

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2 DIMENSI “TIMUN MAS”

Alma Aulia Firdauzi¹, Dedi Eko Nurcahyo²

^{1,2}Indonesian Insitute of the Arts Surakarta, Indonesia
E-mail correspondence: dediekonurcahyo@gmail.com

ABSTRACT

Film is a medium of information and mass communication that is quite effective, because films can build public opinion with various formats of impressions and forms of presentation in conveying messages through a story that is audio-visual or vivid images and sounds. Timun Mas is a well-known folk tale in Java. In this study, the story of Timun Mas was repackaged into a 2-dimensional animated short film. Timun mas animation production methods include Pre-Production, Production, and Post-Production. The results of this animation design are in the form of scenarios, storyboards, characters, and an animated short film entitled "Timun Mas".

Keywords: Short Film, Animation, Timun Mas

ABSTRAK

Film menjadi media informasi dan komunikasi massa yang cukup efektif, karena film dapat membangun opini publik dengan berbagai format tayangan dan bentuk penyajiannya dalam penyampaian pesan melalui sebuah cerita yang bersifat audio visual atau gambar dan suara yang hidup. Timun mas merupakan cerita rakyat yang cukup terkenal di Jawa. Dalam penelitian ini, cerita Timun Mas dikemas ulang menjadi film pendek animasi 2 dimensi. Metode pembuatan animasi Timun mas meliputi Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Hasil dari perancangan animasi ini berupa skenario, storyboard, karakter, dan film pendek animasi berjudul “Timun Mas”.

Kata kunci: Film Pendek, Animasi, Timun Mas

1. PENDAHULUAN

Pada abad ini, yang menuntut kecepatan penyampaian segala bentuk informasi menjadikan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin pesat. Selain itu, semakin bersaingnya sumber daya manusia, media elektronik sering digunakan dalam mengkomunikasikan informasi hingga mempengaruhi sudut pandang masyarakat. Media elektronik tergolong cepat dalam menyebarkan berita ke masyarakat secara luas sehingga secara tidak langsung memberikan imbas kepada masyarakat. Media elektronik yang sering digunakan dalam dunia videografi untuk menyampaikan sebuah pesan tidak hanya dalam bentuk banyak teks atau kalimat persuatif, melainkan juga menghidupkan teks tersebut yang dikemas

bersama bunyi, gambar, musik, animasi, dan video yang akan menghasilkan sebuah film.

Film menjadi media informasi dan komunikasi massa yang cukup efektif, karena film dapat membangun opini publik dengan berbagai format tayangan dan bentuk penyajiannya dalam penyampaian pesan melalui sebuah cerita yang bersifat audio visual atau gambar dan suara yang hidup. Film merupakan salah satu bentuk perkembangan dari masa ke masa, diawali dari transformasi teknologi yang digunakan hingga berbagai tema yang dibuat filmmaker dengan tujuan untuk menghibur serta penyampaian pesan secara visual kepada khalayak, sehingga mudah diterima oleh masyarakat (Gunawan & Junaidi, 2020).

Film animasi 2 dimensi banyak diminati oleh pemirsa. Penikmat film animasi tidak hanya anak-anak namun dewasa hingga orang tua menyukai film animasi. Fenomena ini di karenakan film animasi dapat menampung segala daya imajinasi manusia di dalamnya.

Film animasi karya anak Indonesia dengan menceritakan cerita sejarah bangsa, kehidupan sehari-hari, serta kearifan lokal ataupun cerita rakyat Bangsa Indonesia masih sangat sedikit.

Penyampaian cerita rakyat yang masih hanya dalam bentuk teks di buku sejarah kurang diminati oleh masyarakat luas. Dewasa ini, semakin banyak anak – anak yang lebih sering belajar melalui media elektronik dibandingkan dengan buku sehingga cerita rakyat ini semakin ditinggalkan termakan zaman.

Melalui film pendek animasi cerita rakyat Jawa yang berjudul “Timun Mas” banyak masyarakat yang sudah mengetahui cerita tersebut dan dikemas ulang secara menarik menggunakan karakter animasi agar pesan inspiratif dan motivasi yang terkandung dalam cerita rakyat tersebut dapat diterima oleh masyarakat.

