

PENERAPAN GAYA KOMIK SEBAGAI USAHA UNTUK PENCIPTAAN TEKNIK FILM ANIMASI 2 DIMENSI

Guruh Nusantara¹⁾

1) Program Studi / Jurusan D4 Komputer Multimedia STIKOM Surabaya, email: guruh@stikom.edu

Abstract: This project is two-dimensional animated film that tries to combine two-dimensional animated film to comics as a new breakthrough innovation to meet the challenges ahead if animated films and comic books began to be abandoned. The problem faced by authors is how to combine both the animation and comic media so that it becomes a new animated media which still displays the characteristics of both media. The method used is observation and literature study. The author hope this project could be developed further to create a new product variant for the world of animation and comic. The authors make use of panels and word balloons in comic strips to be applied to screen the animated film in which there are images that move so as to generate new synergies. The author would like to change the assumption that the two-dimensional animated film belongs only to the children, using the teens as the target audience. The conclusion that the synergy of these two communication media is very possible, therefore it need further development, in order to find new media and fresh communication.

Keywords: animation, comic, combination.

Film animasi baik itu 2 dimensi ataupun 3 dimensi, pada masa kini sudah tidak lagi menjadi konsumsi anak-anak, akan tetapi sudah mulai merambah menjadi ke semua kalangan usia. Di negara seperti Amerika film animasi sudah menjadi tren di kalangan para remajanya. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan Ika Krismantari di *Kompas Online*, di negara sesepuhnya Amerika dan Jepang, film animasi sudah lama tidak dianggap hanya untuk konsumsi anak-anak. Ada animasi untuk remaja, bahkan dewasa. Di sini, animasi remaja mulai jadi tren.

Sayangnya di Indonesia film animasi kurang berkembang, Ika Krismanti mengatakan hal ini karena di Indonesia film animasi masih dianggap sebagai konsumsi anak-anak. Hal ini jelas menghambat perkembangan film animasi Indonesia. Selain itu Ika juga mengatakan bahwa produksi film animasi juga membutuhkan dana produksi yang tidak sedikit. Tentu saja hal ini membuat para *animator* Indonesia berpikir dua kali untuk mempublikasikan film animasi mereka.

Keliek Wicaksono dari Studio kasat mata berkata, "Sulit juga meyakinkan *investor* dengan kondisi seperti ini. Mau tidak mau target penonton yang ditunjuk harus yang sesuai dengan bayangan mereka". Hal ini tentu saja disayangkan oleh berbagai pihak. Salah satunya adalah pengamat animasi Gotot Prakosa, staf pengajar di Institut Kesenian Jakarta. Beliau menyampaikan rasa sayang akan ketidak konsistenan film ini. Dengan material yang cenderung ke anak muda, malah mereka melemparkannya ke anak-anak. Padahal anak-anak sendiri sulit untuk memahami film ini.

Permasalahan yang tidak kalah penting adalah kurang tergarapnya film-film Indonesia dari sisi cerita yang dalam hal ini diwakili dengan skenario. Muti Siahaan dari harian *Kompas* menulis bahwa banyak film Indonesia yang tidak mempunyai skenario yang bagus, sehingga pada akhirnya penonton yang dikecewakan. Padahal cerita atau skenario merupakan salah satu yang terpenting dalam sebuah pembuatan film, baik itu animasi ataupun *live shoot*. Heru Effendy

dalam bukunya *Membuat Film Panduan Menjadi Produser* mengatakan, semuanya pada mulanya adalah cerita. Suatu rangkaian produksi film dimulai dari cerita, apakah itu novel, cerpen, puisi, cerita bersambung di majalah atau koran ataupun dalam bentuk skenario. Tisa TS, penulis skenario Di Sini Ada Setan *The Movie*, juga punya pendapat yang mirip. Menurut dia, sebuah skenario itu jadi senjata perang buat sebuah produksi film. Kalau senjata perangnya lengkap dan bagus, hasilnya juga bagus.

