

Proses Pembuatan Film Animasi 2D “Pedanda Baka”

I Gede Adi Sudi Anggara¹, Hendra Santosa², A.A. Gde Bagus Udayana³

¹Program Studi Seni, Program Magister PascaSarjana Institut Seni Indonesia Denpasar

²Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar

³Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar

hendrasnts@gmail.com

Dahulu, para orang tua sering bercerita tentang dongeng dan cerita rakyat daerah kepada anak-anaknya menjelang tidur. Namun kini, cerita rakyat yang merupakan salah satu seni tradisi lisan telah mengalami marginalisasi. Tak hanya dikarenakan dengan perubahan zaman dan hadirnya berbagai teknologi, tetapi juga karena tradisi mendongeng di lingkungan keluarga telah memudar. Sangat disayangkan bila kisah-kisah inspiratif dan penuh dengan pesan moral yang terkandung di dalamnya tidak tersampaikan ke masyarakat luas, terutama anak-anak. Di tengah pesatnya kemajuan teknologi informasi dan industri kreatif saat ini, film animasi 2D adalah salah satu media informatif yang efektif dalam menyajikan dan mentransfer kisah-kisah cerita rakyat kepada masyarakat luas, terutama anak-anak yang menyukai film kartun. Film animasi 2D “Pedanda Baka” merupakan film animasi yang sumber ceritanya berasal dari cerita rakyat daerah Bali. Dalam proses pembuatannya, film animasi 2D ini melalui beberapa tahapan yang terbilang kompleks. Pembuatan film animasi 2D “Pedanda Baka” ini menerapkan metode pembuatan film dengan melalui tiga tahapan yaitu tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Selain itu dalam penelitian ini juga menggunakan teknik pengumpulan primer yaitu wawancara dengan Made Taro selaku budayawan dan pendongeng asal Bali, serta didukung dengan data sekunder yakni studi kepustakaan. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tahap pra-produksi dilalui dengan beberapa proses dimulai dari menentukan ide cerita, membuat perencanaan, membuat naskah(*script*), membuat desain visual, serta membuat *storyboard*. Tahap produksi meliputi persiapan bidang kerja, *modelling* karakter, *rigging* karakter, perekaman *dubbing*, proses animasi, serta *render* animasi. Sedangkan tahap pasca-produksi meliputi proses *compositing*, *editing*, *test render* dan *render final*.

Kata kunci : cerita rakyat, bali, film, animasi, pedanda baka, rigging

In the past, parents often told about folklore stories to their childrens at bedtime. But now, folklore which is one of the oral traditions has been marginalized. Not only because of the changing times and the presence of various technologies, but also because the tradition of storytelling in the family environment has faded. It's unfortunate if inspirational stories and full of moral messages contained in them are not conveyed to the wider community, especially childrens. Amid the rapid progress of information technology and the creative industry today, 2D animated films are one of the informative media that are effective in presenting and transferring folklore stories to the public, especially childrens who like cartoons. 2D animated film “Pedanda Baka” is an animated film whose source of story comes from Balinese folklore. In the process of making it, this 2D animated film goes through several fairly complex stages. 2D animation film making “Pedanda Baka” applies the method of making films through three stages, namely the pre-production, production and post-production stages. In addition, this study also uses primary collection techniques, namely interviews with Made Taro as a cultural observer and storyteller from Bali, and supported by secondary data, namely library research. The results of this study indicate that the pre-production stage is passed through several processes starting from determining story ideas, making plans, scripts, visual designs, and storyboards. The production phase includes preparation of work fields, character modeling, character rigging,

dubbing recording, animation processes, and animation rendering. While the post-production stage includes the process of compositing, editing, rendering test and final rendering.

Key words : folklore, balinese, film, animation, pedanda baka, rigging

Proses review: 1 - 20 Maret 2020, Dinyatakan lolos 28 Maret 2020

PENDAHULUAN

Artikel ini merupakan hasil penelitian payung Tesis Magister yang berjudul “Cerita Rakyat Dan Pertunjukan Calonarang Dalam Karya Desain Komunikasi Visual”, telah menghasilkan artikel yang berjudul “Nilai Pendidikan Karakter Dan Pesan Moral Dalam Film Animasi 2d “Pendeta Bangau” (Anggara 2019) yang diterbitkan oleh jurnal Capture: Jurnal Seni Media Rekam dan artikel yang berjudul “Media Promosi Dramatari Tektakan Calonarang Di Puri Anyar Kerambitan Tabanan” (Wijaya, 2019) yang diterbitkan oleh jurnal Prabangkara: Jurnal Seni Rupa dan Desain.

Cerita rakyat merupakan seni tradisi lisan yang melekat erat pada suatu daerah tertentu dan diturunkan dari generasi ke generasi dalam berbagai versi. Pada umumnya, cerita rakyat mengisahkan tentang suatu kejadian atau asal muasal suatu tempat. Tokoh-tokoh yang dimunculkan dalam cerita rakyat umumnya diwujudkan dalam bentuk binatang, manusia maupun dewa. Cerita rakyat yang berkembang di Indonesia memiliki ciri khas tersendiri berupa legenda asal asul dan nama tempat, danau, gunung, atau situs dan benda bersejarah lainnya. Bahasa yang digunakan dalam penceritaan cerita rakyat ini prosais dengan konstruksi sintaktis yang agak bebas dan dapat dikisahkan dengan menggunakan bahasa daerah maupun dalam bahasa Indonesia (Amir 2013).

