



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III

### METODOLOGI

#### 3.1. Gambaran Umum

Untuk mendukung pembuatan cerita, perlu diadakan observasi berkaitan dengan kondisi lapangan, untuk mengetahui kondisi dan situasi penggunaan teknik animasi. Observasi digunakan untuk mengetahui teknik apa yang lebih banyak digunakan dalam pembuatan sebuah animasi pendek.

Dengan observasi menggunakan referensi video animasi iklan layanan masyarakat sebagai contoh, penulis dapat mengetahui perbedaan teknik yang mereka gunakan. Seperti pada contoh gabungan animasi dengan *live-action* yang telah penulis observasi.

Animasi dari iklan *Child Abuse* yang didukung Microsoft ini merupakan iklan layanan masyarakat yang mengangkat tema kekerasan terhadap anak-anak. Teknik yang digunakan merupakan campuran *live-action* dan animasi. Iklan ini menceritakan tentang anak yang mendapat perlakuan kasar dari orang tuanya. Penyampaian pesan dalam iklan ini dapat tersampaikan dengan baik melalui animasi yang terdapat di dalamnya. Dengan animasi iklan ini mampu menunjukkan perlakuan kasar yang berlebihan terhadap anak-anak. Salah satu keuntungan dari animasi dapat dilihat dari cara karakter ayah memperlakukan karakter anak yang dipukul, dilempar, bahkan dibakar dengan sisa puntung rokok ditangannya. Ekspresi dari karakter anak ini juga bisa ditampilkan secara maksimal melalui animasi di mana jika memakai anak kecil sesungguhnya mungkin hal-hal seperti ini akan menemui kendala yang cukup rumit.



Gambar 3.1. Iklan *Child Abuse Commercial*  
(<http://www.youtube.com/watch?v=osc8vuronhg>)



Gambar 3.2. Iklan *Child Abuse Commercial*  
(<http://www.youtube.com/watch?v=osc8vuronhg>)



Gambar 3.3. Iklan *Child Abuse Commercial*  
(<http://www.youtube.com/watch?v=osc8vuronhg>),

Pada contoh referensi selanjutnya yakni pada iklan “Hutan Hilang, Bencana Datang” pada iklan ini menceritakan tentang pejabat yang menerima suap dan memberikan ijin penebangan liar terhadap hutan lindung tanpa disadari hal itu akan mendatangkan kesusahan di kemudian hari.

Dengan menggunakan animasi ini, adegan banjir yang sulit apabila dikerjakan dengan shooting dapat dipermudah dengan menggunakan animasi *limited*. Dapat dilihat disini bahwa *limited animation* ternyata mampu menghasilkan visualisasi yang baik, sama dengan penggunaan animasi yang menggunakan teknik non *limited* seperti pada iklan child abuse.

Dengan kedua contoh diatas, kita dapat melihat keuntungan penggunaan animasi dimana pada contoh pertama animasi dapat memvisualkan adegan yang keras dan menurunkan intensitas adegan. Pada animasi kedua, dengan animasi yang lebih sederhana, kita dapat menggambarkan adegan yang sulit dicapai melalui *live shot*.



Gambar 3.4. Iklan Hutan Hilang, Bencana Datang  
(<http://www.youtube.com/watch?v=lzptwQ21uzs>)



Gambar 3.5. Iklan Hutan Hilang, Bencana Datang  
(<http://www.youtube.com/watch?v=lzptwQ21uzs>)



Gambar 3.6. Iklan Hutan Hilang, Bencana Datang  
(<http://www.youtube.com/watch?v=lzptwQ21uzs>)

### 3.1.1 Sinopsis

Film animasi pendek bertemakan lingkungan dengan judul ADI ini divisualisasikan melalui teknik *limited animation* dengan tujuan memberikan wawasan sebagai pencegahan pembuangan sampah secara sembarangan. Dari ide dasar inilah dibuat perencanaan untuk membuat animasi pendek yang mengandung pesan bahwa membuang lingkungan yang kotor dapat mengakibatkan malapetaka bagi siapa saja.

Sebagai sebuah animasi pendek yang mengangkat tema lingkungan, animasi ini tentunya membutuhkan nilai lebih dari animasi lain yang telah ada, yang telah dipergunakan sebagai sarana kampanye dengan tema sejenis. Dengan demikian animasi pendek ini dapat lebih menarik perhatian penonton. Maka dari itu sebuah animasi ini diharapkan mampu memberi pengaruh yang tepat bagi para penontonnya. Ide dasar dari animasi ini adalah karena melihat anak-anak di berada di sekitar lingkungan penulis yang sering membuang sampah sembarangan tanpa mengubris dampak yang bisa diakibatkan oleh tindakan sederhana tersebut. Anak-anak sering sekali diberi pengarahan ketika mereka sedang berada di sekolah tempat mereka belajar dan bermain dengan teman seumurannya.

Ketika berada di sekolah, anak-anak diberitahukan oleh guru mereka untuk menjaga kebersihan lingkungan di sekitar sekolah. Bila anak-anak membuang sampah sembarangan akan dikenakan hukuman dengan mengambil sampah yang berada di lingkungan sekitar sekolahnya. Ada juga di sekolah yang melakukan pengambilan sampah setiap istirahat berakhir, setiap anak diharuskan mengambil sampah yang berada disekitarnya dan membuang ke dalam tempat sampah, waktu yang digunakan untuk mengambil sampah biasanya 10 menit.

Saat anak-anak berada di lingkungan rumah pun orang yang berada di sekitar lingkungan rumahnya mengajarkan untuk membuang sampah pada tempatnya. Dan ketika mereka berada di dalam rumah pun orang tua mereka mengajarkan untuk membuang sampah pada tempatnya.