Terlepas dari semua hal yang tersebut di atas dalam dunia ekonomi sebuah produk *visual* ataupun *non-visual*, mempunyai siklus hidup produk. Hafidz Ahmad dalam sebuah situs blog **martabakomikita** menyampaikan bahwa di dalam teori ekonomi, setiap produk mempunyai siklus hidup yang dibagi dalam 4 tahapan. **Tahap pertama**, dimana produk tadi dikenalkan. **Tahap kedua**, dimana produk tadi mulai beranjak menjadi dikenal. **Tahap ketiga**, dimana produk tadi mencapai puncaknya (diingat dan dicari konsumen). **Tahap empat**, dimana produk tersebut mulai kehilangan pamor. Setelah tahap keempat, terdapat beberapa alternatif, apakah produk tersebut akan menghilang begitu saja atau menjadi sebuah produk klasik, dimana dia tidak terlalu menonjol tetapi ada dalam ingatan konsumen.

Hafidz Ahmad juga mengatakan, dalam tatanan *marketing*, bagaimana mempertahankan tahap ketiga adalah yang terpenting. Selain tentunya menyiapkan produk pengganti untuk melakukan suksesi. Misalkan satu produk telah sampai pada tahap tiga, maka seharusnya sudah ada produk lain yang disiapkan untuk ditampilkan sehingga saat produk unggulan tadi memasuki tahap empat, produk penggantinya sudah masuk tahap dua, siap menjadi tahap tiga.

Film Animasi 2 dimensi dan Komik merupakan dua produk media yang berbeda dalam penyampaian dimana masing-masing mempunyai keunggulan yang tidak dipunyai oleh satu sama lain. Film animasi 2 dimensi mempunyai keunggulan dibidang kemampuan

menyampaikan informasi dengan gerak dan suara, sedangkan komik mempunyai keunggulan dengan keberadaan panel-panel sehingga dengan kreativitas kita bisa bermain dalam tatanan layout serta manipulasi teks untuk mendramatisir suasana. Kedua produk tersebut, apabila kita melihat definisi masing-masing tahapan dalam sebuah siklus hidup produk, dapat penulis simpulkan bahwa kedua produk tersebut berada di tahapan ketiga, dan sudah selanjutnya disiapkan produk untuk mendukung keberadaan keduanya sebelum keduanya memasuki tahapan keempat.

Berdasarkan pemikiran di atas penulis tertarik untuk menggabungkan kedua produk tersebut menjadi sebuah produk yang bisa diterima oleh kedua konsumen dari produk tersebut. Sebuah produk baru yang masih mengadopsi ciri-ciri dari kedua produk tersebut yang dimaksudkan akan menjadi sebuah terobosan inovasi sehingga pada saatnya bisa menjadi acuan untuk dikembangkan lebih lanjut. Pada akhirnya penulis memutuskan untuk membuat sebuah film animasi 2 dimensi yang berbasis style komik dengan tema remaja. Besar harapan penulis untuk dukungan dari semua pihak demi terselesaikannya proyek akhir ini.

METODE PENELITIAN

Penulis menggunakan metode penelitian eksperimen langsung diiringi dengan studi literatur dan observasi langsung. Dari studi literatur dan observasi langsung penulis belum menemukan film animasi 2 dimensi yang secara umum diketahui khalayak digabungkan dengan style komik. Dalam buku *The Making Of Animation: Homeland* disebutkan bahwa hingga kini dikenal beberapa teknik untuk membuat animasi, yaitu :

1. Teknik Animasi *Hand Drawn*.
Teknik animasi klasik yang mengandalkan kemampuan tangan untuk membuat gambar frame per frame secara manual.
2. Teknik Animasi *Stop Motion / Clay Animation*.
Animasi dibuat dengan menggerakkan objek/model dari boneka atau bahan elastis yang terbuat dari clay/tanah liat sintesis.
3. Teknik Animasi *Hand Drawn and Computer*.
Pada teknik ini, gambar sketsa kasar dibuat dengan tangan lalu di-*scan* untuk kemudian diberi warna dan finishing dengan menggunakan komputer. Teknik ini disebut juga *2D Hybrid Animation* dalam buku *Memproduksi Animasi TV* oleh MS burhan pada halaman pendahuluan.
4. Teknik Animasi Komputer 3D
Satu tambahan lagi teknik yang tertulis di buku *The Making of 3D Animation using 3D Studio Max*, Zaharudin G. Djalle, 2006. Teknik ini sedang mengalami kemajuan pesat, hal ini disebabkan perkembangan teknologi komputer memungkinkan untuk membuat 3D model dari komputer secara mudah. Komputer juga mampu menerapkan tekstur dan material pada model 3D, sehingga hasilnya

terlihat begitu nyata (lihatlah kulit-kulit reptil purba pada film *Jurassic Park*).

