

Design of Opening, Closing & Bumper Animation as A Media Introduction to *Marta's Adventure Animation*

Perancangan *Opening, Closing & Bumper* Animasi sebagai Media Pengenalan Animasi *Petualangan Marta*

Anggit Yudha Patria, Andy Pramono*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: pramono.fs@um.ac.id

Paper received: 07-11-2021; revised: 05-1-2022; accepted: 08-1-2022

Abstract

The use of modern technology such as internet access has become an important role in today's information age. The ease of information access to the internet as a support for all needs and work is an important point in human life. The purpose of the author of this article is to use internet information to create animations that can be used as a means of learning for children. The Marta animation designed by Ridhotul Nur Insan is one of the positive benefits for children in utilizing internet technology. The opening, closing and bumper designs are crucial because they are the initial determining part of the audience in assessing the quality of an animated film and are divided into 3 stages of production, starting at the pre-production stage which includes making a synopsis, storyboard and bumper sketch; stages of production which include the process of editing scene, sound editing and animating; and Post-production which includes the final preview and rendering stages. The results of the 6-minute Marta Animation Film are expected to be able to help maintain the meaning of *Bhinneka Tunggal Ika* through an approach to love for the diversity of ethnic groups and Indonesian culture.

Keywords: Opening, Closing, Bumper Animation

Abstrak

Penggunaan teknologi modern seperti akses internet sudah menjadi hal yang memegang peranan penting dalam era informasi saat ini. Kemudahan informasi akses internet sebagai penunjang segala kebutuhan dan pekerjaan menjadi poin penting di kehidupan manusia. Tujuan dari penulis menulis artikel ini adalah memanfaatkan informasi internet untuk membuat animasi yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran anak. Animasi Marta yang dirancang oleh Ridhotul Nur Insan menjadi salah satu manfaat positif bagi anak dalam memanfaatkan teknologi internet. *Opening, closing* dan *bumper* menceritakan secara singkat isi keseluruhan dari film yang dirangkum secara acak dan merupakan fokus dari artikel ini dari hasil pembagian tugas dari 2 Animator Anggit dan Ridhotul. Perancangan opening, closing dan bumper menjadi krusial karena merupakan bagian penentu awal audience dalam menilai kualitas suatu film animasi dan dibagi menjadi 3 tahapan produksi, yaitu dimulai pada tahapan pra-produksi yang meliputi pembuatan sinopsis, storyboard dan sketch bumper. Tahapan produksi yang meliputi proses scene editing, sound editing dan animating. Dan Pasca-produksi yang meliputi tahap *preview* final dan rendering. Hasil dari Film Animasi Marta berdurasi enam menit diharapkan mampu membantu mempertahankan makna Bhineka Tunggal Ika melalui pendekatan cinta keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia.

Kata kunci: *opening, closing, bumper* Animasi

1. Pendahuluan

Penggunaan teknologi informasi seperti internet menjadi hal yang banyak memiliki peranan penting dalam era informasi saat ini. Kemudahan akses mencari informasi untuk menunjang segala kebutuhan, pembelajaran dan pekerjaan menjadi poin-poin penting dalam penggunaan internet secara positif di kehidupan manusia. Setiap manusia tentunya

mempunyai kebutuhan yang sangat beragam antar satu sama lain. Sehingga diperlukan beberapa opsi pilihan pada sebuah media yaitu internet agar mendapatkan informasi yang dianggap paling tepat (Muslim, 2012). Dalam menggunakan teknologi informasi yang baik dan terjaga dapat menjadikan sebuah teknologi yang dapat dianggap sebagai teman yang dapat membantu dalam melakukan pekerjaan sehari-hari. Contohnya seperti masyarakat dapat mengelola data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dengan berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang dapat dipergunakan untuk keperluan pribadi, bisnis dan pemerintahan (Wardiana, 2012).

Dibalik pengaruh positif yang telah dijelaskan, penggunaan teknologi internet juga mempunyai pengaruh negatif, terutama ketika anak yang masih belum cukup umur dan tidak dapat menahan dirinya sendiri untuk membatasi waktu penggunaan gadget, sehingga diperlukan peran orang dewasa disekitarnya agar penggunaan gadget tidak digunakan secara berlebihan (Hariyadi & Arliman, 2018). Tontonan yang tidak sehat tentunya juga menjadi pengaruh negatif pada konsumsi anak-anak setiap hari yang dapat merusak pola pikir anak dan juga kesehatan mata ketika digunakan secara berlebihan (Parenreng, 2017). Hal ini dapat menjadi sebuah mimpi buruk kepada anak kecil yang umurnya masih sangat muda pada umur 1-5 tahun karena pada waktu tersebut anak menjadi sangat sensitif dan masa *Golden Age* pada anak (Chusna, 2017). Diikuti dengan perkembangan anak yang mengikuti segala aktifitas pada masa *Golden Age* sampai umur 10-14 tahun karena sebuah rasa keingintahuan yang tinggi (Hariyadi, 2012). Perkembangan karakter anak menjadi sangat penting bagi orang tua demi masa depan anak (Pramono, Pujiyanto, Puspasari, & Dhanti, 2021)

Permasalahan persatuan di Indonesia perlu diperhatikan karena dengan adanya perbedaan agama, ras, dan budaya yang beraneka ragam, diperlukan sebuah contoh bahwa perbedaan tersebut bukanlah masalah, karena meskipun berbeda-beda tetap satu jua, sesuai dengan semboyan bangsa Indonesia Bhineka Tunggal Ika. Pada artikel ini dibahas suatu perancangan animasi berjudul *Petualangan Marta* sebagai contoh positif dalam kehidupan sosial yang sesuai dengan Bhineka Tunggal Ika, rancangan animasi anak yang mendidik dapat menjadi pengaruh positif bagi anak untuk menghargai persatuan dan perbedaan yang ada di Indonesia, menurut Pratama, film animasi dapat dijadikan suatu media pendidikan sekaligus promosi (Pratama, Pramono, & Samudro, 2020). Animasi anak yang mendidik dianggap mampu meningkatkan sistem belajar anak serta dapat menjadi fasilitas anak untuk menggali segala informasi serta pengetahuan ilmu yang baru secara mendalam (Alannasir, 2016).

Film animasi adalah sebuah wacana untuk memberikan sebuah sarana baru untuk belajar menggunakan media yang ada (Eriza, Pramono, & Novica, 2021). Film Animasi dapat dijadikan media untuk menampilkan makna dan simbol cinta bagi pengguna (Sutrisno, 2015). Film Animasi *Petualangan Marta* yang dirancang oleh Ridhotul Nur Ishan menjadi salah satu media yang dirancang untuk mengimbangi pengaruh negatif penggunaan teknologi internet yang telah dijelaskan diatas. Animasi *Marta* merupakan film animasi anak 3 dimensi yang berdurasi 5 menit yang dirancang dari latar belakang bangsa Indonesia.

Pada penelitian (Pramono, 2021) yang berjudul *Character Thematic Education Game "AK@R" of Society Themes for Children with Malang-Indonesian Visualize. International Journal of Instruction* membahas tentang edukasi karakter sosial anak menggunakan game edukasi yang menggunakan visualisasi kota Malang, penelitian tersebut menjadi inspirasi bagi penulis

untuk membuat animasi edukasi dengan tema berbeda yaitu tentang Bhineka Tunggal Ika yang menggambarkan keberagaman suku dan budaya di Indonesia.

