

## TAHAPAN PRODUKSI PENCIPTAAN ANIMASI MANIK SEGARA

Enjelita Maria Petricia Yohandra Besin<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Prodi Animasi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar  
Jl. Nusa Indah, Kota Denpasar, Bali 8023, Indonesia

e-mail: un52918@gmail.com

---

### INFORMASI ARTIKEL

Received : January, 2024

Accepted : March, 2024

Publish : April, 2024

---

### ABSTRACT

*Based on being a participant in the Bali Jani animation competition with the theme "Segara Kerthi," a short animation titled "Manik Segara" was created. The animation contains elements of Balinese culture evident in its characters, soundtrack, and attire. It was crafted using a blend of cut-to-cut and frame-by-frame techniques. With a fantasy genre and embedded moral messages, this serves as one of the reasons why this animation is suitable for general audiences, especially children.*

*In the creation of this animation, Manik Segara underwent three production stages known as the animation production pipeline to produce a film suitable for public viewing.*

*Key words : Manik Segara, Animation, Production, created*

---

### ABSTRAK

Didasari dengan menjadi peserta lomba animasi Bali Jani, dengan tema "Segara Kerthi" diciptakan sebuah animasi pendek dengan judul "Manik Segara". Dalam animasi Manik Segara terkandung unsur budaya Bali yang dapat dilihat dari tokoh, *background* dan baju atau busana yang digunakan. Animasi ini diciptakan menggunakan teknik campuran *cut-to-cut* dan *frame-by-frame*. Dengan genre fantasi dan terdapat pesan-pesan moral yang terselip dalam film menjadi salah satu alasan animasi ini layak ditonton oleh khalayak umum, khususnya anak-anak.

Dalam penciptaan animasi ini, Manik Segara mengalami tiga tahap produksi yang dikenal dengan *animation production pipeline* sehingga dapat menghasilkan sebuah film animasi yang layak untuk di publikasikan bagi khalayak umum..

Kata Kunci: *Manik segara, Animasi, produksi, penciptaan*

### PENDAHULUAN

Lomba animasi Bali Jani 2023 dengan tema "Segara Kerthi" menjadi latar belakang diciptakannya animasi dua dimensi dengan judul "Manik Segara" berdurasi 10 menit, bergenre fantasi, berunsur lokal Bali dan diperuntukan bagi

khalayak umum dengan nilai-nilai moral serta amanat yang terdapat dalam film.

Animasi ini menceritakan tentang sebuah mutiara kehidupan yang di berikan oleh seorang Dewa demi memperbaiki kerusakan akibat perang masa lalu antara bangsa raksasa dan bangsa laut

dengan harapan agar terjadi perdamaian. Namun, karena keegoisan serta kerakusan bangsa raksasa yang membuat bangsa laut marah memulai perang yang terjadi bertahun-tahun lalu terulang kembali dan mengakibatkan kerusakan sehingga perang dihentikan kembali oleh Dewa yang memberikan mutiara kehidupan tersebut, film diakhiri dengan *happy ending* dimana para bangsa raksasa menebus dosa mereka dengan bertobat dan kedua bangsa hidup dengan damai. Dalam penciptaannya animasi Manik Segara memakan waktu 3 bulan penuh dengan menggunakan teknik

animasi *cut-to-cut* dan *frame-by-frame*, untuk style penggambaran animasi ini menggunakan style kartun untuk keseluruhan animasi dan wayang untuk menceritakan backstory sebagai pembukaan animasi. Untuk tahapan produksi animasi ini menggunakan 3 tahap produksi yaitu, pra-produksi, produksi dan pasca produksi sebagai acuan deadline animasi.

Pembahasan rinci tentang tahapan-tahapan penciptaan animasi Manik Segara dapat dilihat di bawah ini.

**METODE PENELITIAN/PENCIPTAAN**

Metode yang saya gunakan dalam membuat artikel ini adalah studi pustaka dan etnografi. Metode studi pustaka dilakukan dengan cara mempelajari referensi-referensi buku, artikel, dan browsing internet,serta literature review yang berhubungan dengan analisis sistem dan saya terapkan dalam mencari pengertian serta deskriptif dan teori dalam pembahasan yang saya cantumkan dalam artikel ini. Sedangkan, metode etnografi merupakan metode yang menggabungkan kegiatan observasi dan partisipasi di mana saya merupakan orang yang terlibat langsung dalam pembuatan animasi ini.

