

# PERAN MENGGAMBAR DALAM MEWUJUDKAN IDE KARYA ANIMASI

**Heru Dwi Waluyanto**

Dosen Jurusan Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Seni dan Desain - Universitas Kristen Petra

## ABSTRAK

Animasi sudah dikenal sejak tahun 1940-an. Dengan teknologi yang masih sederhana pada waktu itu, *Walt Disney* antara lain memproduksi film-film *masterpiece* seperti *Pinocchio* dan *Snow White*. Dalam animasi bukan teknologinya yang terpenting, tetapi justru tenaga kerjanya (*animator*). Seorang *animator* harus memiliki kemampuan menggambar. Hal ini karena seorang *animator* dituntut mampu menterjemahkan sesuatu dalam pikiran menjadi wujud visual berupa gambar animasi.

**Kata kunci:** menggambar, ide, animasi

## ABSTRACT

*Animation had been known since 1940. Although obstructed by limited facilities and simple technologies, back then the Walt Disney had successfully produced animation masterpieces such as Pinocchio, Snow White, etc. In the world of animation, technology isn't the most important player, the one who plays the biggest role is the animator. A good animator should be competent in drawing / having good drawing skill. This competency is very important because a good animator is supposedly able to translate ideas in his / her mind into visual in the form of animated pictures.*

**Keywords:** drawing, ideas, animation

## PENDAHULUAN

Sejak jaman purbakala, kemajuan peradaban manusia dapat diukur dari tingkat kebudayaannya. Semula, karya-karya seni yang telah diciptakan manusia mengambil inspirasi dari alam lingkungan sekitarnya. Sebagai contoh, misalnya pahatan-pahatan pada candi atau lukisan-lukisan pada goa-goa di Eropa. Manusia mencoba mengungkapkan kejadian-kejadian di sekitar mereka melalui pahatan atau lukisan dengan objek-objek manusia, binatang dan alam sekitarnya. Namun, lukisan maupun pahatan tersebut masih membatasi daya kreasi mereka. Yang dapat diungkapkan adalah sebuah posisi diam dan tak bergerak dari objek yang mereka ciptakan. Jika mereka ingin

mengungkapkan seekor kuda yang berlari kencang lalu melompat yang dilukis atau dipahat hanya salah satu dari rangkaian gerak tersebut. Bagaimana kuda tersebut sebelum atau sesudah melompat tidak dapat diungkapkan dalam suatu rangkaian gerak. Tidak lama sesudah gambar hidup (*motion picture*) ditemukan film animasi pun diperkenalkan. Dimulai dari film animasi sederhana ‘korek api’ buatan Emile Kohl dari Perancis hingga ‘*Gerty The Dinosaur*’ yang dibuat oleh Winsor Mc Coy pada tahun 1914. Sejak saat itu animasi mulai mendapat tempat di hati masyarakat. Kehadiran Walt Disney bersama Mickey, Donald dan sebagainya, disertai pula dengan maraknya tokoh-tokoh animasi dari Eropa dan Jepang, maka saat ini kehadiran film bagi manusia sudah merupakan suatu kebutuhan. Maka, lahirlah sebuah seni baru yaitu animasi. Seni animasi tidak sama dengan seni lukis. Untuk menjadi seniman animasi atau *animator*, tidak semata-mata dibutuhkan kemampuan menggambar yang baik, namun juga harus menguasai seni peran, penguasaan gerak dan teori-teori animasi agar hasil karyanya tampak baik dan mengesankan.

Di dalam sejarah film animasi banyak perkembangan yang terjadi, utamanya dalam hal teknis. Pada awal animasi ditemukan (permulaan abad 20), *animator* harus menggambar animasinya di atas kertas satu demi satu, termasuk gambar latar belakang. Misalnya, jika karakter kartun sedang berjalan melintasi pagar rumah dan pohon apel, maka animator harus menggambar di setiap lembar kertasnya pagar dan pohon tersebut di samping karakter yang sedang berjalan ini. Padahal pohon dan pagar ini tidak bergerak sehingga terasa bahwa cara ini sangat tidak efisien dan terkesan membuang-buang waktu.

