

PENCIPTAAN KARYA ANIMASI STOP MOTION “KOBARAN SEMANGAT BUNG TOMO”

Ristagama Lailatur Rahmah

S-1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

ristagama@yahoo.com

Salamun Kaulam

Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Latar belakang penciptaan karya, karena maraknya hiburan pertelevisian saat ini yang kurang baik untuk ditonton oleh anak-anak khususnya kepada anak-anak yang sudah mulai menginjak masa pertengahan dan akhir. Bahkan anak jaman sekarang lebih gemar akan tanyangan dan lagu-lagu percintaan yang sedang marak saat ini daripada lagu kebangsaan.

Pada umumnya dokumentasi sejarah hanya berbasis hitam dan putih, buku teks yang tebal, dan peletakan foto pahlawan di dinding-dinding kelas yang pada umumnya kurang menarik untuk dapat gemari oleh anak-anak. Dari hal-hal tersebut maka diperlukan sebuah karya media yang dapat memperkenalkan sejarah atau pahlawan dengan cara yang modern, menyangkut visual, audio.

Sehingga diciptakanlah media karya seni animasi stop motion dengan judul “Kobaran semangat Bung Tomo” yang dapat dijadikan sebuah film animasi pendek yang menceritakan rangkuman biografi Bung Tomo.

Film animasi stop motion ini menggunakan karakter gaya karikatur Bung Tomo asli sehingga lewat animasi stop motion ini anak juga dapat dikenalkan wajah pahlawan Bung Tomo. Karakter juga didukung dengan adanya *background* dan objek pendukung. Konsep pada karya animasi ini adalah lebih menekankan kepada pengenalan biografi pahlawan Bung Tomo lewat karya yang berbasis audio dan visual, karena menceritakan sejarah biografi Bung Tomo maka tema yang diusung adalah kepahlawanan dengan memperlihatkan suasana tempo dulu. Hasil jadi karya animasi stop motion “Kobaran Semangat Bung Tomo” ini berdurasi 7.42 detik dengan mengusung 17 *scene*. Pesan moral yang disampaikan adalah bahwa para pahlawan rela mati demi bangsa ini, merdeka atau mati.

Kata Kunci: penciptaan karya, animasi stop motion, pahlawan Bung Tomo.

Abstract

The background of the creator of the work, due to the rise of television entertainment is not good at this time to be watched by children, especially to children who have already started to step on mid-term and final. Even more fond of children today will tanyangan and love songs that are rampant today than the national anthem.

In general, the historical documentation based only black and white, thick textbooks, and placement of photos on the walls hero classes that are generally less attractive to be favorite by children. From these things it takes a piece of media that can introduce the history, or the hero in a way that is modern, involving visual, audio.

So the media was created stop motion animation artwork entitled "Inflammatory Bung Tomo spirit" that can be used as a short animated film that tells the biographical summary Bung Tomo. This stop motion animation films using the character style of the original caricature Bung Tomo so that through this stop motion animated children can also be introduced to a hero's face Bung Tomo. The characters are also supported by the object and background support. The concept of the animation work is more emphasis on the introduction of Bung Tomo hero biography through work-based audio and visual. because it tells the history of biography Bung Tomo is the theme of heroism to show the atmosphere of the past. The results so the work of stop motion animation "The spirit Inflammatory Bung Tomo" This lasted 7:42 seconds with 17 carries the scene. Moral message conveyed is that the hero would die for this nation, free or die.

Kata Kunci: creater of the work, stop motion animation, heroic of Bung Tomo.

PENDAHULUAN

Film live action adalah sebuah rekonstruksi kehidupan, atau srentetan perekaman tentang orang-orang, atau makhluk hidup lainnya, paling tidak ada satu atau lebih karakter yang diperankan oleh seseorang atau beberapa orang yang kemudian menciptakan suatu adegan yang dramatik, yang dipadu dengan kejadian yang dramatik lainnya dan disusun secara sengaja baik yang diadakan adegannya atau terbentuk karena proses editing, semuanya bisa menciptakan sebuah alur cerita yang bisa membuat penontonnya terhanyut oleh susunan rekonstruksi tersebut (Gotot Prakosa. 2010 : 95) . Dalam penggarapan film *live action* memerlukan adanya realita yang akhirnya langsung di *shooting* dengan kamera. Film *live action* merekam kejadian-kejadian secara langsung dengan menggunakan kamera. Berbeda dengan pengertian film yang berjenis animasi.

