

Representasi Kemiskinan melalui Prinsip-Prinsip Animasi dalam Perancangan Film Animasi Pendek Adaptasi Karya Pramoedya Ananta Toer

Valdy Yonatan

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
valdyyonathan@gmail.com

Naldo Yanuar Heryanto

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
naldo.heryanto@uph.edu

ABSTRAK

Makalah ini adalah proses implementasi prinsip animasi melalui kata kunci dari adaptasi cerita pendek yang membahas isu kemiskinan anak di Indonesia. Proses pencarian kata kunci bertujuan untuk membantu proses animasi dan visualisasi ke dalam medium animasi dua dimensi. Perancangan ini menggunakan metode desain Novak untuk mencari kata kunci yang menjadi acuan visual dalam perancangan film pendek. Dimulai dengan analisis cerita dan isu yang diangkat, eksplorasi kata kunci yaitu *Affliction* dan *Indifference*, sampai pengaplikasian kedua belas prinsip animasi yang mengacu pada kata kunci yang ditemukan.

Kata Kunci: Desain Komunikasi Visual, Animasi, *Concept Mapping*.

PENDAHULUAN

Pramoedya Ananta Toer merupakan seorang novelis dan penulis cerpen Jawa, dan juga penulis prosa terkemuka Indonesia pada pasca kemerdekaan (Encyclopædia Britannica n.d). Salah satu karyanya, yaitu *Cerita dari Jakarta* berisi kumpulan cerpen yang berisi kritik sosial yang menggambarkan keadaan manusia dan derita yang dialami di Jakarta. Dari kumpulan cerpen tersebut, kisah *Maman dan Dunianya* secara langsung menceritakan seorang anak dari keluarga miskin dan derita yang dialaminya. Oleh karena kemiskinan tersebut, Adik Maman kekurangan gizi dan meninggal oleh penyakit. Isu yang dibawakan dalam cerita pendek ini masih sangat relevan, karena masalah kemiskinan masih terjadi di negara ini. Bambang Soesatyo dalam Imandiar (2020) mengatakan bahwa laporan *The Global Hunger Index* tahun 2019 menempatkan Indonesia pada peringkat ke-130 dari 197 negara dengan tingkat kelaparan serius. Diperkirakan 8,3 persen populasi tidak mendapatkan gizi yang cukup, serta 32,7 persen balita mengalami stunting (Imandiar 2020).

Untuk mengatasi masalah tersebut, pencegahan menjadi kunci dalam respons kesehatan Pemerintah Indonesia (UNICEF 2018). Salah satu bentuk pencegahan tersebut adalah meningkatkan kesadaran masyarakat. Menurut Davis (2019),

kesadaran masyarakat sangat penting untuk menyelesaikan masalah sosial. Meningkatkan kesadaran publik menjelaskan masalah dan menyebarkan pengetahuan kepada orang-orang sehingga mereka dapat membuat keputusan sendiri. Karena itu orang dapat memahami masalah dan menemukan solusi mereka menyelesaikannya (Davis 2019). Pada hari-hari ini, masyarakat Generasi Z merupakan generasi penerus bangsa (Rakhmah 2021) yang tumbuh besar dalam era yang penuh konten video (Seemiller 2019). Untuk menyebarkan kesadaran kepada generasi tersebut, dibutuhkan penggunaan media yang sesuai dengan minat dan perhatian mereka. Salah satu fenomena besar yang sekarang terjadi adalah transisi dari buku ke layar dalam bentuk film.

Menurut Gibson, Animasi merupakan medium yang penting untuk mengkomunikasikan emosi dan ide dengan cara yang unik dan mudah dipahami oleh anak kecil maupun orang dewasa. Medium ini telah membantu orang-orang di seluruh dunia dengan cara yang terkadang tidak bisa dilakukan oleh narasi tertulis atau film live-action (Gibson 2019). Film pendek seperti *Rang-Tan* oleh *Greenpeace* menyebarkan berita mengenai terjadinya penggundulan hutan (Walker 2019), dan film pendek oleh *Autistica* menghimbau kepada masyarakat agar lebih mengerti mengenai kondisi autisme (Lepper 2019).

