

BAB II

LANDASAN TEORI

Berikut adalah beberapa landasan teori yang digunakan dalam pembuatan film animasi 2D cerita rakyat “Joko Kendil” dengan teknik rigging.

2.1 Film Animasi

Animasi diambil dari bahasa latin, “*anima*” yang artinya jiwa, hidup, nyawa, dan semangat. Animasi adalah gambar 2 dimensi yang seolah-olah bergerak, karena kemampuan otak untuk selalu menyimpan atau mengingat gambar sebelumnya (Cinemags, *The Making of Animation*, 2004: 3).

Animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang *continue* atau terus-menerus yang memiliki hubungan satu dengan lainnya. Animasi yang awalnya hanya berupa rangkaian dari potongan-potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup (Adinda & Adjie, 2011: 6).

Animasi dijelaskan sebagai seni dasar dalam mempelajari gerak suatu objek, gerakan merupakan fondasi utama agar suatu karakter terlihat nyata. Gerakan memiliki hubungan yang erat dalam pengaturan waktu dalam animasi (Maestri & Adindha, 2006: 8).

Animasi dapat disimpulkan dari pengertian-pengertian yang sudah dijelaskan bahwa, animasi merupakan suatu teknik dalam pembuatan karya audio visual yang berdasarkan terhadap pengaturan waktu dalam gambar. Gambar yang

telah dirangkai dari beberapa potongan gambar yang bergerak sehingga terlihat nyata.

2.1.1 Jenis-Jenis Film Animasi

Secara umum jenis-jenis film animasi telah berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi yang ada sehingga memunculkan jenis animasi atau teknik pembuatan animasi yang baru. Jenis-jenis film animasi yang sering diproduksi antara lain:

1. **Animasi 2D**, jenis animasi ini lebih dikenal dengan sebutan film kartun, seperti *Lion King*, *Doraemon*, *Crayon Sinchan*, *Naruto*, dan lain sebagainya. Teknik penggarapannya dengan menggunakan teknik animasi sel (*cel technique*), penggambaran langsung pada film atau secara digital (Zaharuddin G. Djalle, 2006: 10).
2. **Animasi 3D**, pengembangan dari animasi 2D yang muncul akibat perkembangan teknologi yang sangat pesat. Kelebihan animasi 3D adalah dapat memperlihatkan kesan hidup dan nyata pada objeknya (Zaharuddin G. Djalle, 2006: 11).
3. **Animasi tanah liat (*clay animation*)**, animasi yang dibuat dengan menggunakan tanah liat khusus kemudian dianimasikan dengan teknik *stop-motion picture* (Zaharuddin G. Djalle, 2006: 12).

Jenis-jenis film animasi tersebut di atas dalam perkembangannya dapat dikombinasikan antara satu sama lainnya tergantung kebutuhan dari sang animator. Penggabungan ini dapat menciptakan suatu karya animasi yang lebih unik.

2.2 Teknik *Rigging*

Animasi yang menggunakan teknik *rigging* yaitu animasi yang dalam pembuatannya menggunakan sistem kerangka atau sistem skeletal (Murdock, 2008: 198). Sistem kerangka tersebut diletakkan pada bagian-bagian anggota gerak sebuah karakter, sehingga dapat digerak-gerakkan seperti gerak persendian pada anggota gerak.

2.3 Proses Membuat Animasi

Dalam buku *The Making of 3D Animation Movie* (Zaharuddin G. Djalle, 2007) diterangkan beberapa keterangan tentang tahapan proses manajemen produksi. Dalam hal ini adalah dalam pembuatan film animasi, akan tetapi secara garis besar hampir sama dengan tahapan proses manajemen produksi lainnya. Berikut adalah tahapan-tahapannya:

a. **Pra Produksi,**

Pada tahap ini, film belum dibuat tetapi persiapan apa saja yang dibutuhkan sudah direncanakan mulai dari tema lalu dikembangkan lagi menjadi *story line* (sinopsis) hingga akhirnya skenario dan story board.

1. Ide, Inti dari sebuah film, semua yang ada di film berawal dari sebuah ide untuk dikembangkan menjadi sebuah cerita.
2. Naskah Cerita/Skenario, dari ide dikembangkan menjadi sebuah sinopsis, penokohan untuk kemudian dibuat skenarionya.
3. *Concept Art*, Sketsa-sketsa rancangan film secara kasar. Sebelum dibawa ke story board.

