

ANIMASI FILM PENDEK “*NOTHING CHANGE*”

JURNAL



Oleh :

**DESY CHAIRANI
14027002/2014**

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2019

HALAMAN PERSETUJUAN**Karya Akhir****ANIMASI FILM PENDEK “NOTHING CHANGE”**

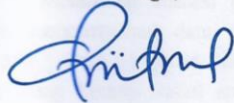
Desy Chairani

Artikel ini disusun berdasarkan karya akhir Desy Chairani “Animasi Film Pendek *Nothing Change*” untuk persyaratan wisuda periode Juni 2019 dan telah di periksa/disetujui oleh kedua pembimbing.

Padang, Mei 2019

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,

**Dini Faisal, S.Ds., M.Ds****NIP.19840909.201404.2.003**

Pembimbing II,

**Dra. Zubaidah, M.Sn.****NIP. 19570425.198602.2.001**

ANIMASI FILM PENDEK “*NOTHING CHANGE*”

Desy Chairani¹, Dini Faisal², Zubaidah³

Program Studi Desain Komunikasi Visual

FBS Universitas Negri Padang

Email: desychairani@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk membuat sebuah animasi film pendek yang berjudul “*Nothing Change*”. Animasi film pendek *Nothing Change* bercerita tentang seseorang remaja perempuan bernama Clara. Clara merupakan seorang pemimpi yang tidak melakukan tindakan berarti untuk menggapai apa yang ia impikan. Ia terbiasa menunggu momen tertentu dan tingkat motivasi tertentu untuk memulai sebuah tindakan. Tujuan dari cerita ini adalah untuk merubah persepsi remaja mengenai pencapaian/impian dalam hidup serta *aware* terhadap tingkah laku yang membuat sebaliknya. Perancang memilih media animasi karena media animasi merupakan media visual yang dapat dengan mudah menarik minat para remaja daripada media yang bersifat tekstual.

Merancang animasi pendek dengan menarik, perancang melakukan riset serta mengumpulkan data dengan melakukan observasi, wawancara dan studi literatur. Data tersebut akan digunakan untuk mengembangkan cerita dan merancang konsep visual animasi yang sesuai dan menarik. Sehingga animasi ini menjadi media yang efektif yang dapat memberikan inspirasi kepada remaja mengenai pencapaian atau impian mereka.

Kata Kunci : Animasi, Film pendek, Pengembangan Diri

¹Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

² Pembimbing I, dosen FBS, Universitas Negri Padang.

³ Pembimbing II, dosen FBS, Universitas Negri Padang.

SHORT FILM ANIMATION “NOTHING CHANGE”

Desy Chairani¹, Dini Faisal², Zubaidah³

Program Studi Desain Komunikasi Visual

FBS Universitas Negri Padang

Email: desychairani@gmail.com

ABSTRACT

The goal of this research is to create a short film animation titled “Nothing Change”. Short film animation “Nothing Change” is about a girl named clara, who is a dreamer but done nothing much to achieve it. What she had always done is waiting for the right moment and the right motivation to do something to achieving her dream. This story made for telling teenager these day to aware with their behavior in purpose to make their goal/dream comes true. Also, to change teenager perception about achieving their goal/dream.

To design an impressive animation, designer collected data by done some research. Therefore, designer done some research by collecting data from literature study, interview, and direct observation. The data are use to develop a story and concept visual for animation. This short animation was made to give an inspiration to make a change.

Keywords : Animation, Self-improvement, Short Film

¹Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

² Pembimbing I, dosen FBS, Universitas Negri Padang.

³ Pembimbing II, dosen FBS, Universitas Negri Padang.

A. Pendahuluan

Dewasa ini, banyak ditemui film animasi yang syarat akan hiburan dan pesan moral. Film-film animasi grapan Walt disney-pixar merupakan film animasi yang populer dengan pesan moral dan pembelajaran hidup yang baik Di awali dengan rilisnya film animasi *Toy Story* oleh *Pixar studio*, *Pixar* telah membuat standar animasi baru yaitu membuat animasi dengan narasi emosional yang lebih kompleks. Film *Walt Disney-Pixar Studio* meningkat secara drastis dari segi cerita dan tema. Dari *Toy Story* (1995) hingga film-film terbarunya *Ralph Breaks The Internet* (2018), film-film tersebut telah mengajarkan penontonnya banyak pelajaran hidup seperti persahabatan, keluarga dan impian.