Dengan animasi pendek ini anak-anak diharapkan sadar akan pesan yang disampaikan tentang akibat dari membuang sampah sembarangan. Sehingga anak-

anak pun mengerti akibat buruk yang terjadi jika membuang sampah sembarangan.

Media yang digunakan untuk membuat animasi bertema lingkungan ini adalah sebuah film pendek. Maka dalam pembuatan animasi ini dibuat karakternya sesuai dengan targetnya, yaitu untuk anak-anak. Karakter utama dalam iklan animasi pendek ini menggunakan sosok anak-anak yang memiliki sifat tidak peduli terhadap kebersihan kamarnya sendiri karena membiarkan sampah berserakan. Karakter untuk animasi ini sendiri dibuat seumur dengan anak-anak, karena dengan hal tersebut, anak-anak diharapkan akan lebih cepat menangkap dan menerima peran dari animasi yang telah dibuat.

### **3.1.2. Posisi Penulis**

Pada proyek animasi pendek dengan tema lingkungan yang berjudul ADI ini penulis berperan sebagai animator, penulis naskah, pembuat animasi baik dalam pembuatan pewarnaan, karakter, ide cerita, dan segala hal dari awal pembuatan cerita hingga hasil jadi animasi tersebut. Yang menjadi bahasan utama dalam animasi ini yaitu dari awal pembuatan hingga menjadi sebuah animasi, serta dalam pembuatan karakter Adi dan karakter tikus.

## **3.2. Tahapan Kerja**

### **3.2.1. Pembuatan Storyline**

#### **1. Storyline Alternatif Pertama**

Pagi itu seorang anak kecil sedang asik bersepeda dengan serunya. Tidak jauh darinya ada sekumpulan anak yang sedang bercanda sambil beristirahat menikmati makanan ringan. Kemudian salah satu dari anak-anak tersebut

melempar botol minuman yang sudah kosong ke jalan tanpa memedulikan sekitar. Anak yang sedang asik mengayuh sepeda pun tidak memperhatikan ada botol yang menggelinding di jalanan. Saat tersadar ia sudah tidak sempat mengelak dan roda depan sepeda yang menabrak botol pun tergelincir. Anak itu pun terjatuh dan menangis dengan keras. Anak yang membuang botol tersebut kaget dan takut. Saat anak itu hendak kabur tangannya dicengkeram oleh seorang bapak dengan kumis tebal. Bapak itu menyuruh si anak untuk meminta maaf dan menjelaskan bahwa membuang sampah sembarangan seperti itu sangat berbahaya. Bapak itu menjelaskan bahwa ini hanya dampak kecil yang terlihat langsung. Dia menjelaskan masih banyak lagi dampak berbahaya lain yang disebabkan oleh perilaku membuang sampah sembarangan dan itu semua baru bisa dirasakan dalam rentang waktu yang cukup lama.

Setelah mendengar penjelasan singkat si Bapak tersebut membuat anak yang membuang sampah tadi menghampiri anak yang menangis karena jatuh. Ia memungut botol yang sesaat lalu dibuangnya dan meminta maaf kepada anak yang menangis tadi. Anak itu masih terisak namun menerima permintaan maaf itu. Dia berdiri dan bersalaman tangan. Anak yang memegang botol itu memberi isyarat untuk menunggu sebentar, berlari ke tempat sampah, dan kemudian kembali ke anak dengan sepeda tadi. Dia membantu mengangkat sepeda dan lalu mereka berjalan bersama sambil bercanda.

## **2. Storyline Alternatif Kedua**

Di sebuah rumah, terdapat seorang anak bernama Adi. Dia sangat senang membaca buku, banyak buku cerita yang dia miliki, dari buku cerita pendek

hingga komik bergambar. Adi sedang menikmati buku bacaan yang dibacanya untuk menemaninya beristirahat. Kali ini Adi memilih buku cerita komik. Dia terlihat amat membaca buku di tangannya.

Diraihnya ayam goreng dan memakannya sambil membaca buku. Setelah dua jam berlalu, Adi membaca hampir selesai, karena matanya sudah lelah membaca dia pun tertidur diatas tempat tidur dengan lelapnya. Adi lupa untuk membersihkan bumbu sisa ayam goreng yang tadi dimakannya. Kemudian ada tikus yang mencium wangi dari makanan yang dimakan Adi. Tikus tersebut masuk lewat jendela kamar dan menaiki kasur. Tikus tersebut memakan ayam goreng dan sisa makanan lain dengan lahapnya karena tikus tersebut sangat lapar. Tikus itu pun menendus tangan Adi yang terkena sisa bumbu makanan.