Animasi terbentuk dari adanya benda-benda mati yang dapat diartikan sebagai gambar atau objek lain, apabila gambar-gambar atau objek lain tersebut digabungkan atau disatupadukan maka akan tercipta suatu gambar atau objek yang bergerak. Gambar atau objek yang bergerak tersebut akan memberikan kesan hidup kepada penontonnya.

Di dalam animasi memiliki jenis-jenis animasi. Jenis-jenis animasi inilah yang membedakan antara tampilan animasi satu dengan yang lainnya. Pada umumnya jenis-jenis animasi dikategorikan menjadi tiga jenis diantaranya animasi manual, komputer dan campuran. Namun pada umumnya sekarang yang banyak digunakan adalah komputer animasi. Komputer animasi yang didalamnya terdiri dari animasi 2D dan 3D, dan *object animation* atau yang disebut juga dengan stop motion.

Animasi object atau stop motion adalah gerakan atau manipulasi objek 3 dan 2 dimensional yang direkam, dipotret secara frame-per-frame. Teknik stop motion pada prinsipnya sama dengan animasi lainnya yaitu menggunakan frame-per-frame dalam pembuatannya. Perbedaan pembuatan teknik ini adalah proses adegan frame-per-frame dengan teknik animasi object dibuat dengan memotret frame-per-frame tersebut, sehingga tidak heran apabila di dalam teknik ini memerlukan jepretan kamera yang banyak. Animasi dan film *live action* juga memerlukan adanya sebuah cerita yang diangkat untuk dijadikan film ataupun animasi. Cerita dalam sebuah film atau animasi banyak sekali jenisnya yaitu cerita percintaan, persahabatan, perjuangan atau bahkan sejarah dan lain sebagainya.

Sejarah adalah peristiwa penting yang terjadi pada masa lalu. Bangsa Indonesia mempunyai banyak cerita sejarah yang dapat dijadikan sebagai catatan negara. Sejarah Indonesia banyak menceritakan bagaimana kala itu para pahlawan Indonesia berjuang mati-matian melawan penjajah demi kemerdekaan Republik Indonesia. Sesuai dengan pengertian sejarah adalah peristiwa yang penting maka, warga negaranya harus mengenang dan juga menjaga sejarah bangsa Indonesia agar tidak hilang tergerus zaman.

Pada umumnya kisah sejarah perlawanan pahlawan yang melawan penjajah didokumentasikan secara video

rama hitam dan putih dan buku teks yang tebal. Mengapa video rama hitam dan putih, dikarenakan pada zaman terjadinya perang kala itu kecanggihan teknologi tidak secanggih zaman sekarang.

Di tambah lagi pada zaman sekarang maraknya hiburan pertelevisian yang pada umumnya menampilkan acara yang kurang mendidik. Sinetron yang bertemakan asmara sangat mudah kita jumpai di televisi. Tidak hanya tayangan sinetron, saat ini banyaknya musik yang beredar luas. Musik-musik tersebut yang apabila ditinjau dari segi arti lirik sebenarnya tidak untuk diperdengarkan oleh anak-anak. Namun celakanya anak-anak pada zaman sekarang lebih hafal dan mengenal akan musik dan sinetron tersebut dari pada mengenal lagu dan sejarah hidup pahlawannya sendiri. Sehingga dibutuhkan perlakuan yang berbeda agar mereka diharapkan senang dan tertarik untuk mempelajari sejarah negaranya sendiri.

Dari latar belakang itulah penulis membuat karya yaitu *Penciptaan Karya Animasi Stop Motion “Kobaran Semangat Bung Tomo”*. Pembuatan animasi stop motion di pilih dengan karakter karikatur pahlawan. Di dalam penciptaan karya animasi ini dibuat pahlawan Soetomo (Bung Tomo) sebagai tokoh utama. Pemilihan pahlawan Bung Tomo dikarenakan Bung Tomo adalah pahlawan asli Surabaya. Bung Tomo adalah penggerak semangat para pemuda Surabaya pada peristiwa 10 November 1945 dan berjuang melawan penjajah.

