

PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**EKSPLORASI CERITA PADA
PENCIPTAAN KARYA FILM ANIMASI
“SORRY I’M LATE”**



Rizal Dwi Setyo Utomo
NIM 1600179033

Pembimbing:

1. Mahendradewa Suminto, M.Sn.
2. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2021

**HALAMAN PENGESAHAN
PUBLIKASI ILMIAH TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI**

Judul:

**EKSPLORASI CERITA PADA PENCIPTAAN KARYA
FILM ANIMASI “SORRY I’M LATE”**

Disusun oleh:

Rizal Dwi Setyo Utomo
NIM 1600179033

Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi (**Kode Prodi: 90446**), Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal

Pembimbing I



Manendra Dewa Suminto, M.Sn.
NIDN 0018047206

Pembimbing II



Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
NIDN 0023017613

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T
NIP 19801016 200501 1 001

ABSTRACT

Story of a junior high school student who is often late for school, and the conflict within him when the problems are getting increase due to the spawn of a giant monster in the middle of the city. The character of junior high school students is symbolized as a human representation of weak, coward, and unstable emotions so that they often make mistakes. This animated film explores the story and visualizes the characters and the world from the “Si Komo Lewat Tol” song. However, the world in the story of Si Komo's song will be redeveloped through personal interpretation, taking a human point of view combined with fictional themes like in the "Godzilla" movie.

The creation of the animated film "Sorry I'm Late" refer to the 12 principles of animation made by digital frame by frame technique and featuring brightly colored visualizations and also developing a complex and more relevant story with a duration of three minutes and 42 seconds.

Keywords: 2D Animation, Story Development, “Si Komo Lewat Tol”, Monster.

INTISARI

Menceritakan tentang Siswa SMP yang sering kali terlambat sekolah, dan konflik dalam dirinya ketika masalah justru semakin bertambah akibat munculnya monster raksasa di tengah kota. Karakter Siswa SMP disimbolkan sebagai representasi manusia yang lemah, penakut dan emosi yang belum stabil sehingga masih sering membuat kesalahan. Film animasi ini mencoba mengeksplorasi cerita serta memvisualisasikan karakter dan dunia dari lagu “Si Komo Lewat Tol”. Namun dunia dalam cerita lagu Si Komo ini akan dikembangkan kembali melalui interpretasi pribadi, mengambil sudut pandang manusia yang digabungkan dengan tema fiksi seperti dalam film monster “*Godzilla*”.

Penciptaan film animasi “*Sorry I’m Late*” ini mengacu kepada 12 prinsip animasi yang dibuat dengan teknik *frame by frame* secara digital dengan menonjolkan visualisasi yang berwarna cerah dan juga pengembangan cerita yang kompleks dan relevan dengan durasi selama tiga menit 42 detik.

Kata Kunci : Animasi 2D, Pengembangan Cerita, Si Komo Lewat Tol, Monster.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Sebagian besar masyarakat Indonesia, terutama yang lahir atau besar di era-90an pasti familiar dengan lagu berjudul Si Komo Lewat Tol. Lagu ini dipopulerkan penyanyi cilik Melisa dan penciptanya Seto Mulyadi. Lagu tersebut berisikan keresahan masyarakat kota Jakarta akan kemacetan lalu lintas, dengan menghadirkan karakter imajiner Si Komo sebagai metafora dari biang kemacetan. Dalam video klip lagu digambarkan karakter Si Komo sebagai seekor komodo raksasa yang besar, gemuk, berdiri dengan dua kaki, berjalan di tengah kota, dan berbunyi *weleh-weleh*. Serta terlihat aktivitas masyarakat di jalan raya hingga sekumpulan anak-anak yang bernyanyi dengan riang bersama si Komo. Tentu saja selain sebagai kritik sosial dan muatan edukasi pada masa itu, visualisasi video klip yang kita lihat tidak lain adalah *production value* dan kebutuhan komersil dari karakter si Komo. Karena jika diinterpretasikan dengan referensi yang kita miliki sekarang, kehadiran si Komo dengan bentuk raksasa ini dapat digambarkan menjadi ancaman bencana seperti dalam adegan film *Kaijuu* (monster raksasa) Seperti “*Godzilla*”, “*Pacific Rim*”, dan lain sebagainya. Hal ini lah yang muncul dibenak pribadi ketika melihat dan mendengarkan kembali lagu Si Komo Lewat Tol. Melalui *brainstorming* munculah ide untuk membuat cerita yang mengadaptasikan situasi dalam lagu Si Komo Lewat Tol menjadi konflik yang lebih relevan dan menarik untuk direalisasikan menjadi film animasi. Film ini mencoba memadukan eksplorasi karakter dan dunia Si Komo dalam lagu Si Komo Lewat Tol, situasi dalam film monster seperti “*Godzilla*”, dan diceritakan melalui konflik kehidupan sehari-hari dengan mengangkat fenomena sosial yang terjadi di masyarakat. Pemilihan lagu Si Komo Lewat Tol dan tema film monster raksasa dilatar belakangi oleh ketertarikan pribadi hingga mendorong keinginan untuk merealisasikan film ini.

Film ini akan memainkan sudut pandang seorang Siswa SMP sebagai karakter utama dalam cerita. Dimana karakter Siswa SMP mewakili kegetiran orang-orang karena masalah kemacetan lalu lintas. Pemilihan sudut pandang

anak sekolah yang terlambat didasari karena masalah ini secara subjektif sering dialami sendiri dan cukup dekat dengan sebagian besar pelajar umumnya di kota padat penduduk. Secara spesifik dipilihnya anak SMP karena kedisiplinan dalam diri remaja masih dalam tahap pembentukan. Dalam jenjang ini seorang remaja sedang melalui masa peralihan, disimbolkan dengan masih seringnya mereka melakukan kesalahan seperti terlambat datang sekolah.

