

Mata Kuliah Teknologi Informasi Seni

**PENGARUH TEKNOLOGI TERHADAP
PENCIPTAAN KARYA SENI ANIMASI KOMIK
PERMAINAN TRADISIONAL GEBUG ENDE**



Nama : Gd Lingga Ananta Kusuma Putra

NIM : 201321007

Minat : S2 Penciptaan Seni

Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni

Program Megister Pasca Sarjana

Institut Seni Indonesia Denpasar

2013/2014

1. Pendahuluan

Latar Belakang

Pada era globalisasi ini, perkembangan teknologi semakin pesat, beberapa produk teknologi modern ini diantaranya adalah Komputer, Handphone, Internet, Televisi, dan barang elektronik lainnya. Perkembangan teknologi ini sangat membantu kita dalam melakukan proses komunikasi, dan hal ini juga yang menyebabkan perkembangan industri kita semakin pesat. Selain mempengaruhi dunia informasi, perkembangan teknologi ini bahkan mempengaruhi segala jenis kebutuhan manusia, diantaranya adalah dalam menciptakan sebuah karya seni

Teknologi bisa digunakan dalam mendukung penciptaan sebuah karya seni, dalam hal ini penulis akan mengaitkan teknologi yang digunakan untuk menciptakan sebuah karya animasi komik permainan tradisional Gebug Ende. Apabila dilihat dari medianya yaitu “animasi” sudah pasti dalam penciptaanya sangat membutuhkan peran teknologi modern.

Permainan tradisional Gebug Ende merupakan permainan yang berasal dari Desa Seraya, Karangasem. Dimana permainan ini dimainkan oleh dua orang yang masing-masing pemain dilengkapi dengan alat menyerang yang bernama Gebug dan alat menangkis yang bernama Ende. Alat menyerang adalah sebuah tongkat dari tangkai daun pisang sedangkan alat menangkis dibuat dari janur yang dianyam. Maka dari itu permainan ini dinamakan sebagai Gebug Ende.

Permainan Tradisional Gebug Ende ini akan dikemas dalam sebuah media animasi komik. Bila dilihat dari artikatanya, Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Sedangkan Komik merupakan cerita bergambar yang berfungsi untuk menghibur, baik berupa gambar hitam putih ataupun gambar berwarna. Jadi Animasi Komik adalah gabungan antara animasi dengan komik dimana merupakan cerita bergambar yang memiliki alur cerita dengan beberapa adegan gambar yang dapat bergerak seperti animasi namun menggunakan *sound effect* berupa balon kata. Dengan kata lain animasi komik adalah komik yang bergerak.

Dilihat dari media yang akan diciptakan yaitu berupa sebuah Animasi Komik, maka dalam penciptaan karya seni ini akan sangat membutuhkan bantuan teknologi didalam penciptaanya, baik itu komputer maupun software – software yang ada didalamnya.

Rumusan Msalah

- Apasajakah peran teknologi dalam menciptakan sebuah Animasi Komik Permainan Tradisional Gebug Ende ?
- Informasi apakah yang dapat dihasilkan dalam penciptaan animasi permainan tradisional Gebug Ende tersebut?

Tujuan

- Mengetahui peran dari teknologi dalam menciptakan sebuah Animasi Komik permainan tradisional Gebug Ende.
- Mengetahui informasi yang dapat dihasilkan dari terciptanya sebuah Animasi Komik permainan tradisional Gebug Ende.

2. Pembahasan

Konsep Penciptaan

Penentuan konsep penting dilakukan, agar penciptaan lebih terarah. Konsep dapat membuat “jiwa” pada suatu desain sehingga dapat menyajikan desain yang berkesan inovatif, kreatif, edukatif, dan memiliki ciri khas tertentu serta memenuhi kriteria desain yang baik yang nantinya mampu memberikan informasi. Untuk itu sebelum merancang sebuah desain, terlebih dahulu ditentukan konsep dasar dalam perancangannya. Karena Animasi Komik ini ditujukan kepada anak sekolah dasar maka gaya visual yang ditampilkan adalah kartun, dengan penggambaran yang sederhana dan secara visual mirip dengan bentuk aslinya. Kartun dipilih karena anak-anak lebih menyukai karakter dengan unsur kartun dan gambar yang lucu.