Namun seiring berkembangnya zaman dan teknologi cerita rakyat mulai mengalami marginalisasi. Marginalisasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai “meminggirkan” (Udayana 2017). Dongeng atau cerita rakyat yang biasanya diceritakan oleh orang tua kepada anak mulai tergantikan dengan media elektronik seperti televisi maupun *gadget*. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu budayawan dan pendongeng Made Taro pada Selasa, 14 November 2017, dinyatakan cerita rakyat di Indonesia khususnya di Bali hampir punah.

Indikasi ini seakan diperkuat oleh kesibukan orang tua dalam bekerja, mengakibatkan kurangnya waktu untuk membacakan dongeng kepada anak, sehingga tradisi mendongeng dalam keluarga perlahan-lahan mulai ditinggalkan.

Salah satu cerita rakyat di Bali yang sarat akan pesan moral dan nilai-nilai positif adalah cerita “Pedanda Baka”. Cerita ini mengisahkan tentang seekor bangau yang dengan licik dan penuh tipu daya membohongi ikan-ikan penghuni telaga Kumudasara, bahwa air telaga tersebut akan dikeringkan oleh para petani. Bangau yang berpura-pura menjadi *Pedanda* berniat baik memindahkan ikan-ikan tersebut ke telaga Andawana yang konon airnya lebih jernih. Satu per satu ikan-ikan tersebut dipindahkan dan diterbangkan, namun pada akhirnya mereka semua dimakan oleh bangau tersebut. Di akhir cerita, hanya satu kepiting yang tersisa dan mengetahui perbuatan jahat si Bangau tersebut. Kepiting melihat tulang-tulang ikan yang merupakan teman-temannya berserakan di atas sebuah bukit, kemudian marah dan mencekik leher Bangau yang jahat tersebut hingga patah dan akhirnya mati.

Cerita tersebut merupakan cerita dengan gaya fabel yang sangat menarik ditambah dengan pesan-pesan moral dan nilai-nilai positif yang terkandung di dalamnya. Sangat disayangkan jika manfaat serta nilai-nilai positif dari cerita “Pedanda Baka” tidak diketahui oleh masyarakat luas terutama anak-anak. Untuk itu kisah “Pedanda Baka” perlu dikemas secara modern dan menarik menyesuaikan dengan perkembangan zaman agar bisa menjangkau masyarakat terutama anak-anak. Salah satu media yang dapat mengakrabkan dan mengenalkan anak dengan cerita rakyat “Pedanda Baka” ini adalah film animasi 2D.

Menurut Wangler (dalam Prakosa 2010) animasi berarti menciptakan suatu yang bisa hidup atau bergerak. Animasi berasal dari bahasa Latin yaitu ‘anima’, yang berarti jiwa atau napas yang sangat vital. Animasi kemudian diartikan sebagai mengkreasikan

'kehidupan' atau bisa juga memberi kehidupan pada suatu benda mati. Animasi ini dikenal dengan animasi manual yang prosesnya dimulai dengan menggambar di atas selembar kertas, kemudian di *scan* dan dipindahkan ke dalam komputer untuk diubah menjadi file digital. Namun, dewasa ini animasi 2D seluruh proses pengerjaannya bisa dilakukan dalam komputer sehingga hasil outputnya merupakan bentuk digital.

Berdasarkan paparan di atas memunculkan permasalahan, yaitu bagaimanakah membuat atau mewujudkan film animasi 2D dengan mengangkat cerita rakyat "Pedanda Baka"? Untuk menjawab permasalahan tersebut, adapun teori-teori yang digunakan adalah teori film, teori animasi serta metode penciptaan film yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu tahap pra-produksi, produksi dan pasca-produksi.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membahas tentang tahap-tahap pembuatan film animasi 2D "Pedanda Baka". Selain itu, juga dapat menjadi salah satu referensi film animasi 2D dengan bertemakan cerita rakyat yang merupakan seni tradisi lisan berwujud budaya lokal yang sarat akan nilai-nilai positif dan pesan moral.

LANDASAN TEORI

Cerita Rakyat Bali "Pedanda Baka"

Istilah cerita rakyat menunjuk kepada cerita yang merupakan bagian dan rakyat, yaitu hasil sastra yang termasuk ke dalam cakupan folklor. Folklor merupakan sebagian kebudayaan suatu kolektif, yang tersebar dan diwariskan turun temurun, diantara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (Danandjaja 1991).

Cerita rakyat Bali "Pedanda Baka" berasal dari cerita-cerita Tantri. Awalnya, cerita-cerita Tantri berasal dari India, kemudian menyebar ke kawasan Eropa dan Asia. Yang menarik dari cerita-cerita Tantri adalah tema dan nilai-nilai moralnya. Tema dan nilai moral itu bukan saja berlaku sejak lebih dari dua ribu tahun yang lalu, ketika cerita itu dikisahkan, tetapi juga berlaku sampai sekarang (Taro 2015). Salah satu cerita Tantri yang sangat menarik adalah kisah Pendeta Bangau dan si Kepiting, di Bali cerita ini dikenal dengan cerita "Pedanda Baka". Kisah "Pedanda Baka" ini diceritakan kembali oleh Made Taro dalam

bukunya Kisah-Kisah Tantri.