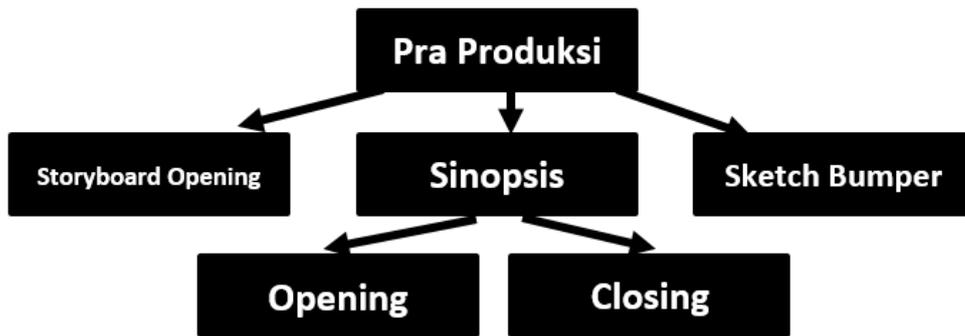
Pada penelitian (Alannasir, 2016) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS membahas tentang edukasi menggunakan media Animasi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SD kelas 4 di SD Negeri mannurki pada tahun pembelajaran 2014/2015 teknik sampling yang digunakan adalah teknik *random* sampling data dikumpulkan dengan teknik angket wawancara, dan observasi. Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS memberikan perubahan motivasi belajar pada siswa, terlihat dari hasil motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media animasi mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebelum perlakuan berada pada kategori cukup dan setelah perlakuan motivasi belajar siswa meningkat dengan kategori sangat baik, penelitian tersebut menandakan bahwa edukasi dengan animasi berdampak positif bagi pembelajaran terutama pada penelitian ini yang mengedukasikan Bhineka Tunggal Ika.

Indonesia yang memiliki kekayaan yang sangat luar biasa, mulai kekayaan alam maupun kekayaan budayanya, keanekaragaman budaya ini kurang didukung dengan media yang dapat memberikan pendidikan mengenai kekayaan budaya yang berguna bagi masyarakat terutama bagi siswa SD yang merupakan materi dalam pelajaran sekolah (Pramono, Rahayuningtyas, Puspasari, & Ismail, 2020). Hal ini juga disampaikan dalam penelitian Novica, Pramono, Samodra, Wardhana, dan Hidayat (2020) bahwa pentingnya peningkatan visualisasi budaya Indonesia untuk meningkatkan rasa cinta akan budaya Indonesia oleh generasi penerus. Film Animasi Petualangan Marta berisi tentang perjalanan 5 orang anak Indonesia yang berasal dari ras suku, agama, dan lingkungan masyarakat yang berbeda beda. Harapan dari perancang dalam perancangan tersebut adalah agar anak anak dapat hidup damai bersama sesuai makna Bhineka Tunggal Ika di kehidupan sosial mereka sesuai dengan kehidupan 5 orang anak di dalam film animasi tersebut.

Opening, closing dan *bumper* penting karena mengambil bagian krusial pada Film Animasi Petualangan Marta. *Opening, closing* dan *bumper* menjadi krusial karena merupakan bagian penentu awal *audience* dalam menilai kualitas suatu film animasi. *Audience* melihat secara singkat isi dari film animasi yang sedang dilihat tetapi dalam komposisi *scene* yang acak, terkhusus pada bagian *opening* dan *closing*. Pada bagian *bumper*, *audience* diberikan beberapa informasi tentang keterangan deskriptif film yang menjadi penuntun *audience* dalam mengetahui informasi seperti keterangan judul, keterangan series dan lain-lain.

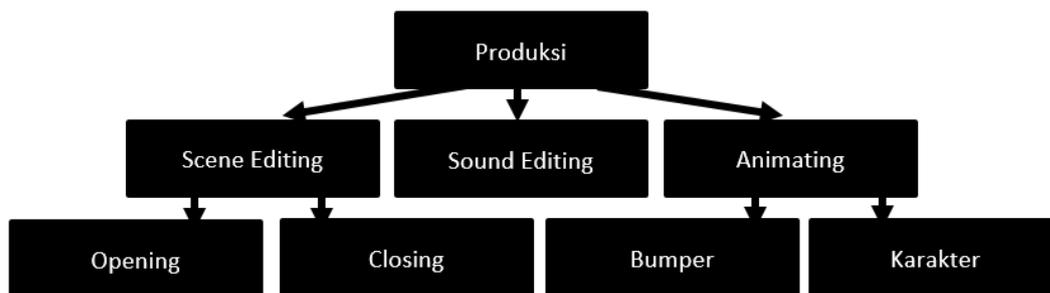
2. Metode

Perancangan *opening, closing* dan *bumpering* film animasi secara umum mempunyai kesamaan dengan perancangan film animasi 3 dimensi pada umumnya. Perancangan *opening, closing* dan *bumpering* Film Animasi Petualangan Marta dibagi menjadi 3 bagian tahapan pengerjaan, yaitu dimulai dari tahap pra produksi, produksi dan terakhir pasca produksi (Handani & Nafianti, 2017). Tahapan alur perancangan *opening, closing* dan *bumper* Film Animasi Petualangan Marta dapat dilihat pada ilustrasi dibawah ini:



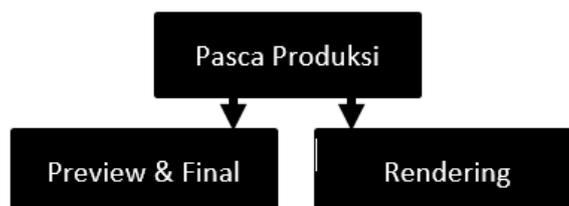
Gambar 1. Bagan Pra-Produksi

Dapat dilihat pada Gambar 1, merupakan tahapan awal yaitu Pra-Produksi dari proses perancangan animasi Marta yang terdiri dari pembuatan sinopsis *opening* untuk pengembangan ide bagaimana *opening* akan berjalan, sinopsis *closing* untuk pengembangan ide bagaimana *closing* akan berjalan, pembuatan *sketch bumper* untuk pengembangan ide bagaimana animasi *bumper* akan berjalan serta pembuatan desain judul untuk *bumper*, dan *Storyboard Opening* yang akan digambarkan dengan sketsa gambar dengan deskripsi mulai dari awal *opening* sampai akhir *opening*.



Gambar 2. Bagan Produksi

Dapat dilihat pada Gambar 2 merupakan tahapan kedua yaitu Produksi dari proses perancangan animasi Marta yang terdiri dari pembuatan *scene editing* dimana *scene editing* dibagi menjadi 2 yaitu *scene*, yaitu *scene editing opening* dan *scene editing closing*, pada *scene editing* dipilih cuplikan dari film asli untuk dimasukkan pada *opening* dan *closing* film, *scene editing* akan mengikuti perancangan yang sudah dibuat pada sinopsis *opening* dan *closing*, kemudian pada *sound editing* pengisi suara disesuaikan dengan proses *animating* mulai pada film animasi Petualangan Marta, dan terakhir adalah *animating* yang dibagi menjadi 2 yaitu *animating bumper* yang berfokus pada animasi awan saat awal film dan akhir film, lalu *animating karakter* yang berfokus bagaimana sebuah karakter 3D bisa bergerak sesuai dengan *storyboard* yang sebelumnya sudah dirancang.