Memiliki cita-cita atau impian merupakan bagian penting dalam hidup manusia. Menurut Frankl (Tracy, 2003; 17) Kebutuhan terbesar manusia adalah untuk mencari makna dan tujuan dalam hidup. Tujuan memberikan sebuah makna, jalan, serta arah. Ketika memiliki tujuan dan mencoba untuk menggapainya apa yang hendak di capai, ha tersebut dapat membuat seseorang merasa lebih bahagia, lebih kuat, dan lebih percaya diri.

Manusia memiliki tujuan hidupnya masing-masing. Beberapa orang selalu tau apa yang hendak dicapai di dalam kehidupannya. Setiap orang memiliki panggilan alamiah atau panggilan hidup dan mengetahui keinginan atau tujuan yang hendak dicapai. Menurut Greg Harris, dua per tiga dari orang yang di teliti (67 dari 100 orang) menetapkan sasaran bagi

diri sendiri, tetapi dari 67 orang tersebut hanya 10 orang yang membuat rencana yang realistis untuk mencapainya tujuannya. Dan dari 10 orang tersebut hanya 2 orang yang terus melanjutkan dan mewujudkan rencananya. Maxwell (2007:2003) mengenai hal tersebut berpendapat, “Kiat untuk mencapai sasaran adalah mulai saja, tidak perlu menjadi sempurna, hanya perlu membuat kemajuan”. Dari hal tersebut dapat diketahui seberapa besar urgensi untuk mengadopsi tingkah laku tersebut dalam pencapaian sasaran.

Hal tersebut juga terjadi dalam ruang lingkup remaja. Usia tersebut merupakan usia dimana setiap individu remaja sedang bersemangat-semangatnya memikirkan cita-cita atau impiannya dan mulai berhati-hati memikirkan rancangan masa depannya. Tapi seperti hal yang telah di sebut di atas, masih ada saja remaja yang terjebak dalam menerapkan tindakan. Masih ada dari remaja yang menunggu momen atau tingkat motivasi tertentu untuk melakukan sesuatu yang berarti dalam pencapaiannya.

Berdasarkan pengamatan penulis terhadap permasalahan di atas membuat penulis ingin menyajikan pesan positif mengenai pentingnya untuk bertindak dan membuat kemajuan melalui film pendek animasi untuk usia remaja (13- 18 tahun) berjudul “*Nothing Change*”. Sehingga remaja merasa terinspirasi dan aware terhadap tingkah laku selanjutnya nya dalam pencapaian tujuan/cita-cita.

Animasi termasuk media audio visual dikarenakan terdapat gerakan gambar (visual) dan suara. Audio visual merupakan salah satu media komunikasi modern, untuk menyampaikan pesan dengan jelas dan mudah dipahami karna penggabungan antara audio dan visual (Purnomo dkk, 2013: 5). Oleh sebab itu, perancang menggunakan animasi yang merupakan media audio visual yang kini dianggap lebih menarik dan lebih digemari daripada media yang bersifat tekstual.

Animasi merupakan usaha manusia dalam menggambarkan pergerakan makhluk hidup maupun benda melalui sebuah media yang dapat dinamakan menganimasikan. Proses pembuatan atau perekaman objek animasi sekarang ini bisa dicapai melalui berbagai macam cara dan media yang nantinya memunculkan jenis-jenis animasi sesuai dengan cara pembuatannya. Semua hasil pembuatan atau perekaman usaha menghidupkan tersebut saat ini disebut film animasi. Film animasi dapat membuat visual cerita lebih menarik dan dinamis. Mengenai animo masyarakat terhadap animasi dapat di buktikan dengan banyaknya film-film animasi yang tersebar di tengah masyarakat dan memiliki banyak penggemar dari berbagai kalangan.