Cerita ini mengisahkan seekor Bangau yang berpura-pura menjadi pendeta yang baik hati dan menipu para penghuni telaga Kumudasara. Bangau berbohong kepada ikan-ikan penghuni telaga bahwa air telaga akan dikeringkan oleh para petani. Bangau tersebut berjanji akan menyelamatkan dan memindahkan mereka ke telaga Andawana. Ikan-ikan yang bodoh dan dilanda ketakutan tersebut menyerahkan seluruh nasibnya kepada Bangau. Mereka percaya dan bersedia dipindahkan, namun pada akhirnya satu per satu ikan-ikan tersebut dibunuh dan dimakan di atas sebuah bukit. Pada akhirnya yang tersisa hanyalah si kepiting, yang juga memohon untuk dipindahkan ke telaga Andawana. Bangau yang serakah itu pun bersedia membawa si Kepiting, dan berencana untuk memakannya juga. Dalam perjalanan Kepiting melihat tulang-tulang ikan berserakan di atas sebuah bukit. Seketika itu pula si Kepiting sadar akan perbuatan jahat si Bangau. Kepiting yang marah kemudian mencekik leher Bangau tersebut hingga patah dan akhirnya mati.

Film

Film merupakan serangkaian gambar-gambar yang bergerak dan seolah-olah hidup dan menjadi suatu alur cerita yang ditonton orang (Zaharuddin G. 2006). Sedangkan (Trianton 2013) memiliki pendapat bahwa film adalah hasil proses kreatif para sineas yang memadukan berbagai unsur diantaranya adalah gagasan, pandangan hidup, keindahan, norma, tingkah laku manusia, serta kecanggihan teknologi. Meskipun berupa tontonan, film turut serta mempunyai pengaruh yang besar dalam fungsi pendidikan, hiburan, informasi dan pendorong tumbuhnya industri kreatif. (Iskak 2006) menyatakan bahwa penilaian terhadap film berarti menilai sebuah film berdasarkan kriteria tertentu. Penilaian ini lebih dikenal dengan resensi film. Resensi film adalah sebuah karya tulis yang isinya memberi pertimbangan tentang baik dan buruknya kualitas sebuah film.

Secara umum sebuah film dibentuk melalui dua unsur, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua unsur tersebut saling berinteraksi dan menguatkan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Unsur naratif merupakan materi yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah gaya atau cara untuk mengolahnya (Pratista 2008).

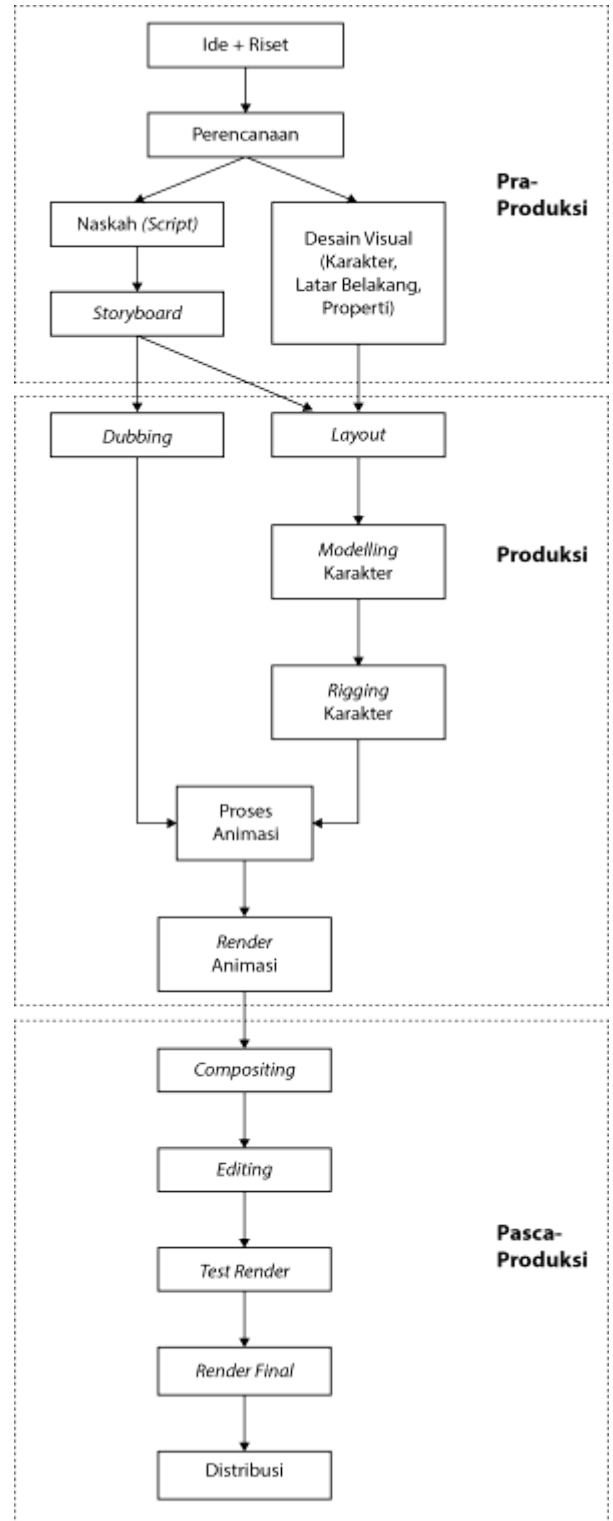
Selanjutnya (Pratista 2008) menjelaskan bahwa seperti halnya sebuah karya literatur yang dapat dipecah menjadi bab (*chapter*), film jenis apapun panjang atau pendek, juga memiliki struktur fisik. Struktur yang membangun sebuah film terbagi menjadi tiga, yaitu *shot*, *scene*, dan *sequence*. *Shot* selama produksi film memiliki arti proses perekaman gambar sejak kamera diaktifkan (*on*) hingga kamera dihentikan (*off*) atau juga sering diistilahkan satu kali *take* (pengambilan gambar). *Scene* adalah satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, cerita, tema, karakter, atau motif. Satu adegan umumnya terdiri dari beberapa *shot* yang saling berhubungan. Sedangkan *sequence* adalah satu segmen besar yang memperlihatkan satu rangkaian peristiwa yang utuh. Satu *sequence* umumnya terdiri dari beberapa adegan yang saling berhubungan.