Medium animasi terbagi menjadi 2D dan 3D (Payne 2019). Menurut Delota (2015), keunggulan animasi 2D adalah desainnya yang lebih simpel, yang dapat memperlihatkan detail aksi dan gambar yang digunakan untuk menarik mata penonton (Delota 2014).

Melalui data-data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa cerita pendek *Maman dan Dunianya* oleh Pramoedya Ananta Toer mengungkit isu kemiskinan yang penting dan masih relevan sampai hari ini. Untuk mengatasi isu kemiskinan tersebut, pengadaptasian cerita ke dalam bentuk film animasi 2D efektif dalam menyampaikan kesadaran kepada generasi z, yang merupakan calon penerus bangsa. Dalam makalah ini, penulis melakukan proses eksplorasi kata kunci yang menjadi acuan visual dalam merepresentasikan isu kemiskinan. Kemudian dilakukan pengaplikasian prinsip-prinsip animasi dalam melalui kata kunci tersebut.

KAJIAN TEORI

12 Principles of Animation

Dalam pembuatan animasi digunakan metode 12 prinsip animasi yang terdiri dari *Squash and stretch*, *Anticipation*, *Staging*, *Straight Ahead Action and Pose to Pose*, *Follow Through and Overlapping Action*, *Slow In and Slow Out*, *Arcs*, *Secondary Action*, *Timing*, *Exaggeration*, *Solid Drawing*, dan *Appeal*. *Squash and Stretch* digunakan untuk memperlihatkan watak karakter melalui bentuk tubuh yang ditindih atau ditarik. *Anticipation* mengarahkan penonton untuk mengantisipasi suatu gerakan yang akan terjadi. *Staging* digunakan untuk merepresentasikan ide melalui *angle* kamera. *Straight Ahead Action and Pose to Pose* digunakan sebagai pendekatan dalam mengerjakan animasi sesuai kebutuhan. *Follow Through and Overlapping Action* digunakan untuk memberikan kehidupan kepada karakter

melalui menyesuaikan tempo gerakan tiap anggota tubuh, pakaian, dan benda-benda. *Slow In and Slow Out* digunakan untuk membuat gerakan tidak terlihat mekanis dengan menyesuaikan jarak antar pose. *Arcs* digunakan untuk membuat gerakan mengikuti lengkungan agar karakter terlihat lebih hidup. *Secondary Action* digunakan untuk menambahkan gerakan ekstra yang mendukung gerakan utamanya. *Timing* digunakan untuk memberikan kepribadian pada karakter melalui cepat dan lambat gerakan. *Exaggeration* digunakan untuk menekankan gerakan tertentu dengan melebih-lebihkan pose. *Solid Drawing* digunakan animator untuk menggambar karakter dari berbagai posisi dan *angle*. *Appeal* digunakan untuk menggambarkan karakter yang indah dipandang.