Gambar 3. Bagan Pra-Produksi

Dapat dilihat pada Gambar 3, merupakan tahapan terakhir yaitu Pra-Produksi dari proses perancangan animasi Marta yang terdiri dari *Preview & Final*, dimana perancang akan melihat keseluruhan hasil film animasi dan akan memutuskan *Thumbnail* yang menarik, setelah sudah dilakukan *preview* dan proses pembuatan film animasi yang mencapai tahap akhir, akan dilakukan *rendering* menggunakan adobe premiere pro. Keseluruhan perencanaan terdiri dari pembuatan sinopsis, *sketch bumper*, *storyboard*, *scene editing*, *sound editing*, *animating*, *preview and final*, dan *rendering*.

Pra Produksi

Pra produksi merupakan tahap menemukan ide awal dari suatu perancangan, yang didalamnya termasuk pembuatan sinopsis awal atau awal cerita, pembuatan *sketch* kasar dan pembuatan *storyboard* (Syahfitri, 2011). Pada proses pra produksi, perancang mencari berbagai sumber pendukung proses perancangan, yang nantinya menjadi penuntun awal dalam menghasilkan *opening*, *closing* dan *bumper* animasi. Perancangan yang baik pasti diawali dengan pembuatan pra produksi yang baik, karena menjadi awalan penentu kualitas tahapan pada proses produksi nantinya.

Pra produksi dimulai dengan membuat sinopsis *opening* dan *closing*. Sinopsis merupakan ringkasan cerita tentang garis besar isi dari suatu film animasi (Sembiring, Nurmawati, & Zega, 2005). Sinopsis *opening* dan *closing* film animasi bermanfaat nantinya dalam pemilihan isi *scene opening* dan *closing* pada proses produksi. Sinopsis *opening* dan *closing* Film Animasi Petualangan Marta berasal dari ikhtisar karangan panjang dari Film Animasi Petualangan Marta yang dijadikan dalam sebuah karangan yang pendek.

Proses pra produksi dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard opening*. *Storyboard* merupakan sebuah sketsa gambar yang disusun secara berurutan yang bertujuan untuk menyampaikan ide cerita kita kepada orang lain serta dapat menggiring khayalan seseorang agar dapat berimajinasi sesuai apa yang tersaji, sehingga dapat menjadi suatu persepsi yang sama nantinya (Susliansyah, 2017). *Storyboard opening* harus dirancang dengan baik karena mempengaruhi kecepatan dalam proses produksi nantinya.

Pembuatan *sketch bumper* menjadi akhir dalam perancangan dalam tahapan pra produksi. *Sketch* atau sketsa merupakan suatu gambar atau suatu lukisan yang kasar ringan, yang nantinya menjadi garis besar suatu gambar atau lukisan (Halawa, Triyanto, Budiwiwaramulja, & Azis, 2020). Sketsa kasar tersebut menjadi panduan perancang dalam menemukan *style bumper* yang nantinya menjadi cerminan isi dalam Film Animasi Petualangan Marta.

Produksi

Proses produksi merupakan proses eksekusi dari tahap pengerjaan pra produksi, yang dilakukan oleh perancang agar mendapatkan karya yang diinginkan (Mardhonansyah & Lakoro, 2016). Tahap perancangan pada proses produksi merupakan proses pembuatan karya yang sesungguhnya dalam perancangan ini, setelah perencanaan diselesaikan pada tahap pra produksi. Tahap produksi menjadi tahap pengerjaan yang memakan waktu paling lama, karena tahapan ini menjadi inti perancangan suatu karya.

Scene editing menjadi tahap awal dalam tahapan pengerjaan *opening*, *closing* dan *bumper* di bagian produksi. *Scene editing* merupakan tahap dimana perancang mengumpulkan

berbagai *scene* dari Film Animasi Petualangan Marta sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat pada proses pra produksi. Setelah *scene* telah didapat, maka *scene* tersebut dipotong sesuai dengan kebutuhan pembuatan *opening*. Penambahan *sound editing* juga menjadi proses perancangan yang harus dilakukan setelah proses *scene editing* telah selesai. Perancang menambahkan *sound* berupa *background* lagu dan efek efek lain pendukung *scene*. Penambahan *sound editing* merupakan bagian penting karena disinilah perancang memberikan atau memberitahukan kepada *audience* genre dari suatu film animasi.

Setelah seluruh *scene* telah didapat sesuai perancangan di *storyboard*, perancang melakukan proses *animating*. *Animating* merupakan tahapan dimana perancang melakukan pengaturan pergerakan pada objek dengan memberikan gerakan pada objek ataupun dalam kamera sesuai dengan *storyboard* (Putra, 2018). *Animating* dapat mengambil peranan dalam suatu *opening*, *closing* dan *bumper* animasi, karena perancang harus memastikan *audiens* dapat mengerti keterangan film seperti judul yang terdapat pada *bumper*, keterangan tokoh dan lain-lain. Setelah melakukan proses *animating*, perancang juga telah mendapatkan *bumper* animasi, yang nantinya langsung dapat digabung dengan *opening* pada proses pasca produksi.

Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahap akhir dalam proses perancangan proses pembuatan animasi atau *finishing* dari proses produksi (Aryanto, 2018). Pasca produksi menjadi tahap dimana perancangan menambahkan polesan-olesan tambahan agar animasi menjadi lebih baik. Proses ini menjadi tahap dimana perancang harus dapat memastikan bahwa animasi siap untuk dipasarkan ke publik. Ketika proses produksi telah selesai, maka pada umumnya *opening*, *closing* dan *bumper* telah selesai. *Opening*, *closing* dan *bumper* yang berbentuk animasi di *render* agar menghasilkan suatu format universal yang menjadikan animasi dapat ditonton oleh publik. Tetapi sebelum proses *render* dilakukan, perancang harus menggabungkan terlebih dahulu semua komponen animasi seperti *opening* animasi, *bumper* animasi, film animasi, *closing* animasi agar menjadi satu kesatuan utuh atau yang disebut sebagai *preview* dan *final*.

Hasil Survey

Pada tahap hasil survey dilaksanakan survey menggunakan *google form* dengan 3 pertanyaan tentang kualitas *Opening*, *Closing*, dan *Bumper* kepada 20 responden yang disuguhkan dengan 5 pilihan kualitas animasi. Responden yang mengisi terdiri dari beberapa anggota keluarga dan teman-teman terdekat dari jurusan Animasi dan Game yang nantinya bisa memberikan *feedback* konstruktif untuk animasi pada penelitian ini.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dan Pembahasan dari penelitian yang didapatkan oleh penulis adalah sebagai berikut:

3.1. Pra Produksi

Perancangan sinopsis dilaksanakan agar perancang dapat menemukan ide awal dari suatu perancangan. Ide awal tersebut dirangkum menjadi sebuah rangkaian cerita yang pendek. Perangakain cerita tersebut merupakan bagian dari pemerasan intisari sinopsis yang dibuat. Sinopsis yang dirancang dapat dilihat dibawah ini:

Sinopsis Opening

Pada Gambar 4 merupakan judul bagian depan. Pada sinopsis *opening* perancang memilih awan sebagai pembuka karena awan menjadi bagian penting dalam film Animasi Petualangan Marta, dimana awan akan sering muncul saat marta dan kawan-kawannya akan melakukan petualangan. Awan sebagai pembuka juga bertujuan untuk memunculkan judul dari film animasi petualangan marta untuk memberikan informasi judul. Kemudian mengambil bagian-bagian dari film animasi petualangan marta, ide yang digunakan pada *scene* pertama yang diambil adalah ketika 5 karakter utama yang terbang menggunakan karpas menuju ke portal dunia dongeng, dengan salah satu karakter yang melambai ke kamera untuk memberikan kesan ramah ke penonton. *Scene* selanjutnya akan memperkenalkan nama dari 5 karakter utama dengan pengambilan *cut-to-cut* masing-masing karakter.