Pada saat ditemukannya *cel-animation*, *animator* dapat berlega hati karena gambar *background* dapat dilukis terpisah dan lebih detil. Sementara gambar karakter (yang bergerak) dibuat di atas selembur *celluloid* (semacam plastik bening) dan diberi cat yang bersifat padat (*opaque*) sehingga apabila digabungkan, akan tercipta kesan bahwa karakter tersebut berada di suasana alam yang digambarkan oleh ‘*background*’ yang telah ditentukan. Misalnya Donald Duck (karakter) sedang berlari di sebuah jalan dengan pemandangan gunung, hutan, dan sungai (gambar latar). Gambar Donald dibuat di atas kertas yang kemudian dipindahkan (dijiplak ulang) pada *celluloid* dengan jumlah gambar yang telah ditentukan, sementara gambar pemandangan dibuat di selembur kertas yang kemudian dilukis dengan cat plakat. Cara ini sangat populer dan bertahan hingga abad

ke-20. Cara ini sering disebut ‘*cel-animation*’ karena menggunakan *celluloid* sebagai materialnya. Banyak film animasi yang baik telah diciptakan dengan cara ‘*cel-animation*’. Namun pemakaian *cell* dan cat animasi khusus tetap saja punya kendala di samping harga *cell* yang cukup mahal dan penggunaan warna-warna yang juga terbatas.

Seiring dengan kemajuan teknologi, utamanya di bidang komputer, tugas pengecatan *cel-animation* mulai dialihkan ke komputer. Sesudah *animator* selesai dengan ‘*line-drawing*’nya, pewarnaan akan diteruskan oleh komputer. Tentu saja hasilnya lebih baik dan lebih presisi. Yang pasti adalah animator tidak akan kekurangan cat. Maka perusahaan-perusahaan besar yang bergerak di bidang animasi mulai bergeser menggunakan komputer untuk mempermudah dan mempercepat produksinya.

## **ANIMASI DI INDONESIA**

Kehadiran empat stasiun televisi swasta di Indonesia membuat dunia animasi menjadi semakin berkembang. Hal ini terlihat dengan semakin maraknya publikasi iklan cetak maupun elektronik dengan sentuhan animasi. Awalnya animasi ini hanya dipakai untuk *title credit* atau *flying logo* stasiun tersebut agar bisa tampil menarik dan hidup. Namun sejalan dengan pesatnya perkembangan industri periklanan dan industri sinetron di Indonesia, teknologi ini langsung merasuki hampir seluruh sendi-sendi kehidupan stasiun televisi.

Film animasi sekarang ini banyak dilirik oleh berbagai kalangan sebagai solusi untuk menekan biaya yang dikeluarkan. Selain menarik dan unik, film animasi bisa melakukan hal yang tidak bisa dilakukan oleh film-film biasa, yaitu efisiensi biaya produksi. Simak saja seperti yang telah dilakukan *Red Rocket* dengan memproduksi film untuk mendukung *brand* dari susu Dancow yang bertajuk “ Aku dan kau”, kemudian karya lain seperti Cheetos, Chiki, serta bumper MTV Land dan sebagainya. Pembuatan film animasi ini terbukti mampu membekas dikalangan anak-anak dan para orang tua di Indonesia.

## **PERKEMBANGAN FILM ANIMASI**

Perkembangan film animasi Indonesia mulai ramai di pasaran seiring dengan perkembangan komik, periklanan, tv, dan internet. Komik merupakan salah satu dasar

animasi, artinya dengan komik bisa dijadikan prototipe animasi. Prototipe lainnya ialah ilustrasi. Film-film animasi Walt Disney tidak sekedar membuat film animasi yang cenderung komik, tapi lebih memperhatikan teknik-teknik ilustrasi.

Di tahun 1940-an, film animasi sel mulai diperkenalkan secara meluas, utamanya oleh *Walt Disney* dan *Hanna-Barbera*. Tahun 1970 TVRI sebagai satu-satunya stasiun tv di Indonesia, mulai pula menayangkan film-film dari kedua produser tersebut. Sejalan dengan itu, PPFN menciptakan pula film animasi ‘Si Huma’, yang hasilnya tidak sesukses yang diharapkan. Film animasi sering diasumsikan masyarakat sebagai film kartun. Padahal, film kartun hanya merupakan salah satu bagian dari jenis-jenis film animasi.

