

BAB III

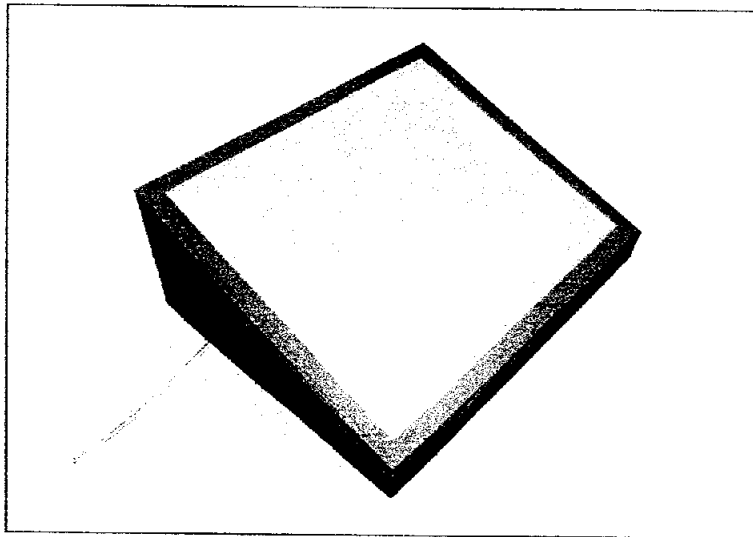
VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA

A. Kelengkapan Alat dan Bahan

Seperti yang sudah penulis jelaskan dalam bab-bab sebelumnya, bahwa penulis akan mencoba membuat sebuah media animasi untuk mengingatkan anak belajar menulis dan membaca pada usia dini.

Agar pembuatan media ini menjadi sebuah karya yang baik, maka dalam tahap pembuatannya harus memiliki kelengkapan alat dan bahan yang akan dipergunakan dalam proses pembuatan karya animasi tersebut, antara lain :

1. Meja jiplak (*trace*)

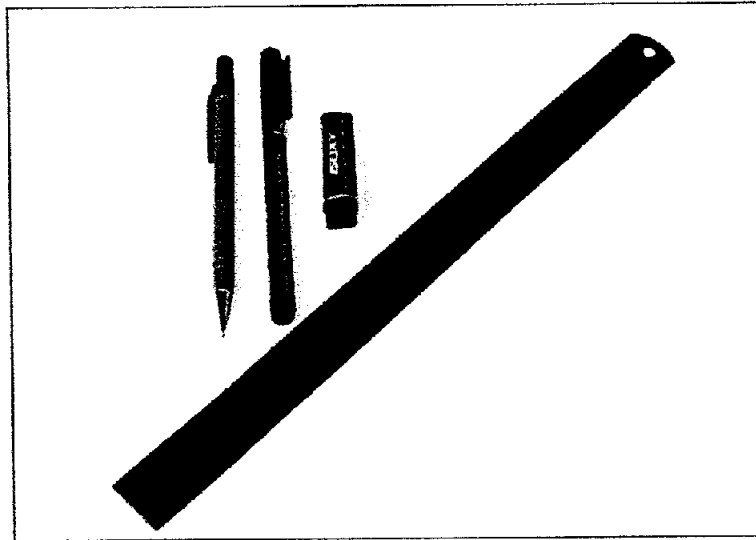


Gambar 41
Meja Jiplak

Meja ini merupakan meja yang beralaskan kaca dan diberi cahaya lampu pada bagian dalam meja. Meja tersebut tidak memiliki ukuran tertentu akan tetapi memiliki kemiringan alas disesuaikan dengan kenyamanan posisi menggambar.

Seperti namanya meja ini berfungsi sebagai meja penjiplak gambar pada penggambaran *key*, *inbetween*, proses *Inking* dan lain-lain yang membutuhkan kemiripan besaran proporsi satu dengan yang lainnya.

2. Alat tulis kantor (ATK)



Gambar 42
Alat Tulis Kantor

Untuk penggunaan alat tulis dapat menggunakan pensil mekanik, berisikan isi pensil yang memiliki kualitas baik, karena dalam proses pemindaian membutuhkan ketajaman hitam yang baik selain dari pengaturan kehitaman yang diatur oleh *scanner*. Penggambaran dengan menggunakan pensil mekanik memiliki ketebalan yang hampir sama meskipun tergantung akan penekanan pensil. Ketebalan yang sama berpengaruh pada visual saat penggerakan animasi dilakukan.

Selain pensil mekanik, agar mendapatkan kemiripan ketebalan *outline* dapat menggunakan *drawing pen* dengan ukuran diameter yang dibutuhkan.

Untuk menghapus sebaiknya menggunakan penghapus yang dapat membersihkan kesalahan coretan dengan sangat bersih agar pada saat pewarnaan tidak perlu membuang garis yang tidak diperlukan, karena akan memakan waktu

yang cukup lama dan memberikan kesan kotor pada gerakan pada saat animasi telah selesai.

3. Komputer



Gambar 43
Seperangkat Komputer

Komputer merupakan alat utama yang digunakan pada jaman sekarang dalam proses pengerjaan animasi mulai dari pewarnaan sampai dengan proses akhir.

Komputer yang digunakan minimal berspesifikasi pentium 4, memiliki *hardisk* yang berkapasitas cukup besar (tergantung lamanya film animasi, ukuran, teknik dari proses pengerjaan) dan juga *software* yang mendukung (*Adobe Photoshop, After Effect, dan Premiere*). Tak luput pula penggunaan *processor* dengan kecepatan berfikir yang cukup baik, juga *RAM (Random Acces Memory)* sangat menunjang kecepatan penggunaan *software* dalam proses pengerjaan karya animasi.

Spesifikasi komputer yang digunakan dalam pembuatan karya ini dengan *processor AMD Duron 2 Gigabytes*, dengan *RAM 512 Megabytes, VGA G-Force 2 64 Megabytes, Monitor LG Studiowork 45V 15"*.