Gambar 4. Judul Bagian Depan



Gambar 5. Pengenalan Karakter Marta

Pada Gambar 5 pengenalan pertama adalah Marta representasi Papua yang membuka pintu, selain marta adalah karakter yang mewakili judul, marta juga dikenalkan pertama kali dengan ide bahwa marta merupakan tokoh paling penting pada film. Musik yang digunakan pada *opening* berjudul *Evening Melodrama* yang diambil dari koleksi *free* youtube agar terbebas dari *copyright*, perancang memilih musik tersebut karena memberikan kesan dunia dongeng yang penuh dengan kegembiraan. *Font* dan warna yang digunakan dalam pengenalan karakter berwarna *orange* dan *font original* buatan sendiri, warna *orange* memberi kesan hangat dan bersemangat serta merupakan simbol dari petualangan, optimisme, percaya diri dan kemampuan dalam bersosialisasi, sedangkan *font original* digunakan dengan ciri khas coretan anak TK atau SD yang masih belajar menulis namun masih tetap terbaca.

Sinopsis Closing



Gambar 6. Closing

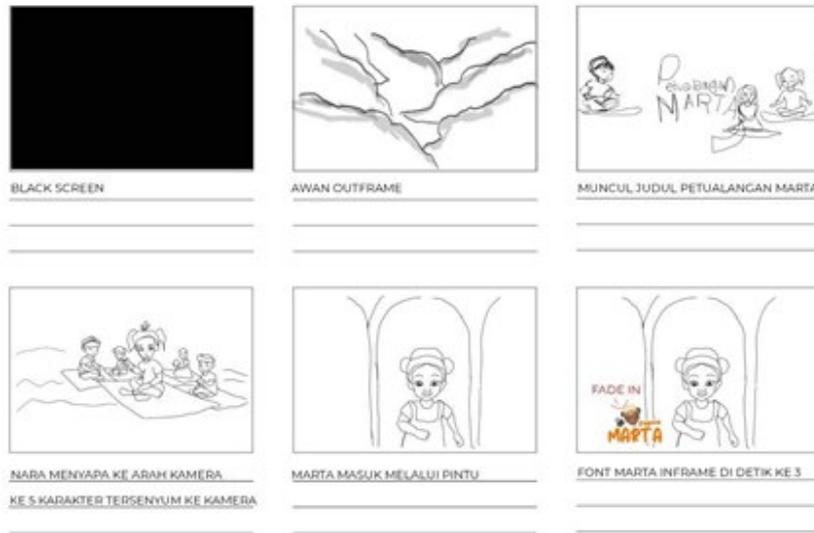
Pada gambar 6 *closing* berisi tentang credit title seluruh bagian perancangan film animasi petualangan marta seperti *animator*, *editor*, *design asset*, *sfx*, *ufx*, beserta logo UM agar terlihat sebagai karya perancangan tugas akhir. *Closing* film animasi petualangan marta yang didesain ala-ala polaroid agar memberikan kesan *flashback* kepada *audience*. Pengambilan cuplikan yang dipasang pada polaroid adalah cuplikan yang memperlihatkan serigala, 3 anak babi, dan Marta beserta kawan-kawan, cuplikan tersebut diambil agar penonton mengingat kejadian sebelumnya yang melibatkan semua tokoh. *Closing* ditutup dengan tulisan terimakasih dari perancang agar dapat menutup keseluruhan film yang telah ditonton.

Storyboard Opening

Storyboard adalah papan cerita, bentuknya menyerupai komik, dimana ada gambar-gambar berurutan yang merangkai cerita, fungsinya untuk memvisualisasikan naskah cerita. Selain memvisualisasikan cerita, *storyboard* juga berguna untuk memastikan sebuah film bisa diedit dan tidak kekurangan gambar. *Storyboard* dibuat agar perancang dapat dengan jelas mempraktikkan atau merealisasikan sinopsis yang telah dirancang. *Storyboard* berisi keterangan *scene*, *action* karakter, dan keterangan pendukung lainnya. *Storyboard opening* pada animasi petualangan marta dirancang dengan *scene* yang berdurasi 30 detik dengan musik yang mengiringinya.

Dapat dilihat pada Gambar 7 merupakan awal dari *Storyboard Opening* yang dibuat menggunakan *software* adobe photoshop, yang memiliki alur sebagai berikut yaitu pada saat film mulai berjalan muncul *black screen* dimana hal tersebut umum digunakan pada saat film baru dimulai untuk memberikan kontras warna agar penonton antusias ketika melihat perbedaan warna animasi dengan transisi dari gelap ke animasi yang penuh warna, kemudian di *shot-2* muncul awan dengan pergerakan *outframe*, kemudian lanjut ke *shot-3* muncul judul petualangan Marta, dan dilanjut action Nara melambai ke penonton. Kemudian di *shot-5*

muncul Marta dengan *action* Marta masuk melalui pintu, kemudian di detik ke-3 *fade in lower third* dari Martha.



Gambar 7. Scene Storyboard Opening 1



Gambar 8. Scene Storyboard Opening 2

Dapat dilihat pada Gambar 8 adalah *scene storyboard opening 2*, dimana pada shot-7 terdapat gambar Imas dengan action tersenyum ke kamera, kemudian *fade in lower third* Imas pada detik ke-3, pada shot-9 terdapat Nara yang tersenyum ke kamera *fade in lower third* Nara pada detik ke-3, pada shot-11 terdapat gambar Basuki dan Wayan yang sedang berdiskusi, kemudian *fade in lower third* Basuki dan Wayan secara bersamaan pada detik ke-3, lalu shot ke-14 dengan action ke 5 anak berangkul rangkulan sambil tersenyum melihat ke kamera dan dilanjut ke transisi hitam.

Sketch Bumper

Sketch Bumper yang dirancang didapatkan melalui beberapa proses sketsa manual. Sketsa yang didapat dipakai dalam proses pembuatan *bumper* pada proses perancangan di bagian produksi. Proses sketsa manual *bumper* film animasi petualangan marta dimulai dari Pembuatan sketsa kecil awal judul film yang bisa dijadikan awalan pembuatan sketsa, sketsa untuk mendapatkan *style* judul yang paling sesuai, setelah sudah mendapatkan *style* yang sesuai, perancang melakukan penggabungan seluruh komponen, dan terakhir sketsa ulang untuk tahap *finishing* agar mendapatkan hasil yang baik. Adapun tahap pembuatannya mulai dari awal adalah *sketch*, *line art*, *coloring*, dan *finishing*.