Berikut ini adalah jenis-jenis film animasi :

- Animasi sel 2D, animasi klasik, seperti *Cinderella* dan *Snow White*
- Animasi 3D, *compugraphic*, seperti : *Toys Story*
- Animasi *stop motion*, seperti *Nightmare Before Christmas*
- Campuran 2D-3D, seperti : *Lion King* dan *Pocahontas*
- Campuran 2D-Live Action, seperti : *Who’s framed Roger Rabbit*
- Campuran 3D-Live Action, seperti : *Johny Mnemonik*, *Jurassic Park*, dan *The Mask*.

Tampaknya dibandingkan film biasa, animasi memiliki nilai lebih. Kenyataannya dari 10 film terlaris dalam 10 tahun terakhir, semuanya menggunakan teknik animasi dalam pembuatannya, baik sebagian maupun sepenuhnya. Film terlaris sepanjang 10 tahun terakhir adalah *Lion King* yang 100 persen merupakan film animasi.

## **PERAN GAMBAR DALAM PROSES PEMBUATAN ANIMASI**

Proses pembuatan animasi dimulai dari pencarian ide/gagasan melalui sketsa kasar. Sketsa adalah penuangan ide tentang penyelesaian masalah yang tertuang dalam bentuk gambar. Dalam tahap ini kemampuan menggambar sangat menentukan bentuk animasi yang akan dihasilkan. Selanjutnya sketsa dikembangkan menjadi suatu bentuk yang lebih terukur dan bersistem berdasarkan beberapa pertimbangan, seperti : besaran (dimensi), antropometri (ukuran manusia dan pergerakannya) serta susunan konfigurasi (perletakan perbagian-bagiannya).

Menggambar merupakan aktivitas komprehensif yang meliputi proses kognitif, afektif, dan psiko-motorik. Kognitif adalah kemampuan berpikir dan menganalisis suatu kebenaran berdasarkan pemikiran yang rasional. Afektif adalah kemampuan mengolah kepekaan rasa dan emosi berdasarkan suatu kebenaran relatif. Sedangkan psiko-motorik adalah integrasi kemampuan otak dan anggota tubuh dalam menerjemahkan sesuatu yang ada di pikiran menjadi wujud visual.

Kemampuan Kognitif dalam menggambar meliputi:

- Daya ingat bentuk ruang 2D/3D
- Struktur geometri, bentuk, dimensi
- Identifikasi
- Analisis : mengurai, mendefinisi
- Kalkulasi
- Komputasi
- Evaluasi

Kemampuan Afektif dalam menggambar meliputi:

- Komposisi
- Proporsi
- Keseimbangan
- Keselarasan
- Skala
- Irama
- Warna
- Kepekaan, persepsi
- Selera
- Sensasi
- Simbolisasi

Kemampuan Psiko-motorik merupakan koordinasi antara proses kognitisi dan afeksi pada gerakan motorik dalam melakukan aktifitas menggambar :

- Ketrampilan membentuk, menggaris dan mengarsir
- Keahlian merender

- Memindahkan obyek yang dilihat/dipikir ke suatu bidang gambar
- Mengolah sensasi - persepsi - sketsa - konsep bentuk

Ketiga kemampuan tersebut secara sinergis berguna dalam mendiskripsikan dan mempresentasikan ide menjadi sebuah karya animasi.

Pembuatan film animasi tidak sesederhana yang dibayangkan. Potensi *animator*, teknologi, dan peluangnya di Indonesia relatif cukup tinggi. Beberapa *animator* dan pengamat animasi Indonesia menyarankan untuk tidak terbuai dengan ‘indahya’ penampilan di layar. Menurut Dwi Koendoro, bahwa yang terpenting bukan hanya keluwesan gerak, tetapi juga dramatik ceritanya. Doraemon misalnya, yang dikategorikan *limited animation*, ternyata hanya bagian tertentu yang bergerak. Misalnya kalau berjalan bagian kaki dan lambaian tangan saja yang berubah, sementara wajah dan badannya tetap. Meskipun demikian Doraemon tetap menarik. Hal ini karena dramatika Doraemon yang sungguh baik. Ide yang kreatif banyak mendominasi agar cerita, yang juga bagian dari animasi, tidak kering.