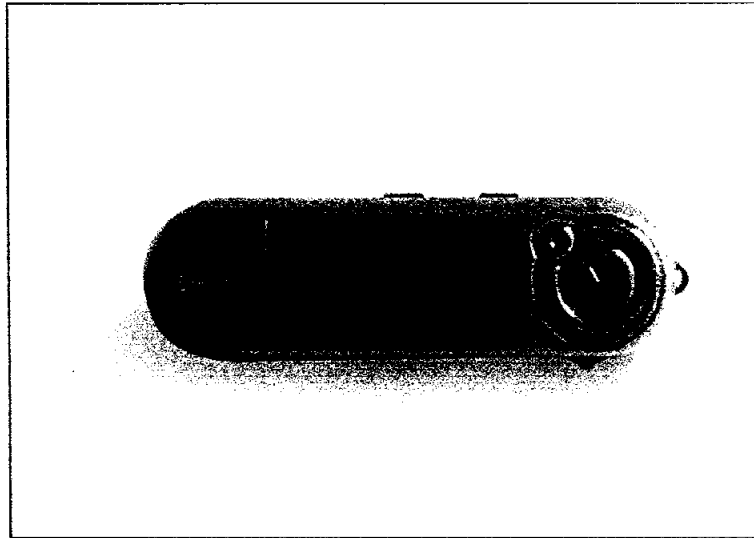
4. Scanner



Gambar 44
Scanner

Merupakan alat pemindahan gambar yang berbentuk manual atau lainnya ke dalam komputer. Pemindaian outline untuk animasi ini dilakukan dengan teknik hitam putih, bila mana pemindaian menggunakan teknik berwarna akan timbul pembiasan warna dari *outline* yang disebut dengan *feather/anti aliase*. pemindaian dilakukan dengan resolusi ketajaman gambar 200 dpi. Untuk kapasitas kehitaman lebih dipekatkan melalui pengaturan kekontrasan, kepekatan kehitaman sangat diperlukan agar tidak terjadi penipisan *outline* yang akan memperlambat proses pewarnaan, karena adanya pembocoran warna terhadap bidang gambar yang lain. Dalam penciptaan karya ini penulis menggunakan *scanner* jenis *Umax Astra 5600*.

5. Alat Perekam Suara

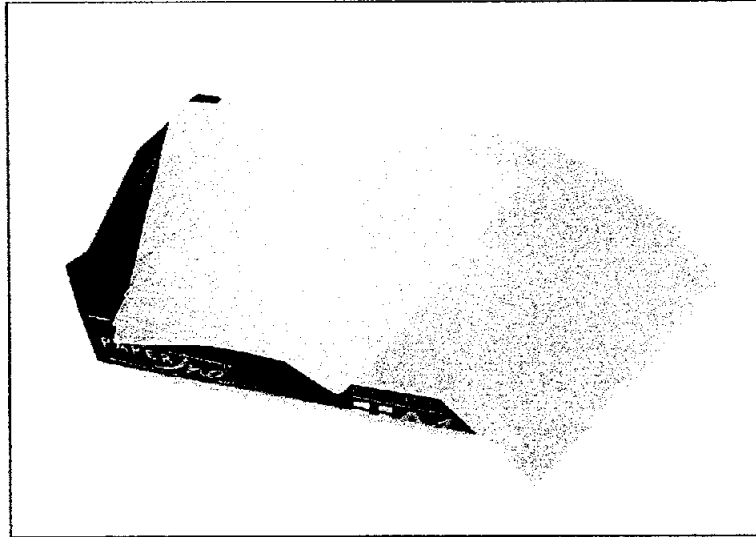


Gambar 45
Alat Perekam Suara

Seperti yang telah dibahas pada bab sebelumnya, bahwa proses *dubbing* atau perekaman suara, merupakan salah satu proses pengerjaan karya animasi yang penting. Proses ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan menggunakan *MP3 player*, yang merupakan alat paling sederhana dalam melakukan proses pengisian suara akan tetapi memiliki kualitas pengeluaran suara yang tidak begitu buruk.

Setelah perekaman suara telah dilakukan, kemudian suara dimasukkan ke dalam komputer dalam format “MP3” ataupun “Wav” untuk diedit dengan menggunakan perangkat lunak khusus *mixing* suara agar bunyi terdengar dengan jelas. Karena dalam animasi bukan hanya kejelasan gambar bergerak saja yang dibutuhkan untuk penyampaian materi atau pesan akan tetapi kejelasan cara pengucapan juga harus sangat diperhatikan.

6. Kertas



Gambar 46
Kertas

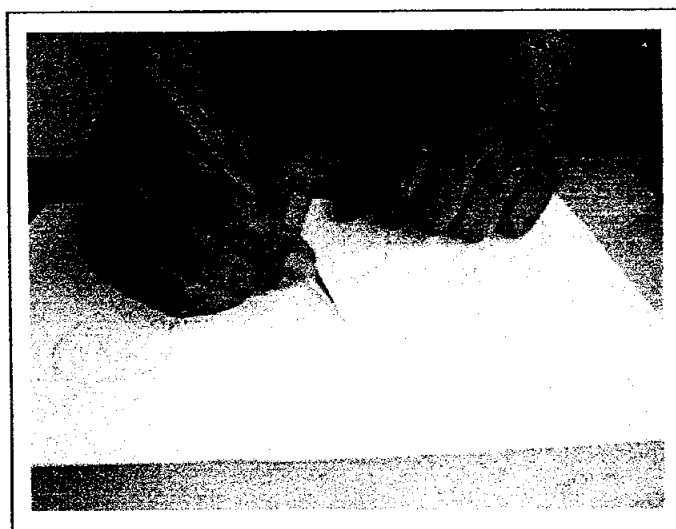
Kertas yang digunakan dalam penggambaran *key* dan *inbetween* ialah kertas berjenis HVS dengan ukuran asal folio (215mm x 330mm) berwarna putih dan hijau/kuning.

Dalam pembuatan animasi ini ukuran kertas menggunakan ukuran 107,5mm x 165mm atau setengahnya dari ukuran folio, ukuran ini digunakan agar tidak boros dalam penggunaan kertas juga ukuran ini memiliki ketepatan ukuran rasio 5 : 4 dengan ukuran layar televisi 720 x 576 mega pixel (*PAL for windows*).

