

STUDI PENERAPAN ANIMASI DAN VISUAL EFFECT DALAM FILM MULAN STUDY OF ANIMATION AND VISUAL EFFECT APPLICATION ON MULAN (2005)

Joni¹, Deli²

Universitas Internasional Batam¹

Email: 1531010.joni@uib.edu¹, deli.uib.ac.id²

Abstract:

Sensitivity in observing movements in objects can be closer to reality, making animation more vivid, especially with the help of creativity and imagination. Visual effect is the provision of certain effects into a film which is a blend of original filming images with engineering from a computer with the aim of creating realistic action in accordance with the scenario. This study has the aim of comparing the 2D version of the animated Mulan with the 3D version. The type of method used is qualitative. Data collection is in the form of observation, which is to analyze data so that it can gain understanding and to answering problems, and study literature by obtaining information from supported media such as magazines, historical stories and others. The result is that 3D animation films are more in demand by many people because of the animation and visual effects that look alive and extraordinary created by professional animators.

Keywords: *animation, visual effect, mulan*

Abstrak:

Kepekaan dalam observasi gerakan pada benda, lebih bisa mendekati pada realita yang menjadikan animasi lebih nyata, apalagi dibantu inspirasi dan fantasi. *Visual effect* merupakan pemberian efek tertentu ke dalam suatu film yang merupakan persesuaian dari gambar syuting asli dengan rekayasa dari komputer dengan tujuan menciptakan aksi yang realistis sesuai dengan skenario. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu membandingkan antara film animasi mulan versi 2D dengan versi 3D. Jenis metode yang digunakan adalah kualitatif. Pengumpulan data berupa observasi, yaitu untuk menganalisa data sehingga dapat memperoleh pemahaman dan pengertian untuk menjawab permasalahan, dan studi kepustakaan dengan cara mendapatkan informasi dari media pendukung seperti buku majalah, kisah-kisah sejarah dan lainnya. Hasilnya film animasi 3D lebih diminati oleh banyak orang karena animasi dan efek visual nya yang terlihat hidup dan luar biasa yang diciptakan oleh animator profesional.

Kata kunci: *animasi, visual effect, mulan*

PENDAHULUAN

Salah satu kelebihan animasi daripada yang lain seperti gambar statis ataupun teks yaitu kemampuan nya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Banyak penelitian yang diterapkan tentang film animasi di era yang canggih saat ini. Penelitian yang dilakukan dalam film animasi bisa dilakukan dalam hal teknis, non teknis, maupun dampak dari film animasi

tersebut. Dalam perfilman animasi, bagian yang terpenting adalah karakter. Karakter termasuk hal yang paling berperan dalam pembuatan suatu produksi (Sanjaya & Suyanto, 2016). Menurut penelitian Aziz (2019) Animasi mempunyai suatu teknik untuk mewujudkan khayalan atau fantasi menjadi sesuatu yang kasat mata dan dapat dirasakan. Yang terpenting dalam animasi ialah pergerakan. kerentanan

dalam observasi gerakan pada satu benda, lebih bisa mendekati pada realita menjadikan animasi yang semakin nyata, apalagi dibantu inspirasi dan fantasi.

Visual effect ialah istilah yang merujuk pada apa saja yang tidak bisa ditangkap oleh cara fotografi biasa. *Visual effect* merupakan subkategori dari *special effect* dapat diraih dengan penggunaan proses digital. Dalam dunia perfilman, *visual effect* menjadi salah satu faktor yang mendapati ulasan yang bagus dari penonton, tetapi juga menghasilkan ulasan yang buruk (Kristanto & Angelina, 2013). *Visual effect* ialah pemberian efek yang dimasukkan ke suatu film yang menjadi persesuaian dari gambar syuting asli dengan rekayasa dari komputer dengan tujuan menciptakan aksi yang realistis sesuai dengan skenario. Penggunaannya memang memiliki peran yang sangat penting. Selain dapat menyampaikan pesan, dengan efek tersebut film akan menjadi dramatis dan memikat para penonton. Tanpa *visual effect* maka film menjadi tidak menarik sama sekali (Setiono & Riwinoto, 2015). Sedangkan menurut penelitian Risan et al., (2018) *visual effect* membuat seorang pencipta film mampu membawa kedunia

yang tidak nyata, dan memandangi sesuatu yang hanya dapat direalisasikan melalui imajinasi. Untuk menciptakan *visual effect*, diperlukan keterampilan dan banyak referensi agar dapat membuat efek yang luar biasa.

