empat Monster*" dengan teknik animasi 2 dimensi.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, penulis merumuskan masalah bagaimana membuat Film Animasi Empat Monster menggunakan teknik Dua Dimensi (2D) yang dapat menghibur, menginspirasi, dan menjadi media penyampaian pesan moral kepada khalayak umum.

3. Batasan Variabel Penelitian

Batasan masalah yang diperlukan supaya penulisan berfokus pada hasil yang akan dicapai, maka penulis memberikan suatu batasan masalah sebagai berikut :

- a. Tokoh animasi minimal terdiri dari 4 karakter (Mojau, Mopink, Moku, Mobi)
- b. Tema cerita tentang persahabatan
- c. Durasi film tidak lebih dari 5 menit.

4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan ini adalah membuat Film Animasi Empat Monster menggunakan teknik Dua Dimensi (2D) yang dapat menghibur, menginspirasi, dan menjadi media penyampaian pesan moral kepada khalayak umum.

5. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penulisan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

- a. Dapat menambah pengetahuan sekaligus menerapkan teori-teori yang telah dipelajari selama kuliah dalam kehidupan yang nyata.
- b. Dapat digunakan sebagai bahan referensi penelitian berikutnya
- c. Diharapkan menjadi salah satu referensi hiburan Animasi 2D yang dapat dinikmati oleh penggemar.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode pengembangan multimedia yang terdiri dari tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Tahap pra produksi meliputi pembuatan ide, naskah, storyboard, dan disain karakter. Tahap produksi meliputi pembuatan *Key Animasi*, *In Between*, *Background*, *Dubbing*, dan *Music*. Tahap pasca produksi meliputi kegiatan *compositing*, *editing*, dan *rendering*. Metode pengumpulan datanya menggunakan metode observasi, wawancara, dan studi pustaka.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Pra Produksi

1.1 Merancang Ide

Tahap ini penulis melakukan perancangan ide yaitu pembuatan film animasi 2D. Dalam pembuatan film animasi 2D perlu ide yang matang karena harus menghidupkan karakter sesuai cerita dan tokoh yang diperankan. Proses ini adalah proses pencarian ide dan konsep serta gagasan untuk animasi yang akan dibuat. Ide bisa datang dari berbagai hal, seperti kisah nyata, dongeng, legenda, kisah klasik, fantasi/fiksi, teknologi dan lain-

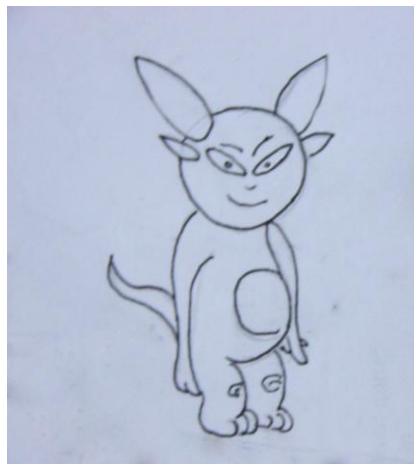
lain. Ide harus memiliki keistimewaan, keunggulan, dan keunikan yang khas sehingga menarik untuk diangkat. Yang terpenting adalah selalu kreatif dalam mencari dan mengolah serta mengembangkan ide tersebut.

1.2 Merancang Konsep

Tahap ini merupakan tahap dasar dalam perancangan pembuatan film animasi 2D. Dalam hal ini penulis mengambil sebuah konsep animasi yang menggunakan banyak karakter sehingga penikmat bisa lebih menikmati konsep dari film animasi yang akan dibuat. Film ini disajikan dalam visual yang halus dan tidak terlalu rumit dalam durasi kurang lebih 5 menit dengan menceritakan sebuah cerita tentang persahabatan.

1.3 Desain Karakter

Proses ini adalah proses pembuatan sketsa dasar dari model yang dibuat. Sketsa tersebut akan menjadi dasar panduan bagi *modeler* untuk membuat model karakter.