B. Proses Penciptaan

Dalam pembuatan karya animasi ini tidak terlepas dari beberapa proses penciptaan yaitu :

1. Studi Karakter

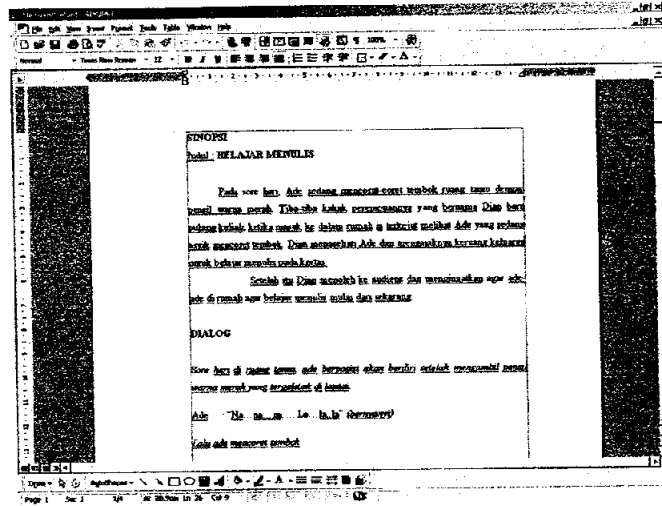


Gambar 47
Proses Studi Karakter

Studi karakter merupakan proses pembuatan karakter tokoh dalam karya animasi, pada bagian ini terdapat gambar secara detail karakter tokoh seperti, nama, sifat, atau tinggi badan tokoh.

Karakter tokoh tersebut digambarkan secara manual dan diberi warna dengan menggunakan komputer, baik warna kulit, baju dan lain-lain juga pewarnaan *shade* dan *shadow* ditampilkan agar menjadi patokan dalam proses pengerjaan selanjutnya.

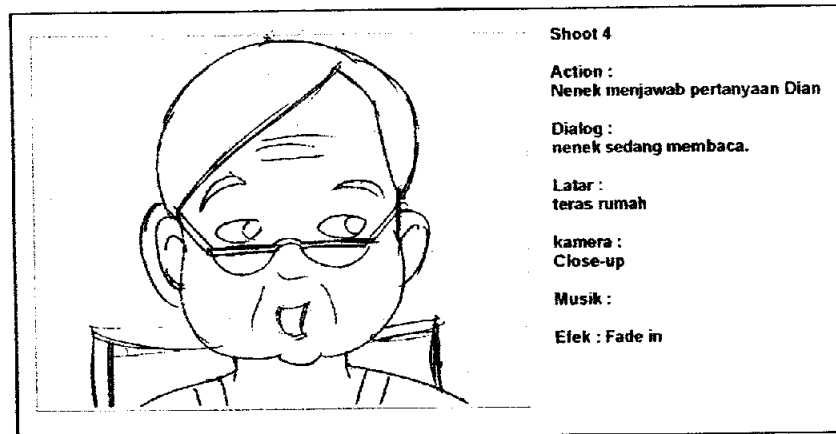
2. Penulisan Naskah



Gambar 48
Proses Penulisan Naskah

Penulisan naskah dibuat untuk mempermudah pelaksanaan pembuatan gambar, yang akan dibuat dan informasi yang akan disampaikan. Pada naskah digambarkan keadaan situasi, kondisi dan dialog dalam bentuk tulisan dari karya animasi yang akan dibuat sebelum beranjak ke proses pembuatan *storyboard*.

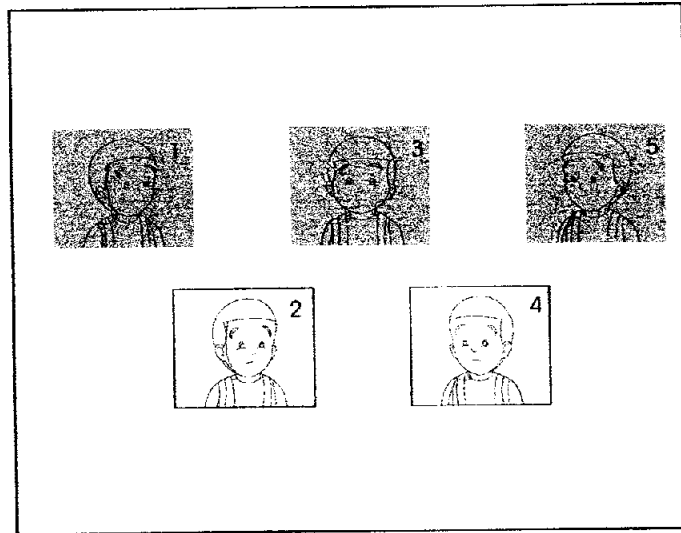
3. Pengerjaan *Storyboard*



Gambar 49
Proses Pengerjaan *Storyboard*

Penggambaran storyboard dilakukan pada setiap adegan yang berbeda. Seperti yang telah dijelaskan, storyboard merupakan penggambaran situasi dan kondisi tokoh maupun gambar latar tetapi di dalam storyboard animasi lebih menjelaskan beberapa unsur pendukung yang diperlukan untuk pembuatan *key* antara lain, terdapat dialog yang akan disampaikan oleh tokoh, musik yang mengiringi adegan tersebut, efek dari perpindahan pengambilan gambar dan lain-lain.

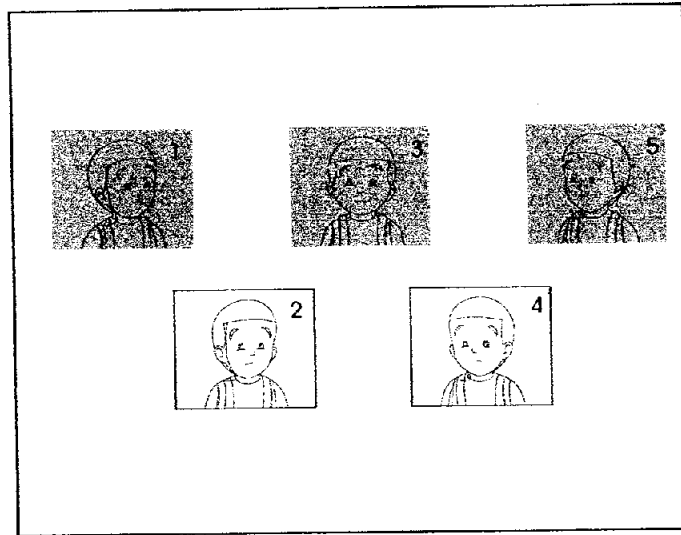
4. Pengerjaan *Key*



Gambar 50
Proses Pengerjaan *Key* (1.3.5)

Pengerjaan *key* merupakan penggambaran alur patokan gerak mulai dari gerak awal sampai dengan gerak akhir dari adegan yang akan dilakukan tokoh atau yang lainnya. Pengerjaan gambar ini biasanya diambil pada urutan ganjil dari gerakan berbentuk sket jelas, misalkan gerakan memutar badan yang memiliki 5 gambar maka untuk penggambaran *key* diambil dari posisi gambar mulai dari posisi 1, 3 dan 5. Untuk gambar posisi yang tidak tertera merupakan bagian dari gambar *inbetween*.