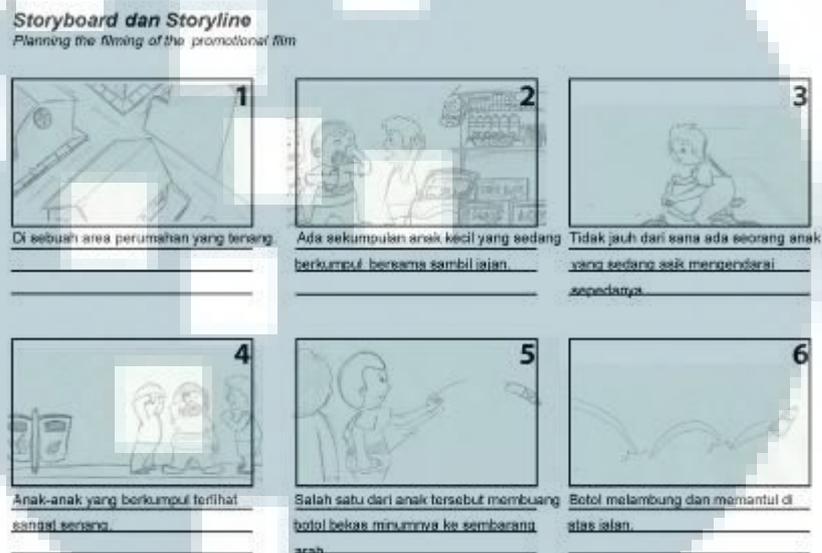
Tikus mendekati Adi dan menggigit jarinya, Adi pun terbangun karena kaget. Adi bingung apa yang menggigit jarinya hingga mengeluarkan darah. Lalu tikus itu pun bersembunyi dibawah selimut Adi, Adi mencari-cari binatang apa yang menggigit tangannya. Kemudian Adi melihat selimutnya bergerak-gerak. Dengan bergegas Adi membuka selimut tersebut, ternyata yang berada di dalam selimutnya adalah seekor tikus. Lalu tikus itupun kabur melewati jendela yang menjadi jalur masuknya.

Adi pun melihat biskuit yang diletakannya sudah habis sebagian dimakan oleh tikus tersebut, seingat Adi ayam goreng tersebut masih tersisa dan semua habis dimakan oleh tikus serta kantong plastiknya pun tak luput dari gigitan si tikus. Adipun menyadari bahwa tidak baik meninggalkan sampah sisa makanan di dalam kamar tanpa membuangnya. Akibatnya banyak binatang yang datang untuk

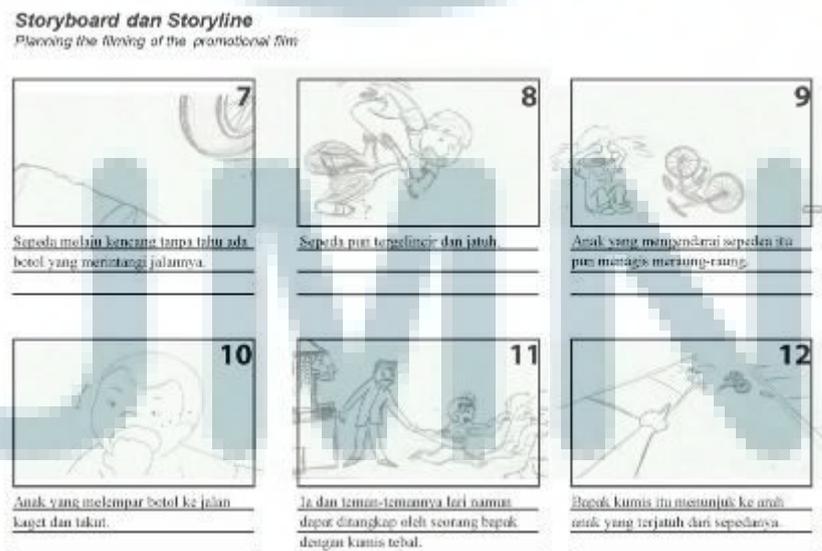
menghampiri sisa makanan tersebut. Adi menyadari untuk membuang sampah pada tempatnya, agar tidak terdapat tikus di kamarnya lagi.

### 3.2.2. Pembuatan Storyboard

#### 1. Storyboard Alternatif Pertama



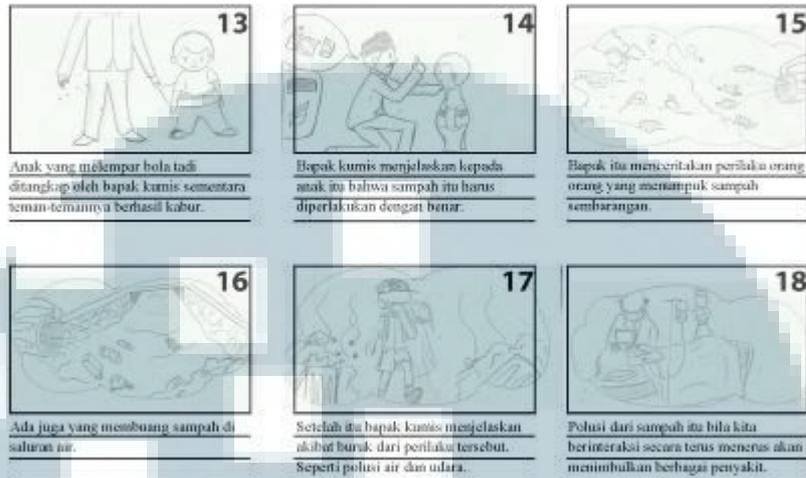
Gambar 3.7. Storyboard Alternatif Pertama Panel 1-6



Gambar 3.8. Storyboard Alternatif Pertama Panel 7-12

**Storyboard dan Storyline**

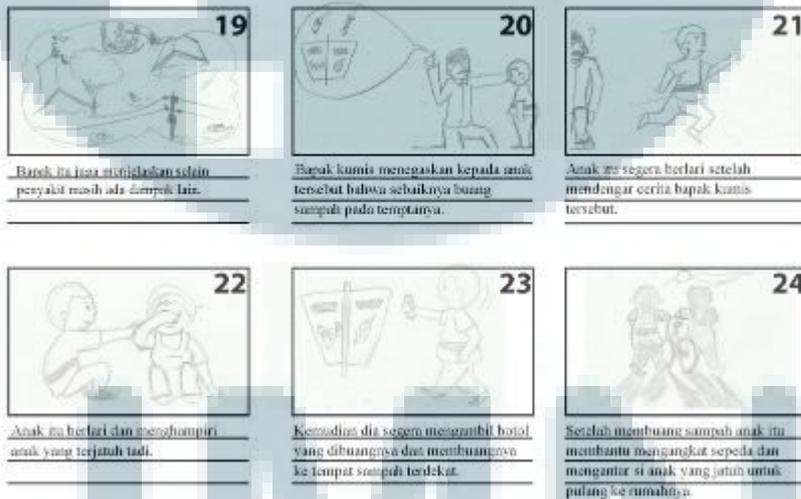
Planning the filming of the promotional film