Banyak pesan yang terkandung dalam cerita “Timun Mas” seperti harus menepati janji, perjuangan mencapai keinginan, dan pantang menyerah menghadapi masalah membuat film ini semakin kaya akan pesan yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat maupun *self development*.

2. TINJAUAN PUSTAKA

a. Film pendek

Film pendek merupakan senuah karya film yang cerita fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit. Di berbagai negara, film pendek menjadi wadah

eksperimen bagi para sineas untuk bereksperimen sebelum memproduksi film panjang (Panca Javadaasta, 2011). Film pendek adalah film dengan durasi antara 1-30 menit. Menurut standar festival Internasional membagi beberapa jenis film pendek, antara lain:

- a. Film pendek eksperimental, merupakan film pendek yang digunakan sebagai bahan eksperimen atau uji coba. Di Indonesia sering juga disebut sebagai film indie.
- b. Film pendek komersial, adalah film pendek yang tujuannya untuk mendapatkan profit atau bersifat komersial. Contohnya adalah iklan profil perusahaan.
- c. Public Service Film, Merupakan film pendek yang bertujuan untuk layanan masyarakat. Biasanya ditayangkan dalam media televisi.
- d. Film pendek hiburan, adalah film pendek yang bertujuan untuk hiburan. Film ini banyak ragamnya dan biasanya ditayangkan dalam televisi.

Film pendek merupakan salah satu perwujudan film sederhana maupun kompleks. Dalam film pendek, biasanya memiliki durasi dibawah 60 menit. Memahami dari cara bertutur, film pendek memberikan kebebasan bagi pembuat dan penontonnya sehingga *output* yang dihasilkan sangat bervariasi. Hal yang terpenting dalam film pendek dilihat dari ide dan keefektifan media komunikasinya walaupun hanya memiliki durasi yang pendek. Di beberapa negara seperti Kanada, Jerman, Amerika Serikat, dan Australia, film pendek digunakan untuk eksperimen maupun batu loncatan bagi individu atau sekelompok orang untuk diproduksi menjadi film panjang. Jenis film ini mayoritas dihasilkan oleh mahasiswa jurusan film atau sekelompok orang yang

memiliki minat dalam dunia film dan ingin berlatih memproduksi film (Effendy, 2014)

Untuk membuat film pendek, ada beberapa prinsip yang harus diterapkan, diantaranya:

1. Prinsip visible

merupakan prinsip yang mengatur kemudahan film pendek untuk dilihat dan kejelasan pesan. Film pendek diatur agar isi, jenis font, jenis gambar, sampul dan lain-lain diatur sedemikian rupa sehingga dapat terlihat dan terbaca.

3. Prinsip Atensi

Film pendek dibuat untuk menarik atensi atau perhatian khalayak ramai dengan menispikan pendidikan moral dalam setiap pembuatannya.

4. Prinsip Kognitif

Media film pendek dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi. Media film dapat membawa penonton melihat suatu proses yang tidak dapat dilihat disekitar mereka. Film pendek sangat tepat digunakan untuk mengembangkan pikiran, pendapat, dan juga imajinasi.

5. Prinsip kesederhanaan.

Film pendek dibuat dengan durasi kurang dari 60 menit. Hal ini bertujuan untuk bisa menarik perhatian penonton dengan menyuguhkan inti pokok cerita yang bisa membuat penonton menangkap inti dari film pendek tersebut.

6. Prinsip keterpaduan

Maksud dalam prinsip keterpaduan adalah menjaga kedinamisan antara visual dan suara. Untuk membuat visual yang baik dibutuhkan kualitas peralatan yang memadai dan juga penguasaan sinematografi yang baik. Selain itu unsur suara tidak kalah penting. Sound effect

maupun lagu bisa membuat film pendek lebih dramatis.

