

TAHAP PRODUKSI ANIMASI BELAJAR MENGENAL HURUF DI HNS STUDIO BALI

Gede Anadika Radea¹, Cokorda Alit Artawan², I Wayan Agus Eka Cahyadi³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa & Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jl. Nusa Indah Tlp. 0361-227316, Fax. 0361-236100, Indonesia

E-mail: radea697@gmail.com

Abstrak

Perancangan animasi belajar mengenal huruf di HNS Studio Bali merupakan proyek animasi yang digunakan sebagai portofolio animasi oleh HNS Studio. Animasi ini berbentuk cerita pendek yang didalamnya akan berisi pengenalan huruf. Proses perancangan animasi ini didukung oleh data berupa data primer dan data sekunder melalui metode wawancara, observasi, kepustakaan dan dokumentasi. Dalam proses pengerjaan animasi ini, penulis menggunakan strategi kreatif berupa strategi pesan, strategi visual, gaya visual, dan *positioning*. Pengerjaan animasi ini melalui beberapa tahapan yaitu; pra produksi, produksi, pasca produksi. Ukuran dari animasi ini penulis menggunakan ukuran 1920x1080 pixel dengan frame rate 30fps dan total durasi 2 menit 42 detik. Manfaat pengerjaan animasi ini selain sebagai portofolio bagi HNS Studio Bali juga sebagai media edukasi bagi anak-anak dalam mengenal huruf yang dikemas melalui alur kehidupan dalam bentuk fantasi dengan konsep pahlawan bergaya kartun. Nantinya perkembangan media edukasi ini akan berkembang menjadi game interaktif yang akan terdiri dari kumpulan animasi edukasi.

Kata Kunci : Animasi, Edukasi, HNS Studio Bali

Abstract

The design of learning animation to recognize letters at HNS Studio Bali is an animation project used as an animation portfolio by HNS Studio. This animation is in the form of a short story which contains letter recognition. The animation design process is supported by data in the form of primary data and secondary data through interviews, observation, literature and documentation. In the process of working on this animation, the writer uses a creative strategy in the form of a message strategy, visual strategy, visual style, and positioning. The work on this animation goes through several stages, namely; pre-production, production, post-production. The size of this animation the author uses is 1920x1080 pixels with a frame rate of 30fps and a total duration of 2 minutes 42 seconds. The benefits of working on this animation aside from being a portfolio for HNS Studio Bali as well as an educational medium for children to recognize letters which are packaged through the flow of life in the form of fantasy with the concept of cartoon-style heroes. Later the development of this educational media will develop into an interactive game which will consist of a collection of educational animations.

Keywords: Animation, Education, HNS Studio Bali

PENDAHULUAN

Hope Never Sleep Studio Bali atau sering disingkat HNS Studio Bali adalah studio kreatif yang bergerak di bidang ilustrasi, desain grafis dan animasi. Berdiri tahun 2015, HNS Studio memiliki pengalaman luas dalam menangani berbagai proyek desain. Beberapa klien yang pernah bekerja sama dengan HNS Studio diantaranya, Bali United.fc, Bank Indonesia, Prambanan Jaz Festival, Waterbom, Google for Entrepreneurs dan yang terbaru HNS Studio berkolaborasi dengan TIKET BAND. Pada kesempatan magang kali ini penulis mengambil salah satu proyek, yaitu “Perancangan Animasi Belajar Mengenal Huruf di HNS Studio Bali” guna dijadikan portofolio oleh studio. Animasi belajar mengenal huruf ini nantinya berbentuk cerita pendek yang didalamnya akan diselipkan pengenalan huruf.

Animasi adalah gambar bergerak terdiri dari sekumpulan objek yang ditata secara beraturan mengikuti pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Pada saat pembuatan animasi, sang animator perlu menggunakan logika berfikir untuk menentukan pergerakan suatu objek dari kedudukan awal sampai akhir. Animasi juga memiliki daya tarik sehingga tampilan dapat terlihat lebih menarik.

Dalam pembuatan animasi diperlukan proses yang panjang untuk membuat. Ada beberapa tahapan produksi yang harus dilalui oleh animator hingga menghasilkan karya yang menarik. Tahapan produksi film animasi ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu: pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan permasalahan yaitu: Bagaimana proses perancangan animasi belajar mengenal huruf oleh HNS Studio Bali di Tampaksiring.