Gambar 3.9. *Storyboard* Alternatif Pertama Panel 13-18

**Storyboard dan Storyline**

Planning the filming of the promotional film

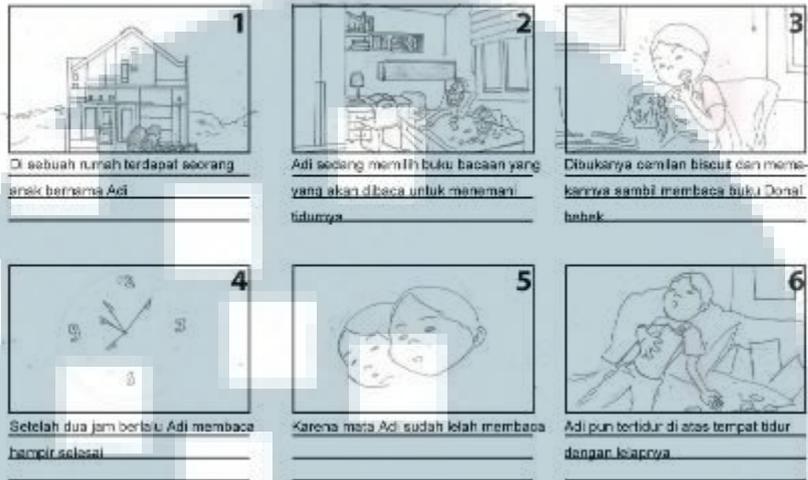


Gambar 3.10. *Storyboard* Alternatif Pertama Panel 19-24

## 1. Storyboard Alternatif Kedua

### Storyboard dan Storyline

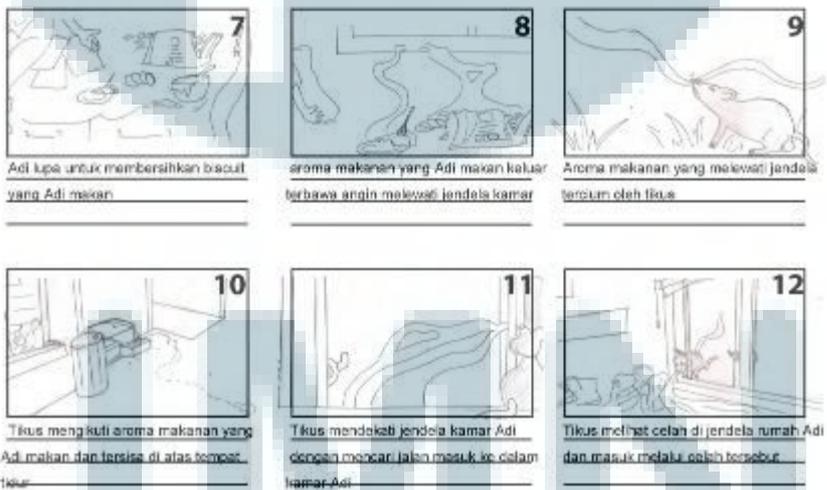
Planning the filming of the promotional film



Gambar 3.11. Storyboard Alternatif Kedua Panel 1-6

### Storyboard dan Storyline

Planning the filming of the promotional film



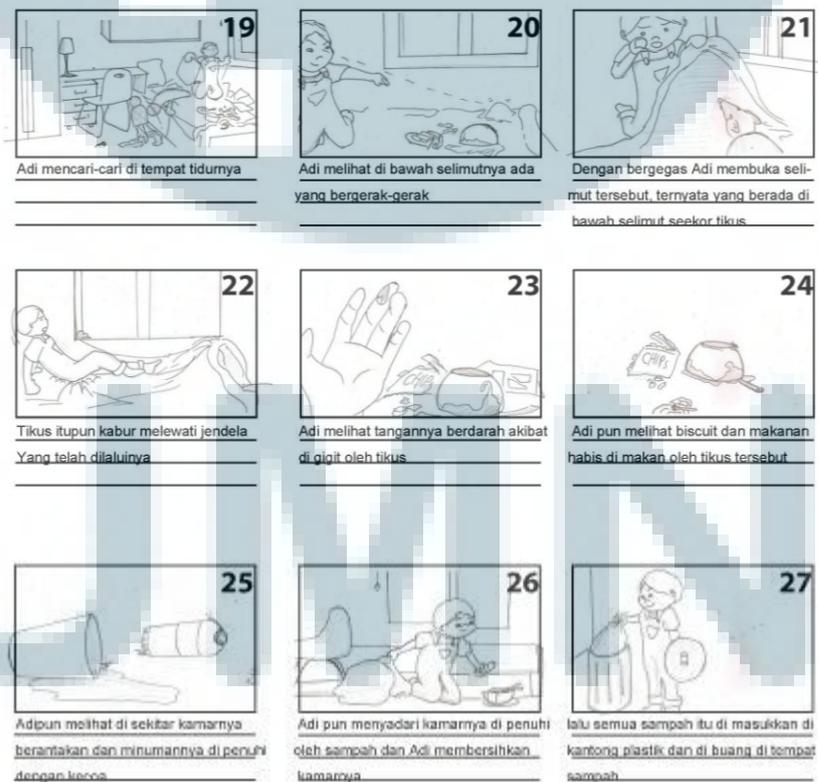
Gambar 3.12. Storyboard Alternatif Kedua Panel 7-12

