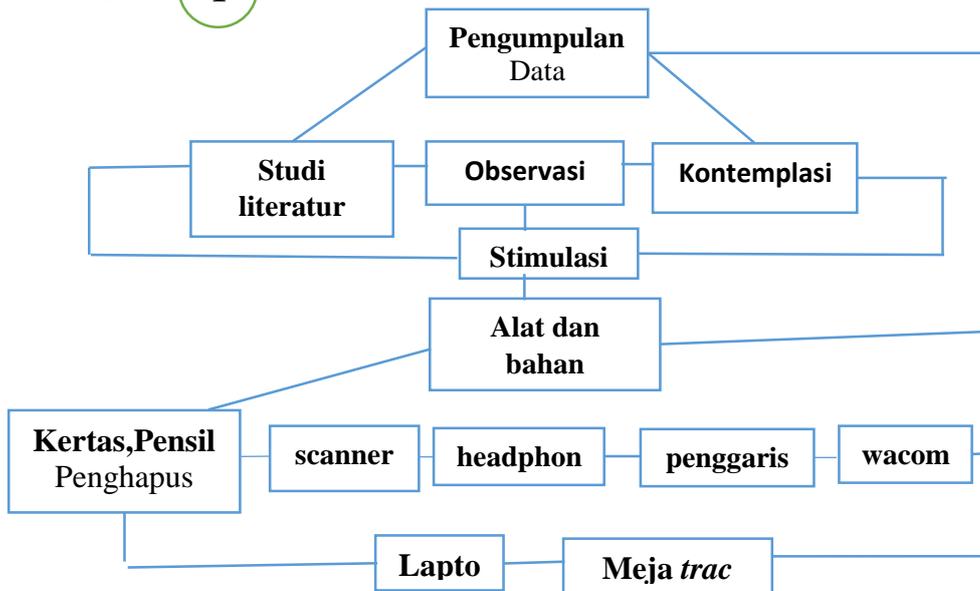


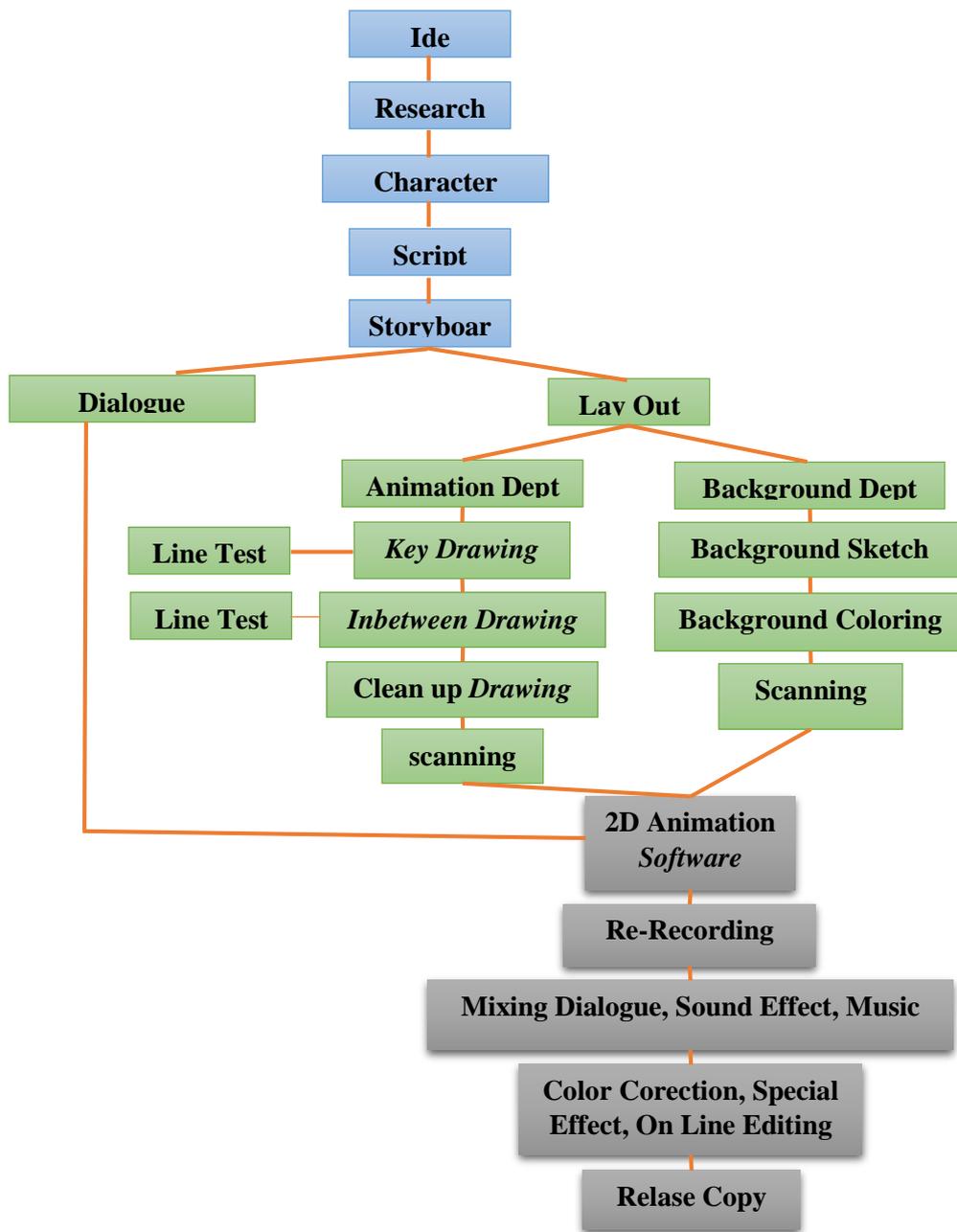
BAB III METODE PENCIPTAAN

Dalam penciptaan film animasi ini penulis menggunakan metode penciptaan sebagai berikut :

Persiapan **1**



Bagan 3.1
Skema persiapan visualisasi film animasi 2D
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019)



Bagan 3.2
 Skema pipeline produksi film animasi 2D
 (Sumber: Bambi bambang Gunawan, 2012, hlm. 34)

3.1. Persiapan

Karya film animasi 2D dengan judul “keutamaan Q.S Al-Ikhlas” dibuat melalui berbagai tahapan yang panjang yang mengacu pada tatanan alur kerja produksi animasi.

3.1.1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penciptaan ini adalah sebagai berikut:

3.1.1.1. Studi literatur

Dilakukan demi memperoleh relevansi antara rangkaian penelaahan dengan teori.

3.1.1.2. Observasi

Penulis mengamati bahan, alat, gaya, media dan teknik yang digunakan dalam berkarya melalui pengamatan langsung dan tak langsung baik itu mengamati karya yang dipamerkan di galeri maupun media online beserta wawancara dengan guru sekolah mengenai media animasi yang pernah dipakai dalam proses pembelajaran.

3.1.1.3. Dokumentasi

Digunakan untuk memperoleh data yang berhubungan dengan proses penciptaan dan masalah yang diteliti, misal: foto-foto tempat observasi, objek, foto-foto proses penciptaan, dan dokumentasi lainnya.