Karya animasi stop motion dipilih karena dengan animasi stop motion tampilan akan nampak lebih berwarna dan dapat dilatarbelakangi musik-musik kepahlawanan Indonesia. Karya animasi stop motion memiliki keunikan tersendiri yaitu pergerakannya terlihat patah-patah namun tetap artistik. Ada pula rumusan masalah penciptaan yang pertama yaitu mengungkap tentang bagaimana proses penciptaan karya animasi stop motion yang berjudul “Kobaran Semangat Bung Tomo” dan yang kedua bagaimana perwujudan karya animasi stop motion yang berjudul “Kobaran Semangat Bung Tomo” ?. Tujuan penciptaan dan penulisan animasi stop motion ini membuat atau menciptakan karya animasi stop motion “Kobaran Semangat Bung Tomo” dan Mendeskripsikan atau memaparkan proses penciptaan karya animasi stop motion “Kobaran Semangat Bung Tomo” serta mendeskripsikan atau memaparkan tentang perwujudan karya animasi stop motion “Kobaran Semangat Bung Tomo”.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian penciptaan karya seni. Penelitian dalam jenis penciptaan seni ini tidak bertujuan untuk membuktikan benar atau salahnya hipotesis. Penelitian penciptaan karya seni ini bertujuan untuk mengeksplorasi lewat karya seni, lebih tepatnya karya seni animasi stop motion. Sehingga karya seni dibuat juga untuk meningkatkan kreativitas penulis. Penulisan penelitian/penciptaan karya seni juga dapat dijadikan sebagai kajian pustaka dalam pembuatan karya yang sejenis.

Animasi dalam penelitian ini adalah animasi stop motion. Animasi Stop Motion dalam penelitian ini

memakai *background* putih dan juga ada yang berwarna dengan menggunakan objek yang pada umumnya terbuat dari kertas. Dengan mengusung judul “Kobaran Semangat Bung Tomo”. Dalam pembuatan tahapan penelitian / penciptaan karya ini berlangsung. Tempat atau lokasi itu adalah di tugu pahlawan, museum tugu pahlawan, Jembatan merah. Pada tahapan penciptaan dimulai dari adanya ide, konsep target penonton tema dan medium

Pra Produksi

Pada tahapan praproduksi ini terdiri dari pembuatan Sinopsis berisi tentang gambaran ringkas tentang biografi Bung Tomo. *Treatment* penjelasan dari alur penyajian video yang berbentuk esai. Naskah media (*script*) merupakan penjelasan dari daftar rangkaian peristiwa yang akan di tayangkan yang sebelumnya telah disampaikan pada bagian *treatment* lalu dijabarkan pada naskah media untuk mencapai tujuan perilaku yang ingin sampaikan. “Skenario adalah rencana lakon sandiwara atau film berupa adegan demi adegan yang tertulis secara terperinci (KBBi Edisi Ketiga, 2005:1079)”. Pada tahap penyusunan skenario ini penulis merencanakan; format skenario, audio dan durasi yang ditata sebagai berikut;

Tabel 3.1
Contoh format penyusunan scenario

No.	Adegan / Visual	Audio	Durasi

Storyboard dalam pembuatan animasi stop motion kobaran semangat Bung Tomo dibuat menggambar urutan adegan.

Produksi

Proses produksi adalah proses membuat karakter, background, objek pendukung dan pemotretan. Pada rancangan karakter dengan sentuhan karikatur yang terdapat bagian yang ditonjolkan dalam setiap karakter dikemas dengan gaya kartun. Karakter dibuat seperti wayang kulit dengan setiap potongan tubuh dapat digerakkan. Proses pembuatan karakter tokoh diawali dengan pembuatan sketsa di kertas gambar lalu di gambar ulang di dalam komputer.

Pembuatan desain *background* sama halnya seperti pembuatan desain karakter yaitu diawali dengan sketsa hitam dan putih. Setelah pembuatan sketsa tahap selanjutnya adalah proses *coloring* atau pewarnaan di *software photoshop*. Setelah desain *background* selesai maka desain tersebut dapat langsung di *print out*. *Background* pada animasi stop motion ini dibagi menjadi 2 yaitu *background* yang terpotong pada setiap bagian dan *background* yang rata (tidak terpotong pada setiap bagian).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penciptaan

Proses pembuatan animasi stop motion terdiri dari beberapa tahap yang dilakukan. Pada setiap tahap pembuatan animasi memiliki beberapa peran dan kesulitan tersendiri.