4. Story Board, Pada dasarnya sama dengan *story line* tetapi dalam bentuk gambar. Biasanya orang awam akan lebih mengerti jika diberi story board karena berbentuk panel-panel gambar dibandingkan story line yang berupa cerita. Story board diibaratkan cetak biru yang dibutuhkan sebagai panduan untuk pembuatan film tersebut.

b. **Produksi**

Modelling Karakter, Background, Benda-benda pendukung, pada tahap ini dimulai pembuatan elemen-elemen yang akan dianimasikan sesuai yang dibutuhkan dan mengacu pada story board yang dibuat.

1. Pemberian Tekstur (*Coloring*), Pewarnaan pada setiap elemen-elemen yang dibuat pada waktu tahapan modeling.
2. Penganimasian, Menggerakkan elemen-elemen yang sudah dibuat mengacu pada story board.
3. *Casting dan Recording dan Sound FX Music*, suara-suara untuk mengisi film animasi tersebut haruslah dicari sesuai dengan yang direncanakan ketika tahapan pra produksi.

c. **Pasca Produksi**

Editing, Editing menurut Agus J. Alam (Alam, 2006: 54) dalam bukunya yang berjudul *Video Editing untuk Pemula dan Profesional dengan Ulead Video Studio 9* adalah proses merangkai/merekonstruksi kembali scene yang terpisah menjadi satu kesatuan sehingga enak dipandang atau dapat diartikan juga sebagai proses penggabungan berbagai elemen seperti *video, image* serta *audio* menjadi satu kesatuan yang utuh.

Sedangkan *video editing* menurut Agus J. Alam adalah pengolahan video hasil *shooting* untuk dijadikan film atau *video* yang bagus (Alam, 2006: 55).

Dalam sebuah web site *portal news* di internet yaitu, <http://www.pikiran-rakyat.com> dijelaskan bahwa secara tradisional, mengedit film itu dilakukan dengan cara memotong-motong bagian dari pita film dan menatanya menjadi satu dengan menyambung dan mengurangi bagian-bagiannya. Kemudian dengan berkembangnya piranti edit, dikenal istilah *linier editing*.

Metode *linier editing* ini secara teori sama dengan metode editing tradisional, tetapi pemotongan dan penyambungan pita film tidak dilakukan secara harfiah, melainkan dengan perekaman ke pita/kaset lain. Jadi bagian yang ingin diambil, direkamkan ke kaset lain. Lalu sambungannya direkamkan berkesinambungan ke kaset yang sama, dan seterusnya. Oleh karena itu disebut metode *linier*, karena harus dilakukan dengan tahapan dari awal sampai akhir. Pengulangan hampir tidak mungkin, karena berarti harus merekam ulang kembali.

Metode ini juga dikenal dengan metode *editing tape to tape*. Pada masa sekarang dengan tersedianya perangkat editing berbasis komputer, kita mengenal istilah digital/computer editing yang sifatnya *non-linier*. Seperti yang kita ketahui, materi *video* sekarang dapat disimpan dalam bentuk digital. File digital ini yang dapat kita edit dengan menggunakan software edit di komputer. Disebut *non-linier*, karena kita dapat mengedit, melakukan perubahan pada bagian film manapun tanpa harus melakukannya dengan tahapan yang runtut dari awal sampai akhir. Kita bisa mengubah bagian

mana saja dari film, dan kapan saja. Hasil akhirnya baru dijadikan *final artwork* yang direkam ke CD atau kaset.

Compositing, *Compositing* yang kompleks, merupakan aspek yang cukup sulit dalam proses *digital imaging* untuk dikuasai. Sebelum melakukan *compositing*, bagian – bagian yang digabung harus dirender terlebih dahulu. Pada pembuatan Homeland, antara animasi *environment* dan animasi karakter dilakukan render secara terpisah. Demikian juga dengan efek-efek tambahan yang ada di film (*The Making Of Animation:Homeland I: 142, 2004*).

Setelah seluruh elemen, seperti *video*, animasi dan musik telah selesai dibuat semuanya harus mengalami suatu proses yang di sebut proses *editing* untuk menghasilkan suatu bentuk yang utuh dan bisa dinikmati. *Editing* berarti meletakkan urutan image dengan transisi yang sesuai dengan menambahkan musik, efek suara dan elemen-elemen lain yang dibutuhkan.