Perancang merancang sebuah film animasi pendek yang berbeda. Sebagai pembanding yaitu karya animasi sebelumnya oleh Muhammad Rozi Rosandi (2019: 8), di dalam animasi Sejarah Majapahitnya, ia membuat animasi dengan tema konsep gambar yang semi realis, menggunakan warna-warna gelap untuk membuat kesan mencekam

sehingga terkesan serius. Animasi tersebut benar-benar berbeda dari segi tema, konsep cerita serta visual dan warna yang di anut dengan animasi pendek “*Nothing Change*”. Dalam pembuatan animasi “*Nothing Change*”, perancang menggunakan narasi sederhana dalam bahasa inggris, menggunakan konsep gambar “*cute illustration*” dan penggunaan warna-warna cerah pastel. Hal tersebut di tujukan untuk menonjolkan karakteristik mood warna cerah dengan tema cerita kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, judul laporan karya akhir ini adalah “Animasi film pendek *Nothing Change*”.

B. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan animasi adalah the design method yang terdiri dari 4 tahap yaitu, *the discovery stage*, *the planning stage*, *the creative stage* dan *the application stage*. Sedangkan metode analisis data yang di gunakan dalam perancangan film pendek “*Nothing Change*” penulis menggunakan analisis data 5W2H. 5W2H merupakan perluasan dari konsep 5W1H, merupakan analisis data dengan membuat struktur pertanyaan yang akan mempertimbangkan semua aspek persoalan, dalam hal ini ditambahkan aspek pertanyaan ‘berapa (*How much*)’. Aspek-aspek pertanyaan tersebut dibutuhkan untuk meningkatkan pemahaman terhadap permasalahan.

1. What (Apa)

Dalam pencapaian tujuan, kemalasan dan kebiasaan menunda merupakan musuh dalam pencapaian. Tapi tidak

banyak orang yang menyadari hal ini terutama para remaja yang tanpa sadar selalu terdistraksi dan minim motivasi sehingga tidak realistis terhadap waktu. Oleh sebab itu, remaja dalam pencapaiannya perlu mengetahui hal terpenting dalam pencapaian tujuan yaitu untuk membuat perubahan dan memulai dengan tindakan.

2. *Who* (Siapa)

Remaja dengan rentang usia 13-17 tahun merupakan target audiens dari perancangan ini. Remaja dengan tingkah laku yaitu, selalu terdistraksi, minim motivasi dan minim tindakan.

3. *When* (Kapan)

Saat ini, banyak hal, tren atau kegiatan yang membuat remaja menjadi terdistraksi dalam menggapai tujuannya sehingga tidak realistis terhadap kesempatan dan tidak *aware* dengan tingkah lakunya.

4. *Where* (Dimana)

Permasalahan ini terjadi secara universal. Terutama di kota besar yang memiliki akses komunikasi serta teknologi yang canggih yang memberikan *instant gratification*. Hal tersebut membuat remaja kota besar tanpa sadar mengadopsi tingkah laku selalu terdistraksi, minim motivasi, mudah menyerah dan menginginkan hal-hal secara instan.

5. *Why* (Mengapa)

Perilaku kemalasan dan menunda dalam pencapaian merupakan racun bagi kesuksesan dalam pencapaian tujuan. Oleh sebab itu, remaja yang memiliki tujuan/cita-cita perlu *aware* terhadap perilaku tersebut dengan membuat perubahan berarti.

6. *How* (Bagaimana)

Merancang animasi film pendek ini nantinya, diharapkan mampu membuat remaja membuat tindakan yang berarti untuk mencapai kesuksesan mereka. Serta *aware* terhadap perilaku yang membuat sebaliknya.

7. *How much* (Berapa)

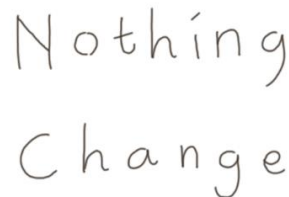
Menurut Greg Harris, dua per tiga dari orang yang diteliti (67 dari 100 orang) menetapkan sasaran bagi diri sendiri, tetapi hanya 67 orang tersebut hanya 10 orang yang membuat rencana yang realistis untuk mencapai tujuannya. Dari 10 Orang tersebut hanya 2 orang yang terus melanjutkan dan benar-benar mewujudkan rencanya. Dari data tersebut dapat diketahui seberapa urgensi untuk mengadopsi tingkah laku untuk membuat tindakan agar tercapai tujuan dan kesuksesan.