3.1.1.4. Kontemplasi

Dalam proses penciptaan film animasi 2D ini, penulis merenungkan dan mengkaji hal-hal yang berhubungan dengan film animasi, penulis menyimpulkan bahwasanya animasi mampu menarik perhatian anak, tahapan selanjutnya penulis memilih konten keagamaan karena mayoritas penduduk Indonesia itu beragama Islam, dan anak-anak pada kelas IV belajar tentang Q.S Al-Ikhlas.

3.1.1.5. Stimulasi

Dalam proses pembuatan animasi 2D ini karena waktu sekolah menengah kejuruan, penulis mengambil jurusan animasi sehingga tertarik kembali untuk membuat film animasi 2D, disamping itu berdasarkan pengalaman yang dilihat di

media sosial sangat viral dengan penggunaan aplikasi Zepeto, dibuktikan dengan sebuah berita dalam liputan 6 dengan judul berita “Lagi Vira, apa itu aplikasi zepeto?” Oleh Andina Librianty pada 29 november 2018, 18:01 WIB dan satu lagi yang memuat berita mengenai zepeto dengan judul “inni dia sosok dibalik aplikasi zepeto yang fenomenal” oleh agustinus mario damar pada 30 november 2018, 15:00 WIB mengatakan bahwa ditengah gandrungi oleh banyak pengguna smartphome, aplikasi zepeto sangat banyak digemari hal tersebut sudah diunduh lebih dari lima juta kali.