Proses pembuatan dibagi menjadi tiga yaitu, pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pra produksi berawal dari proses penyusunan sinopsis, *treatment*, naskah media, skenario dan *storyboard*. Produksi yaitu pembuatan sketsa karakter, sketsa *background* dan objek pendukung di kertas dan tahap selanjutnya diterapkan dengan penggambaran, pewarnaan ulang di komputer dan proses pemotretan objek gerakan demi gerakan sesuai dengan *frame-per-frame* yang telah disusun. Pada pasca produksi melakukan proses pengeditan penyusunan foto untuk dijadikan sebuah video dan juga dengan penambahan editing audio dan proses terakhir adalah proses *rendering*.

Pembuatan karakter akan dibuat melalui empat tahap yaitu tahap sketsa, pembuatan kepala, pembuatan badan dan pemisahan pada setiap bagian.

Karakter Bung Tomo



Gambar 1.
Desain sketsa karakter Bung Tomo meng angka

gambar yang telah tersedia di internet. Berikut beberapa tampilan desain dari pembuatan *background*.



Gambar 9. Jembatan Merah

Jembatan merah merupakan jembatan yang menjadi saksi sejarah atas peristiwa berdarah 10 November 1945 di Surabaya. Hingga saat ini jembatan merah masih dipertahankan warna dan bentuknya.

Jembatan merah dibuat sesuai dengan bentuk asli yang bersilang-silang dan juga warna aslinya yaitu merah. Jembatan merah didukung dengan adanya bangunan-bangunan disekitarnya dengan gaya Belanda. Dibawah jembatan juga dibuat sungai dengan berwarna biru dengan tepian tanggul yang berwarna abu-abu gelap.



Gambar 10. Tugu Pahlawan

Monumen Tugu Pahlawan didirikan dengan memulai peletakan batu pertama oleh Ir. Soekarno pada tanggal 10 November 1953 yang menjadi tanda dimulainya pembangunan. Monumen ini didirikan sebagai tanda perjuangan rakyat kala itu melawan sekutu yang diperingati pada tanggal 10 November sebagai hari Pahlawan.

Gambar tugu pahlawan dibuat sesuai dengan bentuk dan warna aslinya yaitu berwarna putih dan hijau. Disekitar monumen dibuat berbeda dari aslinya yaitu dengan pengelilingan tanaman-tanaman berwarna hijau tua dan hijau muda.

Selain *background* juga terdapat objek yang dibuat sebagai pendukung diantaranya papan kayu, tulisan-tulisan huruf, api, awan, langit, pohon, pagar kayu,

andong kuda, mobil AWS. Mallaby, Mobil Pemuda Surabaya, radio, tank inggris dan tank Indonesia, Tugu Pahlawan, Jeruji besi (penjara) dan lain sebagainya.

Pada proses pemotretan sebelumnya yaitu menyiapkan berbagai macam alat, bahan dan objek yang akan dijadikan model untuk di foto atau di potret. Alat yang dibutuhkan sudah pasti adalah kamera.

Dalam pembuatan animasi stop motion ini menggunakan kamera DSLR Canon eos 550D, Tripod kamera, mini studio yang telah dibuat dan lampu penerangan. Untuk bahan adalah *print out* atau hasil cetak dari pembuatan karakter, *background* dan objek pendukung.

Karakter, *background* dan objek pendukung yang telah dicetak merupakan bahan yang belum di olah, karena hasil cetakan tersebut masih harus melewati proses pemotongan pada setiap bagian. Apabila hasil cetakan tersebut sudah terpotong pada setiap bagiannya maka bahan-bahan tersebut siap untuk dijadikan sebuah objek / model untuk di foto.