Sejak zaman dahulu manusia telah mencoba menciptakan animasi gerak binatang mereka, yang ditemukan para ahli di gua *Lascaux* Spanyol ratusan tahun yang lalu. Mereka menggambarkan gerak hewan seperti harimau, celeng, atau kuda dengan delapan kaki dengan berbeda posisi.

Orang kuno yang berasal dari Mesir menghidupkan gambar mereka dengan urutan gambar para pegulat sebagai dekorasi dinding yang dibuat sekitar tahun 2000 sebelum masehi. Beberapa tahun kemudian setelah film hidup maju dengan cepat nya diakhir abad 19. Saat itu, seorang pemuda bernama Emile Cohl membuat film animasi simple yaitu figuran batang korek api.

Pada tahun 1909 di Amerika, seorang bernama Winsor McCay menciptakan film animasi "*Gertie the dinosaur*" fitur gambar berwarna hitam dengan latar belakang berwarna putih. McCay membuat rumusan film dengan

Volume 1 Nomor 1 Edisi Agustus 2020

perhitungan waktu, 16 buah gambar dalam tiap detik gerakan.

Perfilman animasi yang terpenting pun berkembang pada sekitar tahun 1930. Dimana muncul film animasi bersuara yang diciptakan *Walt Disney* dari Amerika dengan judul “*Mickey Mouse, Donald Duck* dan *Silly Symphony*”. Disney juga menciptakan film animasi berwarna dan berdurasi panjang pertama pada tahun 1938 dengan judul “*Snow White and Seven Dwarfs*”.

Mulan adalah sebuah film drama laga perang yang diproduksi oleh Disney. Film animasi tersebut berdasarkan pada legenda Tionghoa Hua Mulan yang menceritakan tentang kekaisaran China yang diserang oleh bangsa Hun dari utara. Film nya mendapat nilai sebesar 85 persen dari *Rotten Tomatoes*. Sekuel animasi nya dirilis tahun 2005, menceritakan satu bulan setelah kejadian di film Mulan.

Teknologi masih berkembang sampai sekarang, khusus nya pada dunia animasi. Para animator pun tidak berhentinya mengembangkan dan menciptakan gerak-gerik dan *visual effect* baru dengan komputer dan program yang ada saat ini. Berdasarkan latar belakang diatas, maka

kami tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Studi Penerapan Animasi dan Visual Effect pada Film Mulan”.

KAJIAN LITERATUR

Penelitian ini mendapat inspirasi dari Pasek & Adnyana, (2018) dengan judul Animasi sebagai Inspirasi Pelestarian Budaya Berkelanjutan. Penelitian ini membahas tentang animasi yang dijadikan inspirasi untuk merevitalisasi atau melestarikan budaya masyarakat, baik objek budaya yang terpinggirkan maupun yang masih eksis. Penelitian mereka didapatkan melalui observasi dan pengamatan terhadap beberapa film animasi yang dengan bertema budaya. Data dari penelitian mereka diolah dan dianalisa dengan metode kualitatif interpretatif. Hasil yang didapatkan dari penelitian mereka adalah media animasi yang didukung peran teknologi membantu menampilkan efek-efek visual sehingga cerita rakyat menjadi lebih menarik disimak oleh penonton.

Penelitian ini mendapat ilham dari Rismaya et al., (2019) yang berjudul Nilai Moral Film Animasi Big Hero 6 Produksi Walt Disney Terhadap Sikap Kepedulian Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini

membahas tentang analisa dan deskripsi mengenai nilai moral film animasi Big Hero 6 terhadap sikap kepedulian anak sekolah dasar. Metode yang mereka gunakan adalah metode analisis kualitatif. Sumber data dari penelitian tersebut yaitu hasil wawancara dan observasi. Mereka menganalisis data dengan melakukan pengamatan pada siswa sekolah dasar dan animasi Big Hero 6. Hasil dari penelitian ini berupa pemberian nilai moral yang terkandung dalam film animasi Big Hero 6 untuk anak sekolah dasar. Film animasi tersebut bisa digunakan sebagai contoh teladan dan penanaman sikap kepedulian pada siswa.

Penelitian ini juga mendapatkan ide dari Syafrudin & Pujiyono, (2013) berjudul Pembuatan Film Pendek Dashyat Sedekah Menggunakan 2D *Animation Hybrid*. Film tersebut menceritakan kisah seorang anak yang melakukan amal berupa sedekah dalam kehidupannya. Dalam film animasi ini dikelilingi musik dan suara agar memudahkan pemahaman isi cerita serta menarik perhatian. Penelitian ini merancang dan memproduksi film animasi tersebut dengan menerapkan teknik *animation*

hybrid 2D. Hasil yang mereka peroleh adalah film animasi yang mampu membagikan variasi pengajaran sehingga bisa mendorong anak untuk belajar berkat adanya unsur hiburan.