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, yaitu tahapan pra produksi, tahapan produksi dan pasca produksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN TAHAP PRA PRODUKSI

Ide Cerita Film

Tema dan *target market* yang akan diangkat adalah remaja dan permasalahannya. Pemilihan judul film menjadi “ I.I KNEW I.I CAN D..DO IT ! ”, disesuaikan dengan tema cerita yang mengangkat kehidupan remaja seorang anak SMA laki – laki yang gagap dan berasal dari keluarga tidak mampu dalam lingkungan sekolah dan teman – temannya yang menengah keatas.

Remaja adalah segmen pasar yang menarik untuk dikerjakan dikarenakan pada masa usia remaja lah berbagai konflik pembentukan jati diri terbentuk, sesuai yang tercantum di buku pegangan kesehatan remaja yang dikeluarkan oleh dinas kesehatan indonesia bahwa perilaku remaja sangat rentan terhadap pengaruh lingkungan, disatu pihak remaja mempunyai keinginan kuat untuk mengadakan interaksi sosial dalam upaya mendapatkan kepercayaan dari lingkungan, di lain pihak ia mulai memikirkan kehidupan secara mandiri, terlepas dari pengawasan orang tua dan sekolah. Salah satu bagian perkembangan masa remaja yang tersulit adalah penyesuaian terhadap lingkungan sosial.

Penokohan Karakter

Rendra

Rendra, siswa kelas dua SMK Jurusan Otomotif Siswa laki-laki yang pendiam dan jarang bergaul dengan teman-temannya. Meskipun banyak guru bilang dia paling jenius di kalangan siswa SMK Jurusan Otomotif , tidak banyak teman-temannya yang menghargai dia. Keluarganya yang jauh dari kalangan orang kaya, dan penampilannya yang culun dengan kaca mata tebalnya selalu menjadi bahan tertawaan temannya. Belum lagi motor bututnya yang selalu menjadi incaran keisengan teman-temannya. Ditambah dengan kebiasaan berbicara gagap, makin menambah tekanan berat baginya untuk bisa tampil percaya diri dalam kehidupan sehari-hari. Rendra sebenarnya jatuh hati pada Miranti akan tetapi rasa mindernya membuat dia berusaha untuk melupakan Miranti.

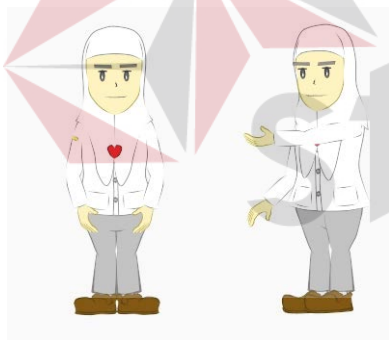


Desain Jadi Rendra Dalam Berbagai Tampak

Miranti

Miranti, siswa kelas dua teman sekelas Rendra. Siswa perempuan tomboi dan berjilbab yang tidak terlalu pandai tapi ulet dan rajin. Miranti lahir di keluarga yang kaya raya, orang tuanya merupakan donatur dana terbesar di SMK Jurusan Otomotif . Dia adalah satu-satunya siswa perempuan di sekolah tersebut.