Penulis melihat karakter dari aplikasi zepeto yang sangat menarik sampai semua kalangan dari mulai anak kecil sampai dewasa menggunakan aplikasi zepeto dengan karakter wajah sendiri. Hal tersebut menjadi stimulus bagi penulis untuk membuat film animasi 2D menggunakan karakter dari zepeto sebagai media pembelajaran mengenai Q.S Al-Ikhas untuk Sekolah Dasar kelas IV.

3.2. Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakandalam proses pembuatan film animasi 2D ini adalah sebagai berikut:

3.2.1. Kertas, pensil dan penghapus

Penulis menggunakan kertas HVS ukuran A4 80g/m² mempunyai tekstore yang halus dan kelihatan transparan ketika proses *tracing*. Untuk pencil penulis menggunakan pensil mekanik 0.5 mm dan 1 mm karena memiliki jejak yang konsisten dan tidak terlalu besar, sedangkan untuk penghapus penulis menggunakan penghapus yang bertekstore halus agar tidak merusak kertas.



Gambar 3.1
Alat Tulis
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2019)

3.2.2. Alat pemindai (scanner)

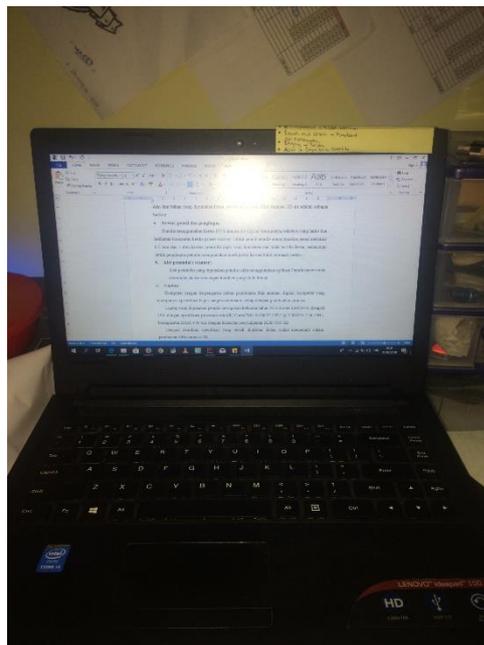
Alat pemindai yang digunakan penulis ialah menggunakan aplikasi CamScanner untuk memindai sketsa rancangan karakter yang telah dibuat.

3.2.3. Laptop

Komputer sangat berpengaruh dalam pembuatan film animasi digital, komputer yang mempunyai spesifikasi bagus sangat membantu setiap tahapan pembuatan animasi.

Laptop yang digunakan penulis merupakan keluaran tahun 2016 model LENOVO ideapad 100, dengan spesifikasi processor intel(R) Core(TM) i3-5005U CPU @ 2.00GHz 2.00 GHz, berkapasitas RAM 4.00 GB dengan kapasitas penyimpanan HDD 500 GB.

Dengan demikian spesifikasi yang telah dijelaskan di atas sudah memenuhi standar minimal dalam pembuatan film animasi 2D.



Gambar 3.2
Laptop lenovo ideapad 100
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2019)

3.2.4. *Headphone*

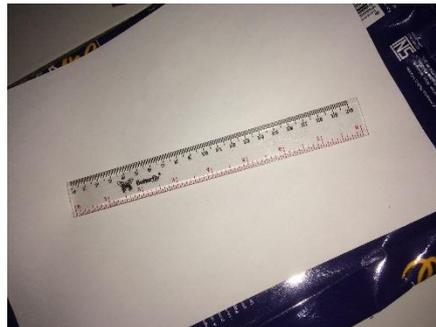
Alat yang digunakan penulis dalam melakukan proses rekaman suara yaitu dengan menggunakan *headphone*.



Gambar 3.3
Headphone
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2019)

3.2.5. *Penggaris*

Penggaris digunakan penulis untuk proses pembuatan storyboard yaitu menggunakan penggaris plastik dengan ukuran 20 cm.



Gambar 3.4
Penggaris
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2019)

3.2.6. *Pan Tab*

Wacom digunakan penulis untuk proses trac supaya proses tracing menjadi cepat, yaitu menggunakan Pan Tab.