Jadi dapat ditarik kesimpulan dunia anak – anak adalah dunia yang menyenangkan, penuh imajinasi, bebas berekspresi dan anak – anak suka melakukan kegiatan yang bersifat menyenangkan. Sumber Ide konsep, yaitu Bagaimana cara menciptakan sebuah Animasi Komik dalam waktu singkat dengan hasil yang maksimal dan agaimana cara mengatasi kelemahan yang ada pada sebuah software untuk menciptakan sebuah Animasi Komik. Dari data – data dan teori – teori tersebutlah muncul konsep dasar “Fantasi/*Fantasy*”.

Fantasi adalah hal yang berhubungan dengan khayalan atau dengan sesuatu yang tidak benar-benar ada dan hanya ada dalam benak atau pikiran saja. Kata lain untuk fantasi adalah imajinasi. Fantasi bisa juga merupakan sebuah genre, yang menggunakan bentuk sihir dan supranatural sebagai salah satu elemen plot, tema dan seting dalam sebuah film. Genre fantasi secara umum dibedakan dengan genre sains fiksi yang lebih bertemakan ilmiah dan horor tentang hal yang mengerikan.

(<http://id.wikipedia.org/wiki/Fantasi>)

Metode Penciptaan Karya Seni

Dalam pengerjaan Animasi Komik sangat membutuhkan bantuan teknologi, diantaranya Scanner, Komputer, Pen Tablet, dan beberapa software grafis (Adobe Flash, Adobe Photoshop, SAI Paint Tool). Berikut akan dijelaskan tahapan pengerjaan berdasarkan metode yang digunakan.

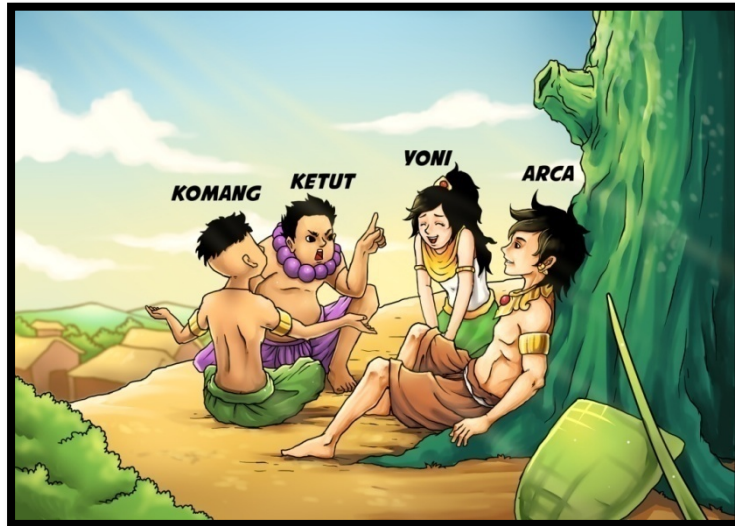
A. Pra produksi

Pra produksi merupakan tahap awal, dimana pada tahap ini mencari ide atau membuat riset, perencanaan, dan persiapan. Ada beberapa tahap untuk memulai pra produksi dalam pembuatan sebuah karya desain, yaitu:

- Brainstorming

untuk menyederhanakan berbagai pemikiran yang ada menjadi suatu gagasan utama yang relatif sempurna dan bermakna. Jadi dilihat dari beberapa kelebihan yang dimiliki animasi dan komik tersebut, pencipta menggabungkan keduanya dalam pembuatan, maka pencipta menggunakan konsep Fantasi. Sumber Ide konsep, yaitu Bagaimana cara menciptakan sebuah Animasi Komik yang memiliki kebaruan dengan hasil yang maksimal dan bagaimana cara membuat Animasi Komik ini memiliki tampilan visual yang menarik.

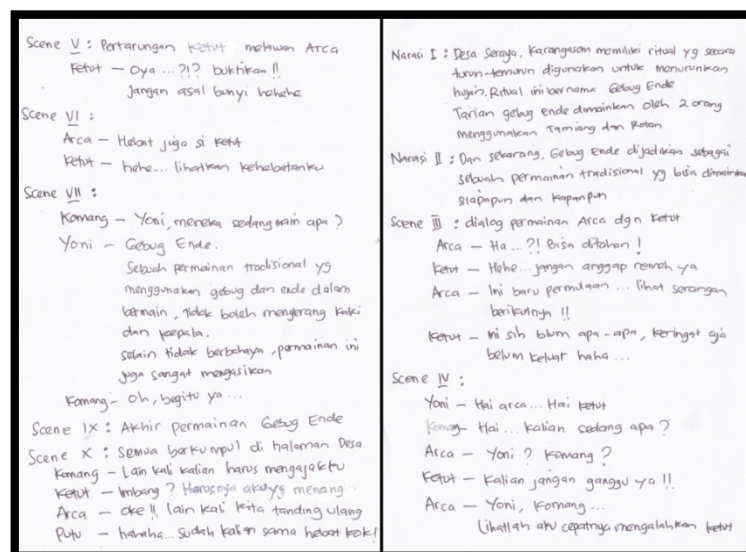
karakter itu digerakkan atau dianimasikan. Pembuatan desain karakter harus mengacu kepada konsep cerita yang telah dibuat, yaitu permainan tradisional Gebug Ende. Pencipta mengambil beberapa bentuk dari karakter “Manga” Jepang, digunakan dalam penggambaran karakter.