Animasi

Kata animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang mempunyai arti hidup, nyawa, jiwa dan semangat. Menurut (Gunawan 2013) animasi adalah film yang berasal dari rangkaian gambar-gambar yang diolah sedemikian rupa hingga menjadi sebuah gambar bergerak dan bercerita. (Bustaman 2001) menambahkan, animasi merupakan sebuah proses menciptakan efek gerakan ataupun perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu. Secara luas animasi berbicara masalah bentuk suatu benda yang berubah-ubah menciptakan gerak dan kehidupan (Prakosa 2010). Sedangkan menurut (Zembry 2001) animasi adalah pembuatan gambar atau isi yang berbeda-beda pada setiap *frame*, kemudian rangkaian *frame* tersebut dijalankan menjadi sebuah gerakan sehingga terlihat seperti sebuah film.

Menurut (Sugihartono 2010) terdapat tiga jenis animasi, yaitu animasi *stop-motion*, animasi tradisional dan animasi komputer. Secara umum animasi komputer dibagi menjadi dua yaitu, animasi 2D dan 3D Animasi 2D merupakan teknik pembuatan animasi dengan menggunakan gambar bersumbu (axis) X dan Y (Gunawan 2013).

Secara umum metode penciptaan film, baik film serial televisi, film pendek, film layar lebar, serta film animasi, semuanya melalui 3 tahapan yaitu tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi (Gunawan 2013). Tahap pra-produksi meliputi ide dan riset, perencanaan, pembuatan naskah(*script*), de-



Gambar 1. Tahapan Pembuatan Film Animasi 2D “Pedanda Baka”

sain visual, serta pembuatan *storyboard*. Tahap produksi meliputi persiapan bidang kerja, *modeling* karakter, *rigging* karakter, perekaman *dubbing*, proses animasi, serta *render* animasi. Sedangkan tahap pasca-produksi meliputi proses *compositing*, *editing*, *test render* dan *render* akhir.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, serta studi kepustakaan. Didukung dengan sumber data primer berasal dari hasil wawancara dengan Made Taro selaku budayawan dan pendongeng asal Bali, serta diperkuat dengan data sekunder yang diperoleh melalui studi kepustakaan dari beberapa buku dan artikel terkait penelitian.

Untuk membuat film animasi 2D “Pedanda Baka”, digunakan metode pembuatan film dengan melalui 3 tahapan yaitu tahap pra-produksi, produksi dan *pasca*-produksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut disajikan ulasan singkat dari tahap-tahap pembuatan film animasi 2D “Pedanda Baka”.

Tahap Pra-Produksi

Ide Cerita

Cerita rakyat “Pedanda Baka” menjadi sumber ide dalam penciptaan karya ini. Dalam perkembangannya, cerita rakyat tak hanya disampaikan melalui lisan atau buku cerita saja tetapi juga dapat disampaikan dengan memanfaatkan teknologi digital, menyesuaikan dengan era teknologi sekarang ini. Seperti cerita rakyat Bali “Pedanda Baka” yang dirancang oleh pencipta menjadi sebuah film animasi 2D. Dari segi visual, pembuatan film animasi 2D ini memilih visual 2 dimensi dan jenis karakter yang digunakan adalah karakter animasi bergaya fabel, yang mempersonifikasikan bentuk binatang, dengan sifat-sifat yang mendekati jenis binatangnya. Selain sebagai media hiburan, film animasi 2D ini juga sebagai media pembelajaran yang sarat akan pesan moral dan nilai-nilai pendidikan karakter yang bermanfaat dalam penguatan pendidikan karakter anak.