2.4 Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan satu bentuk cerita yang populer dalam kalangan rakyat, yang menjadi hiburan penting di dalam sesebuah masyarakat berkenaan (Mustafa, 2010). Ia lazimnya dikaitkan juga dengan mitos dan legenda dan terdapat dalam pelbagai seperti cerita binatang, cerita jenaka, cerita penglipur lara dan cerita pengalaman.

Dalam web pribadi milik Siti Mustafa (<http://ezaleila.wordpress.com/>) diketahui ciri cerita rakyat adalah seperti berikut:

- a. Disampaikan secara lisan
- b. Cerita rakyat asalnya sering disampaikan secara lisan atau penceritaan secara individu kepada seorang individu yang lain atau sekumpulan individu yang lain.
- c. Seringkali mengalami perubahan
Cerita rakyat merupakan suatu yang dinamik. Cerita-ceritanya akan mengalami tokok tambah ataupun pengurangan, menurut peredaran zaman. Oleh sebab itu, terdapat pelbagai variasi untuk suatu cerita rakyat di tempat yang berlainan. Malahan, bagi seorang tok cerita, beliau mungkin akan melakukan perbuahan ke atas ceritanya secara spontan, semasa menyampaikan cerita kepada khalayak.
- d. Merupakan kepunyaan bersama
Soal hak cipta tidak wujud pada sastera rakyat ini. Tiada siapa-siapa yang akan mengaku bahawa dialah pengarang bagi cerita rakyat yang tertentu.

2.5 Cerita Joko Kendil

Cerita rakyat ini berasal dari Jawa Tengah. Cerita rakyat ini berkisah tentang seorang anak dijuluki Joko Kendil oleh penduduk di daerah sekitar ia tinggal karena bentuk tubuhnya yang menyerupai kendil (guci, periuk). Ia sering diejek dan dijauhi teman-temannya karena bentuk tubuhnya. Namun ia tak pernah bersedih akan hal itu. Dia tetap rajin bekerja membantu ibunya. Suatu hari, di kampung tempat tinggal Joko Kendil, datang sebuah keluarga baru. Keluarga sederhana yang mempunyai seorang anak lelaki kurus dan botak. Karena tak ada

sehelai pun rambut tumbuh di kepalanya, ia dinamai si Gundul. Seperti yang telah terjadi pada Joko Kendil, si Gundul juga sering diejek. Si Gundul sering muram dan sedih karena ejekan teman-temannya. Joko Kendil terharu akan keadaan si Gundul, maka ia pun menghibur si Gundul. Sejak itu Joko Kendil sering bermain layang-layang bersama si Gundul. Si Gundul sangat jago bermain layang-layang. Belum ada anak kampung yang bisa bermain layang-layang sehebat itu. Joko Kendil senang bermain dengannya. Selain itu, si Gundul juga jago memanah, dia mengajarkan Joko Kendil membidikkan anak panahnya ke sasaran yang jauh dengan tepat. Persahabatan mereka makin erat, meskipun anak-anak kampung masih saja suka mengejek mereka. Pada suatu hari, Joko Kendil mendengar cerita di kampungnya bahwa seorang raja mempunyai tiga orang putri yang cantik.

Joko Kendil tertarik untuk melamar putri sang raja. Mendengar Joko Kendil hendak melamar putri raja, orang-orang kampung mencemoohnya karena tak mungkin lamarannya diterima oleh seorang pemuda dengan bentuk tubuh seperti dia. Berangkatlah Joko Kendil dan ibunya ke istana. Dan disampaikannya di sana, niatnya untuk mempersunting putri raja. Putri sulung dan putri kedua langsung menolaknya begitu mereka melihat bentuk tubuh Joko Kendil. Namun, sang putri bungsu menerima pinangannya. Menikahlah Joko Kendil dengan putri bungsu sang raja dengan pesta yang sangat meriah.

Tak berapa lama kemudian, di istana diadakan adu ketangkasan memanah dan dimenangkan oleh seorang ksatria tampan. Putri sulung dan putri kedua tertarik kepada ksatria yang tak dikenal itu. Mereka mengejek putri bungsu yang tak mungkin mendapatka sang ksatria tampan tersebut karena telah menikah

dengan Joko Kendil. Karena ejekan saudaranya, putri bungsu langsung menangis dan berlari ke kamarnya. Sesampainya di sana, dia menemukan sebuah guci yang kemudian dibanting hingga pecah berkeping-keping. Tak lama kemudian, muncullah ksatria tampan yang tadi memenangkan adu ketangkasan. ia sedang mencari-cari gucinya. Tak disangka, suaminya adalah seorang ksatria tampan. Mereka berdua segera melaporkan hal ini ke baginda raja yang dengan sukacita segera mengumumkannya ke seluruh kerajaan. Walaupun telah berubah wujud, Joko Kendil tetap mengingat sahabatnya, si Gundul, yang telah memberinya semangat untuk melamar sang putri. Di jemputlah si Gundul di kampungnya.