7. Prinsip teknis

Skenario, alur cerita, durasi, genre harus sudah dibuat secara matang agar memudahkan kru dalam pembuatan filmnya.

b. Animasi

Animasi adalah rangkaian gambar yang disusun secara berurutan dan ditampilkan secara cepat sehingga seolah-olah tercipta gerakan yang berkesinambungan dan teresan seperti hidup. Gambar yang dimaksud dalam animasi biasanya disebut dengan frame. Satuan yang dipakai adalah frame per second (FPS). Misal animasi itu di setting 25 fps maka animasi tersebut terdiri dari 25 gambar dalam 1 detik. Semakin besar nilai fps maka gerakan akan semakin halus. Animasi bisa diartikan sebagai gambar yang membuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna atau special effect (Munir, 2012).

c. Cerita Rakyat Timun Mas

Menurut Sudjiman (1984:16) bahwa cerita rakyat adalah kisah anonim yang tidak terikat pada ruang dan waktu, yang beredar secara lisan di tengah masyarakat, termasuk di dalamnya cerita binatang, dongeng, legenda, dan mitos. Timun Mas merupakan salah satu cerita rakyat yang cukup terkenal di Indonesia. Sama dengan berbagai cerita rakyat lainnya, Timun Mas banyak mengalami pengubahan sehingga banyak versi dan variasi yang beredar di tengah masyarakat, namun pada dasarnya cerita

tersebut tetap berpusat pada satu lingkaran tema yaitu keinginan seorang perempuan untuk memiliki seorang anak yang kemudian didapatkannya dan dinamai Timun Mas.

3. METODE

Pada perancangan ini terdapat 3 tahapan pembuatan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Tahapan pra produksi

a. Ide atau tema

b. Pembuatan skenario/ naskah

Skenario adalah rangkaian cerita yang ditulis secara terperinci oleh seorang penulis atau tim penulis yang dapat menjadi visualisasi dalam bentuk gambar. Dibalik kisah yang dilihat secara visual, baik itu dalam bentuk film, iklan atau sekedar video berdurasi pendek selalu ada orang yang berperan dalam menuliskan skenarionya, dia adalah *scriptwriter*

c. Pembuatan Storyboard

Storyboard adalah penyusun grafik seperti sekumpulan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan secara berurutan untuk tujuan visualisasi grafik bergerak atau urutan media interaktif, termasuk interaktivitas website. Proses membuat storyboard, pertamanya dikembangkan oleh studio Walt Disney pada awal 1930, setelah beberapa tahun dari proses yang sama digunakan di Walt Disney dan studio animasi lainnya. *Storyboard* animasi adalah gambaran pertama tentang seperti bagaimana sebuah kartun atau animasi akan terlihat. *Storyboard* animasi kelihatan seperti serangkaian jalur komik, dengan gambar individual dari alur cerita, *scene*, karakter dan emosi mereka dan bagian utama dari *film*.

d. Pembuatan sketsa karakter

Karakter adalah tokoh utama yang ada dalam film pendek animasi. Karakter animasi mempunyai sifat dan ciri seperti manusia pada umumnya walaupun penggambaran karakternya tidak berupa manusia (hewan ataupun benda).

e. Mempersiapkan dialog dan efek suara.

Efek Suara berasal dari 3 Sumber:

- Production Sound, yaitu efek suara yang direkam dilapangan. Yang direkam bersamaan dengan gambar, ataupun juga yang direkam tersendiri disaat tidak sedang dilakukan shooting.
- Foley, yaitu efek suara yang direkam pada tahap pasca produksi mengikuti gambar.
- Sound Library, yaitu kumpulan efek suara yang sudah direkam sebelumnya yang dijual dan bisa dipergunakan dengan bebas.

f. Video animatic

Animatic adalah draft film pada tahap awal projek yang berguna untuk membantu animator dan kompositor (editor) untuk mendapat timing dan menghindari kesalahan kesalahan yang biasanya didapatkan pada tahap akhir produksi.

Tahap produksi

Tahap ini merupakan tahap saat proses produksi dilakukan, dimana didalamnya akan membahas semua kegiatan yang terjadi mencakup: drawing, animating, lipsync, dan rendering.

- **Drawing**, merupakan kegiatan pendigitalisasian gambar karakter maupun aset lingkungan sekitar pada software yang terkait. Kegiatan drawing bisa dilakukan dengan sketsa ulang ataupun dengan cara tracing gambar yang sudah dibuat secara manual.

