

Iklan Animasi “Sebuah Kenangan Manis” Dalam Perspektif Kritik

Nawawel Sakti Aroisi¹

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta¹²³

Abstract

“Sebuah Kenangan Manis” commercial ads by Khong Huan company received a lot of attention and appreciation from many internet users when it was released. By using 2D animation media created using the frame by frame technique, it requires animators to draw images one by one to animate the drawings. The animation of “A Sweet Memories” interesting because it is quite rare for advertisements made by local studios to use 2D animation media with quality that can be said to compete with foreign animation. In addition, in the advertisement, Khong Huan also claims to use a Japanese animation style called anime, which in Indonesia has quite a lot of fans. In response to the many appreciations for this advertisement, this study will try to directly analyze the animation visuals of “Sebuah Kenangan Manis” advertisement by frame by frame.

Keyword: Animation, 2D, Advertising, Khong Guan

Iklan “Sebuah Kenangan Manis” oleh perusahaan Khong Huan cukup disorot dan mendapat apresiasi dari banyak pengguna internet saat dirilis. Dengan menggunakan media animasi 2D yang dibuat menggunakan tehnik frame by frame, mengharuskan animator untuk menggambar gambar satu demi satu untuk membuat gambar menjadi hidup. Animasi “Sebuah Kenangan Manis” menjadi menarik karena cukup jarang iklan buatan studio lokal yang menggunakan media animasi 2D dengan kualitas yang bisa dibilang bersaing dengan animasi luar negeri. Selain itu dalam iklanya, Khong Huan juga meng-claim menggunakan gaya animasi Jepang yang biasa disebut *anime*, yang di Indonesia sendiri memiliki cukup banyak penggemar. enanggapi banyaknya apresiasi kepada iklan ini, kajian ini akan mencoba untuk menganalisa secara langsung visual animasi pada iklan “Sebuah Kenangan Manis” tersebut secara *frame by frame*.

Kata Kunci: Animasi, 2D, Iklan, Khong Guan

Artikel History
Dikirim: 3 Agustus 2022
Revisi : 4 Oktober 2022
Diterima: 17 Nopember 2022



Corresponding author.

E-mail: nawa.sakti999@gmail.com

This is an open-access article under the CC-BY-SA license



PENDAHULUAN

Secara harfiah, animasi memiliki arti “menghidupkan”. animasi adalah sistem bagaimana menggerakkan rangkaian gambar menggunakan berbagai efek tertentu agar gambar tersebut terlihat hidup dan bergerak, alat yang biasa dipakai adalah media foto dan film. (Susanto, 2012)

Pada tahun 1930, beberapa animator Walt Disney Company menciptakan metode untuk memproduksi animasi yang terkesan lebih realistis. Namun metode ini tidak disebarkan secara luas selama 40 tahun. Animator Disney Thomas dan Johnston pada 1981 akhirnya membuat secara eksplisit 12 prinsip dasar animasi yang digunakan dalam membuat animasi Disney dalam buku mereka *The Illusion of Life: Disney Animation*. (Simon, 2007)

12 prinsip animasi ini hingga sekarang digunakan sebagai acuan oleh sebagian besar animator untuk menciptakan animasinya. Tidak hanya itu, 12 prinsip animasi juga digunakan sebagai dasar pengetahuan animasi pada banyak lembaga pendidikan yang mengajarkan animasi.

Industri animasi dewasa ini telah menyentuh berbagai sektor mulai dari hiburan, bisnis hingga pendidikan. Sebagai sebuah industri, perkembangan animasi telah naik menjadi sebuah teknologi digital yang mampu diterapkan pada hampir semua media komunikasi (Suwasono, 2016).

Pikkov (2020) menuturkan bahwa pada tingkat yang paling umum, animasi dibagi menjadi 2 jenis, yakni dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D).