METODE

Kami menggunakan metode kualitatif sebagai metode penelitian. Pendekatan tersebut menurut penelitian Musianto, (2002) ialah pendekatan yang di dalam usulan penelitian, proses, hipotesis, turun ke lapangan, analisis data dan kesimpulan data sampai dengan penulisannya menggunakan aspek kecenderungan, non perhitungan numerik, situasional deskriptif, dan analisis isi. Adapun dalam pelaksanaan penelitian ini, pengumpulan data yang kami lakukan ialah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi merupakan suatu kegiatan ilmiah yang terdiri dari fakta-fakta lapangan, melalui pengetahuan panca indera tanpa memanipulasi apapun (Hasanah, 2017). Kami menggunakan pendekatan ini karena kami akan mengobservasi film untuk menganalisa data sehingga dapat memperoleh pemahaman dan pengertian untuk

Volume 1 Nomor 1 Edisi Agustus 2020

menjawab permasalahan yaitu bagaimana animasi dan *visual effect* ditampilkan pada film *Mulan*.

2. Studi kepustakaan

Pendekatan ini digunakan dengan cara mengumpulkan informasi pendukung dari berbagai jenis material seperti majalah, kisah-kisah sejarah, dan sebagainya (Mirzaqon T & Purwoko, 2018). Dalam hal ini, kami menggunakan referensi dari buku, artikel online, dan jurnal yang dapat mendukung penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mulan merupakan karakter wanita yang memiliki watak yang tegas dan pendirian yang kuat meskipun dia bukan seorang putri atau seorang wanita yang cantik. Seluruh karakter pun ditunjukkan berdasarkan seni yang terdapat di *Tionghoa*. Film animasi tersebut disutradarai oleh Tony Bancroft dan Barry Cook, cerita nya ditulis dan di animasikan oleh Robert D.San Souci yang mengambil konsep *basic* dari legenda *Tionghoa*. Dari data-data yang diterima lewat observasi maupun studi pustaka, pada awal nya film animasi dan *visual effect* Mulan masih berbentuk dua

dimensi yang diciptakan oleh animator dengan menggunakan aplikasi *Toon Boom Harmony*. Aplikasi tersebut merupakan aplikasi yang sering digunakan oleh para animator profesional pada saat itu untuk menghasilkan karya animasi 2D yang menarik. *Software* ini mendukung *multi platform* yaitu *Linux*, *Windows* dan *Mac*.



Gambar 1. Mulan versi 2D

Pada gambar pertama, bisa dilihat bahwa animasi mulan berbentuk dua dimensi begitu juga dengan *visual effect* nya. Menurut data yang diperoleh, para animator pada saat itu menggunakan teknik sel (*Cell Technique*) yang merupakan teknik yang paling klasik. Teknik tersebut merupakan rangkaian gambar yang dibuat diatas lembaran *celluloid* atau transparan yang berlapis-lapis. Dengan begitu, animator hanya

membuat *background* dan latar depan atau *foreground* hanya sekali saja.

Seiring berjalannya waktu, animator menemukan bahwa *Cell Technique* kurang efisien karena terkadang mesti diulang kembali dari awal jika terdapat kesalahan pada setiap detail. Oleh karena itu mereka meneliti dan menemukan teknik baru yang bernama *Computing 2D*. Teknik *Computing 2D* mempunyai kelebihan yaitu apabila ada kesalahan dalam pembuatan, dapat dikoreksi dan diadakan perubahan dengan cepat. Hal ini membuat para animator bekerja dengan mudah dan hasilnya bahkan lebih bagus daripada *Cell Technique*.



Gambar 2. *Mulan 3D*

Generasi berikutnya dari 2D adalah animasi 3D. Animator telah menggunakan *software* terbaru seperti *Adobe After Effect* dan *Maya 3D*. Animasi 3D juga sering disebut CGI

(*computer generated imagery*). Pada saat proses pembuatan, mereka harus memikirkan detail setiap gerakan sampai dengan ekspresi wajah agar terlihat nyata dan alami seperti yang ada pada gambar 2.