Iswan Diasa, 2019

TEKNIK FRAME BY FRAME DALAM PENGARAPAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3.5
Pan Tab
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2019)

3.2.7. Meja *trac*

Meja *trac* digunakan untuk proses inbetwen supaya dari gambar satu ke gambar lainnya sama.



Gambar 3.6
Meja *Trac*
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2019)

3.3. Prosedur Penciptaan

Karya yang dibuat merupakan film animasi yang dalam proses pembuatannya berbasis komputer dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash Profesional CC 2015.

3.3.1. Tahapan Pra Produksi

Tahapan pra produksi merupakan fase perencanaan, desain dan penelitian untuk keseluruhan film animasi 2D, adapun fase-fasenya adalah:

3.3.1.1. Ide

Merupakan pembuatan ide cerita dari film animasi 2D. Ide cerita dalam pembuatan animasi ini adalah pembelajaran Q.S Al-Ikhlâs untuk siswa kls IV dalam mata pelajaran PAI, sedangkan secara eksternal ide cerita berasal dari karakter aplikasi zepeto yang cukup viral di media sosial dan digemari anak-anak.

3.3.1.2. Naskah

Naskah merupakan sebuah tulisan yang sangat berperan penting sebagai pondasi untuk memberi informasi, cerita serta percakapan yang digunakan pada sebuah film animasi. Naskah dibuat penulis untuk mengetahui jumlah kata yang akan di *dubbing* pada tahap selanjutnya.

3.3.1.3. Karakter

Karakter yang diambil dari aplikasi zepeto ini sangat menarik untuk dibuat sebuah film, karena anak-anak sangat menyukai sampai viral di media sosial, karakter pemeran utama sangat rajin, rasa ingin tahunya tinggi karakter paman humoris dan bijak, serta karakter pendukung agar film animasi ini menjadi hidup dan tidak flat ketika ada pemeran pendukung.

3.3.1.4. Color code

Color code (kode warna dalam satuan RGB agar pilihan warna untuk karakter, properti dan *background* sudah pasti dan jelas) sehingga mempermudah pekerjaan animasi terutama bila dikerjakan oleh banyak orang.

3.3.1.5. Dubbing

Pada proses *dubbing* ini dilakukan perekaman suara untuk mengisi suara tiap karakter utama dan karakter pembantu. Pemeran utama dalam film animasi ini di *dubbing* agar *audience* tidak bosan dengan pembacaan narasi saja.

3.3.1.6. Storyboard

Storyboard adalah tahapan menterjemahkan gambar yang biasanya disertai arahan dan dialog yang merepresentasikan pengambilan gambar beserta urutannya yang akan dilakukan dalam sebuah produksi film atau televisi.

Storyboard dibuat penulis untuk memudahkan visualisasi film animasi dan memperkirakan jenis *shot* yang akan digunakan.

3.3.2. Tahapn produksi

Pada tahap ini, apa yang telah dibuat ditahap pra produksi akan direalisasikan dalam bentuk gambar 2D. Pada tahap inilah semua elemen visual akan berakhir menjadi sebuah film. Tahapan produksi ini meliputi :

3.3.2.1. Lay out

Lay out atau tata letak adalah proses usaha untuk menyusun, menata, atau memadukan elemen-elemen atau unsur-unsur komunikasi grafis (teks, gambar, tabel dll) menjadiksn komunikasi visual yang komunikatif, estetik dan menarik.

3.3.2.2. Inbetween

Inbetween atau gambar antara adalah gambar-gambar diantara 2 gambar *pose* yang menjadi kunci gerakan dalam pembuatan film animasi 2D.

3.3.2.3. Background

Background atau latar belakang, merupakan salah satu komponen desain yang cukup penting dalam pembuatan film animasi 2D. Terutama letak suatu tempat misalnya keadaan di sawah dan latarnya itu pohon, padi, gunung dll.

3.3.2.4. Clean up

Menggambar *celan up* adalah membersihkan gambar dengan cara menjiplak pada animasi. Dalam cara menggambar *clean up* pada proses pembuatan animasi 2D sering juga dilakukan *tracing*. *Tracing* sebagai proses perubahan format gambar dari bitmap menjadi *vector*.

3.3.2.5. Scaning

Scaning atau pemindai yang digunakan untuk memindai rancangan karakter maupun *background* kedalam bentuk format JPG atau PNG.