Meskipun secara perkembangan animasi 3D lebih modern dari animasi 2D, namun animasi 2D memiliki tempat khusus yang sulit digantikan dalam industri. Salah satu contohnya dapat dilihat dari kepopuler anime (animasi jepang) yang sebagian besar merupakan animasi 2D. Antusiasme animasi 2D anime ini dapat dilihat jelas di berbagai negara, salah satunya adalah Indonesia. Tercatat pada bulan April 2021 hingga Mei 2022 dalam Google Trend, Indonesia menempati negara urutan ke 14 sebagai negara dengan pencarian topik anime terbanyak di dunia. Hal ini menjadi salah satu indikator tingginya antusiasme terhadap animasi 2D di Indonesia.

Khong Guan, sebuah brand biskuit ternama di Indonesia pada 2020 lalu meluncurkan iklan bergaya *anime*. Dengan menggandeng studio lokal yang berkantor di

Kota Surabaya yaitu Solar Studio, merek biskuit legendaris ini menerbitkan iklan berjudul Sebuah Kenangan Manis untuk memperingati hari jadi ke 50 brand mereka.

Animasi Khong Guan ini dapat dibilang mendapat banyak apresiasi dari para netizen. Jumlah ditonton di laman youtube pada bulan Mei 2022 saat tulisan ini ditulis tercatat video telah ditonton hingga 1,18 juta kali, ditambah jumlah suka yang mencapai 19 ribu serta lebih dan 2 ribu komentar yang sebagian besar merupakan apresiasi terhadap iklan tersebut, dapat menunjukkan bahwasanya iklan animasi Khong Guan ini banyak disukai oleh penontonnya.

Kajian ini berisi tentang pengamatan terhadap iklan Sebuah Kenangan Manis Khong Guan yang dirilis pada link berikut : <https://www.youtube.com/watch?v=U1E-HPaUTTg&list=PLzt6Uusr0C5ILX4SU4CkAYwQCCgE-6uJEs&index=2>. Pengamatan dilakukan dengan memeriksa setiap frame satu persatu pada cut yang diamati dalam video tersebut.

PEMBAHASAN



Scene 1

Cut pertama hingga keempat pada iklan ini menunjukkan suasana *outdoor* untuk

menjelaskan setting. Pada *cut* tersebut nampak jelas bahwa suasana saat itu sedang hujan dengan atmosfir scene kebiruan memberi kesan dingin di setting tersebut. *Render* latar yang menggunakan gaya anime yang semi realis terlihat cocok pada tema iklan. Gerakan bunga pada *cut* kedua juga memberi tambahan detil yang positif. Namun disini laju gerak air hujan terlihat lamban, terlalu mudah diikuti oleh mata membuatnya terlihat cukup janggal.



Scene 2

Pada iklan ini, gerakan karakter pertama ditampilkan pada *cut* kelima *scene* ke dua, pada *cut* kelima tersebut menunjukkan *cut in* sebagian tangan yang sedang meletakkan kaleng Khong Guan. Bila diperhatikan arah awal dan akhir tiap gerakan, laju gerakan pada *cut* tersebut terlihat terlalu lurus, tanpa menggunakan prinsip *arc*, ditambah penggunaan teknik *motion* dengan satu gambar per objek untuk animasinya membuat gerakan tersebut terlihat tidak natural dan terkesan seperti gerakan robot. Pada *cut* ini belum terlihat gerakan animasi yang digambar secara *frame by frame*.



Cut keenam menampilkan dua karakter yaitu seorang kakek dan nenek. Pada cut ini karakter kakek dianimasikan bergerak dari posisi berdiri ke posisi duduk, sedangkan si nenek terlihat sedang berbenah. Gerakan kedua karakter pada cut ini dianimasikan dengan sangat baik, terdapat prinsip antisipasi dan juga arc yang dapat dilihat di gerakan kakek saat duduk. Semua gerakanya pun dianimasikan secara *frame by frame*.



Cut ketujuh masih dalam scene yang sama dan karakter yang sama dengan tambahan seekor kucing yang dianimasikan melompat didepan si nenek dan membuatnya kaget. Pada cut ini kejanggalan paling mencolok ada pada gerakan kucing yang melompat. Antisipasi lompatan kucing tidak menggunakan slow in dan posisi saat berada di udara pun tidak akurat dengan lompatan kucing pada umumnya.