METODOLOGI

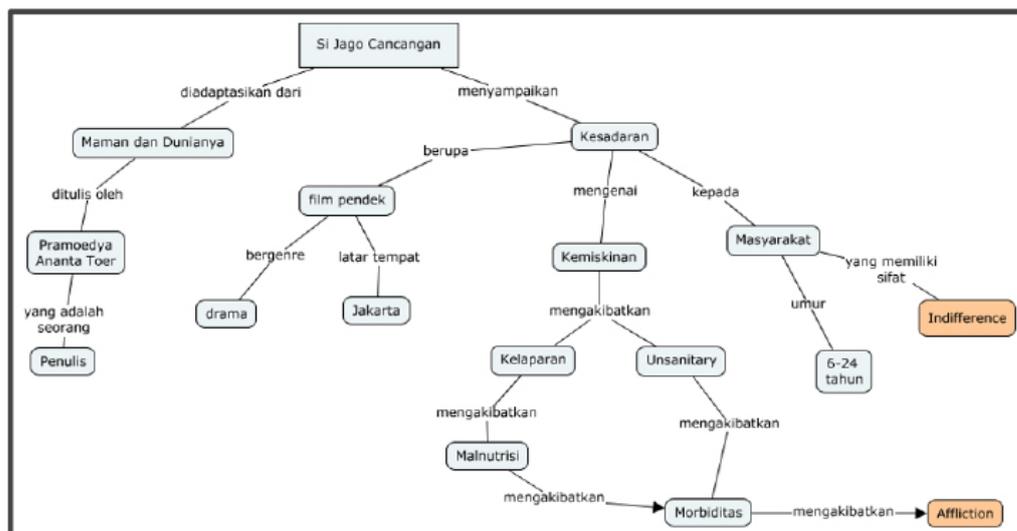
Dalam pembuatan film animasi ini, metode *concept mapping* oleh Novak berperan membantu dalam pencarian kata kunci, yang menjadi rujukan visual dalam proses perancangan. Menurut Novak dan Cañas (2006), *Concept Maps* adalah alat grafis yang digunakan untuk mengorganisir dan merepresentasikan ilmu. Representasi tersebut berupa konsep-konsep yang terdapat dalam kotak atau lingkaran, dan relasi antar konsep diindikasikan oleh garis yang menghubungkan kedua konsep. Konsep-konsep dalam *concept map* ini digambarkan dalam bentuk hierarkis dengan konsep yang paling umum di atas, dan semakin spesifik dan khusus diletakkan di bawah. Struktur hierarkis untuk wilayah pengetahuan tertentu juga tergantung pada konteks dimana pengetahuan tersebut dipertimbangkan. Oleh karena itu, *concept map* sebaiknya disusun dengan acuan terhadap pertanyaan utamanya.

Karakteristik lain yang penting dari *concept map* adalah penggunaan *cross-links*. Hal tersebut berperan sebagai penghubung antara konsep di berbagai segmen atau wilayah *concept map*. *Cross-link* juga membantu kita melihat bagaimana konsep dalam satu wilayah pengetahuan yang direpresentasikan berhubungan dengan konsep di wilayah lain dalam *concept map*. Dalam penemuan ide baru, *cross-link* seringkali menggambarkan langkah kreatif dari pembuat ide tersebut.

PEMBAHASAN

Pembahasan Konten

Setelah melakukan eksplorasi kata kunci melalui metode *Concept Mapping* milik Novak dan Cañas (2006), proyek akhir ini menggunakan kata kunci '*Affliction*' dan '*Indifference*'. Menurut Cambridge Dictionary (2021), *Affliction* berarti penderitaan atau kesusahan yang terus-menerus. Keyword tersebut diperlukan untuk mendeskripsikan konteks kelangsungan hidup karakter Maman dan keluarganya. *Indifference* didefinisikan dengan kurangnya minat pada seseorang atau sesuatu. Dalam perancangan film ini, kata *Indifference* mendeskripsikan sifat *indifference* dan apatis orang tua karakter Maman yang tidak memperdulikan anaknya. Kedua kata ini terpilih karena paling merepresentasikan arah karya ini, dalam hal menyampaikan isu kematian di Indonesia. Kedua kata kunci ini pun, akan direpresentasikan melalui kedua belas prinsip animasi oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston (1981), yang digunakan untuk membuat film pendek animasi ini.