Gambar Desain Karakter

- Naskah

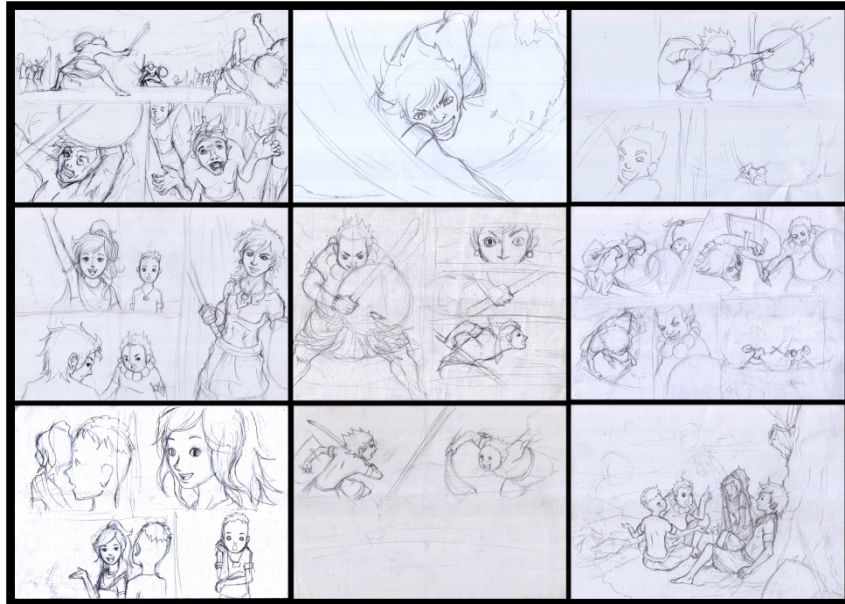
Naskah merupakan pengembangan dari konsep tema, alur cerita, dan karakter yang sudah ada, menjadi sebuah cetak biru dalam bentuk teks yang disertai dengan dialog-dialog maupun informasi lainnya seperti scene, lokasi, waktu, adegan, sudut kamera, shot, dan efek yang dipakai.



Gambar Naskah / Script

- Storyboard

Storyboard merupakan gambar sketsa yang dibuat pada panel-panel yang disusun berurutan dan saling berkelanjutan membentuk sebuah alur cerita yang sesuai dengan naskah.



Gambar Storyboard

B. Produksi

Pada proses produksi inilah peran teknologi sangat dibutuhkan dalam menciptakan karya seni. Setelah melalui tahap pra produksi, hasil sketsa yang sudah dikerjakan tadi ditransfer ke komputer dengan menggunakan *scanner*.