METODE PENELITIAN

Dalam menyusun “perancangan animasi belajar mengenal huruf oleh HNS Studio Bali di Tampaksiring.” tentunya diperlukan metode perancangan sehingga proses perancangan dapat terlaksana dengan baik karena didukung oleh data berupa data primer dan data sekunder.

Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumbernya. Pernyataan tersebut

didasarkan pada teori yang menyatakan data primer adalah data yang diperoleh dari sumber asli atau pertama, yaitu orang yang dijadikan objek riset atau orang yang digunakan sebagai sarana untuk mendapatkan informasi ataupun data (Sarwono, 2007:88).

Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung dari sumber asli. Pernyataan tersebut didasarkan pada teori yang menyatakan bahwa data sekunder merupakan data yang sudah tersedia sehingga kita tinggal mencari dan mengumpulkannya, misalnya data data dalam bentuk file (Sarwono, 2007:88).

Berikut merupakan data primer yang diperoleh secara langsung dari perusahaan yang diangkat dalam penelitian ini adalah:

- Wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Terkait perancangan ini penulis melakukan wawancara dengan Putu Soma selaku tim kreatif HNS Studio, Rakajana selaku *Owner* HNS Studio.
- Observasi, adalah metode pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung pada media-media promosi lain yang memiliki konsep dan sesuai dengan hasil yang diinginkan oleh HNS Studio.
- Kepustakaan, menggunakan literatur untuk data komperatif dalam menunjang semua data untuk memperoleh teori-teori dimana dalam penelitian ini, metode kepustakaan menggunakan referensi yang ada dalam buku, literatur, jurnal, catatan, yang memiliki informasi tentang hal-hal yang berkaitan dengan perancangan promosi melalui media animasi.
- Dokumentasi, merupakan teknik pengumpulan data dengan mencatat data data dari hasil survei baik berupa artikel, selebaran, foto dokumentasi dan sebagainya. Metode ini mendokumentasikan segala hal yang berkaitan dengan perancangan animasi belajar mengenal huruf oleh HNS Studio Bali Di Tampaksiring.

Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang dimaksudkan dalam perancangan ini adalah strategi pesan, strategi visual, gaya visual, dan positioning.

Pada tahap strategi visual, dalam perancangan animasi belajar mengenal huruf oleh HNS Studio Bali di Tampaksiring, sebagai berikut:

- a. Ilustrasi: ilustrasi animasi yang digunakan berupa animasi dua dimensi yang dibuat dengan teknik ilustrasi digital.
- b. Warna: dominan pemilihan warna yang digunakan pada animasi ini ialah warna yang playfull karena animasi ini akan dinikmati oleh anak-anak
- c. Gaya visual dalam perancangan ini ditampilkan menggunakan gaya kartun.

Penetapan Judul, Durasi Dan Ukuran

Penulis menetapkan Judul “Belajar Mengenal Huruf Bersama Agni Boy (huruf A dan B) dengan durasi total 2 menit 42 detik.

Ukuran dari animasi ini penulis menggunakan ukuran 1920x1080 pixel dengan frame rate 30fps.

KONSEP ANIMASI

Konsep animasi Belajar Mengenal Huruf Bersama Agni Boy ini berbentuk cerita pendek sederhana dimana ada hewan yang sedang kesusahan atau dalam masalah kemudian sang tokoh utama yaitu Agni Boy datang menolong dan didalamnya akan diselipkan pengenalan huruf dimana yang menonton animasi ini diajak untuk menebak huruf apa yang ditampilkan agar Agni Boy bisa membantu hewan tersebut.

Agni Boy merupakan karakter *super hero* anak yang diangkat dari maskot HNS Studio Bali yaitu “Macan Agni” dengan melakukan penyesuaian visual agar lebih menarik untuk anak-anak.