Miranti selalu membela Rendra apabila Rendra diganggu oleh teman-teman lainnya. Dia adalah teman Rendra sejak kecil, karena mereka hidup bertetangga. Akan tetapi orang tua Miranti selalu melarang anaknya untuk bergaul dengan Rendra demi menjaga martabat keluarganya. Orang Tua Miranti lebih memilih Miranti akrab dengan Fardanto yang juga menaruh hati pada Miranti

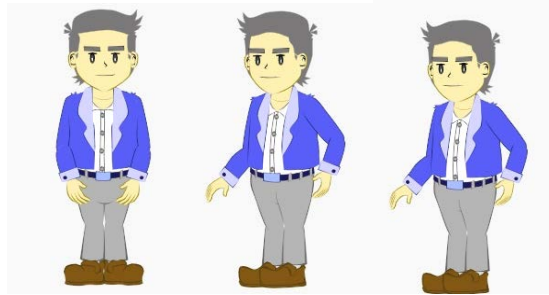


Desain Jadi Miranti Dalam Berbagai Tampak

Fardanto

Fardanto, siswa kelas dua dan teman sekelas Rendra yang merupakan cowok favorit dan terkenal paling keren dan ganteng se-SMK Jurusan Otomotif. Fardanto jatuh hati pada Miranti dia kagum dengan keberanian Miranti membela Rendra ketika Rendra diganggu teman-temannya. Dia sangat cemburu dengan kedekatan Miranti dan Rendra.

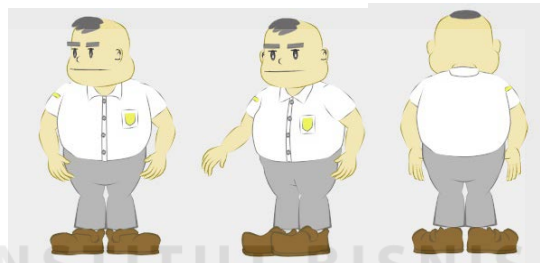
Karena itu dia selalu menyuruh teman-temannya untuk mengganggu Rendra. Fardanto sendiri adalah lelaki yang baik, sportif dan fair di kalangan teman-temannya. Fardanto di kalangan guru-gurunya bukan dikenal anak nakal, melainkan anak yang sering sekali mengharumkan nama baik SMK Jurusan Otomotif di jalur olahraga.



Desain Jadi Fardanto Dalam Berbagai Tampak

Si Gendut

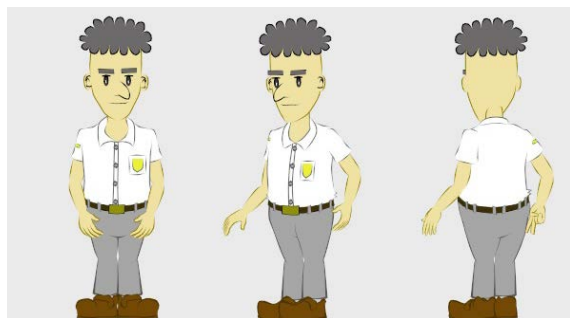
Si Gendut, adalah teman sekelas Fardanto salah satu anak buah Fardanto yang hobinya makan. Dia juga punya kebiasaan kentut disembarang tempat. Si Gendut mempunyai orang tua yang berbisnis restoran. Senyum lebar Si Gendut dan pipi tembemnya merupakan ciri khasnya. Si Gendut hobi sekali mengerjai Rendra.



Desain Jadi Si Gendut Dalam Berbagai Tampak

Si Kribo

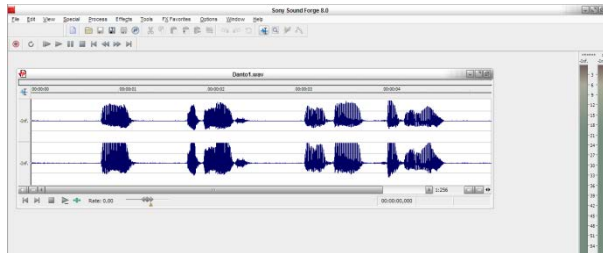
Si Kribo, teman sekelas sekaligus anak buah. Berbeda dengan Si Gendut mata Si Kribo terlihat lebar dengan muka cekingnya. Si Kribo selalu memuji segala tindak tanduk FarFardanto. Si Kribo adalah penjiilat sejati. Dia mendekati FarFardanto sebenarnya hanya karena Fardanto selalu dikelilingi cewek-cewek cantik. Si Kribo memang terkenal mata keranjang. Si Kribo mempunyai orang tua yang tidak pernah dirumah, orang tuanya selalu melancong ke luar negeri. Tubuh tinggi, dengan rambut kribo serta hidung mancungnya merupakan penampilan yang dipercayanya akan mendatangkan banyak cewek dihadapannya.