Gambar 1. Sketsa Karakter

1.4 Merancang Naskah


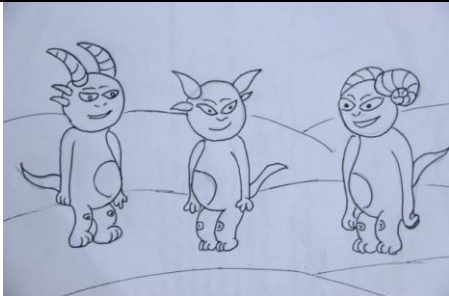
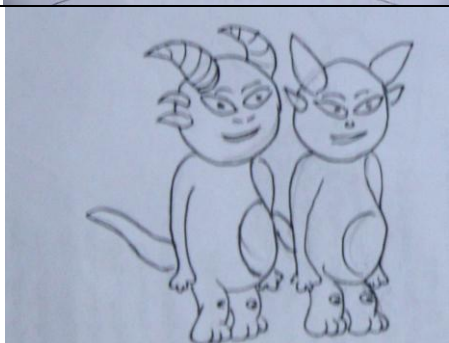
Merancang naskah merupakan spesifikasi lengkap dari narasi dalam film animasi yang akan disajikan. Animasi dimulai dari pengenalan masing - masing karakter yaitu Moku (monster kuning), Mojau (monster hijau), Mopink (monster pink), dan Mobi (monster biru). Cerita dimulai ketika Mobi dan Moku dibohongi oleh Mojau sehingga mereka percaya dan melakukan rencana yang dibuat oleh Mojau. Namun pada akhirnya



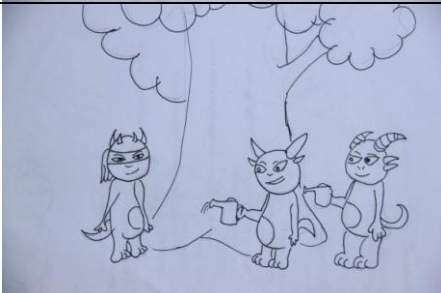
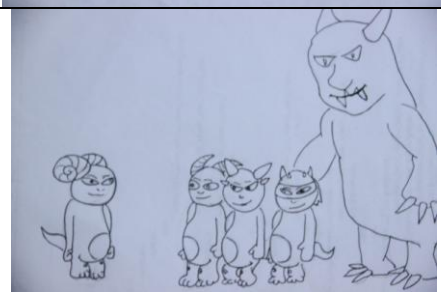
kebohongan Mojau terungkap setelah mengetahui kebenarannya dari Mopink sehingga Mojaupun mendapat hukuman dari Raksasa.

1.5 Storyboard

Storyboard adalah bentuk visual/gambar dari skenario yang telah dibuat, berupa kotak-kotak gambar (seperti komik) yang menggambarkan jalan cerita dan adegan-adegan yang hendak dibuat dalam film. *Storyboard* berfungsi sebagai panduan utama dari proses produksi animasi (*storyboard* merupakan cetak biru [*blue print*] film animasi).

Tabel 1. Storyboard

<i>Scene</i>	<i>Board</i>	<i>Durasi</i>	<i>Naskah</i>
1		00:15	Moku dan Mobi sedang mengobrol
2		01:20	Saat Moku dan Mobi sedang mengobrol datanglah Mojau
3		00:20	Moku dan Mobi sedang dalam perjalanan mencari buah apel

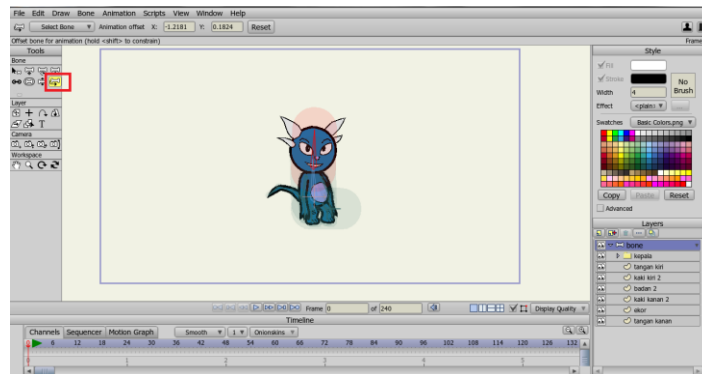
4		01:05	Moku dan Mobi menemukan pohon apel dan bertemu dengan raksasa
5		00:50	Moku dan Mobi sedang menyirami pohon apel
6		01:00	Mopink datang menghampiri Moku dan Mobi yang sedang menyirami pohon
7		01.10	Moku, Mobi, Mopink dan Raksasa kembali ketempat Mojau untuk menemuinya

2. Tahap Produksi

Adapun didalam proses produksi kegiatannya meliputi Pembuatan karakter, *Key Animasi*, *In Between*, *Background*, dan *Dubbing*.

2.1 Pembuatan karakter

Dalam tahap ini, penulis membuat karakter melalui Anime Studio yang sebelumnya karakter sudah didesain secara manual. Adapun hasilnya sebagai berikut.