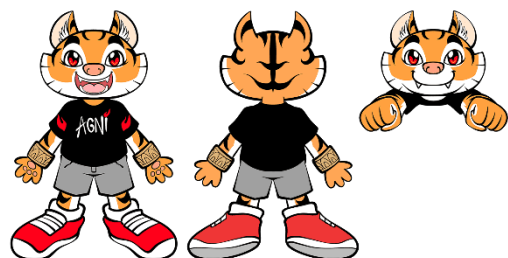
Gambar 1. Maskot “Macan Agni”
(Sumber : dokumentasi pribadi)

PROSES PRODUKSI

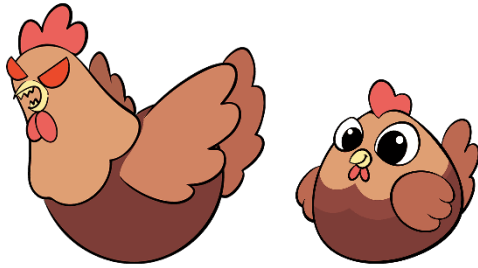
Adapun proses pembuatan animasi terdiri dari beberapa tahap, yaitu tahap pra produksi, produksi, dan yang terakhir pasca produksi.

Tahap Pra Produksi

1. Menentukan Ide Dan Konsep
Sebelum melakukan proses produksi, hal terpenting yang harus dilakukan pertama adalah menentukan ide dan konsep cerita. Ide dan konsep disini sangatlah penting, karena inilah yang nantinya akan digunakan untuk mengembangkan cerita kedepannya. Oleh karena itu pemilihan ide dan konsep diusahakan harus memiliki keistimewaan, keunggulan serta keunikan agar menarik untuk diulas. Ide dan konsep bisa meliputi fiksi, nonfiksi, dongeng, legenda, dll. Sebagai seorang animator, kamu harus kreatif dalam mencari ide.
2. Membuat Skenario Dan Skrip
Setelah menentukan ide dan konsep apa yang akan digunakan, selanjutnya adalah membuat naskah atau alur cerita. Skenario atau naskah disini merupakan pengembangan dari ide dan konsep yang telah menjadi pengembangan cerita utuh yang siap untuk dieksekusi. Dalam skenario, harus sudah ada skrip yang jelas dan imajinatif. Hal ini bertujuan agar memudahkan ilustrator dalam membuat storyboard nantinya. Skrip disini juga menjadi penentu keberhasilan film animasi yang akan dibuat.
3. Tahap Desain Karakter
Karakter desain menjadi salah satu hal yang penting dalam keberhasilan film animasi. Karakter akan menjadi tokoh utama maupun tokoh pendamping didalam cerita animasi. Karakter tokoh pada umumnya terbagi menjadi tiga yaitu; Antagonis, Protagonis dan Tritagonis.



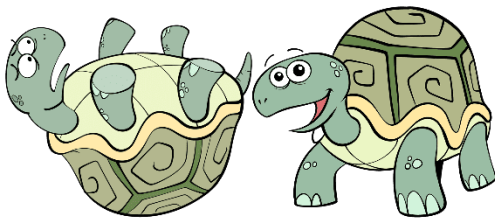
Gambar 2. Desain Karakter Agni Boy
(Sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 3. Desain Karakter Monster Ayam
(Sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 4. Desain Karakter Buaya
(Sumber : dokumentasi pribadi)



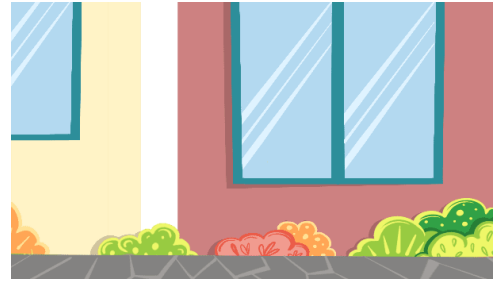
Gambar 5. Desain Karakter Kura-Kura
(Sumber : dokumentasi pribadi)

4. Tahap Desain Background

Latar belakang berupa tempat kejadian/ lokasi karakter dalam cerita. Seperti daerah hutan, pedesaan, kota, sekolah, mall, kantor dan latar lainnya.



Gambar 5. Desain Background Perkotaan
(Sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 6. Desain Background depan Gedung
(Sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 7. Desain Background hutan
(Sumber : dokumentasi pribadi)

5. Membuat Storyboard

Sketsa yang dilengkapi keterangan dan sebagai panduan dalam pembuatan film animasi.