Kemudian pada cut kedelapan menunjukkan *cut in* tangan kakek masuk kedalam kaleng Khong Guan. *Cut* ini menarik karena diambil dari sudut pandang dari dalam kaleng namun juga simpel karena hanya terdapat gerakan mengulurkan tangan.



Scene 3

Disusul dengan *cut* kesembilan yang merupakan *cut* pertama dalam *scene* ketiga. *Cut* ini masuk *scene* ketiga karena dilakukan di setting yang berbeda, dapat dilihat dari perubahan warna cahaya dan karakter pemeran pada *cut* berikutnya. Gerakan tangan memasukan tangan pada toples pada *cut* sebelumnya dengan gerakan mengangkat tangan dari dalam toples pada *cut* ini membuatnya menjadi transisi *match cut*. Transisi *cut* ini menarik dan dieksekusi dengan baik, terlebih penggunaan pencahayaan dan tema warna yang berbeda tadi secara tidak langsung memberi informasi kepada penonton bahwa setting kedua *cut* tersebut tidaklah sama.



Namun pada *cut* sepuluh menjadi sebuah kejanggalan karena durasinya yang sangat pendek. Bila dihitung dari jumlah *frame*, *cut* ini hanya memiliki 14 *frame* yang berarti berdurasinya hanya kurang dari 1 detik. Hal tersebut tentu bermasalah karena penonton tidak akan memiliki waktu yang cukup untuk menangkap informasi yang disajikan pada *cut* tersebut, terlebih *cut* tersebut memiliki *shot* yang lebar, yang kerap digunakan untuk menjelaskan suasana setting.



Lalu pada *cut* kesebelas, close up ke wajah karakter, memperlihatkan karakter memakan biskuit yang ia ambil dari kaleng tadi. Gerakan mengunyah karakter terasa janggal karena karakter mengunyah sambil menggerakkan kepalanya naik turun. Namun bisa jadi gerakan tersebut dibuat untuk mempertegas bahwa karakter menikmati biskuitnya.



Pada cut kedubelas ini karakter terlihat bersandar tegak menengok kearah samping lalu mengedipkan mata. Gerakan pada cut ini cukup sederhana dan dieksekusi dengan baik pula.



Cut ketigabelas menunjukkan karakter sebelumnya melihat ke pesawat yang sedang terbang di langit. Cut ini terasa kurang lengkap karena tidak diberikan gerakan perpindahan dari saat karakter bersandar, hal ini pula membuat cut ini tidak memiliki gerakan sama sekali pada karakternya. Satu satunya gerakan pada cut ini adalah gerakan pesawat dengan menggunakan teknik motion untuk menggerakannya. Namun untuk direksi shot, cut ini mampu membuat pesawat yang kecil menjadi titik fokus.



Cut keempatbelas mengambil shot yang sama dengan cut kesepuluh, dengan posisi karakter yang sama pula. Yang berbeda disini ialah mulcul karater lain yang berjalan menghampiri karakter pertama.



Cut kelimabelas melanjutkan gerakan karakter baru tadi, dengan gerakan karakter tersebut duduk merangkulkan tanganya disamping karakter sebelumnya. Cut ini tidak memiliki masalah pada gerakanya, hanya saja terdapat kedidak konsistenan bentuk kepala pada beberapa frame.