Setelah persiapan alat, bahan dan objek sudah siap barulah melakukan proses pemotretan. Proses pemotretan dilakukan di dalam ruangan dengan bantuan dua lampu penerangan. Diagfragma yang di pakai adalah f/7.1, speed 1/8 sec, ISO 1600. Terdapat 17 scene pemotretan dengan jumlah foto yang diambil adalah 1.807 foto, berikut beberapa perwakilan pemotretan setiap scene:

Scene 1 menceritakan tentang pembukaan dari sebuah karya animasi stop motion yang dibuat oleh ristagama. Pada scene ini memerlukan jepretan sekitar 107 jepretan yang terdiri dari tulisan “present, Karya Animasi Stop Motion, by. Ristagama”



Gambar 11. Ringkasan foto scene 1

Scene 2 menceritakan tentang judul dari karya animasi stop motion yaitu “Kobaran Semangat Bung Tomo”. Pada scene ini memerlukan jepretan 57 jepretan yang terdiri dari tulisan judul “Kobaran Semangat Bung

Tomo". Dengan adanya ilustrasi karakter Bung Tomo dengan gaya khasnya mengangkat tangan kanannya dan objek pendukung api yang bergerak-gerak dituliskan judul. Berikut beberapa foto scene 2 yang telah diringkas;



Gambar 12. Ringkasan foto scene 2

Daftar Scene, Foto dan Selection Length

No.	Scene	Jumlah Foto	Selection Length
1.	Scene 1	107	00:00:17;20
2.	Scene 2	57	00:00:20;11
3.	Scene 3	56	00:00:11;09
4.	Scene 4	90	00:00:16;05
5.	Scene 5	105	00:00:22;15
6.	Scene 6	446	00:00:19;08
7.	Scene 7	131	00:00:22;24
8.	Scene 8	141	00:00:28;28
9.	Scene 9	141	00:00:33;18
10.	Scene 10	35	00:00:12;01
11.	Scene 11	56	00:00:55;28
12.	Scene 12	105	00:00:24;05
13.	Scene 13	68	00:00:21;00
14.	Scene 14	147	00:00:23;09
15.	Scene 15	26	00:00:15;25
16.	Scene 16	60	00:00:11;17
17.	Scene 17	36	00:00:08;21
18.	Credit roll	5	00:00:27;20
Total		1.807 foto	00:00:07;42

Dalam pembuatan animasi stop motion ini proses editing audio juga terjadi di dalam *software* Vegas Pro 11. Proses editing audio berupa memberikan suara musik

berikut menambah dan memotong, suara *sound effect* dan suara dari rekaman manusia atau dalam animasi stop motion ini adalah suara asli Bung Tomo ketika berorasi. Berikut daftar judul dari *backsound* yang digunakan dalam animasi stop motion ini dan tampilan audio di dalam *software* Vegas Pro 11;

Tabel 4.4

Judul lagu di dalam *backsound* animasi stop motion

No	Judul Lagu
1.	Harvestmoon_summer theme_Natsume
2.	Harvest Moon Back To Nature - Opening 2 (Music Box)
3.	Harvest Moon_Kay Das_2010
4.	Lagu_Perjuangan_-_Bangun_Pemudi_Pemuda
5.	009_Billy_Vaughn_-_Wheels
6.	Bach - Gavotte En rondeau From Suite For Lute
7.	020 Chantays - Pipe Line
8.	03-Clasic
9.	06-Clasic
10.	Suara Asli Bung Tomo ketika berorasi

Proses rendering adalah mengubah dan menyatukan dari gabungan gambar, suara dan tulisan yang akan dikemas dengan format video. Di dalam proses rendering animasi stop motion ini di proses rendering menggunakan *software* Vegas Pro 11. Format video yang di pilih adalah MainConcept MPEG-2 (*.mpg, *.m2v, *.m2t, *.mpa) lalu pilih HDV 720-30p. Pada dasarnya kecepatan waktu dalam rendering tergantung dari kualitas *hardware* (laptop). Animasi berdurasi 07.38 ini memakan waktu rendering sekitar 00:00:28;41.

Perwujudan Karya

Karya animasi stop motion berjudul "Kobaran Semangat Bung Tomo" dengan menggunakan karakter karikatur yang dibuat seperti wayang (terpotong-potong pada setiap bagian). Animasi ini mengangkat tentang biografi Bung Tomo sebagai pahlawan asli yang berasal dari Surabaya. Berikut deskripsi karya film animasi stop motion berjudul "Kobaran Semangat Bung Tomo";

Judul : Kobaran Semangat Bung Tomo

Sub judul : Film Animasi Pendek Biografi Bung Tomo

Durasi : 00:00:07;42 sec

Cerita : Biografi tentang peristiwa penting yang terjadi di sepanjang perjalanan Bung Tomo ketika beliau lahir hingga sampai beliau wafat.