1. Storyboard Animasi Mengenal Huruf A.

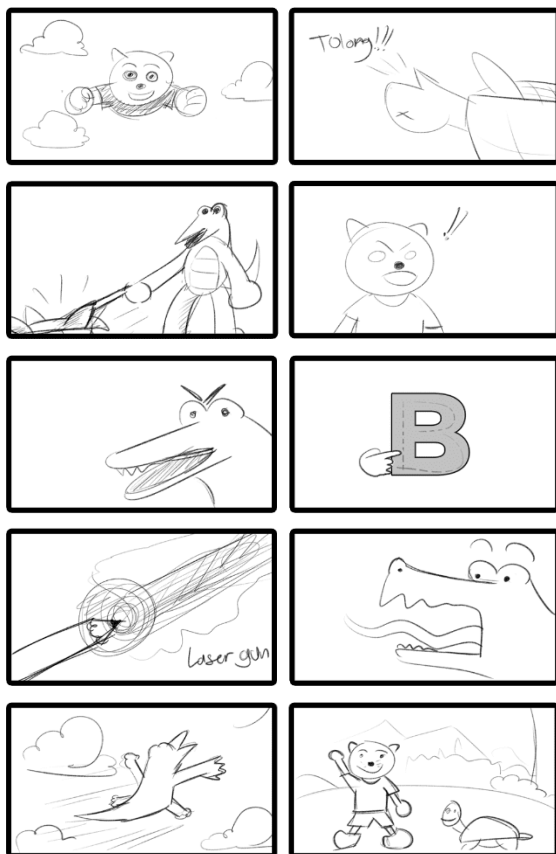


Gambar 8. Storyboard mengenal huruf A
(Sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 9. Storyboard mengenal huruf A
(Sumber : dokumentasi pribadi)

2. Storyboard Animasi Mengenal Huruf B.

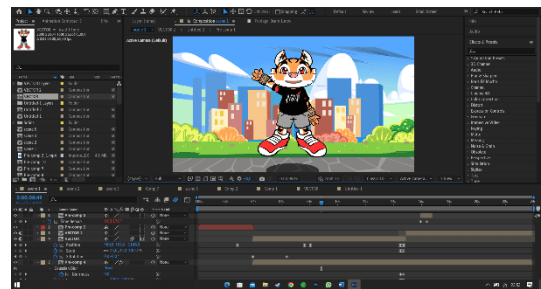


Gambar10. Storyboard mengenal huruf B
(Sumber : dokumentasi pribadi)

Tahap Produksi

1. Tahap animasi

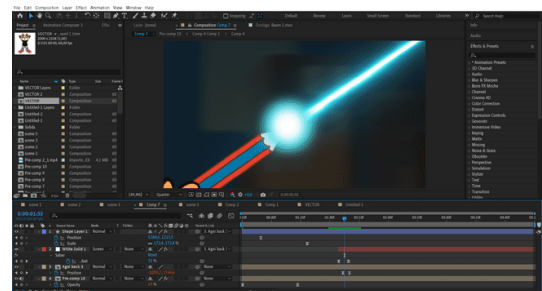
Memasuki proses penganimasian disini dimulai dari proses *rigging*, *skinning*, dan animasi. Dalam tahapan ini penulis menggunakan software Adobe After Effect.



Gambar 11. Proses animasi
(Sumber : dokumentasi pribadi)

2. Tahan Pemberian Special Effect

Untuk membuat animasi lebih dinamis dilakukan tahap pemberian *special effect*, pemberian *special effect* ini dapat berupa effect api, asap, air, retakan dan masih banyak effect lainnya.



Gambar 12. Pemberian special effect tembakan laser
(Sumber : dokumentasi pribadi)

3. Tahap rendering

Rendering merupakan proses untuk menghasilkan bentuk akhir berupa image atau movie (mp4) per scene yang nantinya akan dijadikan satu.