- **Animating**, merupakan proses menggerakkan karakter maupun asset dengan menggunakan software. Dalam penggerakan karakter di animasi 2 dimensi biasanya menggunakan penganimasian frame to frame atau tweening.
- **Lipsync** adalah penggabungan antara audio dengan gerakan mulut karakter.
- **Rendering** Adalah proses penggabungan dan membangun gambar yang telah dibuat dalam software animasi agar menjadi bentuk akhir berupa animasi bergerak.

Tahap Pra Produksi

Lanjutan dari tahap Produksi adalah pasca produksi yang akan meliputi pemotongan dan pemotongan video (editing), penggabungan sound effect dan backsound.

4. PEMBAHASAN

a. Tahap Produksi

1. Penentuan ide

Penentuan ide dalam produksi film pendek animasi ini berawal dari penugasan yang pertama yaitu setiap mahasiswa dibebaskan untuk memilih cerita apa saja yang masih berkaitan dengan cerita di kehidupan masyarakat Indonesia. Pemilihan cerita dapat berupa cerita rakyat, dongeng, maupun adat dan budaya yang ada di lingkungan sekitar.

Dipilihnya cerita rakyat Timun Mas yang berasal dari Jawa ini karena memiliki cerita yang menarik dan juga pesan yang terkandung dalam setiap karakter menjadikan cerita ini saya pilih untuk kemudian dijadikan film pendek animasi dengan judul yang sama yaitu "Timun Mas".

2. Logline

Perjuangan Mbok Sarmi dan Timun Mas untuk mendapatkan kebahagiaan yang mutlak dihalangi oleh Buto Ijo.

3. Sinopsis

Mbok Sarmi yang kesepian mendambakan seorang anak pada masa tuanya yang sudah ditinggal mati oleh suami. Kesabarannya berbuah manis ketika Timun Mas hadir dalam kehidupannya. Namun apa daya, Mbok Sarmi harus menepati janjinya kepada Buto Ijo untuk menyerahkan Timun Mas disaat ia beranjak dewasa. Dapatkah Mbok Sarmi menyelamatkan Timun Mas dari Buto Ijo yang menagih janji?

4. Skenario

Skenario dibuat dengan melakukan riset terlebih dahulu tentang cerita rakyat Timun Mas, merangkumnya lalu menulis kembali menjadi skenario film untuk mempermudah dalam memahami naskah. Selanjutnya skenario ini menjadi pijakan dalam pembuatan storyboard di tahap selanjutnya.

Timun Mas

Penulis Skenario :
Alma Aulia Firdausi
Institut Seni Indonesia Surakarta, Jawa Tengah

FADE IN

SCENE 1 INT. KAMAR (NIGHT)

Mbok Sarmi gundah karena keinginannya memiliki anak tidak bisa terwujud. Ia mengharapkan keajaiban datang padanya suatu saat nanti.

(VO)

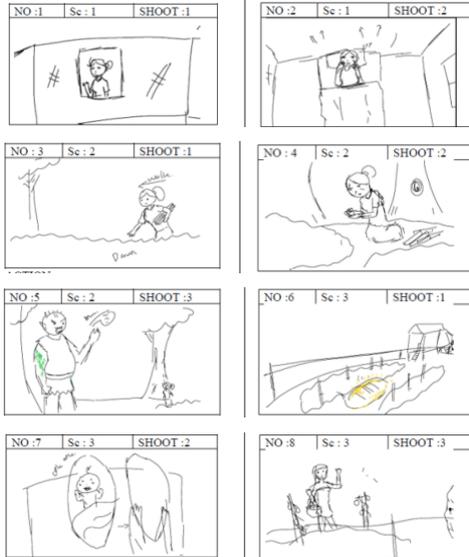
Pada suatu hari di sebuah desa hiduplah seorang janda yang sudah tua bernama Mbok Sarmi. Sudah sekian lama ia ditinggal oleh suaminya dan tidak memiliki anak, setiap hari Mbok Sarmi selalu merasa kesepian di gubuk yang sudah lama ia tinggali.

Gambar 1. Screenshot naskah Timun Mas

5. Storyboard

Storyboard adalah penyusun grafik seperti sekumpulan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan secara berurutan untuk tujuan visualisasi dari skenario. Storyboard dari Film Pendek Timun Mas ini dibuat dengan

menggambarnya terlebih dahulu pada kertas lalu dilakukan tracing agar bisa dilihat di komputer.