Awalnya si Gundul menolaknya karena sudah tak mengenal lagi rupanya, namun setelah ditunjukkan busur yang dulu pernah ia berikan kepada Joko Kendil, barulah ia percaya. Sejak itu, Joko Kendil dan si Gundul tinggal di istana. Si Gundul diangkat menjadi pelatih ketangkasan memanah prajurit kerajaan. Mereka tetap bersahabat, hidup rukun, saling menghargai dan sang menyayangi satu sama lain.

2.6 Desain Karakter

Dalam mendesain karakter untuk sebuah animasi, pertama-tama yang perlu dilakukan yaitu menentukan profil dari karakter tersebut (Wright, 2005: 62).

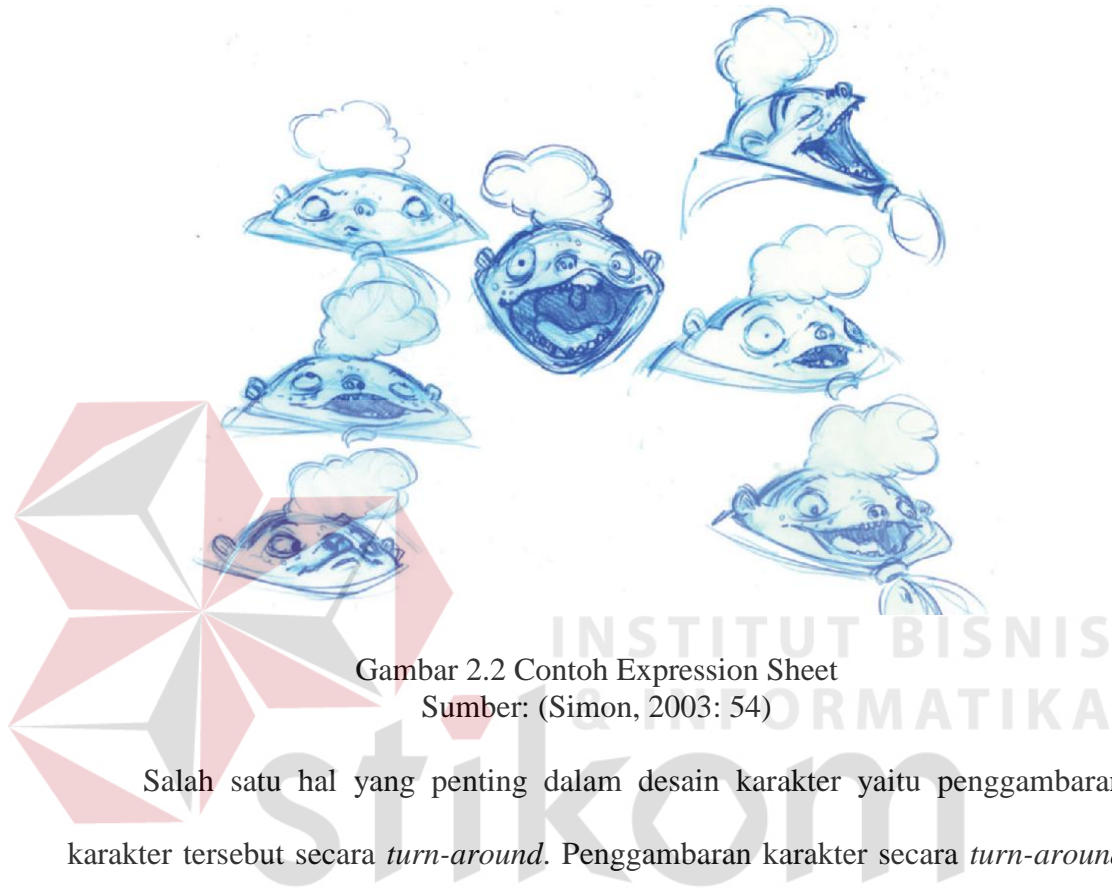


Gambar 2.1 Contoh Sketsa Awal Karakter
Sumber: (Simon, 2003: 53)

Desain karakter biasanya dimulai dengan beberapa seri atau setumpuk besar sketsa, hingga tampilan spesifik karakter tersebut mulai berkembang. Untuk menciptakan sebuah karakter, membutuhkan lusinan bahkan ratusan sketsa (Simon, 2003: 53).