Gambar 2. Ilustrasi cerita “Pedanda Baka”
(Sumber : Kisah-Kisah Tantri, 2015)

Perencanaan

Pada tahap perencanaan akan dilakukan persiapan beberapa *hardware* dan *software* dalam mendukung proses pembuatan film animasi 2D “Pedanda Baka”.

Berikut merupakan *hardware* yang digunakan:

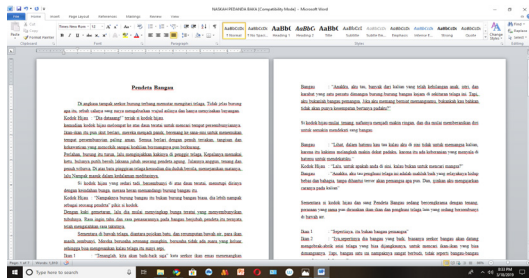
- Sebuah PC (*Personal Computer*) dengan spesifikasi: *processor* AMD A8-7600 Radeon R7 10 Core, 3.10 GHz, 8 Gb RAM, VGA Radeon RX 550 Series 2GB, dan *system operation* Windows 10 64 bit.
- Sebuah *creative pen tablet* One by Wacom Red Wood CTL-672/KO-CX.
- Layar monitor dengan ukuran 21 inch.
- Mouse* E-Blue Junior(1600 *adjustable setting*).
- Headset gaming* Digital Alliance
- Keyboard* DA Gaming Black Ruby
- Ipad Pro 9.7 inch wifi-cell 32 GB
- Apple Pencil

Sementara untuk *software* yang digunakan antara lain:

- Adobe Photoshop CC 2018
- Procreate 4.2.5
- Moho Studio Pro 12
- Adobe Audition CC 2018
- Adobe Premiere CC 2018
- Adobe After Effects CC 2018

Naskah (*Script*)

Dengan membuat naskah atau *script*, akan memudahkan dalam pengerjaan animasi sekaligus sebagai acuan agar ketika proses penciptaan animasi tidak jauh berbeda dari konsep dan ide awal. Sehingga naskah bisa dikatakan sebagai animasi namun berbentuk teks (Dhimas 2013).



Gambar 3. Naskah Film Animasi 2D “Pedanda Baka”

Desain Visual

Desain visual di sini mencakup desain karakter, latar belakang (*background*), dan asset properti. Dalam mendesain karakter, latar dan properti yang akan digunakan dalam animasi diperlukan beberapa kali perbaikan desain agar mendapatkan hasil yang maksimal. Seluruh proses pengerjaannya dari sketsa, hingga pewarnaannya dilakukan secara digital, memanfaatkan teknologi komputer baik *hardware* maupun *software*. Proses pengerjaan desain visual dilakukan pada software Procreate 4.2.5.



Gambar 4. Desain Visual Karakter “Pedanda Baka”

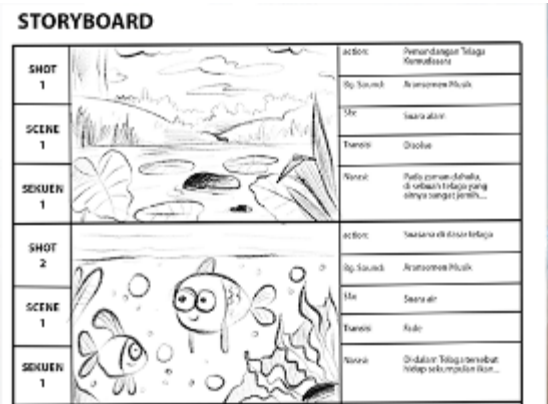


Gambar 5. Desain Visual Latar Belakang dan Properti

Storyboard

Setelah desain karakter, latar dan properti selesai dibuat, maka tahap terakhir dalam tahap pra produksi adalah membuat *storyboard*. Dalam tahap ini, naskah atau *script* yang telah dibuat dalam bentuk

teks selanjutnya diwujudkan dalam bentuk gambar. *Storyboard* digunakan sebagai acuan untuk mewujudkan animasi agar sejalan dengan ide cerita.



Gambar 6. Storyboard Film Animasi 2D “Pedanda Baka”

Tahap Produksi

Dubbing

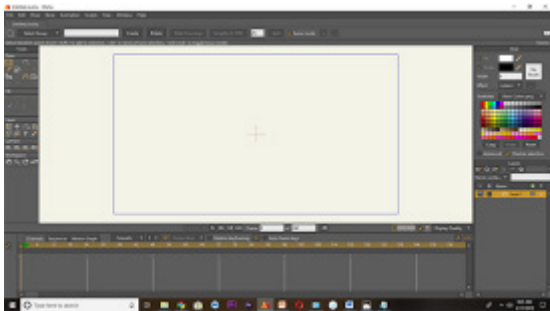
Dalam proses *dubbing* ini diperlukan beberapa hal diantaranya naskah/*script*, *microphone*, *dubber* (pengisi suara), dan *software* pengolah suara, yaitu *Adobe Audition CC 2017*.