Gambar 2 Metode Concept Mapping untuk Pencarian Keyword

Konsep Desain Affliction

Menggunakan 12 prinsip animasi, kata kunci *affliction* diupayakan untuk divisualkan secara animasi. Prinsip-prinsip yang memiliki peran atau dampak paling besar pada kata kunci ini adalah *squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *follow through and overlapping action*, dan *timing*. Dalam prinsip *squash and stretch*, keyword *affliction* dijelaskan melalui penggunaan *squash and stretch* yang minim. Pada awal film Maman terlihat lebih antusias dibandingkan dengan kedua orangtuanya, oleh karena itu pergerakan tubuhnya juga menunjukkan *squash and stretch* yang lebih. Dalam film pendek ini Maman, sang karakter utama yang awalnya penuh harapan semakin mendekati akhir film akan semakin kehilangan harapan tersebut. Dalam perubahan tersebut, penggunaan *squash and stretch* juga akan berprogres turun sesuai dengan poin cerita. Dalam prinsip *anticipation*, representasi keyword *affliction* juga ikut berubah seiring berjalannya cerita. Seperti dijelaskan Thomas dan Johnston (1981, 51), antisipasi memperbolehkan penonton menduga gerakan sebelum terjadi dalam layar. Semakin kehilangan harapan Maman, semakin tak terduga juga pergerakannya dibandingkan pada saat ia merasa optimis. Prinsip *staging* menurut Thomas dan Johnston (1981, 53) digunakan untuk merepresentasikan ide dengan cara yang jelas dan tidak dapat disalahartikan. Dalam representasi keyword *affliction*, *staging* juga digunakan untuk menyorot keadaan mental Maman yang menurun. Pada awal film kamera lebih banyak memfokuskan pada gerakan tubuh, dan semakin berakhir kamera menunjukkan kepasrahan Maman dengan menyorot ekspresinya. Dalam prinsip *follow through and overlapping action*, keyword *affliction* dicapai dengan penggunaan *drag* (Thomas dan Johnston, 1981, 60) yang lebih. Dengan demikian tubuh karakter akan terlihat lebih longgar dan saling menarik satu sama lain untuk menunjukkan sifat yang lemah dan tidak berdaya. Sama seperti prinsip yang lainnya, prinsip ini mendukung poin cerita Maman dengan transisi *follow through* dan *overlapping action* yang progresif.



Gambar 3 Eksplorasi animasi melalui keyword *affliction* dan prinsip animasi *squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *follow through and overlapping action*, dan *timing*.

Konsep Desain *Indifference*

Berbeda dengan kata kunci *affliction*, kata kunci *indifference* direpresentasikan menggunakan prinsip *slow in and slow out*, *timing*, dan *exaggeration*. Prinsip *slow in and slow out* menunjukkan *indifference* melalui karakter kedua orang tua Maman. Gambar *inbetween* antar lebih mendekati *key pose* daripada di tengah. Hal tersebut akan memperlihatkan betapa beratnya usaha untuk menggerakkan badan, dan lebih menekankan sifat ketidakpedulian karakter. Prinsip *timing* menunjukkan keyword *indifference* dalam perbedaan tempo gerak antara Maman dan orangtuanya. Dibantu juga dengan prinsip *slow in and slow out*, *timing* yang lebih lambat akan memperkuat sifat *indifference* dari orang tua Maman. Dibandingkan dengan Maman, gerakannya akan lebih lincah dan cepat. Prinsip *exaggeration* menunjukkan keyword *indifference* melalui penggambaran pose yang dilebih-lebihkan. Seluruh tubuh Ayah dan Ibu Maman membungkuk hingga membentuk huruf c, sehingga tak dapat dipungkiri fakta bahwa karakter-karakter tersebut memiliki sifat *indifference*.



Gambar 4 Eksplorasi animasi melalui keyword *indifference* dan prinsip animasi *slow in and slow out*, *timing*, dan *exaggeration*.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Setelah membahas latar belakang, teori, dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa, proyek perancangan ini merupakan upaya dalam mengangkat isu kemiskinan dalam rupa animasi pendek. Karena maraknya isu kemiskinan di Indonesia dibutuhkan suatu bentuk pencegahan. Generasi Z sebagai generasi penerus bangsa banyak tumbuh dalam era yang penuh konten video dan adaptasi dari buku, dan animasi merupakan bentuk konten video yang baik untuk mengkomunikasikan ide dengan cara yang mudah dipahami. Oleh sebab itu dibuat

adaptasi cerita pendek dalam bentuk film pendek animasi untuk menyampaikan kesadaran kepada generasi muda mengenai kemiskinan di Indonesia.