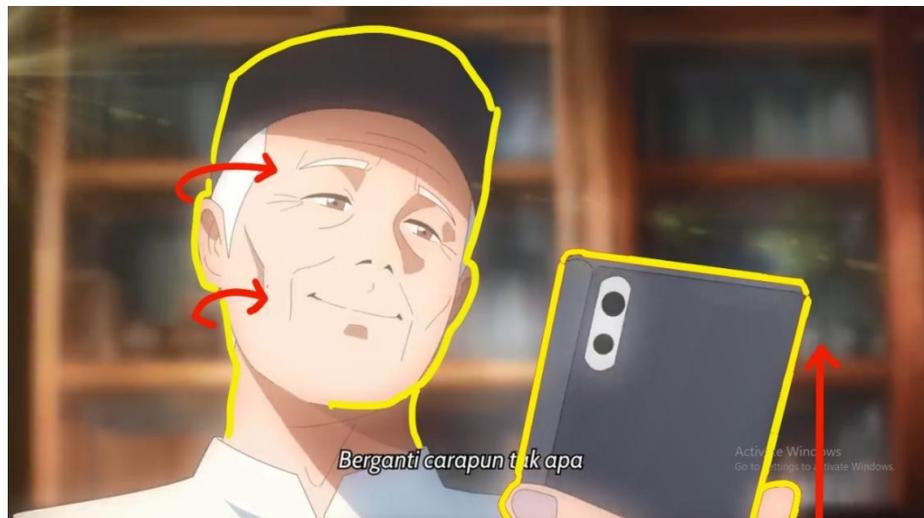
Terakhir dalam scene ini adalah cut keenambelas yang juga merupakan cut transisi untuk berpindah ke scene berikutnya. Cut ini berdurasi kurang dari satu detik, namun cukup sederhana untuk dapat dimengerti maskudnya dalam waktu yang singkat. Cut ini berupa mata kamera yang sedang memotret shot pada cut sebelumnya.



Scene 4

Mengikuti transisi pada cut sebelumnya, cut ketujuhbelas yang merupakan cut pertama pada scene ini menampilkan sebuah potret cut sebelumnya yang tergantung di tembok. Pada cut ini terdapat gerakan kamera zoom out dari potret tadi lalu di-zoom hingga terlihat karakter kakek pada scene kedua. Digunakan pula prinsip slow in slow out pada gerakan zoom out tersebut. Dari informasi tersebut dapat dengan mudah diketahui bahwa scene ke empat memiliki setting waktu dan tempat yang sama dengan scene kedua.

Berganti pada cut kedelapanbelas yang menampilkan kakek yang sedang memandangi foto tersebut kemudian mengalihkan pandangannya untuk mengangkat gawainya.



Cut kesembilanbelas memiliki gerakan yang menerima panggilan telepon dari ponsel yang dipegang si kakek. Pada akhir gerakan tangan si kakek di cut itu, tangan langsung dihentikan membuatnya terkesan kaku. Prinsip *follow through and overlapping action* yang digunakan kurang *bouncy* dan tidak dipadukan dengan prinsip *slow in slow out*.



Kemudian cut keduapuluh dan keduapuluhsatu berturut turut menampilkan kakek dan nenek yang menerima panggilan vidio. Kedua cut ini dianimasikan dengan baik, tidak terlihat kejanggalan yang berarti.



Scene 5

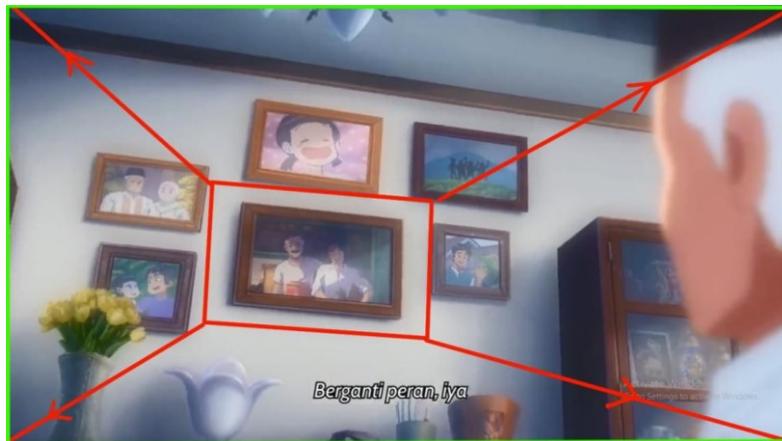
Pada cut kedua puluh dua ini setting berganti ke lawan telepon karakter kakek dan nenek sebelumnya. Pada cut ini yang ditampilkan adalah layar ponsel dengan potongan gambar cut sebelumnya sebagai *point of view* dari salah satu karakter di scene ini. Warna ponsel disini adalah merah muda, membantu penonton untuk menangkap informasi bahwa cut ini berlokasi berbeda dari cut sebelumnya.