Gambar Scanner

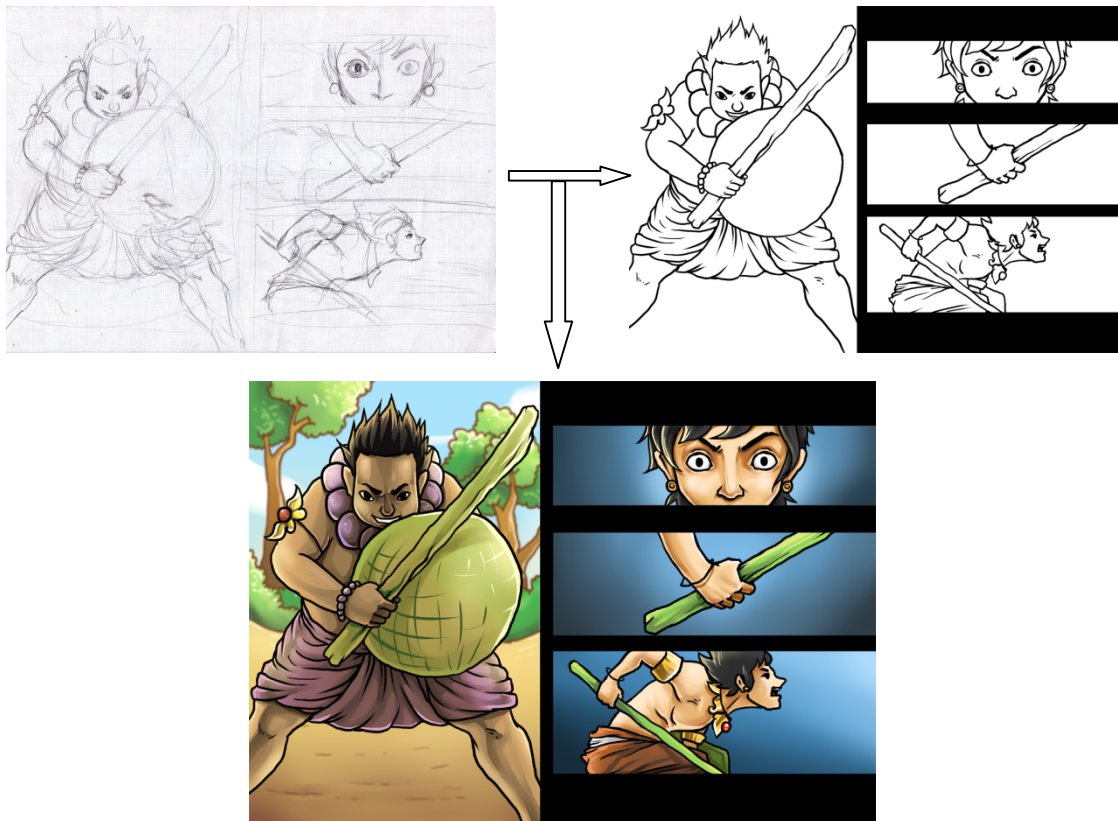
Setelah gambar sketsa berhasil ditransfer ke komputer, disinilah akan dilakukan proses pewarnaan dan proses pergerakan animasinya.

- **Proses Pewarnaan**

Dengan Pen Tablet sebagai teknologi *hardware* penunjang dalam pewarnaan digital painting, dalam proses ini software yang akan dipakai adalah Adobe Photoshop CS 3, karena pada software ini fitur/*tool* untuk mewarnai digitalnya sangat lengkap. Dengan software ini proses yang akan dilakukan adalah pemberian outline dan pewarnaan karakter animasi serta background animasinya.



Gambar Pen Tablet dan Icon Adobe PhotoShop CS3



Gambar proses pengerjaan sketsa hingga pewarnaan menggunakan software Adobe Photoshop dengan bantuan Pen Tablet



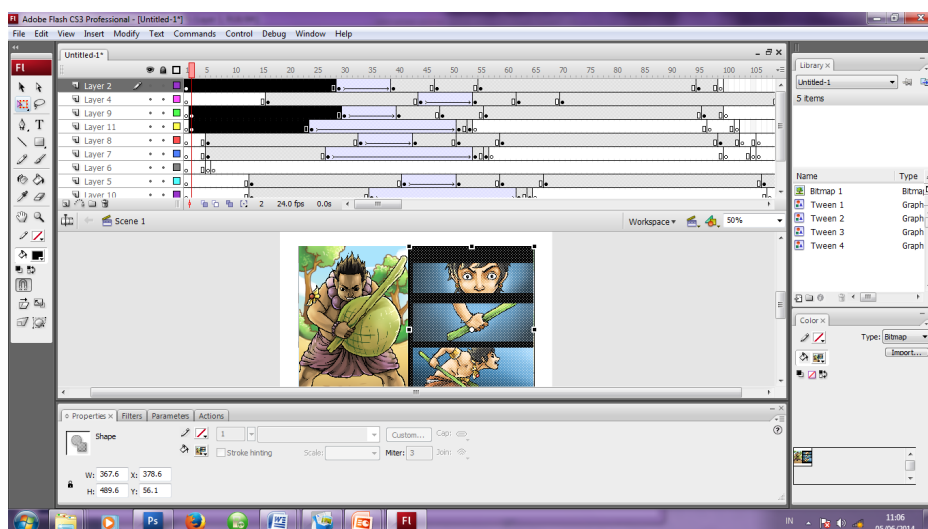
Tampilan Lembar Kerja Adobe Photoshop

- **Proses Penggerakan Animasi Komik**

Dalam proses ini software yang akan dipakai adalah Adobe Flash CS 3, karena hanya dengan software inilah proses motion tween dapat dilakukan. Selain itu juga file yang dihasilkan oleh software ini dalam menghasilkan sebuah animasi juga tidak terlalu besar.