**Storyboard dan Storyline**  
*Planning the filming of the promotional film*



Gambar 3.13. *Storyboard* Alternatif Kedua Panel 13-18

**Storyboard dan Storyline**  
*Planning the filming of the promotional film*



Gambar 3.14. *Storyboard* Alternatif Kedua Panel 19-27

### 3.2.3. Pengembangan Animasi

Dari kedua alternatif yang telah dibuat oleh penulis, maka penulis memutuskan untuk memilih salah satu yang paling tepat baik itu untuk dalam proses pembuatan animasi dan pesan yang ingin disampaikan dalam animasi ini.

Cerita yang dipilih adalah alternatif yang kedua, dikarenakan menurut penulis kebersihan dimulai dari individu masing-masing dan di dalam cerita alternatif yang kedua hal ini bisa disampaikan dari pesan tersirat yaitu kamar tidur. Kamar bisa menjadi simbol yang paling tepat karena kamar adalah wilayah atau zona yang paling mencerminkan individu. Kamar juga bagian paling privasi bagi beberapa orang karena sebuah kamar bisa menceritakan banyak tentang pemiliknya baik itu sifat, kebiasaan, bahkan hingga kegiatannya sehari-hari.

#### 3.2.3.1 Perancangan Karakter

Penulis mengembangkan cerita dari storyboard kedua dengan mengembangkan karakter si anak, yang diberi nama Adi. Disini penulis terinspirasi dari ILM child abuse yang menggambarkan adegan kamar sebagai personal privasi, namun teknik yang digunakan adalah *limited animation* seperti pada ILM penebangan hutan, alasannya karena teknik ini merupakan salah satu teknik animasi yang dikenal dari efektifitasnya dalam menyampaikan cerita dengan sederhana. Selain itu *limited animation* juga bisa menekan biaya dan waktu produksi seminimal mungkin. Penunjukan area privasi seperti rumah, dan kamar juga ingin

menunjukkan secara tersirat bahwa memperhatikan lingkungan dan sampah selalu dimulai dari diri sendiri atau lingkungan interaksi sehari-hari.

1. Adi

Merupakan tokoh utama dalam cerita. Dia anak yang tidak peduli akan kebersihan.

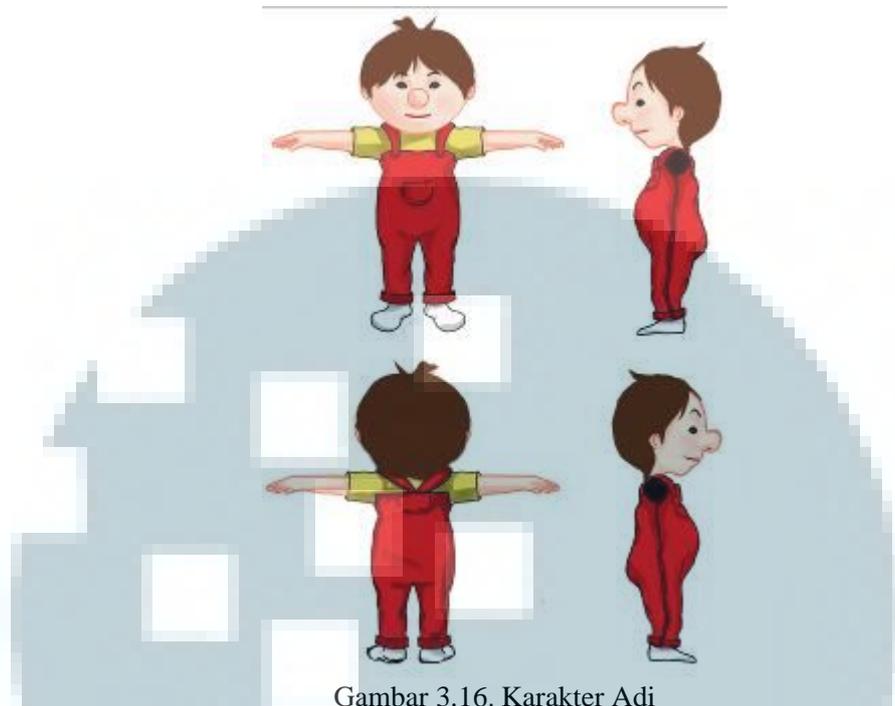
2. Tikus

Sebagai karakter pendukung yang diberi kesan seram dan suka membuat masalah. Namun dalam cerita ini, tikus ini membuat Adi sadar akan pentingnya menjaga kebersihan.

Dalam animasi ini terdapat dua karakter yakni karakter utama dan karakter pendukung. Pada karakter utama terdapat tokoh yang bernama Adi, sedangkan pada karakter pendukungnya adalah seekor tikus yang mencari makan. Adi yang tidak menjaga kebersihan membiarkan sampah dan sisa makanan berserakan di kamarnya sehingga menarik perhatian bagi hewan-hewan yang mencari makan, dalam cerita ini karakter tikus.