Gambar 7. Proses *Dubbing* Film Animasi 2D “Pedanda Baka”

Layout

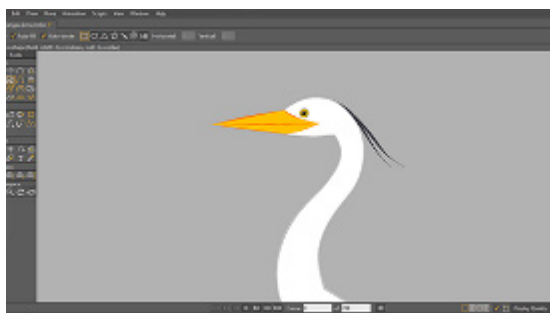
Proses *layout* dimulai membuat bidang kerja dengan aspek rasio 16:9 dengan format HDTV 1080p (1920 x 1080 pixel). Jumlah *frame rate* dari animasi “Pedanda Baka” ini menggunakan 24 *fps* (*frame per second*) yang artinya dalam satu detik terdapat 24 gambar/*frame* dalam *timeline*. Semakin tinggi jumlah *fps* maka animasi yang dihasilkan akan semakin halus namun tentunya hal ini akan berpengaruh pada ukuran file dan ketika proses *render* memakan waktu yang lama. Bidang Kerja ini nantinya merupakan tempat karakter, latar belakang, properti dan suara menjadi satu.



Gambar 8. *Layout* Bidang Kerja

Modelling Karakter

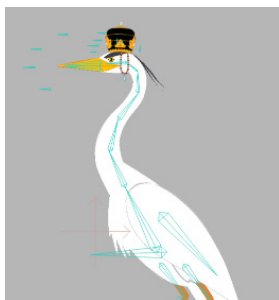
Pada proses ini dilakukan pembentukan karakter berdasarkan desain visual karakter yang telah dibuat sebelumnya pada tahap pra-produksi. Proses *modelling* dilakukan di *software* Moho Studio 12 Pro.



Gambar 9. *Modelling* Karakter “Pedanda Baka”

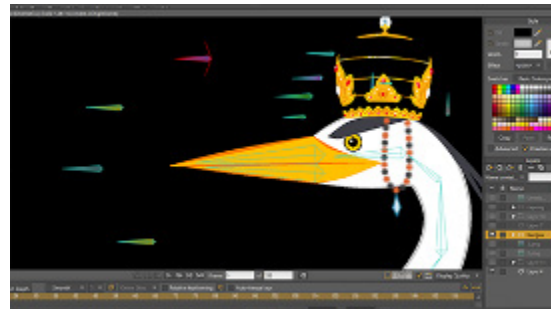
Rigging Karakter

Proses rigging adalah menanamkan sistem kerangka atau tulang ke dalam suatu objek atau karakter (Murdock 2008). Teknik rigging ini digunakan untuk membantu pencipta dalam proses penganimasian. Penanaman *rigging* perlu dilakukan pengaturan susunan (hirarki), dimana titik pusat dari sebuah susunan kerangka terletak pada bagian perut bawah suatu karakter. Dengan merujuk kepada hirarki tersebut, maka akan mudah menyeleksi dan menambahkan kerangka yang lainnya.



Gambar 10. Penyusunan Tulang dalam Teknik *Rigging*
Selain itu, penambahan *controller bones* dilakukan dalam proses ini. *Controller bones* dibuat untuk

membantu peneliti dalam menganimasikan bagian bagian tertentu dalam suatu objek.



Gambar 11. *Controller Bones* pada karakter Pedanda Baka

Proses Animasi

Proses animasi merupakan proses dimana objek atau karakter mulai digerakkan dan digabungkan bersama aset latar dan aset properti dalam satu *layout* atau bidang kerja. Objek atau karakter digerakkan melalui susunan kerangka yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 12. Penggabungan karakter, latar belakang, dan properti ke dalam sebuah *layout*

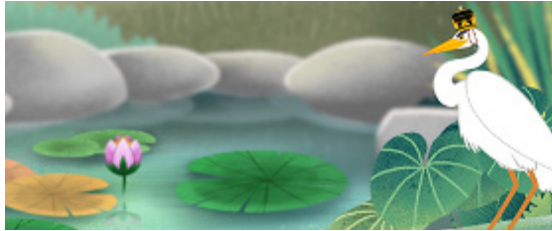


Gambar 13. Proses Animasi pada film animasi 2D “Pedanda Baka”

Render Animasi

Setelah proses animasi selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan *render*. Sebelum melakukan *render* animasi, terlebih dahulu dilakukan *test render* untuk mengecek jika terjadi kesalahan. *Test render* dilakukan dengan resolusi yang rendah, agar tidak

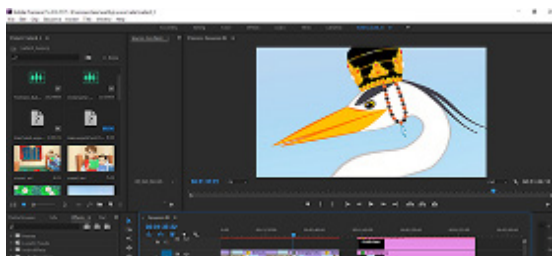
memakan waktu yang lama, dan jika dirasa sudah sesuai dengan konsep dan tidak ada kesalahan, maka dilakukan *render* ulang dengan resolusi yang sesuai perancangan, yaitu HDTV 1080p.