Gambar 3.7 Icon Adobe Flash CS3



Tampilan Lembar Kerja Adobe Flash



Gambar tampilan pada proses menggerakkan Animasi Komik dengan Adobe Flash CS3



Gambar tampilan scene animasi komik

C. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi merupakan tahap akhir, setelah melalui dua tahap sebelumnya yaitu pra produksi dan produksi. Tahap pasca produksi adalah tahap setelah perwujudan atau proses produksi selesai. Tahap ini mulai menentukan target sasaran dari karya seni yang telah diciptakan. Tahap ini penting dilakukan karena menentukan keberhasilan dari informasi yang ingin disampaikan lewat karya seni. Sasaran *Audience* yang ingin dituju dalam terciptanya Animasi Komik Gebug Ende ini adalah Anak-anak pada khususnya, tetapi tidak menutup kemungkinan untuk dinikmati oleh siapa saja. Dengan menempatkan anak sebagai target utamanya, hal ini bertujuan agar masyarakat mendapatkan sosialisasi mengenai permainan tradisional Gebug Ende ini sejak dini, dengan begitu sosialisasi yang dilakukan dirasa lebih efektif.

3. Kesimpulan

Perkembangan teknologi yang begitu pesat ini dapat diambil keuntungannya, salah satunya dengan menunjang dalam penciptaan sebuah karya seni, dengan tambahan kreatifitas tidak menutup kemungkinan akan terciptanya sebuah karya seni yang lebih inovatif. Peran teknologi dalam Animasi Komik Permainan Tradisional Gebug Ende ini sangat besar, dimana keunggulan yang dimiliki dari teknologi tersebut (komputer, scanner, pen tablet dan lainnya) digunakan untuk memaksimalkan karya Animasi Komik yang ingin diciptakan, baik dari segi pewarnaan, *outline*, maupun dalam animasinya.

Walaupun mengandalkan kecanggihan teknologi, karya Animasi Komik ini memiliki sebuah pesan kebudayaan yang dapat informasikan terhadap masyarakat. Media Animasi Komik ini mensosialisasikan tentang Permainan Tradisional Gebug Ende terhadap masyarakat luas, agar masyarakat mengetahui dan ikut serta melestarikan tradisi yang sudah dimiliki, dalam hal ini khususnya adalah Permainan Tradisional Gebug Ende.

Daftar Pustaka

Apriyanto, Veri. 2004. *Cara Mudah Menggambar Dengan Pensil*. Jakarta : Kawan Pustaka.

Bunanta, Murti. 2004. *Mendongeng dan Minat Membaca*. Jakarta.: Pustaka Tangga

Darmawan, Hikmat. 2012. *How To Make Comic*. Yogyakarta : Plotpoint Publising.

Dhimas, Andreas. 2013. *Cara Mudah Menggambar Storyboard Untuk Animasi Keren*. Yogyakarta : Taka Publisher.

McCloud, Scott. 2001. *Understanding Comics*. Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia.

Nazir, M. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor : Penerbit Ghalilea Indonesia.

Prasetyo, Aris. 2007. *Teknik Menggambar Kartun Cepat dan Mudah*. Yogyakarta : Wacana Intelektual.

Sanyoto, Ebdj Sadjiman. 2006. *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*. Yogyakarta: Dimensi Press.

Sofwan D. 2007. *Anak Membaca Komik, Kenapa Tidak?*. Dalam "Penulis Lepas", <http://www.penulislepas.com/v2/?p=533>.

Wibawanto, Wandah. 2013. *Memprogram Game Flash 3D itu Mudah*. Yogyakarta : Andi.

Widowati, Heningtyas. 2007. *Irama Visual*. Yogyakarta : Jalasutra

(<http://www.wordpress/2012/05/pengertian-multimedia.html>)

(<http://www.e-jurnal.com/2013/04/pengertian-komik.html>)

(<http://wisata.balitoursclub.com/gebug-ende-di-seraya>)

(<http://endrone.blogspot.com/2012/10/gebug-ende-tradisi-unik-turunkan-hujan.html>)

(<http://id.wikipedia.org/wiki/Fantasi>)

(<http://id.wikipedia.org/wiki/Manga>)

(www.wikipedia.org/wiki/animasi, /28/3/2012)

(www.wikipedia.org/wiki/komik, /19/4/2014).

(http://id.wikipedia.org/wiki/Graphics_Interchange_Format)