Dalam membuat animasi dibutuhkan eksplorasi dan pengembangan pengetahuan yang berkaitan dengan ide cerita yang dibuat. Agar tokoh dan alur cerita bisa tampil menarik, *animator* harus belajar banyak hal. Membaca karya sastra, sejarah, dan teknologi dapat memperkaya ide dalam menciptakan animasi.

Disamping itu seorang *animator* dituntut untuk menguasai beberapa kemampuan antara lain:

- kemampuan menggambar secara profesional
- mempunyai rasa ingin tahu dan berdaya cipta
- pekerja keras yang mempunyai kemauan dan disiplin tinggi sensitif, cerdas, tajam dan teliti. mampu mengekspresikan dirinya, ide-idenya dan pengamatannya melalui coretan pensil
- dekat dengan segala jenis musik
- banyak menonton film
- banyak menonton tarian balet, tradisional dan modern serta memperhatikan tentang hubungan dengan *action*, warna, isi, komposisi dan musik.
- mengobservasi dan mendalami pantomim
- mempunyai pengetahuan yang luas dan mengapresiasi seluruh bentuk karya seni.
- tajam perasaan tentang *timing* berapa lama dibutuhkan untuk melakukan sebuah *‘action’*, kapan harus meng*‘exaggerate’* (melebih-lebihkan), *‘speed’* atau *‘slowness’* dari sebuah *‘action’*, kapan harus *‘hold’* sebuah pose, dan untuk berapa lama supaya dapat dipahami penonton.

- kemampuan menganalisa seperti layaknya seorang aktor mempersiapkan dirinya untuk suatu peran.
- mencipta gerakan yang merupakan karikatur dari kenyataan, namun dikerjakan secara meyakinkan
- mampu meningkatkan 'sense' dari karikatur, bukan hanya secara gampang meng' *exaggerate* ' penampilan luar saja, namun yang lebih penting adalah ' *the inner character* ', ' *mood* ' dan situasi.
- mampu mempertajam *sense of humor*, cita rasa, disain, komposisi dan irama
- mengerti penonton kita dan pandangan mereka menjadi aktor tanpa ' *make-up* '

## SIMPULAN

Dalam banyak hal, animasi lebih efektif untuk menyampaikan pesan-pesan yang terkadang mustahil untuk ditayangkan dengan *live action*. Keunggulan pemakaian animasi antara lain : (1) lebih mudah diingat penggambaran karakter yang unik (2) dapat diciptakan karakter (3) efektif langsung pada sasaran yang dituju (4) efisien sehingga memungkinkan frekuensi yang tinggi (5) lebih fleksibel mewujudkan hal-hal yang khayal (6) dapat diproduksi setiap waktu (7) kreasi tidak terbatas kendala teknis (8) dapat dikombinasikan dengan *live action* (9) kaya akan ekspresi warna.

Dengan demikian dalam membuat animasi dibutuhkan eksplorasi dan pengembangan pengetahuan yang berkaitan dengan ide cerita yang dibuat disamping kemampuan menggambar sangat menentukan bentuk animasi yang dihasilkan.

## KEPUSTAKAAN

Don Hahn, *Disney's Animation Kit* , Disney Press, New York , 1999

Komputek, *Animasi, Lahan Bisnis yang Terpendam* , Edisi Oktober 2000, No. 185 Surabaya

Christoper Harts Portable, *Animation Studio*, Watson-Guption Publications, New York, 1999

Suara Merdeka, *Mulan* , *Animasi Pendobrak Tradisi*, Minggu 17 Januari 1999, Semarang

Agus Hindharto, *Menggambar sebagai media kreatifitas dan cara berpikir*, Lokakarya Guru Seni SMU/SMK Negeri-Swasta Jatim, Maret 2000.