Desain Jadi Si Kribo Dalam Berbagai Tampak

**TAHAP PRODUKSI
Proses Dubbing**

Software yang digunakan pada saat proses ini adalah *Sony Sound Forge*. Dan untuk membantu meninggikan dan merendahkan suara yang kurang sesuai penulis memanfaatkan fasilitas pitch control dalam software tersebut.

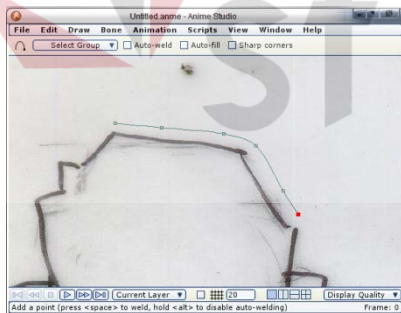


Tampilan Screen Shot Sony Sound Forge

Software ini juga digunakan oleh penulis untuk menyambung dan memisahkan suara-suara yang terkadang direkam terpisah. Kendala yang terasa adalah mengarahkan para *dubber* untuk menghayati peran. Terkadang penulis perlu memberikan contoh dengan menunjukkan film-film yang kebetulan memiliki karakter dan intonasi suara yang dimaksudkan.

Modelling Karakter

Pembuatan karakter dilakukan di *Anime Studio Pro*, hal ini dilakukan karena menghemat waktu dan mempermudah sewaktu menganimasikan nanti di *Anime Studio Pro* karena software ini juga mempunyai fasilitas *tweening* atau pembuatan *in between* otomatis untuk gambar vektor.



Screen Shot Tampilan Anime Studio Pro Dalam Pembuatan Modelling Karakter

Penulis melakukan *tracing image* yang sudah ada dengan cara menaruh gambar di *layer* paling bawah untuk kemudian ditelusuri dengan *point-point* garis vektor pada software tersebut.

Pada software untuk mengisi warna mengharuskan agar semua garis dalam keadaan tertutup atau terkoneksi. Untuk membuat garis terpotong untuk sambungan lengan misalnya, software ini menyediakan tool untuk menghilangkan tampilannya saja agar dihasil *render* garis tersebut tidak terlihat.

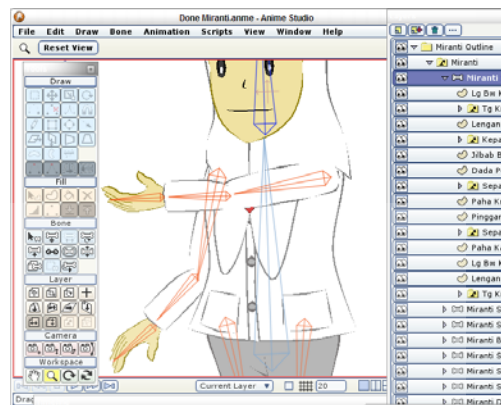
Proses Animasi

Proses animasi di software ini bisa dibilang relatif lebih mudah karena sudah mengadopsi fasilitas *bones* seperti di *3dsmax Studio*. *Bones* disana dapat

dimanfaatkan untuk menggerakkan area pixel pada format bitmap, jpg, dan lain-lain. Juga bisa dimanfaatkan untuk menggerakkan *layer* dan *point-point* vektor.

Yang cukup susah dipahami adalah hirarkinya karena ada beberapa jenis *layer* disana. Yang masing-masing beda penggunaannya.

Proses animasi tentunya juga tidak lepas dari manipulasi *time line*, pada software ini *time line* yang digunakan agak unik. *Time line* tersebut dipunyai oleh masing-masing *layer*. Hal ini berbeda dengan *macromedia flash* yang *time linanya* bisa terlihat secara keseluruhan, untuk disini harus mengklik satu-satu pada *layer* yang dimaksud.