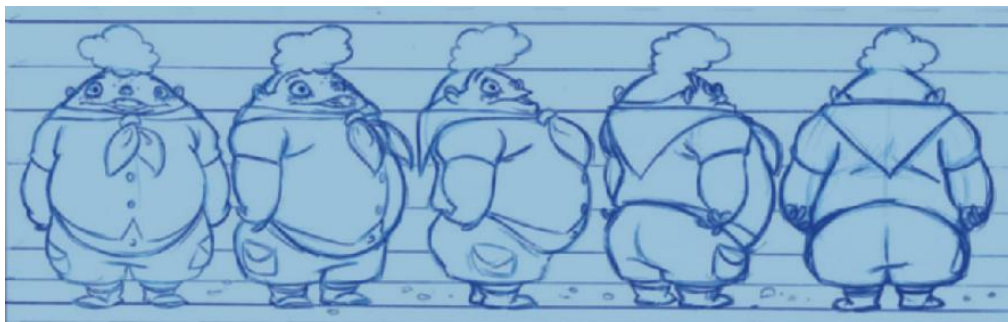
Setelah menemukan desain karakter yang tepat, langkah selanjutnya adalah membuat gambar berbagai macam ekspresi dari karakter tersebut (Simon, 2003, p. 54). Ekspresi karakter mencerminkan emosi yang dialami karakter, seperti menangis, tertawa, berteriak, dan sebagainya. Menggambar ekspresi yang tepat

untuk karakter merupakan hal yang penting, namun menemukan ekspresi yang mungkin tidak dilakukan oleh karakter tersebut sama pentingnya.



Gambar 2.2 Contoh Expression Sheet
Sumber: (Simon, 2003: 54)

Salah satu hal yang penting dalam desain karakter yaitu penggambaran karakter tersebut secara *turn-around*. Penggambaran karakter secara *turn-around* memperlihatkan karakter tersebut dari setiap sudut dan memperlihatkan semua detail sehingga menghasilkan tampilan yang konsisten pada karakter tersebut ketika ia bergerak (Simon, 2003: 55).



Gambar 2.3 Karakter Turn-Around
Sumber: (Simon, 2003: 56)

Langkah terakhir dalam desain karakter yaitu pewarnaan. Desain warna pada karakter perlu dikerjakan dengan penyesuaian pada background. Ketika pada *script* terdapat tampilan gelap, maka sebaiknya warna karakter juga disediakan dalam mode warna malam.



Gambar 2.4 Contoh Hasil Akhir Desain Karakter
Sumber: (Simon, 2003: 57)

2.7 *Premise*

Premise merupakan dasar pemikiran dari cerita, yang ditulis dalam bentuk paragraf narasi (Wright, 2005: 117). Cerita yang ditulis harus sesederhana mungkin, sehingga dapat diceritakan dalam beberapa kalimat saja. Cerita tersebut merupakan kejadian utama yang berurutan dari A, ke B, ke C, dan seterusnya, dan tidak menyimpang. Bagian-bagian cerita tersebut terdiri dari permulaan cerita, tengah cerita, dan akhir cerita.

2.8 *Outline*

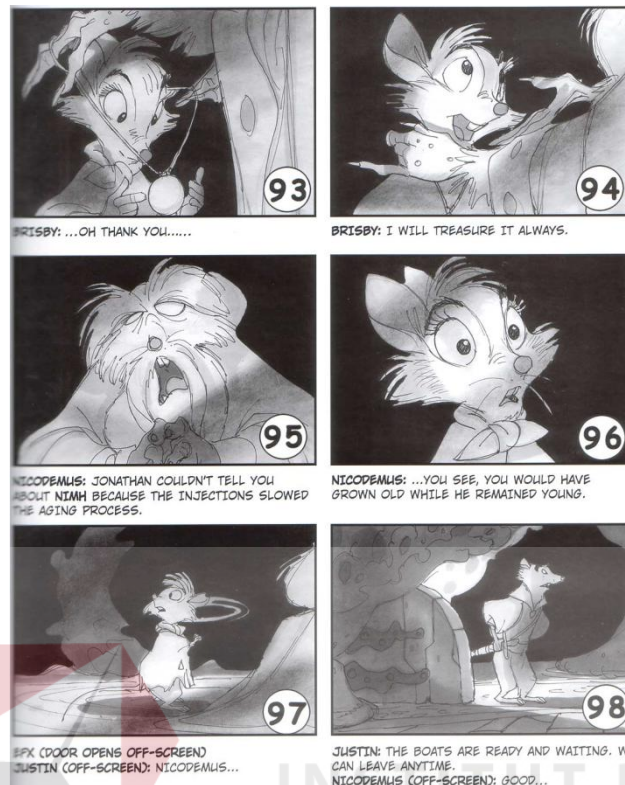
Outline merupakan perencanaan struktur cerita. *Premise* yang telah dibuat, diperluas dengan cara memilah-milah *premise* tersebut menjadi struktur cerita