Dalam penulisan naskah cerita manik segara, ide yang sudah didiskusikan akhirnya dikembangkan menjadi sebuah naskah yang dituliskan menggunakan sudut pandang orangketiga dengan konflik dan menggunakan alur maju berjumlah 9 paragraf.

Setelah naskah cerita sudah disetujui barulah skrip bisa di tulis, dalam skrip dialog antar tokoh, posisi kamera, shot, transisi dan pergerakan kamera harus ditentukan sebagai acuan penggambaran storyboard, maka kebanyakan penulis skrip dan naskah merupakan orang yang pandai dalam fotografi maupun sinematografi.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**TIGA TAHAPAN PRODUKSI ANIMASI**

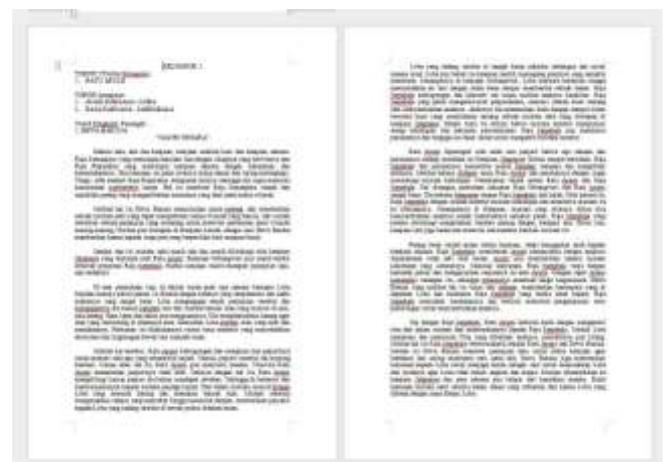
**1. PRA-PRODUKSI (PRE-PRODUCTION)**

Pra-produksi merupakan tahap awal terciptanya sebuah animasi. Pada tahap ini dilakukan sejumlah persiapan pembuatan film animasi, meliputi mencari ide, menulis naskah dan skrip, penciptaan karakter, pembuatn storyboard, pemilihan dubbing dan membuat latar musik, juga persiapan produksi seperti menyiapkan aset-aset. Dalam penciptaan animasi manik segara hal yang pertama dilakukan adalah:

a. Mencari Ide:

Dalam tahap ini, dengan tema yang sudah di tentukan yaitu Segara Kerthi diskusi dilakukan bersama-sama untuk menentukan ide cerita yang akan di pakai dalam animasi yang akan dibuat dan menghasilkan 2 cerita dengan perbedaan zaman dan budaya yang berbeda salah satunya adalah Manik Segara. Dengan mempertimbangkan beberapa point dan aspek dan melihat dari ketentuan lomba akhirnya Manik segara dipilih menjadi ide cerita animasi. Sebelum melanjutkan ke tahap penulisan naskah sutradara atau ketua membagikan job ke masing-masingorang

b. Menulis Naskah dan Skrip



Gambar 1. Naskah Manik Segara



Gambar 2. Skrip Manik Segara

c. Penciptaan karakter (Desain Karakter)

Desain karakter adalah salah satu bentuk ilustrasi yang hadir dengan konsep “manusia” dengan segala atributnya (sifat, fisik, profesi, tempat tinggal bahkan takdir).

Dalam tahap ini seorang desain karakter akan membuat karakter yang tampak dari depan, samping dan belakang dengan mengikuti penjelasan karakter pada naskah dan skrip. Tujuannya sebagai acuan penggambaran storyboard dan animator dalam menggerakkan karakter, biasanya seorang desain karakter merupakan orang yang mahir atau pandai dalam menggambar anatomi. Dalam animasi Manik Segara terdapat beberapa desain karakter:



Gambar 3. Ratu Arumi



Gambar 4. Raja Sarpabala

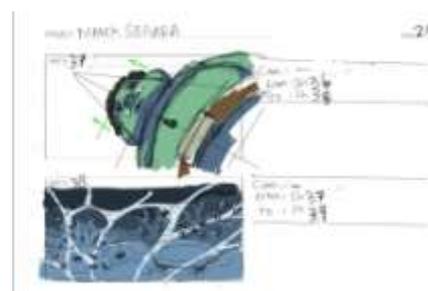


Gambar 5. Loba

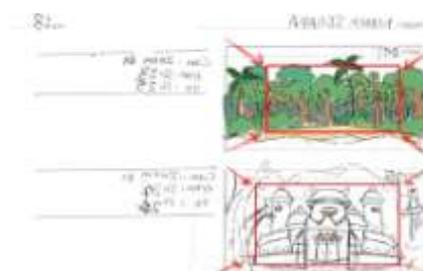
d. Membuat *Storyboard*

Seorang pembuat *storyboard* merupakan orang yang paham dan mengerti dalam menerangkan suatu kata kedalam sebuah gambar dan biasanya seorang *storyboard* didampingi penulis skrip agar tidak terjadi kesalahan komunikasi atau miskon yang akan memperlambat jalannya sebuah proses animasi. *Storyboard* adalah sketsa desain gambar yang disusun secara berurutan sesuai dengan naskah cerita yang telah dibuat. Mempunyai fungsi sebagai penggambaran jalan cerita secara garis besar dari awal, tengah, hingga akhir.

Contoh bentuk *storyboard* Manik Segara dapat dilihat di bawah ini:



Gambar 6. Storyboard Manik Segara Scene 13



e. *Dubbing dan Backsound*

Salah satu unsur yang mendukung sebuah penciptaan animasi selain desain karakter ada pula musik yang bertujuan untuk mengembangkan suasana, sehingga animasi yang ditonton tidak hanya gambar bisu. Pada animasi manik segara musik yang dipakai mengandung unsur bali sebagai latar musik pada saat klimaks dan pembukaan, ada pula efek suara yang bertujuan menambah kesan realitas saat menonton. Selain *backsound* dan efek suara terdapat pula *dubbing* yang bertujuan agar karakter dalam film animasi bisa berbicara dan bercerita. Seorang dubber harus tau bagaimana mengubah intonasi suara dan warna suara agar emosi karakter bisa terlihat.



Gambar 7. Proses Pembuatan musik dan Dubbing

f. *Persiapan Tahap Produksi*

Dalam animasi Manik Segara dibuat dengan teknik cut-to-cut dimana pergerakannya dilakukan dengan membagi potongan-potongan tubuh karakter dan dimasukkan *anchor point* pada titik pergerakan. Selain aset tubuh persiapan juga dilakukan dengan menggambar aset-aset laut dan darat dan juga *background* dengan menggunakan *software photoshop* atau *clip studio* dengan outputnya PSD.



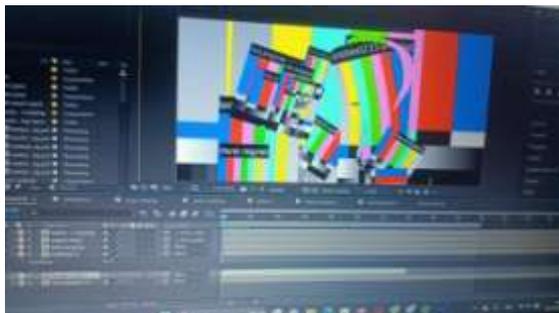
Gambar 8. Asset ikan ,mutiara, kepala baju dan *Background* Laut Manik Segara

**2. PRODUKSI (PRODUCTION)**

Tahap kedua dalam penciptaan animasi disebut dengan tahap produksi. Dalam tahap ini proses penciptaan animasi dilanjutkan dengan membuat animasi (*in-between*) atau pergerakan karakter, pembuatan musik, *sound effect*, *voice over* dan aset. Namun, dalam pengerjaan manik segara karena sebagian persiapan tahap produksi sudah dilakukan maka, semua team berfokus pada penggerakan karkater atau menganimasikan karkater yang ada dengan mengikuti arahan *storyboard* dan skrip.

Dalam tahap ini memakan waktu yang sangat lama dan team harus di push agar deadline pengumpulan animasi ini terkejar, dalam menggerakan animasi kami menggunakan *software after effect*.