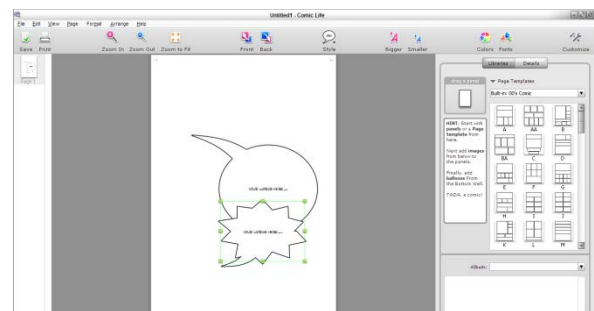
Proses Animasi Menggunakan Bones

Dalam setiap *time line layer* terdapat berbagai elemen yang dibisa dianimasikan. Diantaranya; kamera, *layer*, *outline*, *fills*, *points*, dan lain-lain.

Proses Pembuatan Balon Kata

Pembuatan balon-balon kata disini bisa dibilang cukup mudah karena penulis memanfaatkan software yang cukup instant yaitu *comic life*.

Disini penulis merasakan pentingnya *story board* untuk mengatur posisi balon-balon kata yang dibuat karena dengan adanya *story board* yang sudah mengatur keberadaan balon-balon tersebut penulis bisa mengarahkan dengan tepat ekor balon kata yang merujuk ke karakter yang sedang berbicara.



Screen Shot Comic Life Dalam Pembuatan Balon Kata

PROSES PASCA PRODUKSI

Proses Editing

Sampailah akhirnya pada proses *editing*. Pada proses ini semua proses-proses diatas bermuara. Penulis menggunakan software *Adobe Premiere*. Proses ini adalah menggabungkan pecahan-pecahan panel-panel komik yang dibuat di *Anime Studio Pro* untuk ditata *lay outnya*. Menata balon-balon kata sesuai story board. Pengaturan timing suara dikerjakan disini panjang pendek musik yang dimainkan diatur durasi dan posisinya disini. Tidak lupa juga penulis mensinkronkan volume-volume suara yang beragam dikarenakan diambil dari beberapa *resource* yang berbeda. Untuk musik penulis memanfaatkan *compile-compile* musik *instrumental* pendek dengan irama dentingan gitar dan drum. Karena menurut penulis alat musik lebih dekat dikalangan remaja.

KESIMPULAN

Penulis menyimpulkan bahwa penggabungan film animasi dua dimensi dan komik bukan tidak mungkin dilakukan. Penulis merasa sudah berhasil menggabungkan kedua media komunikasi tersebut menjadi sebuah rasa yang berbeda dan tidak ada salahnya untuk dikembangkan lagi.

Film animasi dua dimensi untuk remaja bisa dilakukan dan sebenarnya secara sembunyi-sembunyi banyak yang berharap hal itu dilakukan. Dengan makin banyaknya animator muda yang berani mendobrak paradigma Penulis yakin pendapat bahwa film animasi hanya untuk anak-anak saja bisa dipatahkan

Pemakaian bahasa Inggris dan teks Indonesia pada balon katanya menjadikan film ini lebih luas ditonton oleh masyarakat lokal maupun internasional meskipun mungkin nantinya masih kalah dalam hal kualitas.

DAFTAR RUJUKAN

- Adi Kusrianto. Pengantar Desain Komunikasi Visual. 2007. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Dinas Kesehatan Indonesia. 2005. Buku Panduan Kesehatan Remaja. <http://www.dinkes.go.id/>. Diakses mei 2008.
- Cinemags. 2004. The Making of Animatin: Homeland. Bandung : PT Megindo Tunggal Sejahtera Indonesia.
- Heru effendy. 2002. Mari Membuat Film Panduan Menjadi Produser. Yogyakarta: Pustaka Konfiden.
- Kompas. 2004. Kompas On Line. <http://www.kompas.com/>. Diakses mei 2008.
- M S Gumelar. 2004. Memproduksi Animasi TV. Jakarta: Garasindo, PT Gamedia Widiasarana Indonesia.
- Toni Masdiono. 2007. 14 Jurus Membuat Komik. Jakarta: Creative Media.
- Zaharuddin G. Djalle. 2006. The Making of 3D Animation Movie using 3D Studio Max. Bandung: Informatika.