yang terdiri dari permulaan cerita, bagian tengah cerita, dan akhir cerita. *Outline* merupakan pendetailan dari *premise*, merupakan narasi deskriptif dari aksi-aksi dalam cerita. Dalam *outline* juga dapat ditambahkan usulan untuk sudut pengambilan gambar, juga beberapa dialog, tetapi tidak banyak (Wright, 2005: 129).

2.9 *Storyboard*

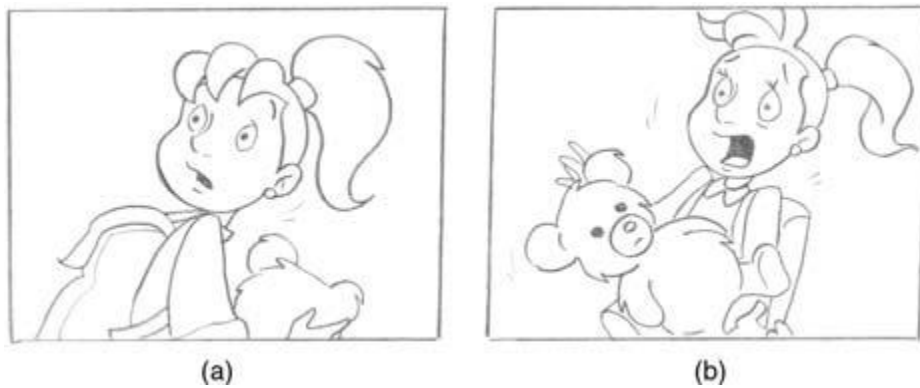
Hal penting yang harus diperhatikan dalam pembuatan *storyboard* yaitu adanya gerakan-gerakan kunci, awal dan akhir dari sebuah aksi, bukan sekadar hanya satu gambar untuk tiap *scene* (Simon, 2003: 62).

Dalam pembuatan *storyboard*, ada baiknya menambahkan *shading* (Bluth, 2004: 26). Ada tiga alasan pentingnya menambahkan *shading* pada *storyboard*. Pertama, *shading* akan membuat *storyboard* terlihat lebih baik, dan banyak orang akan mengetahui pandangan terhadap animasi sebelum diproduksi. Kedua, *shading* dapat membantu perancang *special effect* untuk mengatur efek-efek pencahayaan. Ketiga, *shading* membantu *color-key artist* untuk mengetahui bagaimana sebuah *scene* diberi pewarnaan.



Gambar 2.5 Contoh Shading dalam Storyboard
Sumber: (Bluth, 2004: 27)

Pose-pose karakter animasi dalam *storyboard* sebaiknya digambar dengan ekstrim (Wright, 2005: 157). Artinya, pose-pose tersebut merupakan pose yang paling berlebihan dalam *scene*. Hal ini dilakukan agar *scene* tersebut tidak terlihat membosankan.