Gambar 2. Storyboard Timun Mas

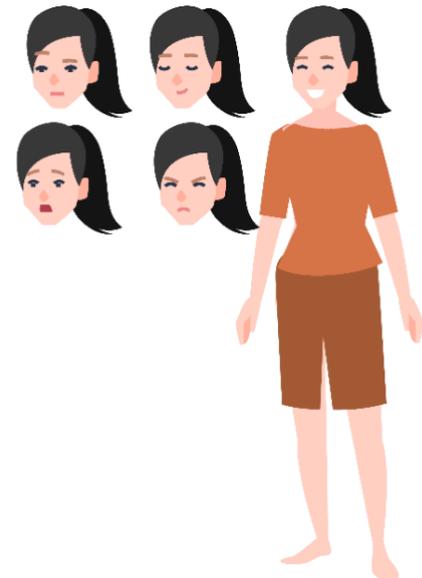
6. Voice Over

Setelah pembuatan skenario dan storyboard selesai, selanjutnya ada ditahap pembuatan voice over yang diisi oleh pengisi suara yang berbeda pada setiap karakter. Voice over direkam menggunakan recorder bawaan handphone Redmi Note 8. Setiap pengisi suara menyesuaikan dialog dan emosi seperti yang tertulis pada skenario.

7. Karakter animasi

- Timun Mas

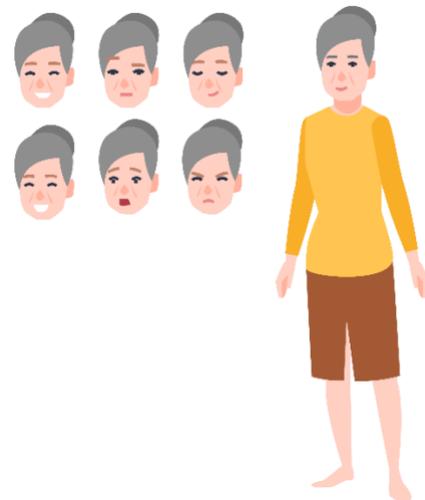
Timun mas merupakan sesosok gadis yang ceria, ramah, cantik dan bersahabat. Oleh karena itu karakter Timun Mas dibuat dengan rambut hitam yang diikat kebelakang, senyum manis dan juga berpakaian ala orang desa karena tinggal dengan mbok Sarmi di sebuah hutan.



Gambar 3. Karakter Timun Mas

- Mbok Sarmi

Karakter mbok Sarmi digambarkan dengan wanita yang sudah tua yang hidup sendirian di tengah hutan dengan sifat suka bersedih dan welas asih. Wajah mbok Sarmi dibuat dengan memberi efek keriput agar benar-benar kelihatan sudah tua



Gambar 4. Karakter Mbok Sarmi

- Buto Ijo

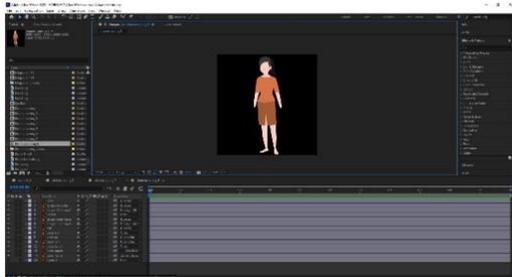
Buto Ijo digambarkan dengan karakter yang jahat dan beringas. Sesuai namanya, karakter buto ijo diberi warna hijau dan juga gigi taring yang muncul dari mulutnya agar terlihat ganas dan menakutkan.



Gambar 5. Karakter Buto Ijo

b. Tahap Produksi

Proses pembuatan karakter di aplikasi Adobe Illustrator, membuat karakter berdasarkan naskah. Pada setiap karakter dipisahkan berdasarkan anatomi tubuh yang bisa bergerak, seperti kepala, tangan dan kaki demi memudahkan dalam proses riging atau animating karakter nantinya.