Sebagai rujukan visual dalam perancangan film pendek ini, dilakukan eksplorasi kata kunci melalui metode *Concept Mapping* milik Novak dan Cañas. Didapatkan kata kunci yang paling merepresentasikan arah karya ini, dalam hal menyampaikan isu kematian di Indonesia. Kedua kata kunci tersebut direpresentasikan melalui prinsip animasi yang digunakan untuk merancang film pendek ini.

Setelah melakukan eksplorasi desain, perancangan dalam bentuk animasi ini merujuk pada dua kata kunci, yakni *affliction* dan *indifference*. Pada saat ini pembuatan film pendek hanya sampai proses eksplorasi animasi dan gestur melalui storyboard, sehingga masih banyak pengembangan yang dapat diimplementasikan. Kedepannya akan dikembangkan menjadi film pendek animasi 2D dengan tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

Animated film to raise awareness of autism. Charity Digital. (n.d.). Retrieved October 24, 2021, from <https://charitydigital.org.uk/topics/topics/animated-film-to-raise-awareness-of-autism-5685>.

Davis, B. (2019). *Home*. MVOrganizing. Retrieved October 21, 2021, from <https://www.mvorganizing.org/what-is-the-importance-of-public-awareness-in-tackling-social-problems-and-evils/>.

Delota, S. (2015, June 12). *Benefits of 2D animation - ezinearticles*. Retrieved October 20, 2021, from <https://ezinearticles.com/?Benefits-of-2D-Animation&id=9065542>.

Gibson, D. (2019, July 2). *Why animation is important*. Stone Soup. Retrieved October 20, 2021, from <https://stonesoup.com/post/why-animation-is-important/>.

Imandiar, Y. (2020). *Ri Masuk daftar Negara Tingkat Kelaparan Serious*, MPR Minta Benahi Pangan. detiknews. Retrieved October 2, 2021, from <https://news.detik.com/berita/d-5113718/ri-masuk-daftar-negara-tingkat-kelaparan-serious-mpr-minta-benahi-pangan>.

Lepper, J. (2019, April 4). *Animated film to raise awareness of autism*. Charity Digital. Retrieved October 26, 2021, from <https://charitydigital.org.uk/topics/topics/animated-film-to-raise-awareness-of-autism-5685>.

Novak, Joseph & Cañas, Alberto. (2006). *The Theory Underlying Concept Maps and How to Construct Them*.

Payne, M. (2019, October 15). *The war between 2D and 3D animation*. North Texas Daily. Retrieved October 20, 2021, from <https://www.ntdaily.com/the-war-between-2d-and-3d-animation/>.

Rakhmah. (2021). *Gen Z Dominan, Apa Maknanya bagi Pendidikan Kita?*

Retrieved October 2, 2021, from <https://puslitjakdikbud.kemdikbud.go.id/produk/artikel/detail/3133/gen-z-dominan-apa-maknanya-bagi-pendidikan-kita>.

Seemiller, C. (2019). *Generation Z: A century in the making*. Routledge, Taylor & Francis Group.

Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The illusion of life: Disney Animation*. Hyperion.

United Nations Children's Fund (2018). *The State of Children in Indonesia - Trends, Opportunities and Challenges for Realizing Children's Rights*. UNICEF Indonesia.

Walker, R. (2019, December 3). *How Iceland's rang-tan film raised the issue of Palm Oil*. London Evening Standard | Evening Standard. Retrieved October 24, 2021, from <https://www.standard.co.uk/futurelondon/cleanair/how-our-awardwinning-rangtan-film-changed-the-conversation-around-palm-oil-richard-walker-iceland-boss-now-puts-the-focus-on-plastics-food-waste-and-reducing-the-carbon-footprint-a4302961.html>.