Gambar 14. Proses *Render* Animasi

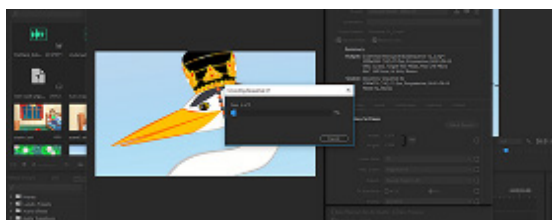
Tahap Pasca-Produksi

Pada proses *pasca*-produksi, keseluruhan *scene* yang telah dibuat pada proses produksi, kemudian *dicompose* (disatukan) dengan menggunakan software adobe premiere. Selain penyatuan *scene*, pada proses ini dimasukkan juga audio seperti *dubbing* dan musik latar. Penambahan transisi atau *editing* juga dilakukan untuk peralihan dari *scene* satu ke *scene* yang lainnya.



Gambar 15. Proses *Compositing* dan *editing*

Selanjutnya dilakukan proses *test render* yang bertujuan untuk melihat hasil keseluruhan video namun dengan resolusi yang rendah, hal ini dilakukan untuk pengecekan apakah seluruh bagian video telah sesuai dengan yang diinginkan tanpa menunggu lama karena proses *rendering* membutuhkan waktu yang tidak sebentar. Setelah hasil *test render* sesuai dengan hasil yang diinginkan, selanjutnya dilakukan proses terakhir yaitu *render final* berupa .mp4 dengan format HDTV 1080p.



Gambar 16. Proses *Render Final*

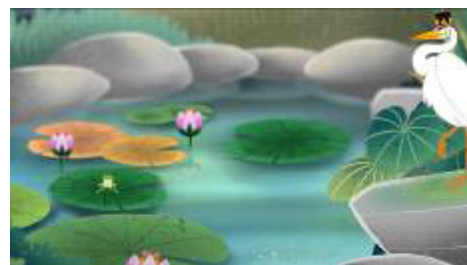
Hasil Cuplikan Film Animasi 2D “Pedanda Baka” Setelah melalui semua tahapan dari pra-produksi, produksi hingga pasca-produksi, maka diperoleh hasil film animasi 2D “Pedanda Baka” yang dapat dijabarkan menurut *scene*-nya, sebagai berikut:



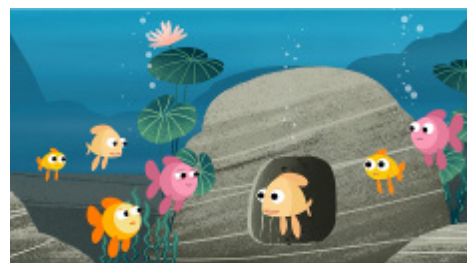
Gambar 17. *Scene*-1 Film Animasi 2D “Pedanda Baka”



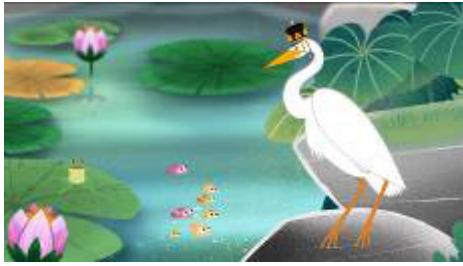
Gambar 18. *Scene*-2 Film Animasi 2D “Pedanda Baka”



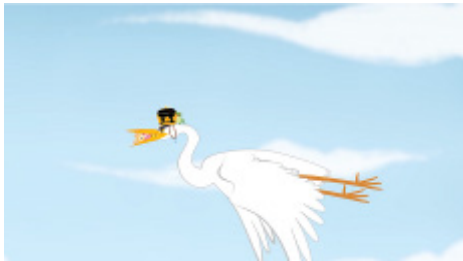
Gambar 19. *Scene*-3 Film Animasi 2D “Pedanda Baka”



Gambar 20. *Scene*-4 Film Animasi 2D “Pedanda Baka”



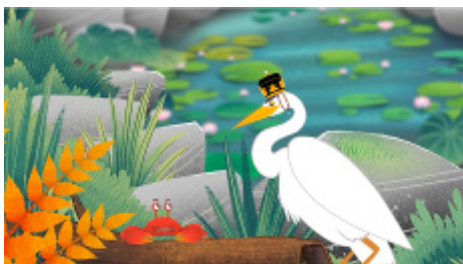
Gambar 21. *Scene-5* Film Animasi 2D
“Pedanda Baka”



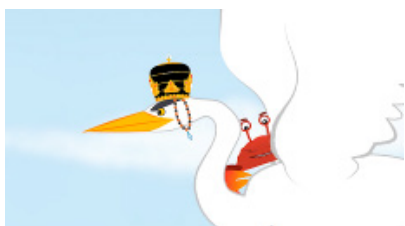
Gambar 22. *Scene-6* Film Animasi 2D
“Pedanda Baka”



Gambar 23. *Scene-7* Film Animasi 2D
“Pedanda Baka”



Gambar 24. *Scene-8* Film Animasi 2D
“Pedanda Baka”