Taget penonton : anak-anak (semua umur)

Setting : latar tempat pada animasi stop motion kobaran semangat Bung Tomo adalah di daerah tempat bersejarah di Surabaya

Pesan Moral : Bahwa para pahlawan rela mati demi bangsa ini, merdeka atau mati. Maka sepantasnya kita hormati para pahlawan terdahulu kita dengan cara membangun jiwa nasionalis, cinta terhadap bangsa, bersikap jujur, berani mengambil resiko dan taat kepada, Allah SWT, orang tua, guru, saling menolong dan menghargai sesama.

Kecenderungan bentuk pada animasi stop motion yang dibuat adalah bentuk kepala nampak seperti karikatur dan badan seperti wayang jadi pada setiap bagian terpotong. Karya animasi stop motion dengan gaya karikatur ini memakai warna yang cerah dan tetap mengesankan tempo dulu.

Tema yang dipilih adalah tema kepahlawanan, karena dengan pembuatan animasi ini ingin menampilkan animasi kepahlawanan yang dikemas dengan sentuhan modern. Berawal dari penulis mengamati dokumentasi kepahlawanan pada umumnya video hitam putih dan buku tebal. Sehingga animasi stop motion dibuat menarik dengan sentuhan modern yang diperutukkan kepada anak-anak khususnya bagi anak-anak yang telah lancar membaca. Pada zaman sekarang semua sudah mengarah pada dunia digital sehingga penyampaian animasi stop motion yang bertemakan kepahlawanan kepada anak-anak akan lebih mudah untuk disampaikan.

Kutipan dan Acuan

Animasi menurut Gotot Prakosa (2010:87), suatu bentuk dari suatu benda, berubah dari bentuk semula menjadi bentuk yang lain, kemudian berubah lagi menjadi bentuk benda yang lain lagi, dan seterusnya. Perubahan bentuk dari benda yang lain ke bentuk yang ke dua dan seterusnya ini memerlukan suatu energi yang memaksa setiap manusia yang melihatnya memercayai bahwa benda berbentuk sesuatu ini tidak mati (diam) lagi. Bentuk perubahan ini secara psikologis menciptakan gerak, yang berarti ada sesuatu kekuatan yang tersimpan didalamnya. Dasar pemikiran yang sederhana dari unsur-unsur di atas, dari suatu benda yang berbentuk “sesuatu”, berubah bentuk, bergerak dan menciptakan kehidupan itu menjadi dasar dalam studi bidang ini, “animasi”.

Menurut (Bagus.2012), secara garis besar, animasi komputer dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

- a. *Computer Assisted Animation*, animasi pada kategori ini biasanya menunjuk pada *system* animasi 2 dimensi, yaitu mengkomputerisasi proses animasi tradisional yang menggunakan gambaran tangan. *Computer* digunakan untuk pewarnaan, penerapan virtual kamera dan penataan data yang digunakan dalam sebuah animasi.
- b. *Computer Generated Animation*, pada kategori ini biasanya digunakan untuk animasi 3 dimensi dengan program 3D seperti 3D Studio Max, Maya, Autocad dll.

Menurut Gotot Prakosa (2010:143), Animasi 2D adalah animasi yang memiliki karakter yang datar. Penampilan karakter yang datar dikarenakan animasi 2D mempunyai ukuran panjang (x-axis) dan lebar (y-axis).

Menurut (Dody.2013), disebut tiga dimensi karena jenis ini memiliki sifat kedalaman/ruang pada objeknya. Secara sepintas kita akan mudah mengenali film animasi dengan jenis tiga dimensi ini. Karena bentuknya yang halus, pencahayaan yang lebih *real* (nyata) dan kesan ruang yang lebih terasa. Semua itu bisa dilakukan karena dibantu dengan teknologi komputer masa kini yang sudah

canggih. Dalam jenis animasi ini objek yang akan dianimasikan bisa dilihat dari semua sudut/sisinya. Seperti halnya boneka sungguhan namun objek dibuat secara digital dengan menggunakan software khusus.