Gambar 9. Sketch dan Line art

Dapat dilihat pada Gambar 9 merupakan hasil dari *sketch* ke *line art*, *sketch* menggunakan kertas kosong dan ditulis manual menggunakan tangan dengan ide *font* coretan *doodle* anak TK atau SD yang masih belajar menulis namun masih bisa dibaca, hal tersebut menjadi inspirasi perancang untuk membuat sketsa tersebut namun juga akan diberikan improvisasi agar hasilnya lebih menarik, sedangkan proses *line art* menggunakan aplikasi Photoshop dan masih belum diwarnai.



Gambar 10. Coloring dan Finishing

Dapat dilihat pada Gambar 10 merupakan *Coloring* dan *Finishing*, keduanya menggunakan aplikasi Photoshop, pewarnaan menggunakan warna *orange* yang memberi kesan hangat dan bersemangat serta merupakan simbol dari petualangan, optimisme, percaya diri dan kemampuan dalam bersosialisasi, dan untuk *finishingnya* ditambahkan awal kecil yang berjumlah 5 dengan ide bahwa awan-awan tersebut adalah jumlah tokoh utama dari film animasi petualangan marta.

3.2. Produksi

Scene Editing Opening

Pada proses *scene editing opening*, perancang mengambil beberapa *scene* dari film animasi petualangan marta. Setelah diambil dan dipotong sesuai kebutuhan, perancang menyatukan keseluruhan *scene* agar menjadi satu keutuhan *scene editing opening*. Aplikasi yang digunakan pada proses ini adalah Adobe Premiere CC Pro dan Adobe After Effect. *Scene editing opening* dipilih dapat dilihat dibawah ini:



Gambar 11. Pemilihan Scene Opening

Pada Gambar 11 pemilihan *Scene Opening*, *Scene 1* pada *opening* berupa awan yang membuka dan menunjukkan judul dari film petualangan animasi marta dengan cuplikan yang diambil dari film pada durasi ke 1:26 pada saat Mara dan kawan-kawan naik karpet terbang ke dunia dongeng, kemudian *Scene-2* berlanjut mengambil cuplikan dari film pada durasi ke 1:30 ketika Nara melambai ke arah penonton bermaksud agar terlihat ramah ke penonton, *scene-3* tepatnya pada detik ke 10 dalam *opening*, perancang mengambil cuplikan film detik 30 pada saat marta memasuki pintu sekolah, maksud dari perancang mengambil cuplikan tersebut agar memberikan informasi kepada penonton bahwa Marta adalah seseorang yang semangat dan

pantang menyerah, dan juga karakter yang mewakili judul, marta juga dikenalkan pertama kali dengan ide bahwa marta merupakan tokoh paling penting pada film, dan menambahkan *lower third* bertuliskan Papua Marta dengan gambar ilustrasi wajah marta beserta ilustrasi dari rumah rumsram agar memberikan informasi kepada penonton bahwa marta berasal dari Papua.

Pada *scene-4* yaitu perkenalan Imas yang mengambil pada cuplikan dari film pada durasi ke 0:35 saat imas menyapa kepada Marta, menunjukkan Imas adalah seseorang yang akrab dan ramah kepada teman-temannya, kemudian *lower third* muncul menunjukkan Imas beserta ilustrasi blangkon yang berasal dari Jawa, setelah itu pada *scene-5* yaitu perkenalan Nara yang mengambil dari cuplikan film pada durasi ke 4:02 pada saat Nara memberikan solusi kepada teman-temannya yang bermaksud memberikan informasi bahwa Nara adalah seorang yang pintar untuk memecahkan masalah, kemudian disusul *lower third* yang menjelaskan bahwa Nara berasal dari Kalimantan beserta ilustrasi rumah Betang, kemudian *scene-6* perancang mengambil cuplikan dari film pada durasi ke 1:17 pada saat Basuki berbisik kepada Wayan tentang keseruan tentang cerita yang dibaca Bu Guru, *scene* ini diambil untuk memberikan bahwa Wayan dan Basuki adalah teman baik, kemudian *lower third* Basuki dan Wayan muncul secara bersamaan, untuk *lower third* Basuki terdapat ilustrasi berupa gambar klenteng, dan untuk *lower third* Wayan terdapat ilustrasi berupa gambar Pura yang ada di Bali, dan *Scene-7* mengambil cuplikan dari film pada durasi ke 5:26 pada saat Marta dan teman-teman berpelukkan untuk menutup film Petualangan Marta dan untuk menggambarkan kebhinekaan, kemudian fade out dan masuk ke bagian isi cerita.

Scene Editing Closing

Pada proses *scene editing closing*, perancang membuat *timeline* berisi keterangan dalam proses perancangan Film Animasi Petualangan Marta, seperti judul yang terdapat pada *bumper*, keterangan tokoh dan lain-lain. Aplikasi yang digunakan pada proses ini adalah Adobe After Effect. Pemilihan *scene editing closing* dapat dilihat gambar dibawah ini:

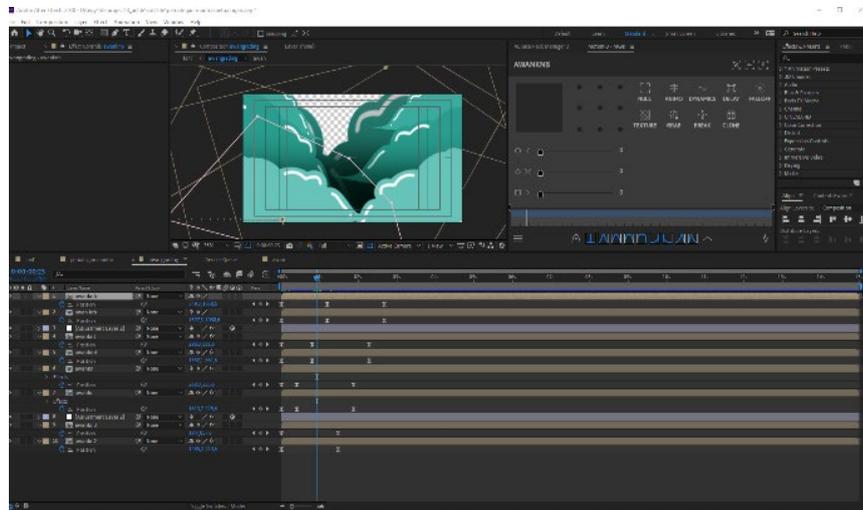


Gambar 12. Keluar Portal dan Marta Closing

Pada Gambar 12 adalah *closing* adegan akhir pada saat *scene* keluar dari portal yang menandakan bahwa petualangan Marta dan kawan-kawan akan selesai pada episode tersebut, dan dilanjutkan dengan dialog marta, “Ini menyenangkan, aku tidak sabar untuk cerita berikutnya, sampai jumpa besok untuk berjumpa lagi”. Sebagai karakter utama yang muncul pada pengenalan pertama pada *opening*, Marta juga dijadikan sebagai penutup untuk menyampaikan bahwa petualangan mereka menyenangkan kepada penonton, kalimat sampai berjumpa lagi juga pada umumnya dilakukan agar menarik rasa penasaran penonton untuk melihat episode selanjutnya.