C. Pembahasan

1. Penetapan Judul Animasi Pendek *Nothing Change*

Penetapan judul *Nothing Change* diharapkan secara menjelaskan kesimpulan dari pesan yang disampaikan. Sedangkan *Font style* yang

digunakan untuk animasi ini, adalah *handwriting*. Dimana perancang sendiri yang menulis judulnya, agar terlihat lebih natural dan menyesuaikan dengan *style* ilustrasi yang telah ditetapkan.



Nothing
Change

Gambar. 1 Penulisan Judul Nothing Change
(Sumber: Desy Chairani)

2. Strategi Kreatif

a. Strategi Komunikasi

- **Fakta Kunci**

Sebagian remaja tidak *aware* dengan tingkah laku yang .membuat mereka gagal dalam pencapaian tujuan/cita-cita
Perlunya pemahaman mengenai pentingnya memulai sebuah tindakan untuk kesuksesan dalam pencapaian.

- **Masalah yang di Komunikasikan**

Bagaimana membuat animasi pendek yang mamou memberikan pesan positif mengenai pentingnya membuat sebuah tindakan untuk mencapai kesuksesan pencapaian, agar para penonton dari kalangan para remaja tidak hanya membuat bermimpi tapi juga melakukan sebuah tindakan yang realistis untuk mencapainya dan menciptakan kesempatan.

- **Tujuan Komunikasi**

Memahami pentingnya membuat sebuah tindakan dan menciptakan kesempatan untuk menggapai apa yang diimpikan dan menjadikannya sebagai pembelajaran baru.

- **Premis Cerita**

Seorang Remaja yang memiliki cita-cita tapi tidak melakukan sebuah tindakan yang berarti untuk mencapai kesuksesan tersebut. Hingga akhirnya ia sadar dengan tingkah lakunya dan membuat perubahan.

3. Strategi Desain

a. *Story Style*

5 Elemen cerita animasi pendek “Nothing Change”,

- Karakter : Clara dan Pascal
- *Setting* : Kamar Clara dan Lokasi sehari-harinya Clara
- Plot : Berawal dari Clara yang memiliki impian dan diakhiri dengan Clara yang bersemangat menggapai apa yang diimpikannya.
- Konflik : Clara gagal menggapai tujuannya dan mulai mengeluh dan menyalah hal-hal diluar dirinya.
- Resolusi : Clara bertemu dengan dirinya yang lain, yang merupakan hati kecilnya Clara sendiri yang berusaha menyemangati Clara.
- Sinopsis/Ringkasan Cerita

Clara, usianya sepuluh tahun ketika pertama kalinya ia tersihir oleh dunia perfilman. Ia sudah memiliki gambaran mengenai masa depannya untuk menjadi *filmmaker* yang seperti ia dambakan. Clara sangat mengerti betapa hebatnya impiannya itu dan memutuskan untuk meraihnya.

Ketika ia memasuki SMA ia sudah menetapkan hatinya untuk benar-benar menjadi seorang filmmaker. Oleh karena itu, ia memutuskan untuk mengikuti seleksi beasiswa akademi perfilman. Sekarang memang itu

tujuannya. Tapi di waktu itu ia hampir tidak melakukan apapun yang berkaitan dengan apa yang cita-citakan. Ia selalu menunda-menunda dan selalu berpikir kalau ia masih memiliki banyak waktu luang untuk meraih itu. sehingga pada akhirnya ia berakhir tidak melakukan apapun. Ia selalu berpikir hal ini masih bisa di raih ketika clara di waktu yang lain. Sehari-harinya clara tidak melakukan apapun untuk tujuannya tersebut.