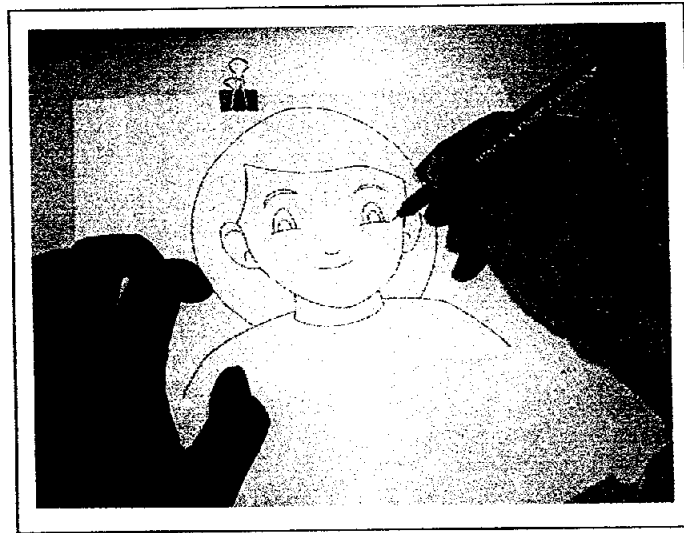
5. Pengerjaan *Inbetween*



Gambar 51
Proses Pengerjaan *Inbetween* (2 dan 4)

Pengerjaan ini merupakan proses pelembutan gerakan, sesuai dengan artinya inbetween ialah berada di antara, maka dapat dikatakan inbetween merupakan gambar yang berada diantara key-key yang sudah dibuat yang berfungsi untuk mengatur kecepatan atau kelembutan gerak

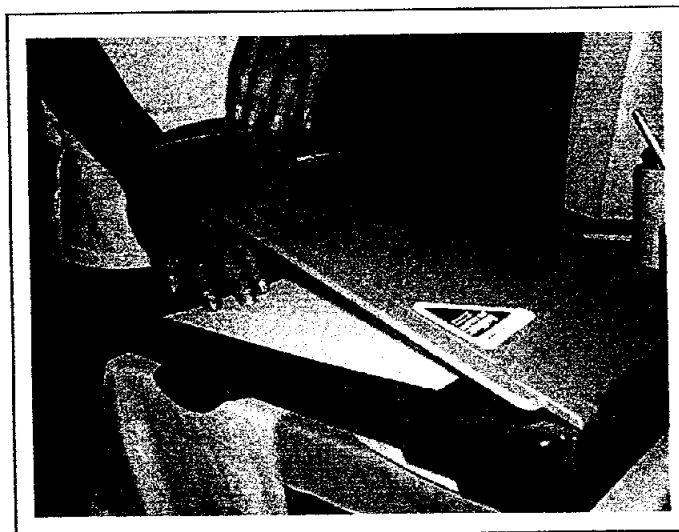
6. *Inking*



Gambar 52
Proses *Inking*

Inking atau lebih dikenal dengan proses penintaan, yaitu penjiplakan ulang dari sket gambar-gambar key dan inbetween agar memiliki ketegasan garis yang telah dianggap benar. Proses ini dilakukan dengan menggunakan *drawing pen* atau hanya dengan pensil mekanik di atas meja jiplak.

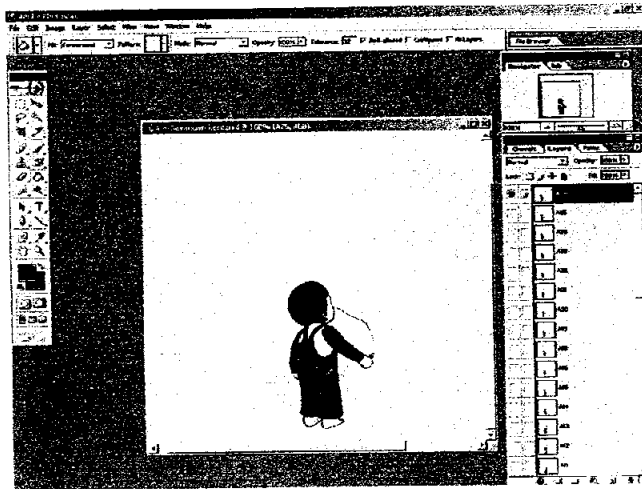
7. Pemindaian



Gambar 53
Proses Pemindaian

Gambar yang telah ditintai direkam dengan menggunakan *scanner* untuk diwarnai secara digital dengan pengaturan katajaman kehitaman yang baik agar dalam proses pewarnaan tidak mengalami kebocoran.

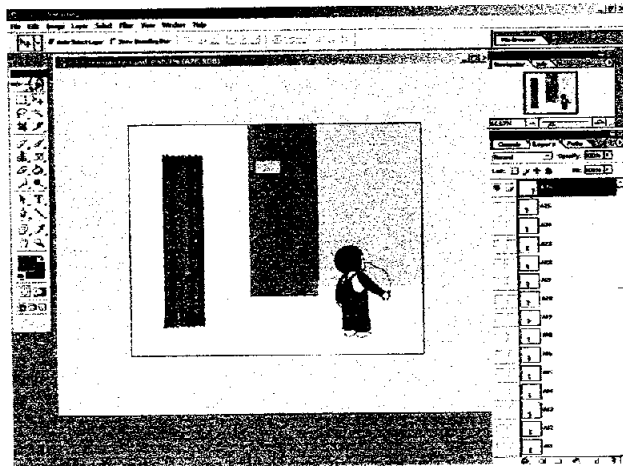
8. Pewarnaan



Gambar 54
Proses Pewarnaan

Pewarnaan secara digital dilakukan penulis dengan memilih model warna RGB (red, green, blue) dengan menggunakan program *Adobe Photoshop 7*.

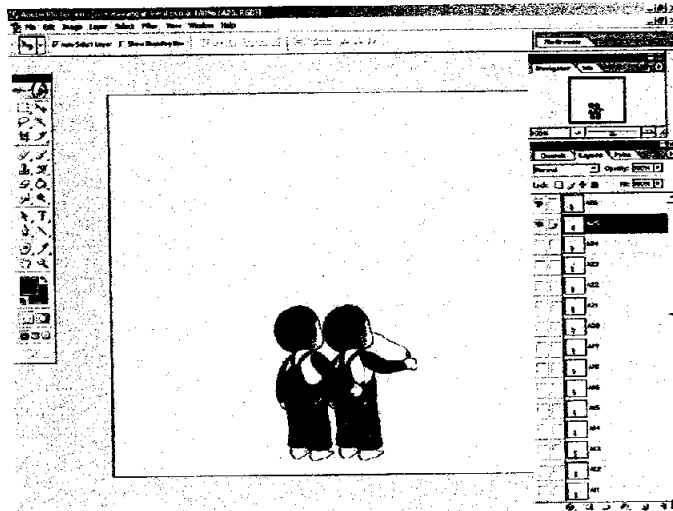
9. Layout



Gambar 55
Proses Layout

Proses layout merupakan proses penyesuaian penempatan *background* dengan tokoh yang akan bergerak, dengan menggunakan program *Adobe Photoshop 7*.

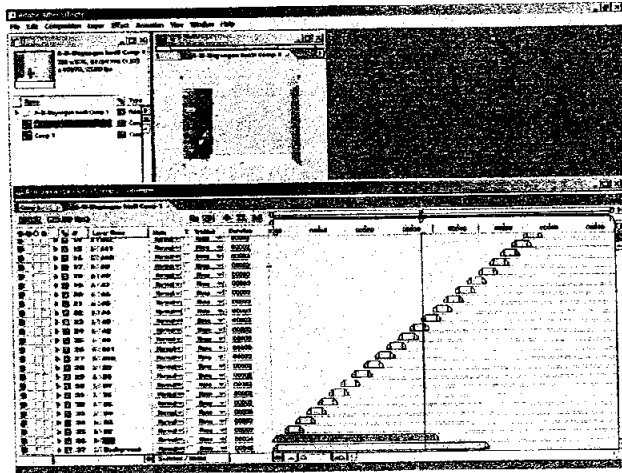
10. Register



Gambar 56
Proses Register

Merupakan pengepasan gerakan gambar satu dengan yang kedua dan seterusnya, dengan cara menduplikat bagian yang menjadi poros gerak dari gerakan satu ke gerakan kedua dan seterusnya. Langkah ini tetap menggunakan program *Adobe Photoshop 7*.

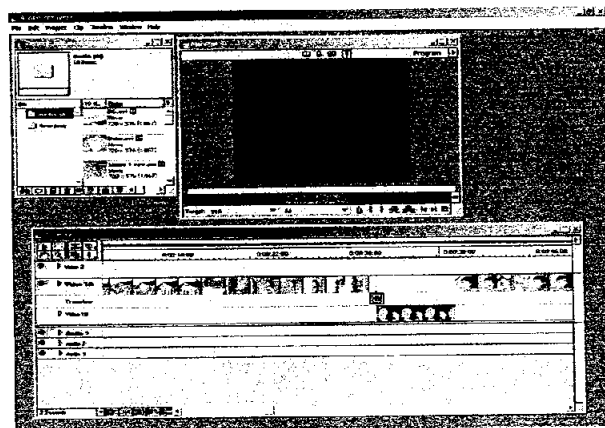
11. Motion Edit



Gambar 57
Proses Motion Edit

Merupakan langkah pergerakan gerak secara otomatis dengan menampilkan gambar satu sampai dengan gambar terakhir secara berurutan. Langkah ini menggunakan program *Adobe After Effect 6.5* yang dapat mengimport file dari *Adobe Photoshop* menjadi format film.

12. Editing Film dan Suara



Gambar 58
Proses Editing

Editing film merupakan langkah penggabungan dan pemberian efek-efek pergantian setiap adegan (transisi) dari beberapa potongan film yang telah dibuat

pada langkah motion edit, sedangkan editing suara merupakan pemasukan suara (*dubbing*) yang durasi waktunya telah disesuaikan lamanya suara dengan gerakan. Dalam pengerjaan ini penulis menggunakan program *Adobe Premiere 6.5*.

13. *Dubbing*



Gambar 59
Proses Pengisian Suara

Seperti yang telah di terangkan pada sebelumnya dubbing merupakan proses pengisian suara dengan cara perekaman suara yang disesuaikan dengan karakter yang telah dibuat sesuai dengan lamanya durasi suatu adegan yang menggunakan suara.

C. Data Teknis Karya

1. Pada Iklan Layanan Masyarakat Belajar Menulis menggunakan :
 - a. Penggambaran *key* dan *Inbetween* dengan penggunaan teknik penggambaran manual.
 - b. Gambar menggunakan Format film ukuran frame *PAL video for window(720x576 pixel)* dengan jumlah *25 frame/second*.
 - c. Suara menggunakan format *Wav*.
 - d. Pewarnaan menggunakan teknik digitalisasi komputer dengan software *Adobe Photoshop*.
- 1) Pewarnaan Tokoh

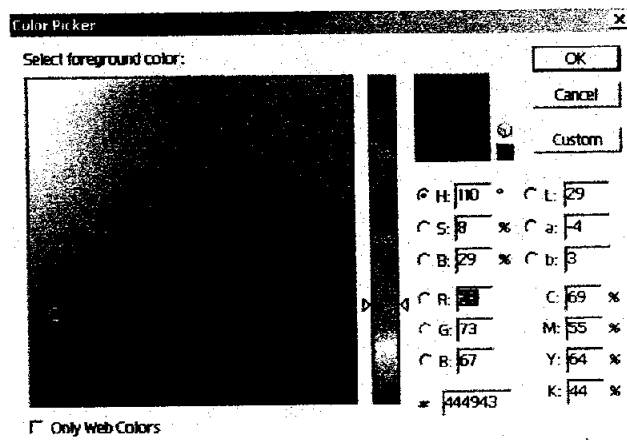


Gambar 60
Karakter Tokoh Ade
(ILM Belajar Menulis)

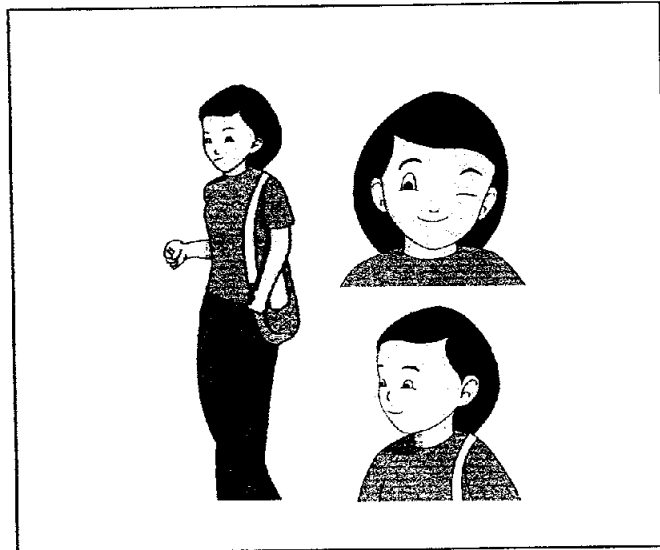
Tokoh utama pada iklan layanan masyarakat belajar menulis ini adalah anak berusia kurang lebih 4 tahun, yang memiliki sifat penurut, cerdas dan sedikit nakal bernama Ade. Bentuk karakter digambarkan tidak terlalu rumit agar mempermudah dalam proses pembuatan gambar gerakannya.

Penggambaran karakter tersebut berdasarkan karakter orang Indonesia., dengan warna kulit disesuaikan dengan warna pada umumnya yaitu “kuning langsung”, dengan alis tebal dan rambut berwarna hitam, pada bagian rambut depan digambarkan lurus mengesankan bahwa tokoh tersebut memiliki rambut yang sangat pendek. Pakaiannya menggunakan celana *Over-all* agar mengesankan tokoh tersebut sebagai anak kecil yang lucu dan kaos berlengan warna merah agar menjadi komposisi warna komplementer dengan warna celana bersifat saling tarik menarik antara satu warna dengan warna yang lain.

Pewarnaan tokoh tersebut menggunakan pewarnaan *RGB* (Merah, Hijau, Hitam) pada program *Adobe Photoshop*, dengan intensitas warna kulit (R:244, G:256, B:186), sedangkan bayangan gelap kulit (*Shade*) menggunakan warna yang lebih gelap (R:220, G:179, B:91). Pewarnaan baju menggunakan warna asli merah pada *RGB* (R:254, G:0, B:0), sedangkan pada warna celana menggunakan warna hijau agak tua (R:89 G:104 B:85) dengan *shade* lebih tua (R:68 G:73 B:67).



Gambar 61
Palet Warna
(Print Screen Adobe Photoshop)

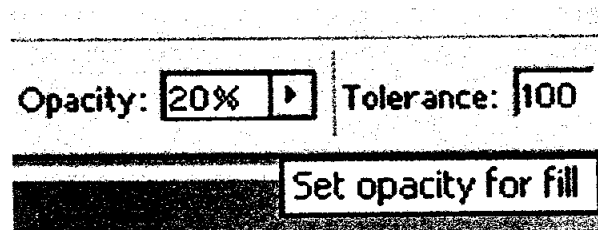


Gambar 62
Karakter Tokoh Dian
(ILM Belajar Menulis)

Tokoh utama kedua pada iklan layanan masyarakat belajar menulis ini adalah wanita dewasa berumur 20 tahun yang memiliki sifat baik hati, ramah, rajin, penyanyang anak bernama Dian. Sosoknya diilhami oleh teman penulis yang memiliki sifat yang telah disebutkan. Dengan potongan rambut rapi mengesankan bahwa ia merupakan orang yang rapi, dan mengenakan pakaian warna merah muda yang pada saat ini banyak digemari oleh para wanita remaja dengan pewarnaan R:225 G:225 B:225, dengan *Shade* R:204 G:110 B:162. Pada celana menggunakan celana jeans yang digambarkan semudah mungkin dengan warna biru kemerahan (R:98 G:83 B:140) dan *Shade* R:54 G:37 B:102. Komposisi warna dari baju dan celana ini menggunakan warna analogus agar kesan yang ditimbulkan terasa harmonis.

2) Pewarnaan Shadow

Untuk pewarnaan bayangan tokoh pada objek lain (*Shadow*) menggunakan warna hitam dengan ketajaman warna (*Opacity*) 20%, agar warna hitam tersebut menimpa warna pada objek lain sehingga menjadi gelap.



Gambar 63
Opacity Warna
(Print Screen Adobe Photoshop)

3) Pewarnaan Latar

Untuk pewarnaan latar ini ditambahkan beberapa persen warna putih agar tidak memiliki kecerahan warna lebih dari objek tokoh.

e. film ini berdurasi 50 detik, dengan jumlah 8 shoot.

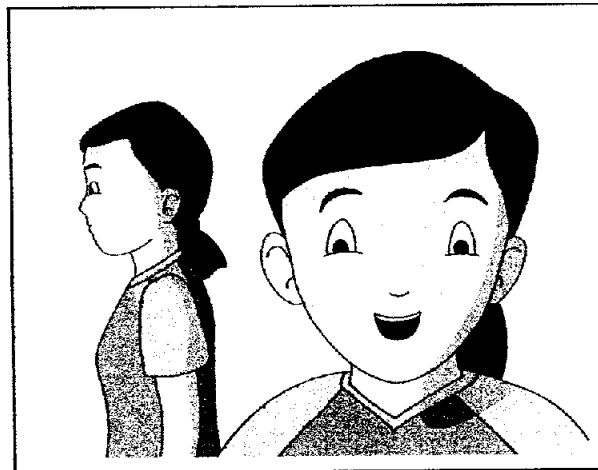
2. Pada Iklan Layanan Masyarakat Belajar Membaca digunakan :
- a. Penggambaran *key* dan *Inbetween* dengan penggunaan teknik penggambaran manual.
 - b. Gambar menggunakan Format film ukuran frame *PAL video for window(720x576 pixel)* dengan jumlah *25 frame/second*.
 - c. Suara menggunakan format *Wav*.
 - d. Pewarnaan menggunakan teknik digitalisasi komputer dengan *software Adobe Photoshop*.
- 1) Pewarnaan Tokoh



Gambar 64
Karakter Tokoh Nenek
(ILM Belajar Membaca)

Penggambaran tokoh nenek masih menggunakan pewarnaan RGB dengan pewarnaan kulit sesuai dengan tokoh yang telah dibuat, menggunakan baju *Daster* warna hijau R:109 G:154 B:125 dengan *Shade* baju menggunakan R:56 G:99 B:71 yang melambangkan bahwa nenek tersebut memiliki sifat yang ceria. Penggunaan kaca mata merupakan kaca mata rabun jauh di mana sudah tidak jelas

melihat benda-benda yang jauh jaraknya. Penggambaran garis keriput pada kening dan sebelah kanan dan kiri bibir menggambarkan keriputan dimana keriputan merupakan ciri bahwa seseorang sudah tua. Pewarnaan rambut menggunakan warna keabuan dengan R:153 G:153 B:153 yang menunjukkan rambut nenek tersebut telah beruban.



Gambar 65
Karakter Tokoh Dian
(ILM Belajar Membaca)

Pewarnaan karakter Dian pada film kedua ini menggunakan pewarnaan baju warna biru dengan R:138 G:241 B:214 dan berlengan kuning R:255 G:241 B:44. Penggunaan kedua warna ini berdasarkan warna primer dengan penambahan warna putih kurang lebih 25% pada warna biru. Penggunaan ikat rambut mengesankan Dian sedang bersantai di rumahnya.

e. Film ini berdurasi 50 detik, dengan jumlah 8 shoot.

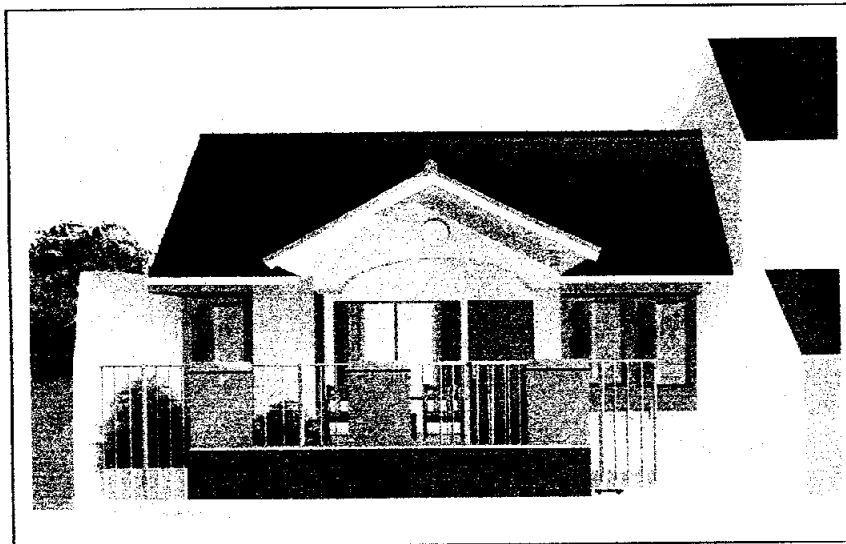
D. Analisis Karya

Analisis karya merupakan pembahasan yang menganalisis karya penulis yang berdasarkan atas pengetahuan yang diperoleh dari pengalaman sehari-hari, catatan perkuliahan, informasi dari internet, buku sumber dan dari hal-hal yang dapat menunjang terwujudnya karya animasi ini.

1. Analisis iklan layanan masyarakat Belajar Menulis

Iklan layanan masyarakat Belajar Menulis ini menceritakan tentang seorang anak berusia 4 tahun yang bernama Ade sedang mencorat-coret tembok, lalu diketahui oleh kakaknya yang bernama Dian, akan tetapi Dian tidak marah melainkan mengajak adiknya tersebut untuk belajar menulis dan mengajak adik-adik pemirsa di rumah untuk belajar menulis juga.

a. Adegan Pembuka



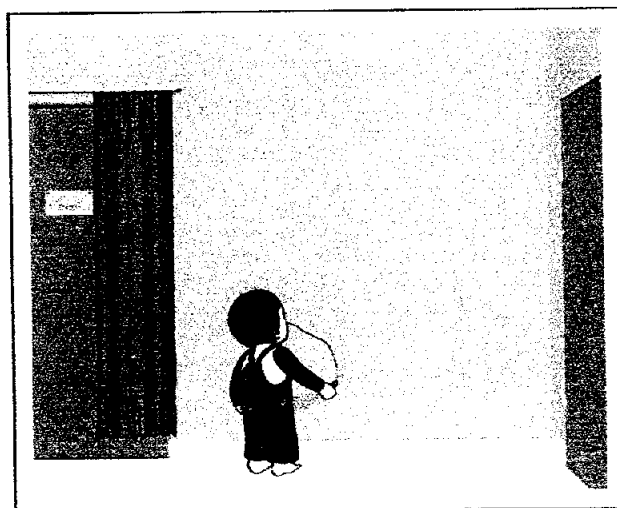
Gambar 66
Shoot 1
(ILM Belajar Menulis)

Pengambilan gambar pertama dilakukan di depan sebuah rumah pada sore hari yang cukup cerah dengan penggambaran awan yang cukup terang. rumah ini bertipe 45 dengan halaman depan yang ditanami tanaman *Sinyo* (teh-tehan) dan terdapat kursi pada teras halaman depannya, dengan warna tembok biru agar rumah tersebut berkesan sejuk dan tenang.

Penggerakan gambar tersebut dengan menggunakan efek bergerak dari arah kiri dan diperbesar menuju bagian paling tengah pada program *Adobe after Effect* dengan durasi 12 detik.

Sudut pengambilan gambar secara frontal dari jarak jauh (*Longshot*) dan diiringin musik “ABC Song yang dinyanyikan oleh Akademi Fantasi Indosiar anak.

b. Adegan Tengah



Gambar 67
Shoot 2
(ILM Belajar Menulis)

Pada penampilan gambar kedua ini menampilkan sosok Ade yang berjalan menuju ruang tamu dengan menempelkan tangan kirinya seperti layaknya seorang anak yang sering berjalan sambil menyeretkan tangannya ke tembok dan

mengeserkan gorden sambil menyanyikan lagu berjudul *Sunny* (Bunga C. Lestari) dengan mulut tertutup, lalu mencoretkan pensil berwarna merah yang dibawanya sambil mengeluarkan suara dari mulut mirip seperti kendaraan bermotor yang sedang berjalan (“ngeee...ng”). Warna tersebut merupakan warna yang cukup mencolok dan sesuai dengan warna baju Ade. Latar belakang adegan tersebut menggunakan tembok berwarna hijau sedikit kebiruan (R:26 G:123 B:140) dengan pintu berwarna biru (R:112 G:142 B:200) dan warna gorden yang disejeniskan dengan warna pintu. Untuk pewarnaan latar ini ditambahkan beberapa persen warna putih agar tidak memiliki kecerahan warna lebih dari objek Ade.

Sudut pengambilan gambar secara frontal dari jarak jauh (*Longshot*).



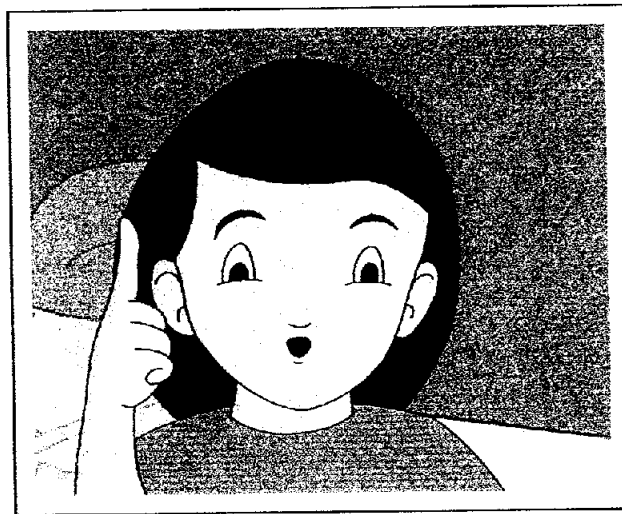
Gambar 68
Shoot 6
(ILM Belajar Menulis)

Adegan ini merupakan adegan dimana setelah Dian mengetahui ade telah mencorat-corek tembok ruang tamu dan mengajak Ade untuk belajar menulis diruangan lain, Dian mengajarkan cara menulis huruf “A” sambil berkata “Nah...ini huruf A” dan diikuti oleh Ade, Bertempat pada ruang tamu yang terdapat sofa pada sebelah kiri dan kosong di sekitarnya yang menggambarkan

cukup besar luas ruang keluarga yang mereka tempati dan beralaskan karpet berwarna oranye agar menjadi komposisi warna komplementer dengan warna tembok.

Sudut pengambilan gambar secara medium shot

c. Adegan Penutup



Gambar 69
Shoot 7
(ILM Belajar Menulis)

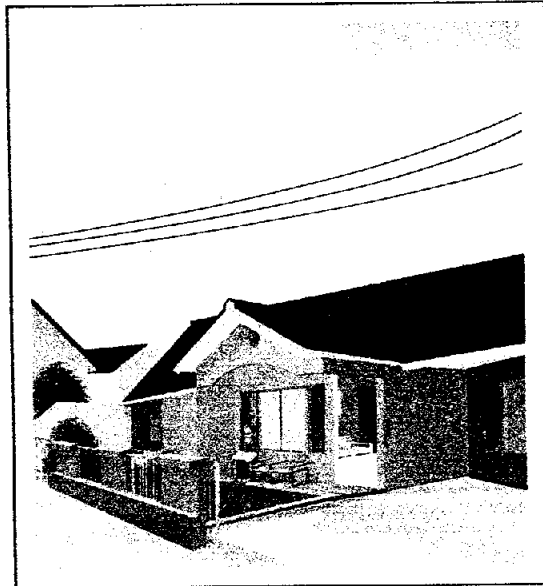
Adegan : Dimana Dian mengingatkan adik-adik pemirsa di rumah yang menyaksikan film ini untuk belajar menulis pada usia dini.

Dialog : “Nah adik-adik di rumah jangan lupa belajar menulis ya.”

Sudut pengambilan gambar secara Close-up

2. Analisis iklan layanan masyarakat belajar membaca

a. Adegan Pembuka

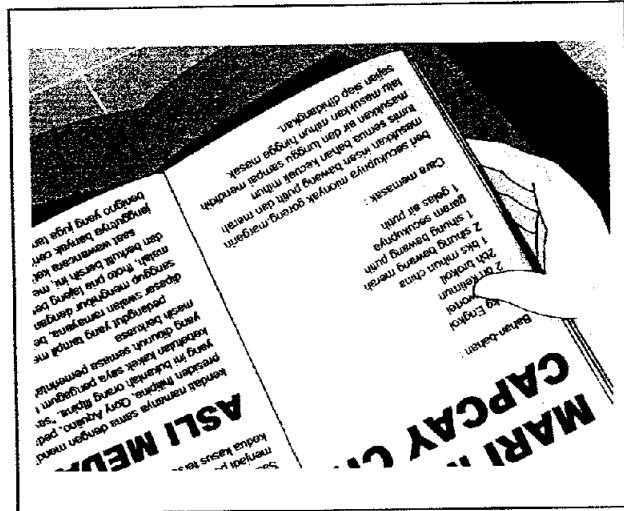


Gambar 70
Shoot 1
(ILM Belajar Membaca)

Penggunaan latar masih sama dengan penggunaan latar pada film pertama akan tetapi penggunaan sudut pandang berbeda sehingga mengakibatkan terjadinya pandangan perspektif menyamping pada latar tersebut.

Penggerakan latar dimulai dari gerak ke bawah lalu terfokus kepada nenek yang sedang duduk diteras .

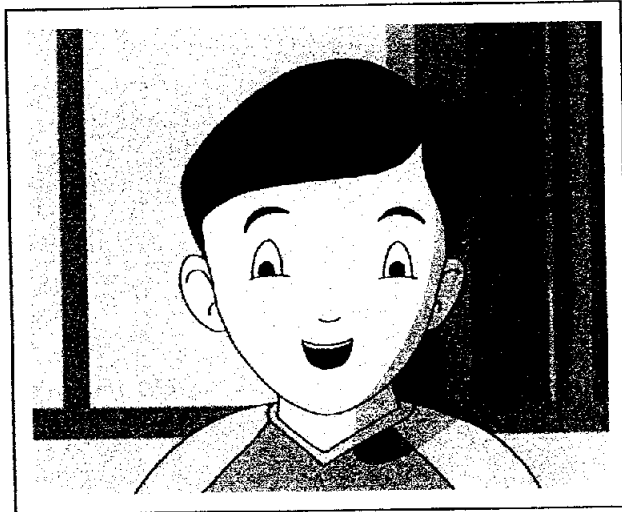
Diiringi musik “Alpabhet Rock yang dinyanyikan oleh para Akademi Fantasi Indosiar Anak.



Gambar 71
 Shoot 7
 (ILM Belajar Membaca)

Adegan ini menggambarkan bahwa buku yang sedang dibaca oleh nenek ternyata terbalik. Pemberian efek *fade in* dan *fade out* yang berulang kali pada proses pengolahan gerak menggunakan software *Adobe After Effect* adalah memberikan fokus pada majalah tersebut.

Pengambilan sudut pandang frontal dari atas secara Extreme Close-up, diambil sudut pandang seperti ini agar terfokus pada buku yang sedang dipegang nenek.



Gambar 72
Shoot 9
(ILM Belajar Membaca)

Adegan : Dian mengingatkan adik-adik pemirsa di rumah yang menyaksikan film ini untuk belajar membaca pada usia dini.

Dialog : “Nah adik-adik dirumah jangan lupa belajar membaca ya.”

Kamera : Close-up