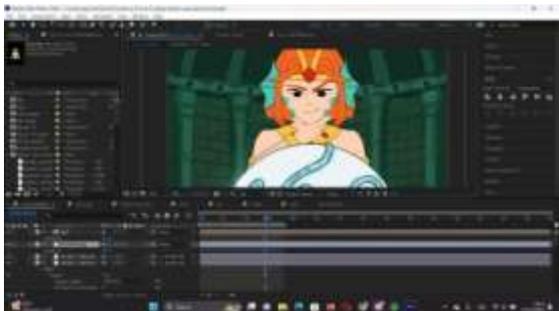
Berikut dokumentasi pergerakan karakter.



Gambar 9. Proses Pengerjaan Animasi Manik Segara

### 3. PASCA PRODUKSI (*POST-PRODUCTION*)

Tahapan terakhir dalam suatu penciptaan atau tahap *finishing*. Dalam tahap ini cut yang sudah digerakan akan di gabungkan, diberi *effect* dan dirender sebagai sebuah animasi yang sudah siap untuk di publikasikan.



Dalam tahap ini akan melibatkan proses *compositing*, *editing* dan *render*.

#### a. *Compositing*, *editing*, dan *render*

*Compositing* merupakan tahap dimana hasil render dari cut tahap produksi digabungkan menjadi 1 rangkaian animasi, dan digabungkan lagi dengan tambahan *dubbing*, *background* dan *effect*. Dalam pengerjaan animasi Manik Segara tahap *compositing* memakan waktu 12 jam, dengan tambahan *effect* animasi seperti cahaya dan asap, *sound efec*, transisi dan juga pemotongan beberapa cut yang tidak terlalu penting untuk

menyesuaikan durasi tayang, serta diakhiri dengan render final animasinya.



Gambar 10. Penerapan *Effect Asap*



Gambar 11. Penerapan *Effect Cahaya*



Gambar 12 .Finalisasi dan Credit Title

### SIMPULAN

Dalam membuat sebuah film animasi perlu waktu yang lama, sehingga seorang animator harus bisa memanfaatkan waktu sebaik-baiknya. Dengan tau tahapan produksi animasi seorang animator akan lebih mudah mengatur jadwal pengerjaan animasinya.

Dalam artikel ini membahas tahapan-tahapan yang akan dilalui seorang animator yang ingin membuat sebuah animasi yang layak untuk dipublikasikan. Dari artikel ini juga bisa diambil kesimpulan bahwa tahapan-tahapan proses penciptaan animasi (*pra-produksi*, *produksi*, dan *pasca produksi*) saling berkaitan, dari tahapan *pra-produksi* barulah muncul ide dan cerita setelah itu dikembangkan menjadi sebuah skrip dan storyboard, dari storyboard tersebut barulah seorang animator bisa menggerakkan kartakter,

menyiapkan aset-aset di tahap produksi dan diakhiri dengan tambahan efek dan render pada tahap pasca produksi barulah tercipta sebuah animasi yang layak dipublikasikan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1]"Metodepenelitian".[https://widuri.raharja.info/index.php?title=Halaman\\_Utama](https://widuri.raharja.info/index.php?title=Halaman_Utama).16 Oktober 2014.22 Desember 2022.[https://widuri.raharja.info/index.php?title=Metode\\_penelitian](https://widuri.raharja.info/index.php?title=Metode_penelitian)
- [2] "Yuk, Kenali Tahap-tahap Produksi Film Animasi!". <https://www.superpixel.id/>. 14 Maret 2022.11 November 2023. <https://www.superpixel.id/blog/tahap-produksi-film-animasi>
- [3]"Praproduksi". [https://id.wikipedia.org/wiki/Halaman\\_Utama](https://id.wikipedia.org/wiki/Halaman_Utama). 24 November 2022. 11 November

2023.<https://id.wikipedia.org/wiki/Praproduksi>

- [4]"Apa Arti Storyboard? Begini Cara Membuat dan Fungsinya".<https://www.detik.com/edu>. 23 November 2021.11 November 2023. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5823322/apa-arti-storyboard-begini-cara-membuat-dan-fungsinya#:~:text=Artinya%2C%20storyboard%20adalah%20rangkaian%20gambar,yang%20akan%20diproduksi%20dalam%20video>.