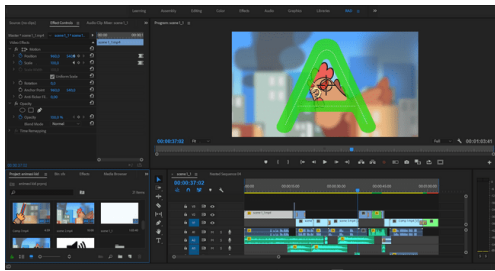
4. Tahap Dubbing

Dubbing Adalah proses merekam atau menggantikan suara untuk suatu tokoh karakter sesuai naskah

Tahap Pasca Produksi

1. Tahap Editing

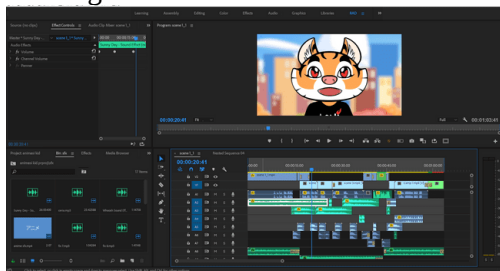
Tahap editing ini merupakan tahapan menggabungkan keseluruhan scene yang sudah di render menjadi satu kessatuan yang utuh. Disini penulis menggunakan software Adobe Premiere Pro



Gambar 13. Tahap penggambaran scene
(Sumber : dokumentasi pribadi)

2. Tahap Pemberian Audio

Dalam tahapan ini dilakukan penambahan audio berupa background, sound effect, dan dubbing.



Gambar 14. Tahap pemberian audio
(Sumber : dokumentasi pribadi)

HASIL AKHIR

Hasil akhir dari animasi ini telah disetujui dan dipublikasikan melalui akun *YouTube* HNS Studio. Berikut link video animasi serta hasil akhir beberapa adegannya.

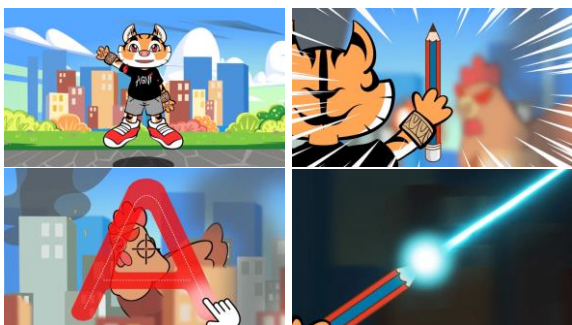
Link video Belajar Mengenal Huruf Bersama Agni Boy (huruf A):

<https://youtu.be/42rhfA-9Y6w>

Link video Belajar Alfabet bersama Agni Boy (huruf B):

<https://youtu.be/1YNPi4zR9xA>

Hasil akhir beberapa scene Animasi Belajar Mengenal Huruf (A dan B)



Gambar 14. Hasil akhir animasi mengenal huruf (A)
(Sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 15. Hasil akhir animasi mengenal huruf (B)
(Sumber : dokumentasi pribadi)

SIMPULAN

Tahap-tahap produksi animasi “Belajar Mengenal Huruf” dibagi menjadi tiga, yaitu pra produksi, produksi, post produksi. Pada tahap produksi penulis melakukan penentuan ide dan konsep, penyusunan skenario, pembentukan karakter, pengerjaan desain background, dan penyusunan storyboard.

Selanjutnya pada tahap produksi penulis melakukan penganimasian seluruh scene, pemberian *special effect* pada *shot* tertentu untuk menciptakan kesan gerakan yang lebih dramatis, tahap rendering per *scene* dan proses *dubbing*.

Tahap terakhir yang dilakukan ialah pasca produksi. Pada tahapan ini penulis melakukan pemberian audio berupa *sound effect* serta *background*. setelah itu penulis melakukan rendering akhir dengan format mp4.

DAFTAR RUJUKAN

Dhega, H. R., Tiaga, I N. A., & Wirawan, I G. N. (2022). PERANCANGAN KONSEP ANIMASI BUS E-INOBUS KTT G20 BALI. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*.

Julianto, I N. L., Cahyadi, I W. A. E. (2020). “INTERAKTIVITAS ILUSTRASI PADA RUANG BELAJAR SISWA SD KELAS 1 – 3 DI BALI” *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*.

Prakosa, Gatot. (2010). ANIMASI Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia. Jakarta. Fakultas Film dan Televisi-Institut Kesenia Jakarta.

Yasa, G. P. P. A., Narpaduhita, K. A. S., & Purwita, D. G. (2019). “PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK 2D SEBAGAI MEDIA KAMPANYE PENANGANAN ANXIETY DISORDER”. *Jurnal Bahasa Rupa*