Menurut Gunawan (2008:20) animasi stop motion adalah segala jenis animasi yang mengharuskan animaturnya untuk mengubah *scene* secara fisik, memfoto satu *frame*, mengubah *scene* lagi dan memfoto satu *frame* lagi, dan seterusnya.

Menurut (Doddy. 2013) animasi stop motion adalah teknik animasi yang menggabungkan teknologi fotografi dengan animasi. Media yang digunakan bisa bermacam-macam misalnya boneka, kertas, gambar dikertas, gambar di papan tulis, lilin/malam, dll. semua objek itu bisa dijadikan sebagai objek animasi yang nantinya akan di foto tiap pergerakannya.

“Animasi Stop Motion adalah animasi yang memanipulasi gambar agar suatu benda dapat bergerak sendiri dan tergantung dalam perhitungan frame (Pharosproduction (2006:chap.1) didalam skripsi Gunawan)”.

Menurut (Johan Felisitas. 2014) menulis tentang sejarah Animasi Stop Motion bahwa awalnya teknik ini digunakan oleh **Albert E Smith dan J Stuart Blackton** untuk pertunjukan The Humpty Dumpty Circus pada tahun 1898. Ketika animasi mulai berkembang sekitar abad ke-18 di Amerika, J. Stuart Blackton adalah orang pertama kali yang mengenalkan teknik ini dalam filmnya berjudul : *Fun in a Bakery Shop* yang menggunakan clay. Film ini kemungkinan merupakan film animasi stop motion yang pertama kali muncul pada tahun 1902. Karena di sisi lain, di tahun yang sama di Eropa, seorang pionir efek spesial bernama **George Melies**, seorang sineas asal Perancis ternyata juga menciptakan film animasi dengan teknik yang sama, hanya saja film tersebut kurang diekspos. Film yang berjudul **A Trip to the Moon** ini berjalan 14 menit jika diproyeksikan pada 16 frame per detik, yang merupakan standar frame rate pada saat film dibuat.

Dalam buku (Gotot Prakosa.2010:252-257), dijelaskan bahwa jenis-jenis animasi stop motion terdiri dari lima jenis, diantaranya; *puppet animation*, *clay animation*, *pixilation*, *stop frame cinematography*, *pinhead-shadow animation*.

Animasi membuat benda mati agar nampak seperti hidup atau bernyawa. membuat benda mati untuk dapat terlihat hidup dan bernyawa maka dibutuhkan teknik-teknik dalam pembuatannya. Pendapat Gotot Prakosa (2010:355-357), tentang gaya karakter tokoh animasi disebutkan menjadi lima gaya, diantaranya; *Realism*, *Karikatur*, *Dekoratif*, *Simbolik*, *Non objektif*. Berikut beberapa rangkuman pendapat Gotot Prakosa mengenai gaya dalam karakter tokoh animasi.

(Djunaidi, 2014:236-237), mencatat biografi Pahlawan Soetomo (Bung Tomo) yang rangkum menjadi 5 babak, yaitu: masa kelahiran, masa muda, pemimpin perjuangan pertempuran Surabaya 10 November 1945, masa setelah Kemerdekaan dan gelar Pahlawan Nasional



Gambar 2.10 Soetomo (Bung Tomo) berpidato di Mojokerto

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada ;

1. Prof. Dr. H. Muchlas Samani M.Pd. selaku Rektor Universitas Negeri Surabaya;
2. Prof. Dr. Setya Yuwana, M.A., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya;
3. Dr. Drs. Djuli Djatiprambudi, M. Sn., Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
4. Drs. Salamun Kaulam, M. Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing dan mengarahkan dalam penulisan skripsi;
5. Tim penguji skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk menguji dan memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi;
6. Orang tuaku Rosida Mahjudin dan Drs. Taufiq MM. yang selalu mendukung dan mendoakanku;
7. Kakakku Fiqih Purnamasari, adiku M. Rio Zulfahmi dan orang terdekatku Arif Susilo Rahadi.
8. dan teman-temanku Risya, Bibba, Leni, mb Ismi dan teman2 SR 2010 semuanya

PENUTUP

Simpulan

Pada kesimpulan tahap penciptaan ini berawal dari dasar ide yang terlahir karena dari pengamatan penulis akan acara pertelevisian yang pada umumnya menampilkan acara yang sebenarnya kurang baik apabila di tonton oleh anak-anak. Konsep Animasi stop motion dibuat dengan harapan dapat meningkatkan apresiasi nasionalisme pada anak-anak.