Gambar 13. Credit Tittle



Gambar 14. Animating Bumper

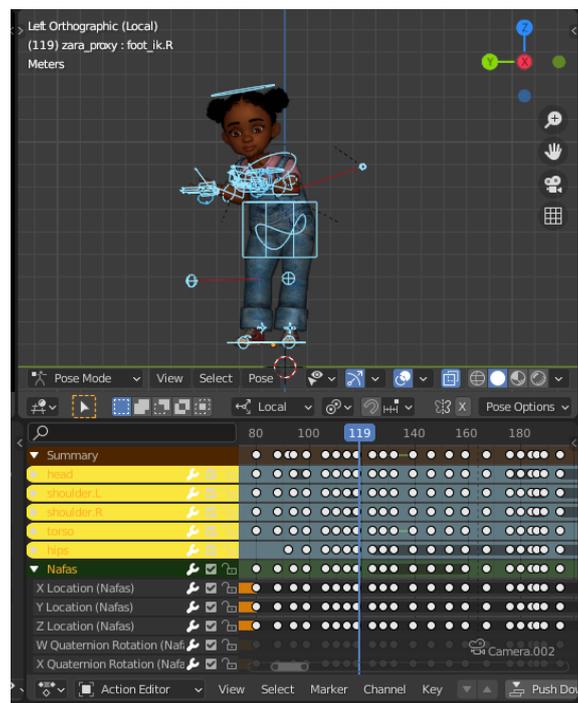
Pada Gambar 13 adalah *Credit Tittle* yang menunjukkan beberapa aspek mulai dari semua karakter yang terlibat dalam film, peran kreator, seperti bagian animasi yang dikerjakan oleh dua dengan pembagian tugas yang merata mulai dari gerakan-gerakan karakter, desain benda dan desain 3D karakter, *Rigger* pemberian atau pemasangan tulang pada karakter animasi agar bisa digerakkan, *sound effect* seperti angin dan *visual effect* agar animasi semakin bagus, dan terakhir editor melakukan *finishing*, dan melakukan penggabungan *scene* animasi agar menjadi 1 film yang utuh menggunakan *rendering* adobe premiere pro dengan hasil akhir film yang berdurasi 6 menit.

Animating Bumper

Pada Gambar 14 adalah Proses *animating bumper* menjadi lanjutan proses pada perancangan *sketch bumper* di pengerjaan pra produksi. Pada proses *animating*, perancang membuat pengaturan pada objek, dengan memberikan gerakan pada objek seperti *font bumper* ataupun pada kamera sesuai dengan *storyboard*. Aplikasi yang digunakan pada proses ini adalah Adobe After Effect. Pada prosesnya dilakukan beberapa tahap, seperti menggerakkan awan, pengenalan karakter, pemilihan *scene*, dan pemilihan musik yang sesuai agar menjadi *opening* yang menarik dan informatif. Pada proses *animating* petualangan Marta yang pertama dilakukan adalah memilih *new project* dengan pilihan resolusi 1920 x 1080 dan *aspect ratio* 16:9. Dilanjutkan dengan gambar PNG awan yang dimasukan ke komposisi *timeline*, awan tersebut di transform agar bisa di animasikan menggunakan teknik *keying*. Desain judul juga disatukan dalam satu *frame* dengan awan tersebut, dilakukan juga pengaturan timing dari *font* dan desain judul petualangan marta beserta SFX, pada tahap *finishing* karpas yang ada pada desain judul akan dianimasikan juga menggunakan teknik *keying*, setelah sudah sesuai semuanya, maka dilakukan *rendering*, *file output* akan disiapkan untuk disatukan dengan *scene* lainnya pada film.

Animating Karakter

Proses *animating* dalam pembuatan film animasi merupakan tahapan yang memakan waktu yang lama. Lamanya pengerjaan animasi dalam proses *animating* dikarenakan harus memperhatikan setiap tulang yang digerakkan tiap *frame per second* (FPS).



Gambar 15. Animating Karakter

Dapat dilihat pada Gambar 15 merupakan gambar *animating* karakter yang menggunakan software blender, pada menu *timeline* perancangan hanya menggunakan *location* dan *rotation* saja, tanpa menggunakan *scale*, dimana setelah *timeline* muncul akan dinyalakan fitur *auto keying*, setelah *setting* sudah selesai, dilanjutkan dengan memasukkan 3d karakter yang sudah diberikan *rigging*, dan 3d karakter yang sebelumnya *object mode* diubah

menjadi *pose mode*, dengan begitu selanjutnya hanya memberikan pose sesuai dengan *storyboard* yang sudah dibuat sebelumnya, pada menu *dopse sheet* atau *action editor* blender, perancang juga dapat mengatur *keyframe* sesuai dengan *storyboard*, terakhir setelah pose sudah didapatkan, penggerakan karakter diatur sedemikian rupa *valuenya* pada menu *graph editor*

3.3. Pasca Produksi

Preview and Final

Proses *preview and final* menjadi lanjutan proses pada perancangan *sketch bumper* di pengerjaan pra produksi. Pada proses *preview and final* perancang menyatukan semua komponen animasi seperti *opening animasi*, *bumper animasi*, film animasi, *closing animasi* agar menjadi satu kesatuan utuh. Aplikasi yang digunakan pada proses ini adalah Adobe After Effect.



Gambar 16 Thumbnail Film

Pada Gambar 16 adalah *Thumbnail Film* yang digunakan pada film animasi Petualangan Marta, pada *Thumbnail* tersebut ditampilkan para tokoh protagonis yang ada pada film, dengan ide bahwa penonton tidak akan terspoiler apa yang akan terjadi, dan mengakibatkan sedikit *plot twist* yang mana pada *Thumbnail* tersebut terlihat seperti sedang berpesta, namun inti permasalahan pada film berbeda, dan *scene* yang digunakan pada *Thumbnail* adalah *scene* akhir yang mana itu akan memancing perasaan *dejavu* dan merasa kalau pernah melihat *scene* tersebut, hal tersebut secara umum bisa menarik perhatian penonton dimana biasanya penonton akan mencoba mencari *scene* asli yang terdapat pada film.



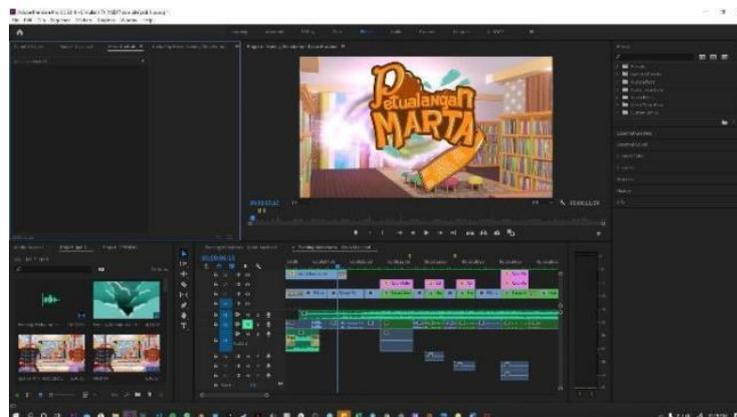
Gambar 17. Desain Icon Pengenalan Karakter

Pada Gambar 17 adalah desain icon pengenalan karakter yang digunakan untuk *OPENING* adalah desain dominan *orange* yang melambangkan petualangan dan kegembiraan, yang juga bertujuan untuk menarik minat anak-anak yang menonton. *Font*, yang dipakai adalah *font* buatan sendiri yang sudah dirancang sebelumnya pada *sketch* yang ada di bagian Pra Produksi *font* sengaja dibentuk tebal untuk mempermudah anak-anak membaca dan mengingat karakter yang ada di Animasi petualangan marta dan disetiap desain, ada gambar wajah dari karakter utama animasi petualangan marta, beserta icon daerahnya. Desain marta menggunakan ilustrasi bangunan dari rumah rumsram yang berasal dari papua timur, kemudian desain Nara menggunakan ilustrasi bangunan rumah Betang yang berasal dari Kalimantan Tengah, kemudian ada Wayan yang menggunakan ilustrasi dari Pura yang ada di Bali, kemudian ada Imas yang menggunakan ilustrasi blangkon yang berasal dari Jawa yang terakhir Basuki keturunan Cina yang menggunakan ilustrasi bangunan rumah ibadah Konghucu yaitu kelenteng.