Gambar 2. Hasil Pembuatan Karakter

2.2 Key Animasi

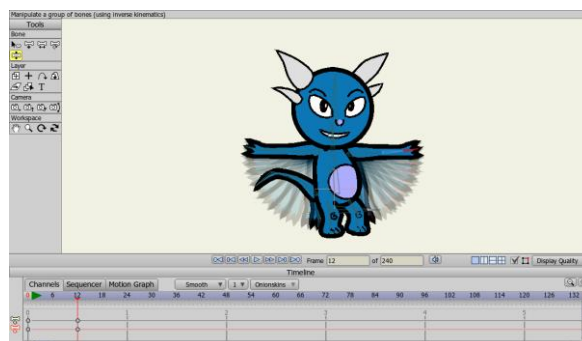
Dalam tahap ini penulis menggerakkan animasi dengan perubahan yang ekstrim. Adapun hasilnya sebagai berikut:



Gambar 3. Key Animasi

2.3 In Between

Setelah tahap *Key Animasi* selesai, tahap selanjutnya adalah *In Between*. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:



Gambar 4. In Between

2.4 Background

Pada tahap pemberian *background* penulis menggunakan *software* Coreldraw untuk pembuatan gambar.

2.5 Dubbing

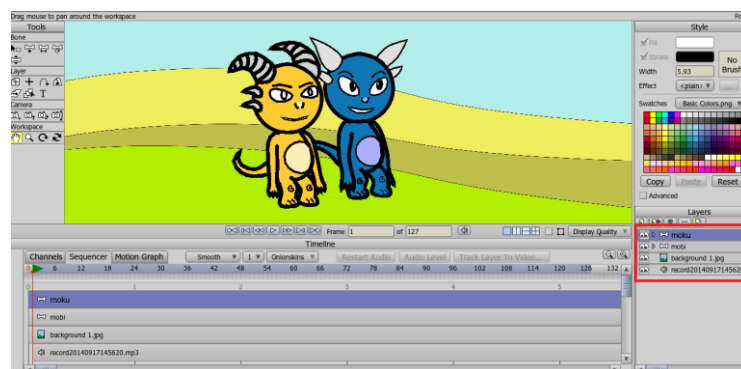
Pada tahap *dubbing* digunakan *software* Adobe Audition.

3. Tahap Pasca Produksi

Tahap dimana semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi setelah multimedia di produksi secara nyata.

3.1 Compositing

Compositing adalah proses untuk menggabungkan kembali objek objek yang telah dipisah-pisahkan pada tahap sebelumnya.



Gambar 5. Seluruh objek sudah dimasukkan

3.2 Editing

Adapun pada tahap ini terdapat proses pengolahan, pemotongan dan penggabungan video. Pemberian *effect* pada video transisi, penambahan teks. Juga penambahan musik dalam video dapat dilakukan dalam proses ini.

3.3 Finishing

Finishing adalah proses yang harus dilakukan untuk membuat video dapat dinikmati dengan nyaman. Proses *finishing* meliputi *rendering* dan *publishing*. Hasil

proses *rendering* adalah HDTV 720p 25 High Quality. Publishing di sini adalah penyimpanan dalam bentuk DVD.

D. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Berdasarkan apa yang telah diuraikan pada bab demi bab di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa sebagai salah satu media hiburan, animasi dapat mempermudah pembuatan suatu adegan maupun suatu karakter dalam pembuatan film. Dengan adanya Film Animasi Empat Monster ini diharapkan penonton dapat terhibur, terinspirasi, mendapatkan pesan moral yang disampaikan dalam film ini.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, beberapa saran yang dapat direkomendasikan penulis untuk pengembang aplikasi ini antara lain:

1. Diharapkan dalam penerapannya, film animasi ini dapat disampaikan ke media sosial seperti *Youtube*, dan sebagainya.
2. Untuk pengembangan kedepan, film ini bisa ditambahkan dengan cerita dan karakter yang berbeda, agar lebih menarik.
3. Dalam proses *editing* diperlukan *hardware* yang benar-benar mendukung, agar tidak terjadi eror.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, Arif & Budianto, Tomi. 2008. ***Kreasi Animasi dengan Anime Studio Pro***. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hendratman, Hendi. 2012. ***The Magic of Adobe Premiere Pro***. Bandung: Informatika Bandung.
- Hendratman, Hendi. 2016. ***Tip & Trix Computer Graphic***. Bandung: Informatika Bandung.
- Hendratman, Hendi. 2012. ***The Magic of Photoshop***. Bandung: Informatika Bandung.
- Taufiq Hidayatullah A. 2007. ***Panduan Belajar dan Latihan Desain Grafis CorelDraw X3***. Surabaya. Penerbit Indah