Gambar 6. Pembuatan Karakter

Pada pergerakan animasi, menggunakan

positioning dan rotate untuk menggerakkan tubuh karakter dengan menentukan titik key pada setiap detiknya. Setelah itu dilakukan proses pembuatan gerakan mulut, disini sebelumnya mulut dipisah-pisah dan diambil pada bagian diam dan menganga, untuk membuat kesan berbicara. Disini menggunakan pengaturan opasiti mulut 0-100% dan 100-0% dan diatur dengan timing frame by frame.



Gambar 7. Karakter Buto Ijo

Selanjutnya dilakukan proses rendering. proses render dibagi menjadi per scene agar tidak memberatkan komputer yang dipakai. Setelah selesai dirender, setiap scene digabungkan di aplikasi Adobe Premiere dan disini proses perangkaian dan juga pemberian suara dan backsound untuk membangun suasana.



Gambar 8. Penggabungan komponen video dan audio di adobe Premiere

Setelah semua komponen digabungkan, film pendek animasi Timun Mas pun sudah siap untuk diekspor menjadi satu film yang utuh



Gambar 9. Film animasi jadi Timun Mas

c. Tahap Pra Produksi

Pasca produksi yang dilakukan dalam pembuatan film pendek animasi “Timun Mas” ada 2 tahap yaitu pembuatan poster dan pembuatan trailer. Poster dan trailer dibuat untuk menyampaikan film pendek Timun Mas ke khalayak ramai dengan memanfaatkan media massa maupun internet .



Gambar 10. Poster Timun Mas

5. SIMPULAN dan SARAN

a. Simpulan

Setelah menyelesaikan proses pembuatan film pendek animasi 2D cerita rakyat Jawa yang berjudul “ Timun Mas” serta melihat fakta yang terjadi

during production, it can be concluded, among others:

1. The production of the short animation film “Timun Mas” goes through the pre-production stage which consists of idea creation, logline, synopsis, script, voice over, character creation, and storyboard.
2. In the production stage, it starts with character management, making eye and mouth expressions, making background assets, inputting characters to After Effect, determining anchor points, parenting parts of the character body, composing characters with background, the animating process, moving the mouth, rendering per scene, combining into Adobe Premiere, and final rendering.
3. The Post-Production stage is the stage of making posters and trailers to be marketed to the general public.

b. Saran

After knowing the film production process, the author suggests several things as follows:

1. The script should be better, pay more attention to the duration and language that is easy to understand and not ambiguous.
2. Voice over recording should use a professional recorder so that the sound quality is better.
3. The animating process is still not maximal and needs to be improved in the character creation process that is detailed and specific.

DAFTAR ACUAN

Buku:

Effendy, Heru. 2014. *Mari Membuat Film*. Jakarta: Erlangga

Javandalasta, Panca. (2011). *5 Hari Mahir Bikin Film: Jangan Cuma Bisa Nonton, Ayo Bikin Film*. Jakarta: Java Pustaka Group

Khrisna, Murthy. 2002. *Dasar-Dasar Animasi*. Jakarta : P.T Elex Media Komputindo.

Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta

Subakti. 2008. *Awas Tayangan Televisi*. Yogyakarta: Elek Media Komputindo

Sudjiman, Panuti. 1984. *Kamus Istilah Sastra*. Jakarta: Gramedia.

Laporan Penelitian/Jurnal Ilmiah:

Gunawan, E. B., & Junaidi, A. 2020. Representasi Pendidikan Seks Dalam Film *Dua Garis Biru* (Analisis Roland Barthes). *Jurnal Komunikasi* Vol.4 No.1: 155-162.

Tunziah, Ri'aeni, I. 2019. Analisis Wacana Kritis Konstruksi Konflik Keluarga Dalam Film *Cek Toko Sebelah*. *Jurnal LONTAR* Vol.7 No.1: 71-88.

Rona, Kurniawan. 2013. Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D "Kerusakan Lingkungan" Dengan Teknik Masking. *Jurnal Ilmiah DASI* Vol. 14 No. 04 Desember 2013, hlm 54 - 57

Sari, Reno Wulan. 2015. CERITA RAKYAT TIMUN EMAS: GAMBARAN RUNTUHNYA IDEOLOGI PATRIARKAL. *Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia* V1.i1 (72-88)