

PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D "B OLD MAN" DENGAN PENDEKATAN KOMEDI SATIR SEBAGAI MEDIA KRITIK SOSIAL

Asra Tota LTH Simamora, I Wayan Agus Eka Cahyadi, Putu Gde Satria Kharismawan

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jl. Nusa
Indah, Sumerta, Denpasar Timur, Bali, 80235, Indonesia

E-mail: asrasimamora16@gmail.com

Abstrak

Artikel ini membedah proses kreatif di balik "B OLD MAN", sebuah film pendek animasi 2D yang hadir untuk menyentil fenomena penelantaran veteran perang. Ide dasarnya sederhana namun menohok: ironi di mana para pahlawan masa lalu kini justru hidup terlupakan dalam jerat kemiskinan. Menggunakan payung metode *Practice-Led Research* (penelitian berbasis praktik), proses produksi film ini mengadopsi standar industri dari Timeline Studio Bali yang dipelajari melalui program Studi Independen secara daring. Secara visual, penulis sengaja memilih teknik *hand-drawn* dengan garis kasar (*rough line art*) demi menangkap atmosfer kumuh yang autentik—sesuatu yang sulit dicapai jika gambar terlalu rapi. Dari sisi cerita, genre Komedi Satir (*Dark Comedy*) dipilih untuk membungkus isu berat seperti PTSD dan kekerasan agar lebih renyah diterima penonton tanpa kehilangan esensi kritiknya. Hasil akhirnya adalah film berdurasi 08:45 menit yang membuktikan bahwa animasi bukan sekadar tontonan, melainkan medium kritik sosial yang tajam.

Kata Kunci: Animasi 2D, Kritik Sosial, Komedi Satir, Veteran, Timeline Studio Bali

DESIGN OF 2D ANIMATED SHORT FILM "B OLD MAN" WITH SATIRICAL COMEDY APPROACH AS A MEDIUM FOR SOCIAL CRITICISM

Abstract

This article dissects the creative process behind "B OLD MAN," a 2D animated short film designed to critique the neglect of war veterans. The core idea is simple yet striking: the irony of past heroes now living forgotten in the grip of poverty. Using a Practice-Led Research approach, the production process adopts industry standards from Timeline Studio Bali, learned through an online Independent Study program. Visually, the author deliberately chose a hand-drawn technique with rough line art to capture an authentic slum atmosphere—something difficult to achieve with overly polished imagery. Narratively, the Satirical Comedy (Dark Comedy) genre was chosen to wrap heavy issues like PTSD and violence, making them more palatable to the audience without losing their critical essence. The final result is an 08:45-minute film proving that animation is not just entertainment, but a sharp medium for social criticism.

Keywords: 2D Animation, Social Criticism, Satirical Comedy, Veteran, Timeline Studio Bali

PENDAHULUAN

Nasib veteran perang di era modern sering kali terjebak dalam sebuah paradoks yang menyedihkan. Di buku sejarah, nama mereka harum; namun di dunia nyata, kesejahteraan mereka sering kali luput dari pandangan. Pemantik utama lahirnya karya ini adalah kisah nyata The Sin Nio, seorang mantan gerilyawati yang menghabiskan masa tuanya di pinggiran rel kereta api Jakarta, hidup dalam kemiskinan ekstrem sembari memperjuangkan hak pensiunnya. Kenyataan pahit ini menjadi tamparan sekaligus bahan bakar utama bagi penulis untuk menyuarakan kritik tersebut kepada generasi muda lewat media yang relevan.

Kenapa animasi? Karena medium ini memiliki keluwesan untuk memvisualisasikan metafora dan emosi yang kerap sulit ditangkap oleh kamera film *live-action*. Meski demikian, membicarakan isu sosial yang berat memiliki risiko: penonton bisa merasa digurui jika penyampaiannya terlalu kaku. Itulah sebabnya pendekatan Komedi Satir (*Dark Comedy*) dipilih. Lewat satire, hal-hal tragis dan tabu bisa dibungkus dengan humor getir—memancing tawa di

awal, namun meninggalkan renungan panjang setelah layar padam.