Pada film animasi *Mulan* versi tiga dimensi, mereka bukan hanya menggunakan *Toon Boom Harmony* sebagai program utama. Mereka juga menjalankan program lain untuk mendukung dan menambahkan beberapa efek menarik yaitu *Adobe After Effect*. Program tersebut digunakan oleh Tony Bancroft dan rekan-rekannya untuk menambahkan atau menciptakan visual effect baru pada film animasi ini dan memiliki fitur-fitur dalam melakukan proses *compositing* serta sistem rendering yang cepat. Dari beberapa hasil survey, kami menemukan bahwa film animasi *Mulan* tiga dimensi lebih diminati dan ditonton oleh banyak orang khususnya remaja dan orang dewasa karena animasinya yang terlihat nyata dan efek visual yang luar biasa. Alhasil, film *Mulan* menjadi animasi yang paling populer di saat itu dan memiliki rating tertinggi di antara semua animasi yang ada.

KESIMPULAN

Salah satu kelebihan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Bagian yang paling penting dalam animasi ialah *movement* atau pergerakan. Kerentanan dalam meneliti suatu gerakan pada benda, lebih bisa mendekati pada realita menjadikan animasi lebih nyata, apalagi dibantu inspirasi dan fantasi. *Visual effect* merupakan pemberian efek yang dimasukkan ke suatu film yang menjadi persesuaian dari gambar syuting asli dengan rekayasa dari komputer dengan tujuan menciptakan aksi yang realistis sesuai dengan skenario. Tanpa visual effect maka film dilihat tidak menarik bagi para penonton. *Mulan* adalah film animasi bertema perang yang diciptakan oleh Disney yang menceritakan tentang kekaisaran China. Filmnya mendapat nilai sebesar 85 persen dari *Rotten Tomatoes* dan dirilis pada tahun 2005. Jenis pendekatan yang digunakan adalah pendekatan observasi untuk menganalisa data sehingga dapat memperoleh pemahaman dan pengertian untuk menjawab permasalahan, dan pendekatan studi kepustakaan yang merupakan metode dengan cara mendapatkan

informasi dari media pendukung seperti buku majalah, kisah-kisah sejarah dan lainnya. Film animasi *Mulan* tiga dimensi lebih ramai diminati dan ditonton oleh banyak orang dibandingkan dengan versi dua dimensi karena animasi serta efek visualnya terlihat lebih nyata dan menarik di mata mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, Z. (2019). Fluxus Animasi Dan Komunikasi Di Era Media Baru Digital. *Channel Jurnal Komunikasi*, 7(1), 49–58.
- Hasanah, H. (2017). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21.
- Kristanto, D. D., & Angelina, K. (2013). *DESAIN VISUAL EFFECT PADA FILM ANIMASI LITTLE KITES STORY*. VI(1), 1–9.
- Mirzaqon T, A., & Purwoko, B. (2018). Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori Dan Praktik Konseling Expressive Writing Library. *Jurnal BK UNESA*, 1, 1–8.
- Musianto, L. S. (2002). Perbedaan Pendekatan Kuantitatif Dengan Pendekatan Kualitatif Dalam Metode Penelitian. *Jurnal Manajemen Dan Wirausaha*, 4(2), 123–136.

Volume 1 Nomor 1 Edisi Agustus 2020

Pasek, G., & Adnyana, P. (2018). *Animasi sebagai inspirasi pelestarian budaya berkelanjutan*. 110–116.

Risan, M., Nasir, M., & Mursyidah, M. (2018). *Pembuatan Film Dokumenter “ Aku Bangga Menjadi Mahasiswa ” Menggunakan Visual Effect*. 1(2), 1–6.

Rismaya, D., Hadi, H., & Mudzanatun, M. (2019). Nilai Moral Film Animasi Big Hero 6 Produksi Walt Disney Terhadap Sikap Kepedulian Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(2), 192–202.

Sanjaya, A., & Suyanto, M. (2016). Analisis Perubahan Bentuk Karakter Son Goku Dalam Film Animasi Dragon Ball. *Issn : 2302-3805*, 6–7.

Setiono, M., & Riwinoto, R. (2015). Analisa Pengaruh Visual Efek Terhadap Minat Responden Film Pendek Eyes For Eyes Pada Bagian Pengenalan Cerita (Part 1) Dengan Metode Skala Likert. *Jurnal Komputer Terapan*, 1(2), 169334.

Syafrudin, C., & Pujiyono, W. (2013). Pembuatan Film Animasi Pendek “Dahsyatnya Sedekah” Berbasis Multimedia Menggunakan Teknik 2D Hybrid Animation Dengan Pemanfaatan Graphic. *Pembuatan Film Animasi Pendek “Dahsyatnya Sedekah” Berbasis*

Multimedia Menggunakan Teknik 2D Hybrid Animation Dengan Pemanfaatan Graphic, 1(1), 387–398.