Sehingga mengangkat tema kepahlawanan yaitu biografi Bung Tomo. Di dalam pembuatan animasi stop motion diperlukan adanya karakter, karakter tokoh pahlawan utama yaitu Bung Tomo serta terdapat pemeran pendukung berikut pemeran Ayah dan Ibu Bung Tomo, Pemuda Indonesia, AWS. Mallaby serta *background* dan objek pendukung yang dibuat dengan gaya karikatural. Kesemua karakter, *background* dan objek pendukung

untuk dibuat menjadi sebuah animasi stop motion ini diperlukan 1807 jepretan.

1807 jepretan tersebut di input kedalam software Photoshop CS6 untuk diperbaiki tingkat kecerahan cahayanya lalu langkah selanjutnya di input ke dalam software Vegas Pro 11 dengan melakukan proses pengeditan gambar dan audio setelah semua sudah selesai maka siap untuk di render dengan format video *.m2t berdurasi 07 menit 42 detik.

Hasil jadi dari animasi stop motion yang berjudul Kobaran Semangat Bung Tomo ini menceritakan tentang biografi Bung Tomo dari tanggal ketika beliau lahir hingga sampai pada beliau wafat.

Dalam animasi stop motion ini terdapat kecenderungan bentuk dan gaya yaitu pada bagian kepala yang dibuat dengan gaya karikatur (tampilan kepala lebih besar) dan badan dibuat seperti wayang yang terpotong pada setiap bagiannya hal ini dipakai agar mudah digerakkan ketika proses pemotretan.

Saran

Berdasarkan proses penciptaan dan hasil jadi karya Animasi Stop Motion, adapun saran yang akan disampaikan oleh penulis;

Pada pembuatan karakter, *background* dan objek pendukung lainnya harus menggunakan resolusi tinggi yaitu 300 dpi. Gunakanlah pen tablet untuk mempermudah proses penggambaran dan pewarnaan karakter, *background* dan objek pendukung lainnya. Buatlah mini studio 2x dari besar objek yang akan di foto karena apabila mini studio besar maka objek akan lebih luas untuk digerakkan. Pakailah tripod sebagai alat penyangga pemotretan. Pada proses pemotretan atur cahaya sebaik-baiknya

DAFTAR PUSTAKA

- Bagus, Sugihharno. 2012. *Pengertian Animasi*, (Online), (<http://bagussugihharno.blogspot.com/2012/09/pengertian-dasar-animasi.html>), diakses September 2012)
- Didi, Junaedi. 2014. *Pahlawan-Pahlawan Indonesia Sepanjang Masa*. Yogyakarta : Indonesia Tera
- Desmita. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Bandung : PT. Remaja rosdakarya
- Doddy. 2013. *Jenis Jenis Animasi*, (Online), (<http://www.dodyanimation.com/2013/08/29/jenis-jenis-animasi/>), diakses 29 Agustus 2013)
- Gunawan, Andry. 2008. *Perancangan media audio visual "Colonarang" dengan animasi stop-motion*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya : JD KV Fakultas Seni dan Desain UK Petra.
- Johan, felisitas. 2012. *Stop Motion Animation*, (Online), (<http://www.ilmugrafis.com/artikel.php?page=stop-motion-animation>), diakses 14 Mei 2012)

J. St. Djamaris. 2008. *Kamus Besar Bahasa Inggris*. Jakarta; Citra Prima Jakarta

Prakosa, Gotot. 2010. *Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta : FFTV-IKJ dengan Yayasan Seni Visual Indonesia

[Template](http://oeangtempodoeloe.blogspot.com/2013/07/setengah-rupiah.html) Johny. 2013. Setengah Rupiah, (Online), <http://oeangtempodoeloe.blogspot.com/2013/07/setengah-rupiah.html>, diakses Juli 2013)

Tim Redaksi KBBI Edisi ketiga. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta : Balai Pustaka.