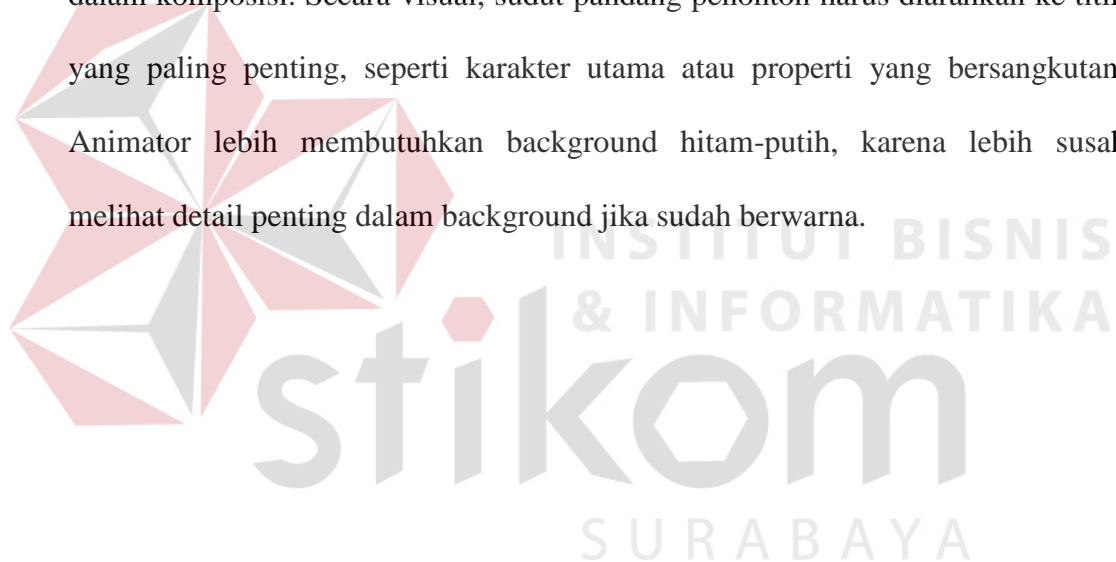


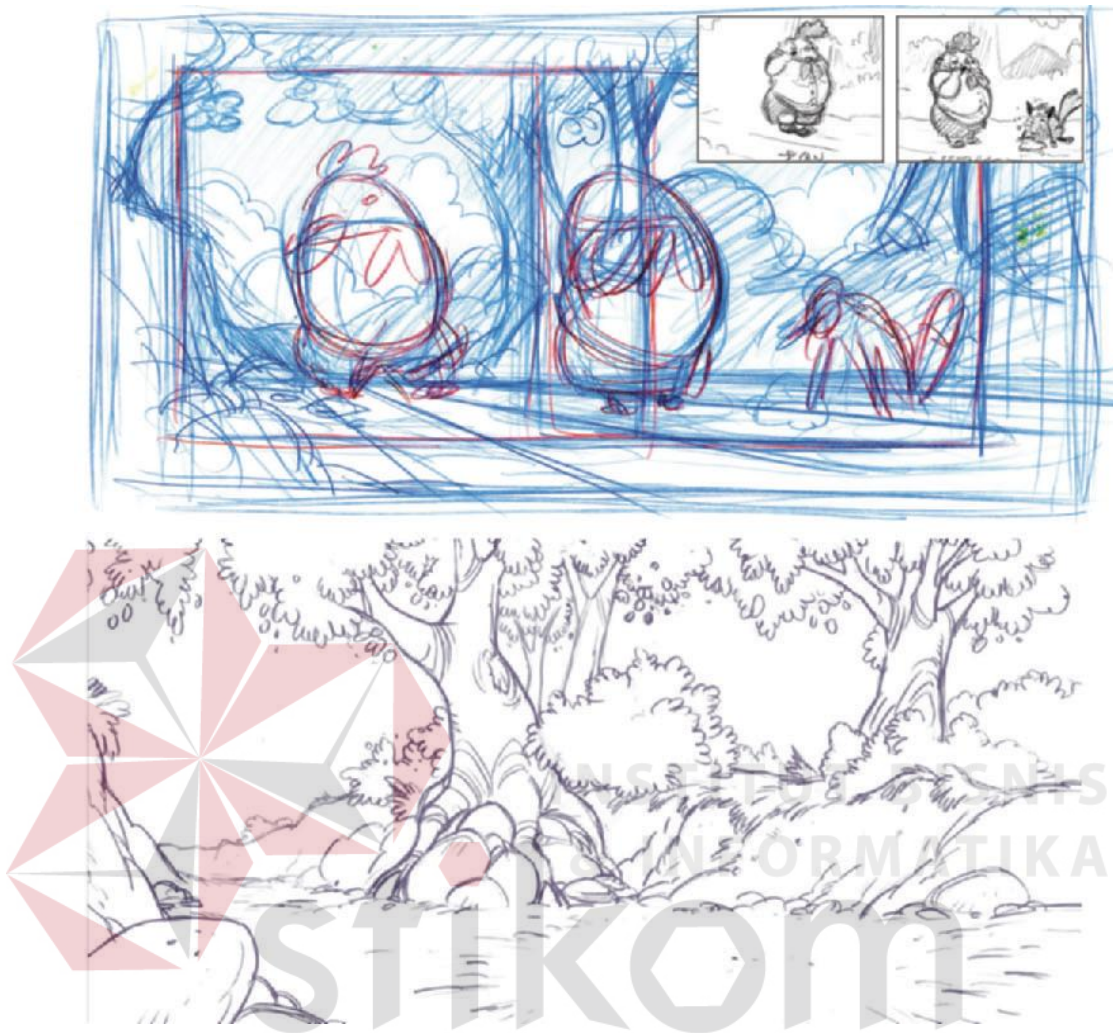
Gambar 2.6 (a) Pose yang Biasa (b) Pose yang Ekstrim
Sumber: (Wright, 2005: 158)