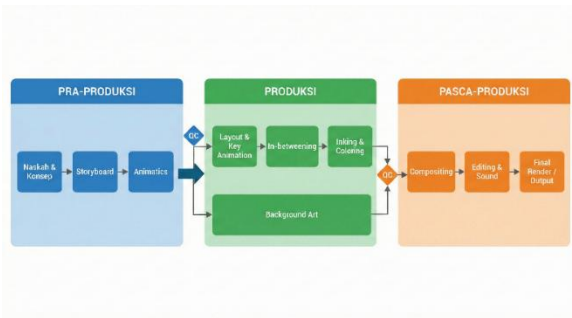
Dalam proses eksekusinya, penulis tidak berjalan sendiri. Kolaborasi dilakukan bersama Timeline Studio Bali lewat program Kampus Merdeka. Langkah ini penting untuk menjembatani idealisme mahasiswa dengan standar teknis industri, memastikan gagasan kritik sosial tadi tervisualisasi dengan kualitas yang matang dan layak tonton.

METODE PENCIPTAAN

Pendekatan *Practice-Led Research* dipilih sebagai metode utama, di mana pengetahuan baru dihasilkan melalui praktik berkarya itu sendiri. Data dikumpulkan bukan hanya lewat buku, tapi juga observasi intensif terhadap ritme kerja industri di Timeline Studio Bali yang dilakukan secara jarak jauh (*remote*).

Mengingat sistem kerja yang dilakukan secara daring, alur kerja (*pipeline*) standar studio disederhanakan menjadi skema Distributed Workflow (alur kerja terdistribusi). Skema ini memungkinkan kolaborasi tim tetap efisien meskipun

terpisah jarak. Proses visualisasi dikerjakan menggunakan iPad Pro dan Laptop ASUS melalui tiga fase krusial:



Gambar 1. Bagan Alur Kerja Produksi (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

1. **Pra-Produksi:** Tahap perancangan konsep yang meliputi *brainstorming* ide, penyusunan naskah, desain karakter, *worldbuilding*, hingga pembuatan *storyboard* dan *animatics* untuk menentukan ritme cerita.
2. **Produksi:** Tahap eksekusi teknis menggunakan perangkat lunak Procreate dengan teknik *frame-by-frame*. Proses ini mencakup pembuatan *Layout*, *Key Animation*, *Inbetweening*, *Inking*, dan *Coloring* dengan mempertahankan gaya garis kasar (*rough line art*).

3. **Pasca-Produksi:** Tahap akhir yang meliputi penyatuan elemen visual (*Compositing*), penyuntingan gambar (*Editing*), serta penambahan tata suara (*Sound Design*) untuk membangun atmosfer film.

HASIL DAN PEMBAHASAN

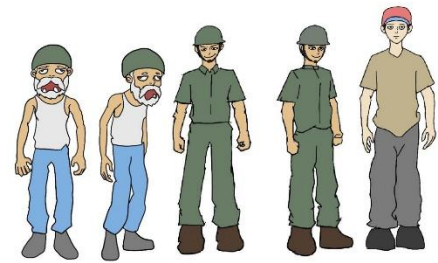
A. Konsep Naratif: Menertawakan Tragisnya Realita "B OLD MAN" berpusat pada tokoh veteran lansia yang mengidap demensia dan *Post-Traumatic Stress Disorder* (PTSD). Konflik pecah saat penagih utang datang mengintimidasi. Di sinilah distorsi terjadi: sang veteran tidak melihat mereka sebagai preman, melainkan musuh perang masa lalu.

Dunia dalam film ini adalah sebuah Distopia Realis—potret jujur kaum pinggiran yang tergilas modernisasi. Kritik sosialnya dibangun lewat ironi: semangat patriotisme yang berapi-api harus berbenturan dengan perut yang lapar dan kemiskinan yang mencekik.

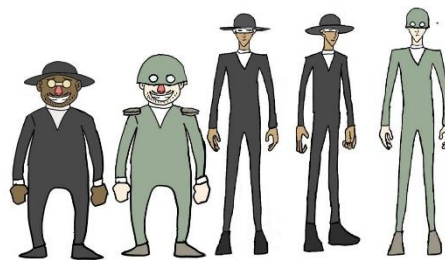
B. Desain Karakter: Perancangan dalam film ini menerapkan teori *Shape Language*

(bahasa bentuk) untuk memvisualisasikan watak tokoh secara implisit. Pendekatan ini membagi bentuk dasar menjadi dua kubu yang kontras:

1. Kubu Protagonis (Organik): Tokoh Veteran dan Cucunya didesain dengan dominasi bentuk lingkaran (*round*) dan garis lengkung. Pada Cucu, bentuk bulat menyimbolkan kepolosan (*innocence*), sedangkan pada Veteran menyiratkan kerentanan fisik (*fragile*). Kedua karakter ini mewakili sisi kemanusiaan yang terpinggirkan.
2. Kubu Antagonis (Geometris): Sebaliknya, Penagih Utang didesain kaku, kotak (*square*), dan tajam. Wajah yang tertutup masker atau kacamata hitam sengaja dibuat untuk menghilangkan sisi manusiawi mereka (*dehumanisasi*), memposisikan mereka sebagai simbol sistem yang dingin dan kejam.



(a)



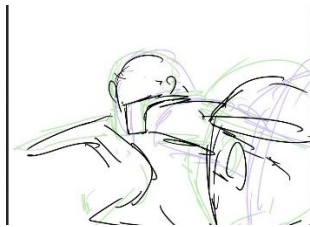
(b)

Gambar 2 Visualisasi Karakter: (a) Karakter Protagonis (Organik) dan (b) Karakter Antagonis (Geometris) (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

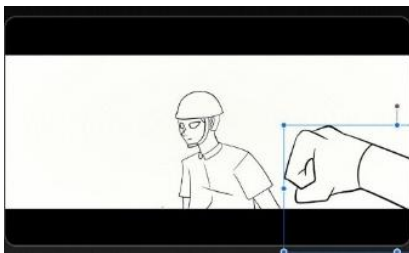
C. Eksekusi Visual: Merayakan Ketidaksempurnaan Alih-alih mengejar gambar yang licin dan rapi ala vektor, penulis justru mempertahankan garis kasar (*rough texture*) dan ketebalan yang tidak konsisten. Fitur *auto-smooth* pada perangkat lunak sengaja dimatikan. Tujuannya? Agar getaran tangan (*line boil*) tetap terlihat di layar. Efek "bergetar" ini secara psikologis memperkuat kesan kecemasan, ketidakstabilan mental, dan

suasana kumuh yang menjadi napas utama film ini.

Gerakan karakter pun diatur ketat mengacu pada *prinsip* Richard Williams. *Spacing* (jarak antar gambar) dibuat rapat untuk si Kakek agar terasa berat dan lamban, kontras dengan gerakan cepat saat fase aksinya kumat.



(a)



(b)



(c)



(d)

Gambar 3. Tahapan Visualisasi: (a) *Rough Sketch*, (b) *Inking*, (c) *Coloring*, (d) *Final Render*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

D. Permainan Warna: Sebagai Penanda Waktu Warna bukan sekadar hiasan, tapi penunjuk arah bagi penonton.

1. Masa Kini (Realita): Semuanya tampak kusam, pudar (*desaturated*), dan didominasi warna tanah atau abu-abu beton. Ini adalah warna keputusan dan stagnasi.
2. Masa Lalu (Memori): Tiba-tiba warna berubah menjadi tegas, solid, dan dingin (*cool tones*). Kontras ini memberi sinyal bahwa di dalam kepalanya, sang veteran masih hidup di masa jayanya yang penuh vitalitas.



(a)



(b)

Gambar 4. Permainan Warna (a) Masa Kini dan (b) Masa Lampau (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

SIMPULAN

"B OLD MAN" membuktikan bahwa narasi sosial yang kuat sangat bergantung pada eksekusi visual yang tepat, bukan sekadar dialog yang menceramahi. Pilihan artistik untuk menggunakan garis kasar dan permainan warna terbukti ampuh merepresentasikan ironi kehidupan veteran. Kolaborasi dengan standar industri Timeline Studio Bali pun menjadi kunci efisiensi

produksi meskipun dilakukan secara daring. Harapannya, karya ini bisa sedikit "mengganggu" kenyamanan penonton dan memantik empati kita terhadap mereka yang terlupakan oleh zaman.

DAFTAR PUSTAKA

Block, B. (2020). *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*. New York: Routledge.

Landa, R. (2018). *Graphic Design Solutions*. Boston: Cengage Learning.

Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Abbeville Press.

Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. London: Routledge.

Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. London: Faber and Faber.