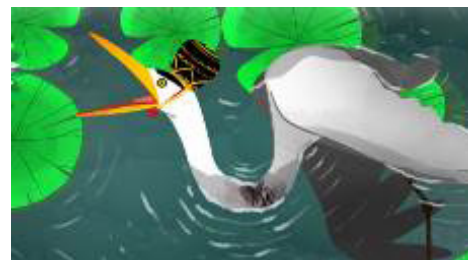
Gambar 25. *Scene-9* Film Animasi 2D
“Pedanda Baka”



Gambar 26. *Scene-10* Film Animasi 2D
“Pedanda Baka”



Gambar 27. *Scene-11* Film Animasi 2D
“Pedanda Baka”



Gambar 28. *Scene-12* Film Animasi 2D
“Pedanda Baka”

SIMPULAN

Setelah menyelesaikan seluruh proses pembuatan film animasi 2D Cerita Rakyat Bali “Pedanda Baka” ini penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan, sebagai berikut:

1. Film animasi 2D “Pedanda Baka” ini digunakan sebagai media menyampaikan informasi mengenai cerita rakyat Bali “Pedanda Baka” serta melestarikan salah satu seni tradisi lisan, yaitu cerita rakyat khas Nusantara.
2. Proses pembuatan film animasi 2D “Pedanda Baka” melalui 3 tahapan yaitu, tahap pra-produksi, produksi dan pasca-produksi. Tahap pra-produksi dilalui dengan proses menentukan ide cerita, membuat perencanaan, membuat naskah(*script*), membuat desain visual, serta membuat *storyboard*. Tahap produksi meliputi persiapan bidang kerja, *modelling* karakter,

rigging karakter, perekaman *dubbing*, proses animasi, serta *render* animasi. Sedangkan tahap pasca-produksi meliputi proses *compositing*, *editing*, *test render* dan *render final*.

3. Teknik *rigging* dalam proses pembuatan film animasi 2D “Pedanda Baka” sangat efektif dan efisien dari segi waktu, jika dibandingkan dengan teknik manual.

SARAN

1. Dalam membuat sebuah film animasi 2D, hendaknya menentukan tema dan ide cerita yang tidak hanya menarik, namun juga memiliki pesan-pesan positif untuk audiens dan juga mengangkat budaya bangsa sendiri.
2. Mencari dan menentukan cerita-cerita rakyat lainnya sebagai sumber ide dan inspirasi untuk ditransformasikan ke dalam karya film animasi 2D, mengingat sangat banyak judul cerita rakyat lainnya di Indonesia pada umumnya dan di Bali pada khususnya yang belum diangkat menjadi film animasi 2D.
3. Dalam proses pembuatan film animasi 2D, sebaiknya dilakukan secara tim agar lebih mengefisienkan waktu serta memperoleh hasil yang lebih maksimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Amir, Adriyetti. 2013. *Sastra Lisan Indonesia*. Yogyakarta: ANDI.
- Anggara, Hendra Santosa; A.A. Gde Bagus Udayana; I Gede Adi Sudi. 2019. “CHARACTER EDUCATION AND MORAL VALUE IN 2D ANIMATION FILM ENTITLED ‘PENDETA BANGAU.’” *Captur: Jurnal Seni Media Rekam* 10 (2): 57–70. <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/capture/article/view/2449>.
- Bustaman, Burmansyah. 2001. *Web Design Dengan Macromedia Flash Mx 2004*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Danandjaja, James. 1991. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, Dan Lain-Lain*. Jakarta: PT Temprint.
- Dhimas, Andreas. 2013. *Cara Mudah Merancang Storyboard Untuk Animasi Keren*. Yogyakarta: Taka Publisher.
- Gunawan, Bambang Bambi. 2013. *Nganimasi Bersama Mas Be*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Iskak, A. Yustinah. 2006. *Apresiasi Film Dan Drama*. Jakarta: Erlangga.
- Murdock, Kelly L. 2008. *Anime Studio: The Official Guide*. USA: Course Technology.
- Nova Agung Rama Wijaya; Hendra Santosa; A.A. Gde Bagus Udayana. 2019. “Media Promosi Dramatari Tektakan Calonarang Di Puri Anyar Kerambitan Tabanan.” *PRABANGKARA: Jurnal Seni Rupa Dan Desain* 23 (2): 63–72. <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/prabangkara/article/view/778>.
- Prakosa, Gatot. 2010. *Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Sugihartono, Ranang Agung. 2010. *Animasi Kartun*. Jakarta: Indeks.
- Taro, Made. 2015. *Kisah-Kisah Tantri*. Denpasar: Sanggar Kukuruyuk.
- Trianton, Teguh. 2013. *Film Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Udayana, Anak Agung Gde Bagus. 2017. “Marginalisasi Ideologi Tri Hita Karana Pada Media Promosi Pariwisata Budaya Di Bali.” *Mudra Jurnal Seni Budaya* 32 (1): 110–22. <https://doi.org/10.31091/mudra.v32i1.4>.
- Zaharuddin G. 2006. *The Making of 3D Animation Movie Using 3DStudio Max*. Bandung: Informatika.
- Zembry. 2001. *Animasi Web Dengan Macromedia Flash 8*. Jakarta: Elex Media Komputindo.