2.10 *Layout*

Layout merupakan gambaran dari *background* yang akan digunakan dalam pembuatan animasi (Simon, 2003: 99). Desain layout dapat diambil baik dari ilustrasi produksi yang telah menangkap tampilan dan *feel* dari proyek, maupun dari storyboard, sehingga layout dapat searah dengan cerita.

Pembuatan layout harus memperhatikan keseimbangan (*balance*), area yang kosong, pergerakan, sudut lurus, sudut pengambilan gambar, dan semua aturan dalam komposisi. Secara visual, sudut pandang penonton harus diarahkan ke titik yang paling penting, seperti karakter utama atau properti yang bersangkutan. Animator lebih membutuhkan background hitam-putih, karena lebih susah melihat detail penting dalam background jika sudah berwarna.





Gambar 2.7 Contoh Layout yang Diambil dari Storyboard
 Sumber: (Simon, 2003: 100)

2.11 Script

Selama bertahun-tahun, dalam pembuatan animasi tidak dibutuhkan adanya *script* (Wright, 2005: 153). Hal ini disebabkan karena dalam pembuatan animasi, setelah *premise* dan *outline* dibuat, sutradara langsung menuangkan ide cerita dalam *storyboard* yang digambar oleh *storyboard men* (Simon, 2003: 62). Namun pembuatan *script* dalam animasi diperlukan untuk mempermudah para *voice actor*

atau *dubber* untuk berakting sebaik mungkin dalam proses perekaman suara atau *dubbing* (Simon, 2003: 107).

2.12 *Special Effects*

Special effects merupakan hal yang penting, menarik, serta merupakan sisi fundamental dari sebuah animasi (Gilland, 2009: 32). *Special effects* dapat dibuat secara digital maupun secara manual. Pembuatan *special effects* secara manual tidak selalu lebih buruk kualitasnya.

Penggunaan software foto dan video dalam proses menghasilkan suatu laporan, karya visual sudah umum untuk dilakukan, hal ini didukung oleh pemanfaatan waktu yang hemat dan kompleksitas kerja yang tinggi. Penggunaan *software* tidak lepas dari komponen software untuk menghasilkan suatu karya yang “sempurna”, seperti hasil foto yang tidak *under* dan *over expose* serta dalam hasil video untuk melambatkan dan mempercepat suatu adegan untuk menjelaskan suatu fenomena.

Ilmu pengetahuan adalah suatu hal yang bersifat dinamis dan berdiri dititik tengah diantara pernyataan benar atau salah tanpa memihak pada salah satu jawaban begitu juga penggunaan efek dalam visual, hal tersebut dapat diterima dan tanpa batasan penggunaan efek *software* komputer, ketika seorang *desainer* membutuhkan karya foto dalam kondisi *under exposed* maka ia dapat menggunakan efek *under exposed* pada pengolahan begitu juga dalam video, ketika ingin menjelaskan suatu adegan dan dianggap perlu untuk melambatkan maka hal itu dapat dilakukan.

Penggunaan spesial efek dalam hasil karya visual (audio, foto dan video) adalah suatu hal yang umum terjadi, eksekusi yang dicurigai dari penggunaan spesial efek adalah munculnya interpretasi lain dari karya tersebut, hal ini tidak menjadi persoalan ketika *desainer* tersebut memang bertujuan untuk merubah interpretasi dari karya visual.

Hilangnya arti dan esensi suatu karya visual akibat dari penggunaan spesial efek adalah suatu hal yang mustahil, karena tidak pernah hilang arti dan esensi suatu karya *visual* melainkan berubah arti sesuai dengan keinginan antropolog dalam usaha menyajikan data lapangan, hasil baik dan buruk dari perubahan tersebut adalah konsekuensi yang harus ditanggung individu tersebut. Dapat disimpulkan, penggunaan spesial efek adalah suatu hal lazim dan diizinkan tanpa batas untuk digunakan dalam karya visual.