ketika mendekati waktu seleksi penerimaan akademi perfilman, clara masih tidak melakukan apapun, tidak memulai apapun untuk meraih impiannya. Ia masih berpikir bahwa ia masih memiliki banyak waktu. Alhasil, ia gagal. Clara mulai menyalah kan banyak hal seperti, seleksinya terlalu susah, menyalahkan bawa ia tidak mempunyai bakat untuk itu, menyalah waktu yang cepat berlalu dan akhirnya ia menyadari bahwa semuanya salah ia sendiri. Ia tidak memasuki akademi perfilman dan ia putus asa karna itu dan hampir menyerah. Ketika ia hampir putus asa. Ia menemukan dirinya yang lain. Dirinya yang lain yang mengingatkan clara untuk melakukan sebuah perubahan untuk menggapai apa yang ia cita-citakan. Mengingatkan clara untuk melakukan perubahan yang bisa di mulai dari hal-hal kecil yang biasa di lakukan setiap hari.

Kini clara bertekad dan belajar dari kesalahan apa yang di perbuatnya. Bahwa perjuangan meraih impian adalah tentang usaha, kerja keras, komitmen, dan yang paling penting yaitu memulai sebuah tindakan. Clara menyadari bahwa mempunyai impian adalah hal yang bagus tapi tidak melakukan apapun untuk meraihnya sama saja dengan omong kosong. ia bertekad meraih apa yang ia cita-citakan. Ia berhenti untuk menunda banyak hal dan mulai mengerjakan apapun yang perlu di lakukan untuk meraih impiannya. Pada akhirnya, secara perlahan-lahan impian clara tercapai.

b. Visual Style

Visual animasi pendek dengan menggunakan tema *cute characters* dan *cute illustrations*. Ada beberapa elemen untuk mendukung visualisasi *cute characters* dan *cute illustration*, seperti membuat proporsi kepala lebih besar dari pada proporsi tubuh, mata berukuran besar dan berjauhan, dan memiliki sedikit detail.

Penonjolan visual karakter dan background dengan menggunakan warna-warna cerah seperti orange, kuning, putih dan coklat. Perancang juga menambahkan tekstur canvas untuk membuat tampilan visual lebih artistik.

Dalam penyampaian ceritanya, terdapat naratif dialog yang dipaparkan dalam bentuk teks. Teks dengan *font style hand-written*.

c. Warna

Pemilihan warna animasi pendek “*Nothing Change*” perancang menggunakan warna-warna cerah pemberi semangat untuk mendukung artistik tema cute illustration dan karakteristik tokoh.



Gambar. 2 Konsep warna yang digunakan
(Sumber: Desy Chairani)

d. Karakter dan Latar Tempat

Karakter dalam animasi pendek “*Nothing Change*” terdiri dari dua karakter yaitu Clara dan hewan peliharaannya Pascal. Berikutnya penjelasan umum mengenai karakter dan latar tempat animasi pendek :

- Clara

Clara merupakan remaja yang memiliki mimpi sebagai film-maker. Clara mempunyai yang menyenangkan tapi ia sangat santai dan pasif. Suka memakai pakaian yang kasual seperti *T-shirt* atau *long-sleeve* yang nyaman.

Dalam perancangan karakternya, clara dibuat dengan mengikat rambutnya untuk memberikan kesan *less-feminimnya*. Baju tidur, *t-shirt*, ataupun *long-sleeve* untuk mendukung karakter Clara sebagai seorang yang bersifat pasif. Sedangkan penggunaan warnanya, Clara memiliki rambut berwarna orange, untuk menekankan bahwa Clara walaupun seorang bersifat pasif ia memiliki kepribadian yang menyenangkan.



Gambar. 3 Karakter Clara
(Sumber: Desy Chairani)

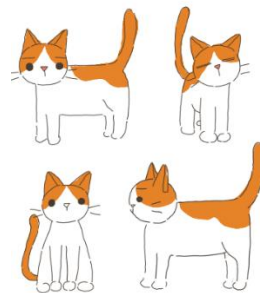


Gambar. 4 Ekspresi Clara
(Sumber : Desy Chairani)

- Pascal

Pascal seperti hewan peliharaan pada umumnya.

Merupakan hewan peliharaan kesayangan Clara yang selalu setia menemani Clara.