Gambar 3.15. Karakter Tikus



Gambar 3.16. Karakter Adi



Gambar 3.17. Perbandingan Karakter

#### 3.2.4. Tempat Lokasi Rumah Dan Ruang Tidur

Latar belakang rumah dan ruang tidur yang dipakai adalah rumah Adi sendiri. Rumah ini dipergunakan untuk keperluan dalam pembuatan animasi ILM, penggunaan rumah hanya untuk pengambilan shot sewaktu animasi dimulai dan pada saat tikus akan masuk melewati jendela, serta pada saat Adi membuang

sampah. Kemudian pada pengambilan shot ruang tidur banyak yang akan dipergunakan dari pengambilan shot tempat tidur hingga jendela kamar Adi.



Gambar 3.18. Tampilan Rumah



Gambar 3.19. Tampilan Ruang Tidur

### 3.2.5. Pencarian Dan Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi literatur dan pengumpulan data lapangan yaitu dengan mengumpulkan artikel media dan *website*.

Kemudian data dilengkapi dengan melakukan observasi langsung tempat-tempat sekolah dan pemukiman yang tidak disediakan tempat sampah di sekitar lingkungannya untuk membuang sampah. Selanjutnya mengolah data guna

mendapatkan solusi pemecahan masalah yang dihadapi dalam kehidupan dimasyarakat.

### 3.3. Produksi

#### 3.3.1. Background

Background merupakan lokasi dan setting dimana animasi itu berada. Background dapat dibuat secara sederhana atau kompleks sesuai keinginan. Dalam pembuatan background pada animasi ini menggunakan *software* Adobe Photoshop.



Gambar 3.20. Pewarnaan Rumah



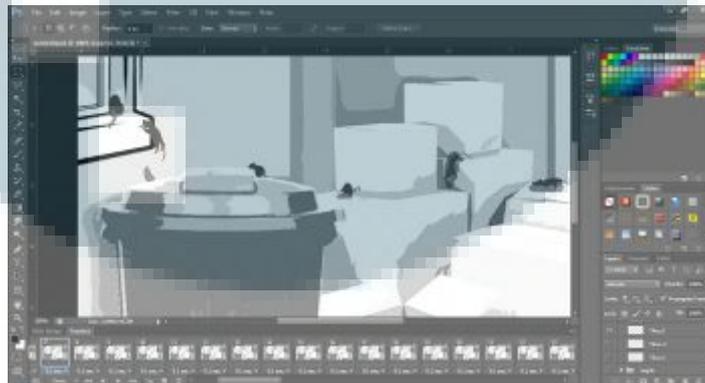
Gambar 3.21. Pewarnaan Kamar



Gambar 3.22. Pewarnaan Kamar Hasil Akhir

### 3.3.2. Key Animator

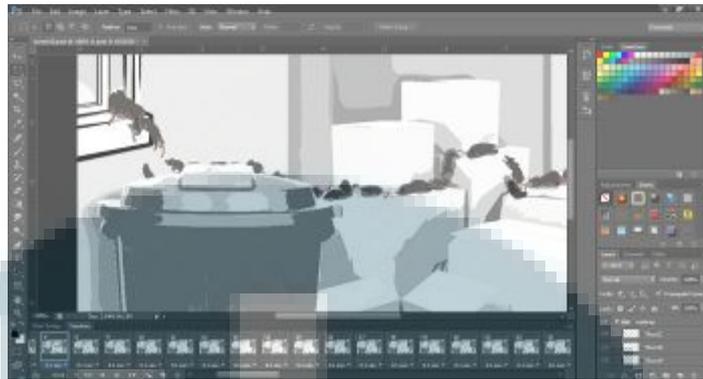
Seorang *Key Animator* bertugas membuat gambar-gambar utama (*key pose*) dari sebuah gerakan atau animasi.



Gambar 3.23. *Key Pose Animation*

### 3.3.3. *Inbetween Animator*

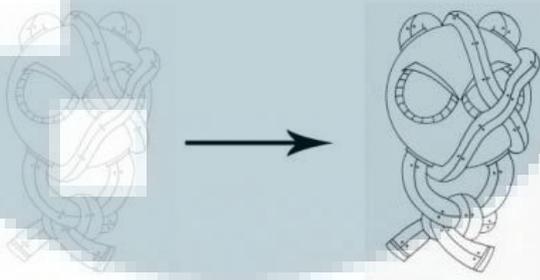
*Inbetween* adalah proses pembuatan gambar di antara *key pose* sehingga nantinya akan terbentuk suatu urutan ilusi gambar bergerak.



Gambar 3.24. *Inbetween Animation*

#### 3.3.4. Proses *Cleaning*

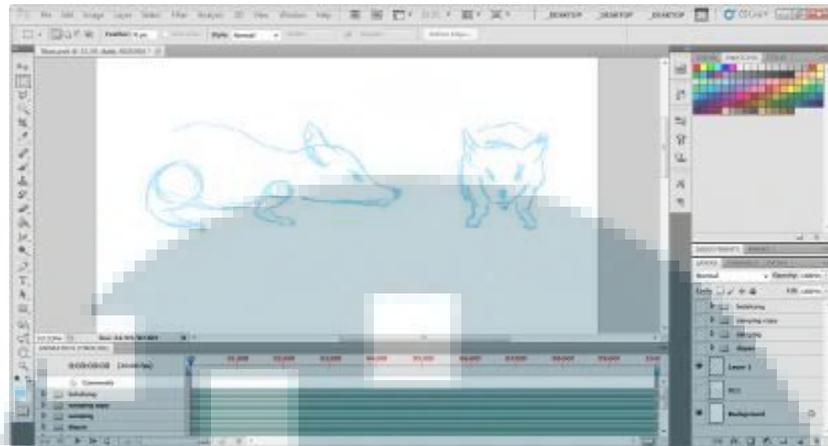
Proses *cleaning* gambar yang telah diselesaikan oleh *Inbetweenener* akan ditelusuri ulang untuk memperbaiki garis *outline* dan warna yang keluar dari garisnya.