Rendering

Rendering adalah proses membangun sebuah gambar dari model dengan menggunakan aplikasi pada komputer, secara bahasa sederhana rendering adalah proses membuat gambar hasil akhir dari sebuah desain mentah yang masih terpisah, masih belum bersih, tidak menentu dan lain-lain. Jadi dengan rendering, perancangan bisa mengetahui seperti apa hasil akhir dari sebuah model, film, atau desain yang sudah di buat.

Proses *rendering* menjadi akhir dari proses perancangan *opening*, *closing* dan *bumpering* film animasi petualangan marta. Pada proses *rendering* akan menyatukan seluruh komponen mulai dari *opening*, *bumpering*, film animasi dan *closing* menjadi satu komponen *final*. Seluruh komponen tersebut akan menjadi satu keutuhan yang akan disebut Animasi Petualangan Marta.



Gambar 18. Rendering

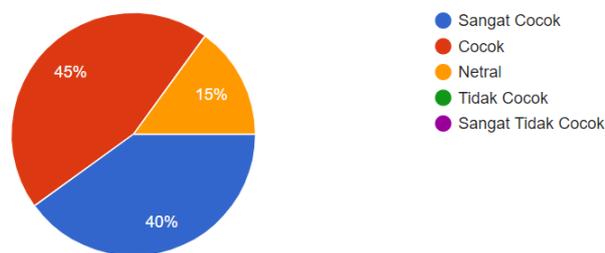
Gambar 18 *rendering*, hal pertama yang dilakukan pada saat *rendering* adalah memastikan bahwa *timeline* dari proses *preview* dan *final* sudah tersusun dengan rapi, mulai dari awal film, *bumper*, *opening*, jalan cerita animasi, dan *closing*. Saat sudah memastikan semuanya sudah bagus di adobe premiere pro, dilakukan *file export* yang diatur dengan *setting* video menjadi H264, setelah sudah siap maka akan dilanjutkan proses *render*, dimana itu biasanya memakan waktu lama, tergantung dengan spesifikasi laptop atau pc yang digunakan. Setelah *render* selesai perancang akan melakukan *preview* video menggunakan media player untuk melihat hasil akhirnya.

3.4. Hasil Survey

Survey dilakukan dengan melibatkan 20 responden untuk pertanyaan kualitas Opening, Closing, dan Bumper Animasi menggunakan Google Form, yang menanyakan tentang *Opening*, *Closing*, dan *Bumper* yang ada pada Animasi Petualangan Martha. Grafik survey dapat dilihat dibawah ini:

Pertanyaan 1: Pada *opening* warna *orange* melambangkan jiwa petualangan dan kegembiraan, dengan *font* original doodle buatan sendiri yang disandingkan dengan musik pembuka. Apakah warna *font*, warna, dan musik yang digunakan *opening* tersebut cocok dengan tema petualangan marta?

20 responses

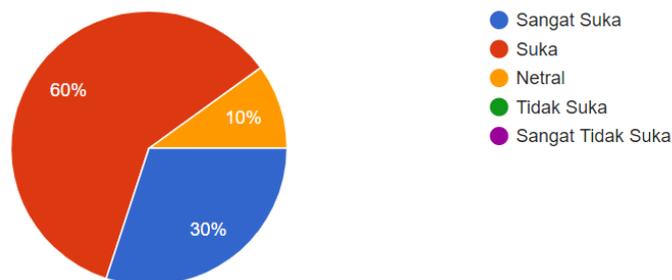


Gambar 19. Survey Opening

Pada Gambar 19 merupakan grafik lingkaran survei tingkat kecocokan untuk *font*, warna, dan musik pada *opening*, hasil dari survei tersebut adalah 40% sangat cocok, 45% cocok, dan 15% netral.

Pertanyaan 2: *Closing* di desain dengan gaya ala-ala Polaroid pigura foto yang berayun-ayun, dengan musik Rasa Sayange, Apakah suka dengan *style closing* tersebut?

20 responses

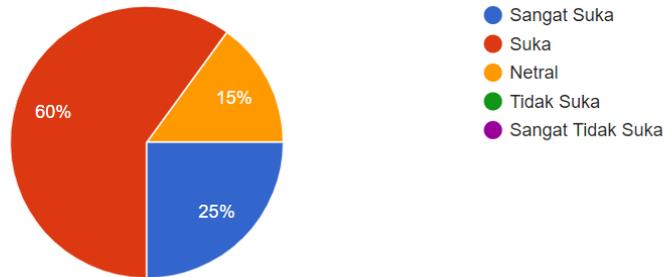


Gambar 20. Survey Closing

Pada Gambar 20 merupakan grafik lingkaran survei untuk kualitas *style* dan musik yang digunakan pada *closing* film animasi marta, hasil dari survei tersebut adalah 30% sangat cocok, 60% cocok, dan 30% netral.

Pertanyaan 3: *Bumper* yang digunakan pada petualangan marta adalah awan yang terbuka untuk *opening* dan memperlihatkan judul film, apakah suka dengan konsep *style bumper* tersebut?

20 responses



Gambar 21. Survey Bumper

Pada Gambar 21 merupakan grafik lingkaran survei untuk kualitas *style bumper* yang digunakan pada film animasi marta, hasil dari survei tersebut adalah 25% sangat cocok, 60% cocok, dan 15% netral.

Sudah bagus namun suara pada animasi masih belum pas dengan animasi mulutnya
Pemilihan musik saya suka, dan warna orange cocok untuk tema petualangan
Sudah cukup bagus
Bumper opening dan closing yang konsisten dengan awas sudah bagus
Sudah bagus
Musik yang dibawakan cocok untuk anak-anak agar anak ceria dan tau musik asal indonesia Rasa Sayange

Gambar 22. Komentar, Kritik dan Saran

Pada Gambar 22 adalah beberapa hasil dari survey komentar, kritik, dan saran yang diberi masukkan oleh penjawab kuesioner, pada film animasi marta memang memerlukan peningkatan kesesuaian untuk mulut dan pengisi suara, untuk aspek lain sudah cukup bagus. Hasil survey yang dilakukan memperlihatkan hal yang cukup memuaskan dimana keseluruhan kuesioner menyukai Animasi Petualangan Martha.