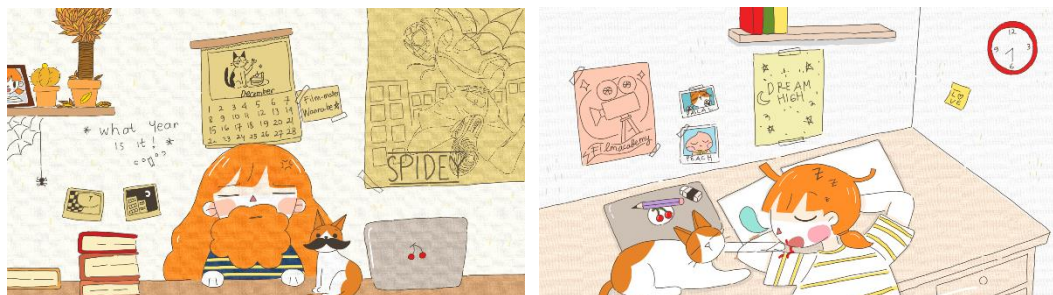
Gambar. 5 Karakter Pascal
(Sumber: Desy Chairani)



Gambar. 6 Ekspresi Pascal
(Sumber: Desy Chairani)

- Kamar Clara

Kamar Clara adalah tempat dimana clara dapat bermalasan dan menghabiskan waktunya. Ia memiliki poster film favoritnya di kamarnya. Serta *post-it* yang bertuliskan impian dan kutipan motivasi.



Gambar. 7 Kamar Clara
(Sumber: Desy Chairani)

D. Final Desain

1. Media Utama

Berikut adalah hasil dari perancangan animasi pendek “*Nothing Change*” :



Gambar. 8 Scene Animasi film pendek '*Nothing Change*'
(Sumber: Desy Chairani)

2. Media Pendukung



Gambar. 9 Media Pendukung
(Sumber: Desy Chairani)

E. Penutup

1. Kesimpulan

Penulis memilih pesan mengenai impian dan membuat perubahan sebagai pesan yang ingin di sampaikan dalam bentuk animasi, karena masih banyaknya remaja yang terjebak dalam pemikiran ingin mudah, yang masih menunggu momen tertentu atau menunggu tingkat motivasi tertentu untuk merubah mereka. Dengan menggunakan media animasi, penulis dapat menyampai pesan melalui cerita dan visual yang *friendly*. Penulis berharap dengan animasi ini, para remaja terinspirasi untuk membuat perubahan dan menyadari tindakan apa yang akan mereka lanjutkan setelahnya dan menjadikannya pembelajaran hidup.

Dalam proses perancangan animasi pendek ini, elemen-elemen di rancang untuk mendukung visualisasi cerita sesuai dengan pesan yang ingin di sampaikan, agar cerita di sajikan dengan baik, menghibur serta tersampaikan pesannya kepada penonton. Dalam pengembangan cerita dan karakter, penulis mempersiapkan konsep dan referensi yang bisa di pertanggung jawabkan untuk menciptakan karya yang mampu mengantarkan pesan dengan baik.

Pada akhirnya penulis membuat kisah tentang seorang remaja perempuan yang memiliki impian tapi enggan melakukan apa yang di perlukan untuk menggapainya.

2. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan perancangan animasi film pendek “*Nothing Change*” di atas penulis membuat beberapa saran yaitu :

1. Penulis berharap dengan animasi pendek “*Nothing Change*” ini, para penonton usia remaja dapat mengambil pesan darinya dan menjadikannya pembelajaran.
2. Ada dampak positif setelah menonton animasi pendek ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Karjaluoto, Eric. 2014. *The Design Method: A Philosophy and Process for Functional Visual Communication*. San Fransisco: New Riders
- Maxwell, John C. 2011. *The Maxwell Daily Reader* (Paul A. Rajoe Terjemahan). Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- Purnomo, Eko., Syafwandi. & Zubaidah. 2013. *Perancangan Company Profile Sekolah Alam Minangkabau dalam bentuk Audio Visual*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Rosandi, Muhammad Rozi., Faisal, Dini. & Ariusmedi. 2019. *Perancangan Motion Graphic Sejarah Kerajaan Majapahit dari terbentuk hingga Masa Kejayaannya*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Tracy, Brian. 2003. *Goals!: How to get everything you want faster than you ever thought possible*.