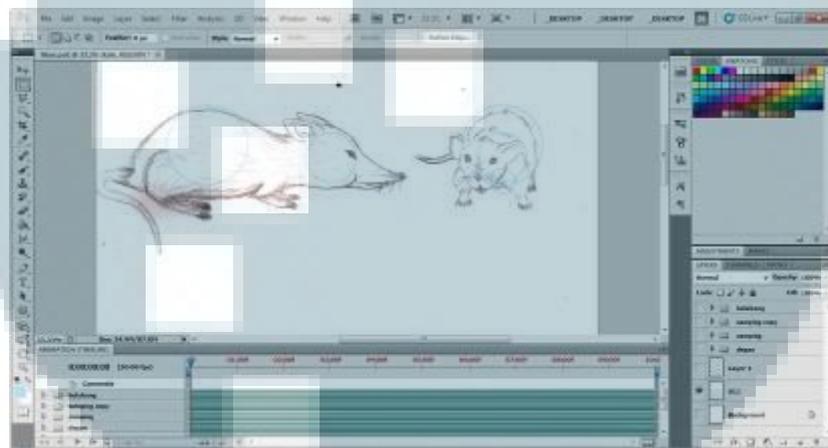
Gambar 3.25. Proses *Cleaning*

#### 3.3.5. Pewarnaan

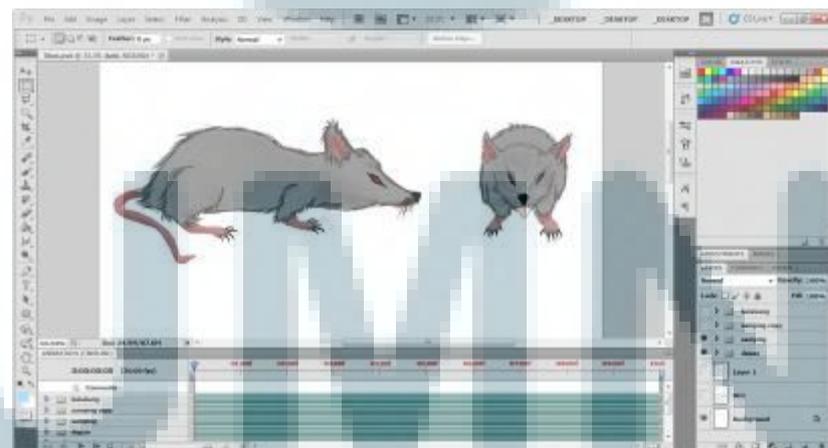
Proses pewarnaan ada yang menggunakan teknik secara digital menggunakan software komputer seperti software yang digunakan untuk pewarnaan pada animasi ini menggunakan Adobe Photoshop.



Gambar 3.26. Proses Awal Perwarnaan



Gambar 3.27. Proses Penerangan Garis



Gambar 3.28. Proses Pewarnaan

### 3.3.6. *Frame Animation*

Merupakan proses mengatur *frame* pada animasi agar pergerakannya menjadi sesuai dengan yang diinginkan. Yaitu dengan cara membuat pergerakan sesuai *scene* yang telah dirancang dalam *storyboard* yang akan diatur kemudian pada saat *editing* agar hasil terlihat lebih baik.



Gambar 3. 29. *Frame Animation*

### 3.3.7. **Key Animation**

Dalam membuat film animasi ini, selain menggunakan animasi frame to frame juga menggunakan teknik key animation dalam program After Effect. Teknik ini digunakan untuk menganimasikan gerakan-gerakan yang lebih sederhana. Animasi yang dimaksud adalah pergerakan kamera, transisi, posisi, rotasi, dan perubahan skala.



Gambar 3.30. *Key Animation*

### 3.3.8. Rendering

Setelah proses ini selesai, kemudian file diekspor ke dalam movie dengan format ekstensi .avi. Dengan pengaturan Dimension : 1280x720 pixel. Ukuran ini adalah standar sistem televisi digital internasional, yaitu sistem HDTV.

## 3.4. Pascaproduksi

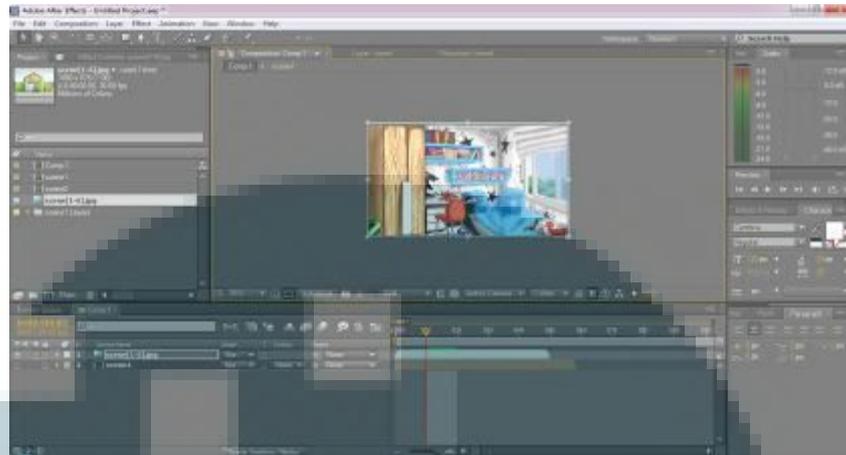
### 3.4.1. Editing

#### 1. Editing Dengan After Effect (Lens Flare Effect)

Efek Lens Flare digunakan untuk membuat cahaya matahari pada suatu video atau animasi rumah yang telah diberi warna dalam Adobe Photoshop.