Cut keduapuluh tiga menampilkan kondisi 3 karakter yang ada di scene ini. Pada cut ini seluruh gerakan dari tiga karakter yang ada dianimasikan dengan baik, disisipkan pula *secondary action* berupa mengusap kerudung yang dilakukan oleh karakter ditengah. Kekurangan pada cut ini, atau mungkin lebih tepatnya dari seluruh scene ke-5 ini ialah latar tempat yang memiliki nuansa yang mirip dengan scene sebelumnya, hal ini dapat mempersulit penonton untuk membedakan setting scene yang satu dengan yang lain.

Scene 6

Setting cut kedua puluh empat ini kembali ke setting sebelumnya. Dimana pada cut ini menampilkan karakter kakek dan nenek yang sedang bercengkeramah dengan karakter si cut sebelumnya melalui panggilan video. Shot pada cut ini adalah *mirror* dari cut sebelumnya, dimana posisinya berkebalikan antara cut ini dan sebelumnya. Untuk gerakan, terdapat satu keanehan, dimana saat karakter nenek menepukan kedua kelapak tanganya terasa terlalu cepat. Hal ini dikarenakan inbetween diantara key pada gerakan itu hanya menggunakan 1 frame saja, tentu saja hal tersebut akan membuat gerakan menjadi sangat cepat.



Scene 7

Cut terakhir ialah gabungan antara 2 cut sebelumnya menjadi 1 cut yang sama, disusul dengan *dimming* putih namun tidak penuh, menyisaan kaleng Khong Guan ditengah, yang disusul teks ucapan selamat hari raya.



SIMPULAN

Dari Analisa secara frame by frame yang dilakukan diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa secara garis besar iklan animasi "Sebuah Kenangan Manis" dari Khong Guan ini belum bisa dikatakan sempurna, ada beberapa hal yang membuat beberapa cut-nya terlihat janggal. Penyebabnya tentu saja bervariasi, sebagian besar berada pada tahap produksi dan beberapa ada pula pada praproduksi. Hal tersebut tentu saja wajar mengingat industri animasi di Indonesia memang masih dalam tahap berkembang. Selain itu dari pengamatan yang dilakukan diatas tidak ada masalah apapun pada tahap pasca produksinya, dan secara konsep design iklan ini mampu menampilkan visual animasi yang menarik bak *anime* dari negeri sakura.

Terlepas dari segala kekurangannya, bila dibandingkan dengan iklan-iklan animasi lokal lain yang sama sama menggunakan tehnik 2D *frame by frame*, iklan ini terbilang lebih unggul, dapat dilihat dari banyaknya apresiasi yang diperolehnya dalam kanal youtube. Hal ini juga membuktikan keberhasilannya sebagai sebuah iklan.

DAFTAR PUSTAKA

Susanto, Mikke. 2012. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa edisi revisi*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Jagad Art Space

Simon, Mark. 2007. *Storyboards: Motion In Art*. Edisi Ketiga. Oxford: Focal Press.

Pikkov, Ülo. 2010. *Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film*. Tallinn: Estonian Academy of Arts

Suwasono, Arief A. 2016. *Pengantar Animasi 2D : Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional*.

Pintero, Zain Riskyady. 2018. Pengaplikasian 12 Prinsip Animasi Disney Dan Motion Capture Dalam Animasi *gob and Friends'*, *jurnal Seni Rupa*, 6(02), pp. 870–878.

Youtube. Sebuah Kenangan Manis - Khong Guan Anime Ver. (4K).

<https://www.youtube.com/watch?v=U1E->

[HPaUTTg&list=PLzt6Usr0C5ILX4SU4CkAYwQCCgE-6uJEs&index=2](https://www.youtube.com/watch?v=U1E-HPaUTTg&list=PLzt6Usr0C5ILX4SU4CkAYwQCCgE-6uJEs&index=2)