3.3.2.6. Coloring

Coloring adalah proses pewarnaan pada suatu gambar misalnya *background* atau karakter agar lebih menarik ketika suatu obek diberi warna.

3.3.2.7. *Animation*

Adalah tahap pergerakan setiap objek yang dibuat. Pergerakan objek-objek tersebut disesuaikan dengan naskah dan storyboard yang telah dibuat. Pada tahap ini juga penulis melakukan pengambilan gambar, dengan cara mengatur pergerakan kamera pada saat objek tersebut bergerak.

3.3.3. Tahapan Pasca Produksi

Pada tahap ini, hasil animasi yang telah dikerjakan pada tahap produksi akan dipoles agar terlihat lebih baik. Tahapan pasca produksi meliputi :

3.3.3.1. *Sound Effects*

Pemberian *sound effects* ini dengan tujuan optimalisasi penggunaan suara tambahan serta untuk menciptakan suasana ruang namun tetap mempertahankan rasa alami yang ada.

3.3.3.2. *Compositing*

Kombinasi dari unsur-unsur visual dari sumber terpisah menjadi gambaran tunggal sehingga menjadi menarik ketika semua elemen atau unsur disatukan.

3.3.3.3. *Editing*

Pada proses editing penulis menggunakan Corel VideoStudio 2018 hal ini dilakukan agar video dapat menjadi satu kesatuan yang bias disebut dengan film, proses ini dilakukan dengan cara penggabungan potongan-potongan video hasil dari proses *rendering* pada tahap produksi.

3.3.3.4. *Rendering*

Adalah proses dari membangun gambar dari sebuah model melalui komputer. Sebuah berkas adegan terdiri dari objek-objek dalam sebuah bahasa atau data struktur, bisa berupa geometri, sudut pandang, *teksture*, pencahayaan, dan informasi bayangan sebagai sebuah deskripsi dari adegan virtual. Data yang terisi dalam berkas adegan kemudian melewati program rendering untuk diproses dan menjadi hasil keluaran untuk sebuah gambar digital.

Intinya *rendering* adalah membangun atau menggabungkan sebuah model atau objek menjadi satu *file* berupa *image* atau *movie*.

3.4. Metode Analisis Visual

Untuk mendapat representasi dari film “Belajar Bersama Zaqi” dalam analisis penulis menggunakan metode analisis tele film. Sudjudi (2009, hlm. 82) mengatakan bahwa

Tele film adalah abstraksi dari konsep ruang dan waktu dalam suatu gambar yang bergerak dengan implikasi dari “realtime dan apa yang ditunjukkan oleh film itu sendiri. Hal itu karena film sebagai suatu media memiliki kekhasan sebagai media yang memiliki ‘kompresi’ waktu dan ruang. Tele-film mengkonstruksi waktunya sendiri dengan menggunakan teknik khusus yang bersifat kontinyu (*editing*)”

Analisis tele film yang dikemukakan oleh sudjudi dibagi enam tingkatan/level. Keenam tingkatan tersebut adalah :

No	Level	Deskripsi
1.	<i>Frame</i>	Gambar tunggal/diam, representasi dari satu <i>shot</i> .
2.	<i>Shot</i>	Gerakan rekaman kamera belum diedit, masih berupa <i>raw material</i> , seperti : <i>planning, tracking, zooming, till up, till down</i> .
3.	<i>Scene</i> (adegan)	Dalam <i>scene</i> kamera mengambil satu (adegan).
4	<i>Squence</i> (babak)	Dalam <i>squence</i> , kamera bergerak dengan karakter yang spesifik atau pada sub-topik, dapat bersilangan antara <i>scene</i> dengan tujuan membentuk suatu susunan atau pesan tertentu sesuai dengan cerita.
5.	<i>Generic stage</i>	<i>Setting</i> yang melatarbelakangi adegan, dan menunjukkan suatu situasi dan orientasi tertentu.
6.	Gabungan	Menyatukan keseluruhan level dari tingkat terendah sampai dengan tingkat yang rumit, untuk membentuk suatu gambaran utuh tentang tema, genre, interaksi, relasi antara adegan dan konteks cerita.

Iswan Diasa, 2019

TEKNIK FRAME BY FRAME DALAM PENGGARAPAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu