

PEMBUATAN KARAKTER 2D UNTUK FILM ANIMASI SEPAK BOLA GAJAH

Firdiyan Syah¹, Ema Utami², Andi Sunyoto³

^{1,2,3}Universitas Amikom Yogyakarta; Jl. Jalan Ring Road Utara Condong Catur
Depok-Sleman Yogyakarta

³Jurusan Magister Teknik Informatika, Universitas Amikom Yogyakarta

e-mail: ¹ryuakendent@gmail.com, ²emma@nrar.com, ³andi@amikom.ac.id

Intisari

Perkembangan film animasi sampai sekarang salah satu film animasi yang paling populer adalah tom and jerry. Film animasi Tom and Jerry begitu sangat digemari dari semua kelompok umur terbukti dari awal film ini dibuat sudah ada tujuh perusahaan animasi yang membuat. Dan sampai sekarang belum ada film animasi yang mampu menandingi kelucuan dan keunikan film kartun Tom and Jerry. Permasalahan ini menjadi topik karena karakter ini belum ada yang menandingi terutama industri animasi local. Karena itu pembuatan karakter 2D untuk film animasi sepakbola gajah untuk menampilkan film animasi yang bisa menandingi dari segi kelucuan dan dari segi cerita, dipadukan dengan olahraga sepakbola untuk menarik peminat lebih banyak. Metode yang digunakan adalah pengembangan multimedia, dan pengumpulan data untuk materi menggunakan metode observasi dan studi pustaka untuk merekayasa karakter menjadi lebih menarik. Hasil yang didapat adalah dua karakter gajah senior dan junior yang memiliki karakter berbeda, gajah senior berbadan besar, dan memiliki watak egois dan suka pamer. Sedangkan karakter lawan sebagai kebalikannya, berwatak kalem dan sedikit penakut. Gajah senior menampilkan emosi yang berlebih dalam permainan sepakbola sangat egois dan dalam latihan suka mempermainkan gajah junior. Tetapi justru banyak kesalahan yang dialami oleh gajah junior. Kesialan-kesialan ini yang akan ditampilkan menjadi hal-hal lucu dan mengandung pesan moral dalam pembuatan film animasi.

Kata kunci—Animasi, Multimedia, Sepakbola gajah, 2D

Abstract

The development of animated films until now one of the most popular animated films is Tom and Jerry. Tom and Jerry animated film is so very popular from all age groups proven from the beginning of this film made already there are seven animation companies that make. And until now there has been no animated film that can match the cuteness and uniqueness of Tom and Jerry cartoons. This issue becomes a topic because this character has not been rivaled especially the local animation industry. Therefore, the creation of 2D characters for elephant football animation to show an anima movie that can match in terms of cuteness and in terms of stories, combined with the sport of football to attract more enthusiasts. The method used is the development of multimedia, and data collection for the material using the method of observation and literature to engineer the characters become more interesting. The results obtained are two senior and junior elephant characters who have different characters, big senior elephants, and have selfish and showy nature. Medium opposite character, calm and slightly timid. The senior elephant displays excessive emotion in a very selfish football game and in practice likes to raise a junior elephant. But it's just a lot of misfortune experienced by junior elephants. These misadventures that will be displayed to be funny and contain a moral message in animated film making.

Keywords— *Animation, Multimedia, Elephant Soccer, 2D*

PENDAHULUAN

Animasi dewasa ini telah menjadi bagian kehidupan bagi remaja dan khalayak umum di negeri kita. Perkembangan film animasi yang begitu pesat, didukung dengan teknologi yang semakin maju sangat menunjang dalam pembuatan film animasi yang semakin menarik dan spektakuler. Animasi merupakan teknik yang banyak dipakai di dalam dunia perfilman, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dari suatu film maupun bersatu dengan film live. Animasi selain sebagai hiburan, juga telah menjadi penuntun, penginspirasi, dan juga sebagai penyampai pesan. Animasi juga sanggup menyampaikan pesannya secara lebih efektif karena mengandung unsur video dan audio.

Song-Hai Zhang, Tao Chen, Yi-Fei Zhang, Shi-Min Hu, Ralph R. Martin, menerbitkan jurnal dengan judul *Vectorizing Cartoon Animations* pada tahun 2009 [4]. Penelitian ini membahas tentang aplikasi yang mereka buat untuk mengconvert gambar yang berwujud bitmap atau raster menjadi vector untuk keperluan pewarnaan kartun. Perbedaannya dengan tema yang diambil penulis adalah teknik ini digunakan untuk merubah format gambar bukan dalam membuat animasi.

Ongbin Wang, Hua Li, pada tahun 2002 menerbitkan jurnal dengan judul “*Cartoon Motion Capture by Shape Matching*” [5]. Penelitian yang dilakukan yaitu bagaimana menangkap gerakan animasi kartun tradisional dengan cara mendeteksi garis tipis gambar karakter untuk selanjutnya diterapkan pada karakter lain. Perbedaan penelitian ini dalam pembuatan karakter yang digunakan adalah dibutuhkan karakter lain yang sudah jadi yang digunakan untuk mendukung karakter utama.

Pada tahun 2008, Mohammad Rastegari, Niloofar Gheissari menerbitkan jurnal dengan judul *Multi-scale Cartoon Motion Capture and Retargeting without Shape Matching* [6]. Penelitian yang secara garis besar sama dengan penelitian Ongbin Wang, Hua Li, tetapi perbedaannya penerapan pergerakan sebuah kartun ke dalam karakter kartun lain tetapi metode penangkap gerakannya tidak menggunakan garis tipis bentuk gambar karakter. Perbedaannya dengan tema yang diambil

penulis adalah animasi yang didapat berasal dari hasil animasi yang sudah jadi bukan dari konsep storyboard.

Takeo Iviura, Junzo Iwata, Junji Itsuda dalam papernya berjudul *An application of hybrid curve generation cartoon, 2009* [7]. Pengembangan aplikasi yang mereka kembangkan digunakan untuk membantu proses produksi animasi dengan memberikan efek gerak. Perbedaannya yang diambil penulis yaitu tema masih berorientasi pada satu dari 12 prinsip animasi yaitu *squash and stretch*.

Banyak contoh yang membuktikan bahwa media animasi cukup efektif sebagai media komunikasi untuk masyarakat, salah satunya adalah iklan layanan masyarakat. Dengan adanya animasi dalam dunia hiburan akan lebih mudah dalam pembuatannya dibandingkan dengan versi *live shoot*. Jika dengan animasi kita dapat membuat karakter dan membuat adegan dengan mudah yang jika dibuat dengan versi *live shoot* akan mendapatkan kesulitan. Animasi “Sepakbola Gajah” sendiri adalah sebuah film animasi tentang dua gajah dengan karakter lucu dan jahat yang hidup dalam dunia animasi yang menceritakan tentang persaingan dalam sepakbola. Maka akan lebih tepat jika film "Sepakbola Gajah" menggunakan teknik animasi dalam pembuatannya. Manfaat dari proyek akhir ini adalah dapat memberi inspirasi, menyampaikan pesan moral dan juga menghibur bagi remaja dan khalayak umum. Maka dari itu, untuk dapat memberi inspirasi, menyampaikan pesan dan juga menghibur bagi remaja dan khalayak umum. penulis mencoba membuat karya animasi sederhana berjudul “Sepak Bola Gajah” dengan teknik animasi 2 dimensi.

METODE PENELITIAN

Animasi berangkat dari fitur pada film, komedi situasi, iklan, website, telepon seluler, saat ini hadir dimana-mana. Animasi menurut Jill Nelmes [2] adalah salah satu praktek pembuatan film yang paling menonjol dari abad kedua puluh satu awal, dan akhirnya, setelah bertahun-tahun dianggap sebagai anak tiri yang meminggirkan untuk film *live-action*, mendapatkan pengakuan komersial dan kritis sebagai bahasa fondasi kunci kontemporer budaya visual yang dalam dirinya sendiri. Animasi berasal dari kata latin *animare*, yang berarti “membuat

hidup atau mengisi dengan napas” [1], dengan kata lain animasi membuat gambar menjadi tampak hidup. Animation adalah “illusion of motion” yang dibuat dari image statis yang ditampilkan secara berurutan. Pada video atau film, animasi merancu pada teknik dimana setiap frame dalam film dibuat secara terpisah. Frame bisa dihasilkan dari komputer, dari fotografi atau dari gambar lukisan. Ketika frame-frame tersebut digabungkan, maka terdapat ilusi perubahan gambar, sesuai dengan teori yang disebut dengan “persistence of vision”[3].

Metode Penelitian

Metode penelitian sangat penting dalam suatu penelitian karena suatu kesimpulan yang diambil dapat dipengaruhi oleh metode penelitian yang dipakai. Metode penelitian juga merupakan cara ilmiah yang digunakan untuk memperoleh suatu masalah dengan tujuan tertentu.

Metode pengumpulan Data

Penelitian ini merupakan penelitian bersifat eksploratif experimental atau disebut metode pengembangan multimedia. Peneliti akan membuat sebuah karakter dalam animasi pendek. Kemudian hasil tersebut digunakan untuk membuat video untuk memudahkan pergerakan yang akan sering diulang. Video tersebut akan di ekspor menjadi gambar sequence atau berurutan, yang selanjutnya gambar tersebut akan dijadikan bahan referensi pada proses drawing animasi. Adapun metode yang digunakan adalah:

Metode Primer

1. Observasi : Merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati langsung studio dimana sebuah proses editing pembuatan karakter dilakukan.
2. Wawancara : Metode pengumpulan data dengan cara mewawancarai langsung praktisi dan tim produksi.

Metode Sekunder

1. Metode Kearsipan : Yaitu metode mengambil materi data dengan membaca atau mempelajari arsip - arsip pembuatan film animasi dengan tujuan menemukan kendala dan mencari penyelesaiannya.

2. Metode Kepustakaan : Yaitu metode pengambilan data dengan cara mengumpulkan teori-teori yang berhubungan dengan objek penelitian.

Bahan dan Alat Penelitian

Bahan

Bahan yang digunakan dalam penelitian berupa hasil shooting atau sebuah video mentah dan sebuah objek animasi 2D atau objek lain sebagai media untuk digabungkan. Yang perlu diperhatikan adalah sewaktu melakukan kegiatan shooting atau pengambilan gambar tidak boleh dilakukan sembarangan. Ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan seperti, penambahan background warna, tingkat pencahayaan, arah sudut pandang cahaya, reflection, dan yang terpenting penambahan objek shooting sebagai media untuk tracking.

Alat

Alat yang digunakan dalam penelitian termasuk dalam pengambilan bahan adalah sebagai berikut:

Perangkat keras

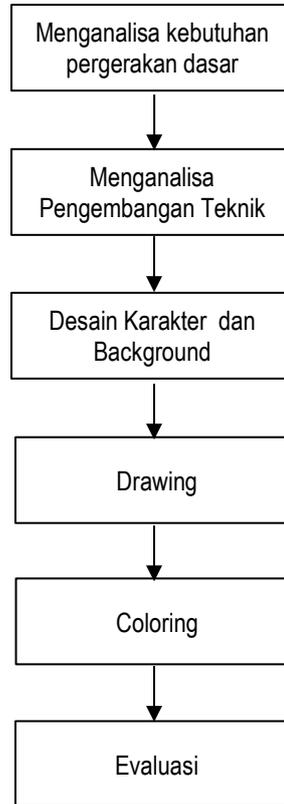
- a. Mica bening untuk menggambar karakter
- b. Media rekam,
- c. 1 Unit komputer,

Perangkat Lunak

- a. Sistem operasi windows 7
- b. Adobe Photoshop CS 6
- c. Adobe After effect CS 6
- d. Adobe Premiere CS 6

Jalannya penelitian

Adapaun jalannya penelitian seperti pada gambar 1



Gambar 1. Workflow

Adapun secara garis besar urutan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Analisa

Analisa dalam penelitian dilakukan untuk merencanakan gerakan-gerakan mendasar seperti berlari, berjalan, berbicara dimana sering dilakukan di buat master gambar yang dapat digunakan lagi tanpa editing yang komplak dan melihat apakah teknik yang digunakan kedepan apakah bisa benar benar diterapkan dalam sebuah teknik pembuatan karakter animasi.

2. Desain Karakter dan Background

Merupakan tahap pembuatan karakter yang akan digunakan dalam animasi. Disini juga disesain setting background yangannatinaya kan digabung dalam proses compositing.

3. Drawing

Pada tahap inilah proses menggambar animasi didasarkan oleh gambar sequence hasil dari video. Gambar tidak harus sama dengan gambar sequence akan tetapi justru bisa dibuat dengan sedikit melebihi lebihkan untuk memberikan sentuhan animasi 2D, tetapi masih beracuan dari gambar sequence yang ada

4. Coloring

Merupakan proses pewarnaan hasil dari animasi yang sudah jadi.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi adalah tahap perbandingan hasil akhir dengan penerapan terhadap 12 prinsip animasi. Disamping itu akan dibahas bagaimana kesulitan dan solusi yang ditemui selama proses penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prinsip animasi merupakan prinsip-prinsip pergerakan animasi yang harus diterapkan oleh animator [8]. Adapun prinsip-prinsip tersebut adalah *Solid drawing, straight a head and pose to pose, arc, timing and spacing, squash and stretch, slow in and slow out, follow trough and overlapping action, anticipation, secondary action, staging, appeal, exaggeration.*

Setelah mengkaji dan melihat latar belakang yang di paparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : Bagaimana membuat karakter kartun animasi yang ,memenuhi 12 prinsip animasi, dengan memanfaatkan karakter utama yaitu gajah dalam pembuatannya? Maka dari itu dalam pembuatan film animasi sampai jadi sempurna melibatkan 3 proses produksi, yaitu Pra Produksi, produksi dan pasca produksi. Dalam penelitian ini pembatasan sampai pada proses Pra produksi yaitu mempersiapkan dan merancang karakter utama yaitu gajah.

1. Merancang ide karakter

Dalam pembuatan film animasi 2D perlu ide yang matang karena harus menghidupkan karakter sesuai cerita dan tokoh yang diperankan. Hal ini memerlukan proses pencarian ide untuk animasi yang akan dibuat. Ide bisa datang dari banyak kisah nyata, dongeng, legenda, kisah klasik, fantasi/fiksi,

teknologi dan lain-lain. Ide yang dirancang harus mempunyai suatu keistimewaan, keunggulan, dan keunikan yang khas mudah diingat dan berkesan sehingga masuk dan diterima penonton. Yang terpenting adalah selalu kreatif dalam mencari, mengolah dan mengembangkan ide tersebut.

2. Merancang Konsep Karakter

Dalam hal ini penulis mengambil sebuah konsep animasi yang menggunakan karakter gajah yang berdiri dengan dua kaki seperti manusia memainkan sepakbola, dan ditonton oleh sekitar penghuni hutan disekitar waikambas. Sehingga penikmat bisa lebih menikmati konsep dari film animasi yang akan dibuat. Film ini disajikan dalam visual yang halus dan tidak terlalu rumit dalam durasi kurang lebih 20 menit per episode dengan menceritakan sebuah cerita tentang sportifitas, akibat kesombongan dan perilaku baik dan sebuah kerjasama.

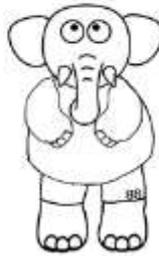
3. Desain Karakter

Proses ini adalah proses pembuatan sketsa dasar dari model yang dibuat. Sketsa tersebut akan menjadi dasar panduan bagi modeler untuk membuat model karakter. Pada gambar 2 contoh dasar karakter gajah dengan sifat jahat.



Gambar 2. Karakter Gajah Jahat

Agar lebih menarik karakter jahat ini di buatkan lawan dengan karakter baik dan selalu beruntung seperti gambar 2.



Gambar 2. Gajah Baik

4. Atribut

Setelah karakter terbentuk yang dibutuhkan adalah background untuk mendukung tema cerita seperti lapangan sepak bola dengan isi penontonnya seperti gambar 3.



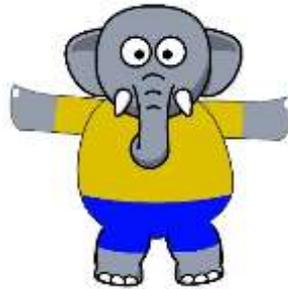
Gambar 3. Background attribute

pembuatan background dilakukan pada Adobe Photoshop, dengan mengandalkan brush tool dan color picker untuk pengaturan gelap terang dan seberapa besar kadar warna yang diinginkan, efek gradasi halus dapat dihasilkan pada background.

5. Pewarnaan

Perbedaan mencolok antara Adobe Photoshop dan Macromedia Flash MX adalah pada perbedaan grafisnya. Objek yang dihasilkan Adobe Photoshop berbasis bitmap, sedangkan pada Macromedia Flash MX berbasis vektor.

Kelebihan utama gambar vektor adalah tidak akan pecah dan buram/kabur (blur) pada saat diperbesar, hal ini sangat menguntungkan dalam pengeditan warna dan gerak. Kode warna tidak mengalami perubahan walaupun sampel warna yang sama diambil eyedrooper tool pada tempat berbeda. Pada proses tersebut menyempurnakan karakter yang akan digunakan nanti pada proses produksi seperti gambar 4.



Gambar 4. Setelah proses pewarnaan karakter baik

KESIMPULAN

Berdasarkan apa yang telah diuraikan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa sebagai salah satu media hiburan, animasi dapat mempermudah pembuatan suatu adegan maupun suatu karakter dalam pembuatan film. Dengan adanya Film Animasi Sepakbola Gajah ini diharapkan penonton dapat terhibur, terinspirasi, mendapatkan pesan moral yang disampaikan dalam film ini.

Pembuatan Karakter animasi Sepak bola gajah ini tentunya masih banyak kekurangan apabila di sandingkan dengan Tom and Jerry, akan tetapi lewat penggambaran karakter dan ide cerita setidaknya bisa menghibur seperti film animasi Tom and Jerry

SARAN

Dari peneltian ini tentu saja penulis memiliki banyak kekurangan dan kesalahan. Maka dari itu diharapkan adanya pengembangan dari penelitian ini seperti :

1. Masih sedikit dan minimnya teknik dan referensi yang digunakan dalam membuat animasi mimik wajah.
2. Dalam pembuatan karakter pengerjaan pewarnaan yang masih masih sangat manual memerlukan pengembangan teknologi yang lebih efisien dan cepat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Horn, G. M.: *Movie Animation. Pleasantville, NY 10570-7000*
USA: Gareth Stevens, 2006.
- [2] Nelmes, J. : *An introduction to film studies. Canada: Routledge 2003*
- [3] Webster, Cris. 2005: *Animation: The Mechanics of Motion. Italy: Elsevier.*
- [4] Song-Hai Zhang, Tao Chen, Yi-Fei Zhang, Shi-Min Hu, Ralph R. Martin:
Vectorizing Cartoon Animations, 2009
- [5] Ongbin Wang, Hua Li: *Cartoon Motion Capture by Shape Matching. 2002*
- [6] Mohammad Rastegari, Niloofar Gheissari: *Multi-scale Cartoon Motion
Capture and Retargeting without Shape Matching, 2008*
- [7] Takeo Iviura, Junzo Iwata, Junji Itsuda: *An application of hybrid curve
generation cartoon. 2009*
- [8] M Suyanto, M & Yuniawan Aryanto: *Merancang Film Kartun Kelas Dunia.*
Yogyakarta: Andi Offset 2006.