4. Simpulan

Penelitian ini merupakan bagian penting dalam pembuatan Animasi Petualangan Martha yang dirancang oleh Ridhotul Nur Insan. Film Animasi Marta dirancang untuk mempertahankan makna Bhineka Tunggal Ika melalui pendekatan cinta keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia. *Opening*, *closing* dan *bumber* menceritakan secara singkat isi keseluruhan dari film yang dirangkum secara acak. Penelitian Dibagi menjadi 3 tahapan produksi, yaitu dimulai pada tahapan pra-produksi yang meliputi pembuatan sinopsis, *storyboard* dan *sketch bumper*. Tahapan produksi yang meliputi proses *scene editing*, *sound editing* dan *animating*. Pasca-produksi yang meliputi tahap *preview final* dan *rendering*. Dari hasil penelitian menghasilkan *opening* yang berisikan isi singkat dari film animasi dengan durasi ± 30 detik, *closing* yang berisikan keterangan singkat tentang *credit* perancangan film animasi dengan durasi ± 30 detik dan *bumper* yang berisikan animasi pembuka dan penutup dari pergerakan awan dengan durasi ± 5 Detik. Adapun kekurangan dari film animasi marta yang bisa ditingkatkan lagi untuk evaluasi kedepannya adalah kualitas *animate* untuk

sinkronisasi antara mulut dan suara. Dari hasil survey yang dilakukan dari 20 kuesioner menunjukkan bahwa dari segi *Opening*, *Closing*, dan *Bumper* memiliki hasil yang cukup bagus.

Pada saat perancangan *opening*, *closing* dan *bumper* Film Animasi Petualangan Marta ini dilakukan, perancang mengakui banyak kekurangan yang belum bisa diperbaiki pada saat ini karena keterbatasan waktu dan biaya pengerjaan. Seperti keterbatasan pembuatan *opening*, *closing* dan *bumper* yang hanya menghasilkan 1 jenis *opening*, *closing* dan *bumper* untuk 1 episode animasi. Sebagai perancang terdahulu, perancang berharap untuk perancang selanjutnya agar dapat merancang *opening*, *closing* dan *bumper* lainnya mengikuti perkembangan episode Film Animasi Petualangan Marta. Perancangan *opening*, *closing* dan *bumper* episode selanjutnya akan menjadi nilai lebih terhadap perancangan yang akan mendatang, karena *audience* nantinya akan mendapatkan pengalaman yang baru pada saat melihat Film Animasi Petualangan Marta di waktu yang akan datang.

Daftar Rujukan

- Alannasir, W. (2016). Pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Mannuruki. *Journal of EST*, 2(2 August 2016), 81–90. doi: <https://doi.org/10.26858/est.v2i2.2561>
- Aryanto, S. (2018). Implementasi *Rigid Body* pada *Rigging* terhadap animasi dinamis model kendaraan tiga dimensi. *Angkasa: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi*, 10(1), 77–88. doi: <https://doi.org/10.28989/angkasa.v10i1.216>
- Pratama, R. B., Pramono, A., & Samudro, J. (2020). The design of Bali Island tourism animation as a media for promotion of tourism. *KnE Social Sciences*, 4(12), 427–433. doi: 10.18502/kss.v4i12.7616
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika penelitian: Media komunikasi sosial keagamaan*, 17(2), 315–330. doi: <https://doi.org/10.21274/dinamika.2017.17.2.315-330>
- Mardhonansyah, D. M. I., & Lakoro, R. (2016). *Perancangan serial animasi 'Sanggramawijaya'*. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 5(2). Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/133838-ID-perancangan-serial-animasi-sanggramawija.pdf>
- Novica, D. R., Pramono A., Samodra, J., Wardhana, M. I., Hidayat, I. K. (2020). Visual style transformation of Wayang Topeng Malang as urban toy design inspiration. *International Journal of Innovation, Creativity and Change (IJICC)*, 10(10), 135–146. Retrieved from https://www.ijicc.net/images/vol10iss10/101011_Novica_2020_E_R.pdf
- Eriza, M. H., Pramono, A., & Novica, D. R. (2021). Augmented Reality character Topeng Malang Dewi as an effort to improve the quality of student learning media. *KnE Social Sciences*, 5(3), 258–265. doi: 10.18502/kss.v5i3.8548
- Halawa, W. E. S., Triyanto, R., Budiwiwaramulja, D., & Azis, A. C. K. (2020). Analisis gambar ilustrasi Hombo Batu Nias Gunungsitoli. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 193–203. doi: <https://doi.org/10.24114/gr.v9i1.18793>
- Handani, S. W., & Nafianti, D. R. (2017). Perancangan film pendek animasi 3 dimensi Legenda Desa Penyarang. *Jurnal Infotel*, 9(2), 204–211. doi: <https://doi.org/10.20895/infotel.v9i2.195>
- Hariyadi, & Arliman S. L. (2018). Peran orangtua dalam mengawasi anak dalam mengakses media internet untuk mewujudkan perlindungan hak anak. *Soumatara Law Review*, 1(2), 267–281. doi: <https://doi.org/10.22216/soumlaw.v1i2.3716>
- Muslim, M. A. (2012). Pengembangan sistem informasi jurusan berbasis web untuk meningkatkan pelayanan dan akses informasi. *Jurnal MIPA Unnes*, 35(1), 91–98. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JM/article/view/2101>

- Parenreng, M. M. (2017). Perancangan desain karakter film animasi sebagai media pengenalan angka pada Taman Kanak-Kanak (TK). *Proceedings of Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat Politeknik Negeri Ujung Pandang 2017*, 67–72. Retrieved from <http://jurnal.poliupg.ac.id/index.php/snp2m/article/view/216>
- Pramono, A., Rahayuningtyas, W., Puspasari, B. D., & Ismail, A. I. Hj. (2020). Development educational material Topeng Malang with the Augmented Reality for supporting character. *KnE Social Sciences*, 4(12), 631–639. doi: <https://doi.org/10.18502/kss.v4i12.7637>
- Pramono, A., Pujiyanto, P., Puspasari, B. D., & Dhanti, N. S. (2021). Character thematic education game “AK@R” of society themes for children with Malang-Indonesian visualize. *International Journal of Instruction*, 14(2), 179–196. doi: <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14211a>
- Putra, M. R. E. (2018). *Perancangan rigging karakter 3D sebagai Animate Motion Capture Kinect dan Animate Produksi film animasi 3D Jagad* (Undergraduate thesis, STIKOM Surabaya). Retrieved from <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3835/>
- Sembiring, E. Br., Nurmawati, A., & Zega, S. A. (2005). Rancang bangun dan analisis media pembelajaran sejarah melalui film animasi 3D abstrak. *Teknomatika*, 9(1), 45–58. Retrieved from <https://ejournal.unjaya.ac.id/index.php/teknomatika/article/view/457>
- Sutrisno, A. (2015). *Analisis tanda dan makna visual representasi cinta dalam film animasi Frozen* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang).
- Syahfitri, Y. (2011). Teknik film animasi dalam dunia komputer. *Jurnal SAINTIKOM*, 10(3), 213–217. Retrieved from <https://prpm.trigunadharna.ac.id/public/fileJurnal/hpqo5-Jurnal-YUN-animasi.pdf>
- Wardiana, W. (2012, July). *Perkembangan teknologi informasi di Indonesia*. Paper presented at Seminar dan Pameran Teknologi Informasi 2002, Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM), Bandung, West Java. Retrieved from <http://hdl.handle.net/10760/6534>