Gambar 3.31. Pembuatan Animasi Rumah



Gambar 3.32. Pembuatan Animasi Kamar

## 2. Editing Dengan Adobe Premiere Pro CS5

Proses editing di Premiere ini mulai dari import file, pemberian efek transisi, penempatan file animasi cut per cut, sampai proses rendering untuk format HDTV (1280x720).

### 3.5. Acuan

Menurut teori para ahli yang telah penulis tuliskan di bab sebelumnya, penulis memilih langkah-langkah pembuatan animasi 2d, menggabungkannya, dan menyesuaikannya menjadi satu sesuai dengan teori langkah-langkah pembuatan animasi pilihan penulis.

Berikut adalah langkah-langkah pembuatan animasi yang penulis pilih:

1. Mengidentifikasi serta memilih dan menganalisa masalah.
2. Menentukan tujuan dan harapan yang akan di capai dari animasi yang akan di buat.
3. Menentukan tema animasi.
4. Merancang animasi tersebut menjadi sebuah film pendek dengan teknik *limited animation* yang telah dipelajari.

Dalam pembuatan animasi yang terakhir adalah menciptakan sebuah pesan guna menarik perhatian sasaran, maka dibuat cerita yang sedemikian rupa agar pesan tersebut dengan mudah bisa dipahami oleh audiens. penulis menyampaikan pesan tersebut dalam bentuk animasi 2d. Kemudian penulis merangkum teori langkah-langkah pembuatan animasi 2d dari para ahli yang telah tuliskan di bagian tinjauan pustaka sebelumnya, sebagai metodologi dan komponen-komponen dari pembuatan film berbentuk animasi 2d.

Penulis mengambil sebagian besar teori mengenai pembuatan animasi 2d dari teori Davis yakni *character design, background, storyboard, pencil test, layout, animation, coloring*, kemudian *final compositing*, dan *output*.

Untuk melengkapi pembuatan animasi ditambahkan dengan teori dari Besen mengenai *character design*. Penulis memilih *animation film structure* yang terdiri dari *framing, camera move* dan *sound* sebagai komponen dari *storyboard* kemudian *animation technique* sebagai langkah dalam proses *animation*, yaitu *limited animation* sebagai teknik animasi 2d.

Penulis juga memilih dari teori White yakni *pencil test* dan *checking* untuk melengkapi teori dari Davis. Berikut ini adalah langkah pembuatan animasi 2d berdasarkan teori para ahli yang sebelumnya telah disebutkan.

1. *Concept (idea)*
2. *Script*
3. *Character Design*
4. *Background*
5. *Storyboard*

6. *Audio*

7. *Layout*

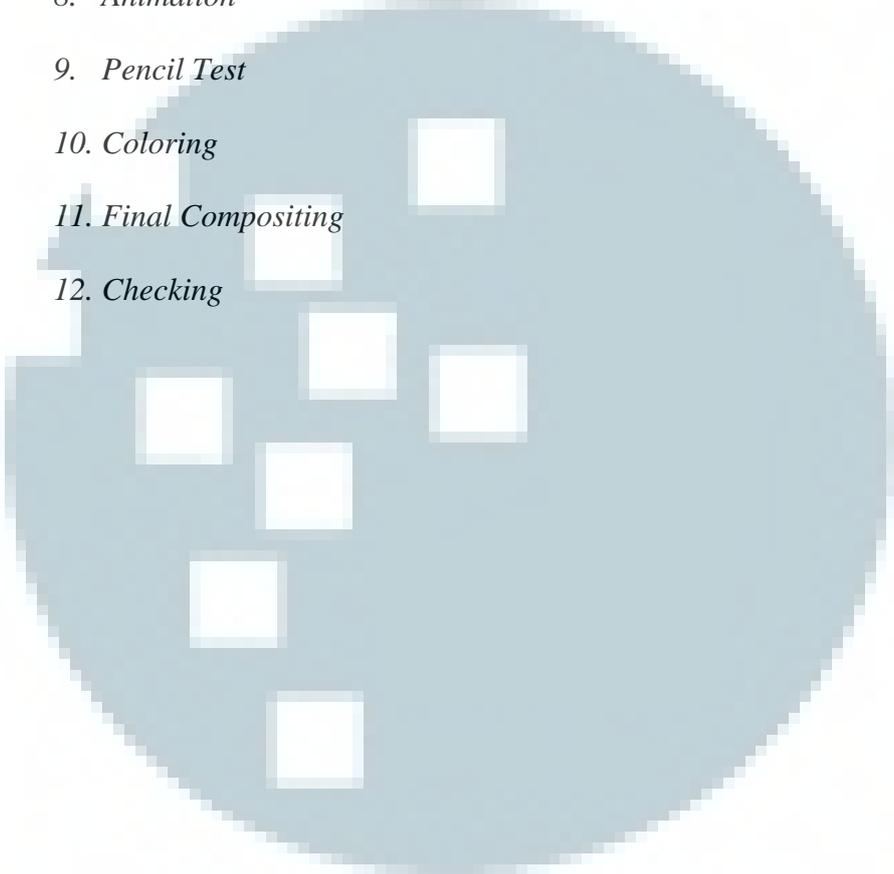
8. *Animation*

9. *Pencil Test*

10. *Coloring*

11. *Final Compositing*

12. *Checking*



UMMN