Penggabungan beberapa konsep tersebut melatar belakangi Ide pembuatan karya Tugas Akhir ini berupa film animasi 2D berjudul "*Sorry I'm Late*". Judul "*Sorry I'm Late*" yang dalam bahasa Indonesia berarti Maaf saya terlambat memiliki makna secara harfiah memberitahukan masalah yang dialami karakter utama dalam hal ketepatan waktu. Judul ini sengaja dipilih untuk memperlihatkan keterkaitannya dengan film serta membuat audiens penasaran penyebab keterlambatan karakter utama di akhir film. Animasi 2D dijadikan media penyampaian visualnya karena merupakan salah satu media yang diminati banyak orang dari berbagai kalangan hingga saat ini. Harapan karya yang akan dibuat dapat menjadi sebuah film animasi 2D yang menghibur dan dapat berkesan pada penonton dari berbagai kalangan.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Merancang cerita baru yang terinspirasi dari gabungan lagu anak "Si Komo Lewat Tol" dan film "*Godzilla*".
2. Memproduksi karya film animasi dua dimensi "*Sorry I'm Late*".

3. Tujuan

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan penciptaan karya film animasi "*Sorry I'm Late*" adalah:

1. Membahas struktur plot cerita dan pengembangan karakter yang diterapkan dalam karya film animasi "*Sorry I'm Late*".
2. Menciptakan karya film animasi dua dimensi dan menjabarkan proses produksinya.

4. Tinjauan Karya

Secara teknik dan visual, karya yang menjadi referensi untuk film animasi “*Sorry I’m Late*” ini mengadaptasi dari berbagai macam film animasi untuk dipadukan menjadi satu dan dikemas dengan sentuhan “*style*”. Beberapa referensi tersebut antara lain:

1. *Godzilla*
2. *Blind Eye*
3. *Also... Gozilla Ate My Homework*
4. *Afternoon Class*

5. Landasan Teori

a. Film

Menurut Sumarno dalam buku *Dasar-Dasar Apresiasi Film* (1996:13), Film berperan sebagai sarana komunikasi yang digunakan untuk menyebarkan hiburan yang menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, humor, dan sajian teknik lainnya pada masyarakat umum.

b. Animasi

Dalam kamus umum Inggris – Indonesia (Wojowasito 1997), animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan; menggerakkan benda mati dimana suatu benda mati diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak, atau hanya berkesan hidup.

Menurut Ibiz Fernandes dalam bukunya *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guide* (Fernandes, 2002), animasi didefinisikan sebagai proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan ilusi pergerakan. Animasi sering diartikan sebagai “menghidupkan” dari suatu benda mati atau benda statis yang kemudian bisa menciptakan gerak, atau kesan bergerak.

Sedangkan menurut Partono Soenyoto (2017), pada ada dasarnya membuat animasi bukan hanya sekedar menggerakkan objeknya semata, tetapi bagaimana “menghidupkan objeknya” sehingga animasinya terkesan hidup dan bernyawa, seperti layaknya makhluk hidup. Mampu berekspresi,

tertawa, tersenyum, menangis, dan bertingkah laku layaknya seorang aktor atau aktris.

c. Lagu Si Komo Lewat Tol

Lagu “Si Komo Lewat Tol” merupakan lagu yang cukup fenomenal di tahun 90an awal. Lagu ini diciptakan oleh Kak Seto dan dinyanyikan oleh penyanyi cilik Melisa. Selain lirik lagunya yang mudah diingat, video klipnya juga tervisualisasikan secara unik dan tidak biasa mengingat perkembangan teknologi pada masa itu. Dalam video klip Lagu “Si Komo Lewat Tol”, digambarkan Si Komo seekor komodo yang besar, gemuk, dan suka berjalan-jalan di dalam kota sehingga menambah kemacetan lalu lintas yang sudah macet. Pemunculan boneka karakter Si Komo tampak segi komersialnya karena terlihat berlebihan ketika digambarkan komodo, seekor binatang yang kecil dan takut pada keramaian manusia, tetapi tiba-tiba muncul di dalam kota dengan bentuk yang besar dan bersuara *weleh weleh weleh* (Malihah, 2016).

Film animasi “*Sorry I’m Late*” menangkap keunikan dan mencoba merangkum poin-poin unik dalam lagu Si Komo Lewat Tol dengan penggambaran unik yang dikembangkan sendiri. Diwujudkan dengan menggambarkan situasi kejadian dalam Dunia si Komo, serta reaksi karakter-karakter manusia dalam bentuk film animasi.

d. Terlambat Datang Sekolah Karena Macet

Macam-macam pelanggaran di sekolah menurut Sarwono (2008) antara lain berupa agresi fisik (pemukulan, perkelahian), kesibukan berteman (berbincang – bincang), mencari perhatian, menantang wibawa guru (memberontak) dan mencari perselisihan, merokok di sekolah, datang terlambat, dan menipu. Salah satu bentuk pelanggaran yang umum dijumpai di sekolah-sekolah adalah datang terlambat. Hampir sebagian anak sekolah terutama di Indonesia umumnya pernah mengalami kejadian terlambat datang sekolah. Fenomena sosial tentang perilaku maladaptif ini akan

menjadi konflik utama yang mengintensifikasi hingga akhir cerita nantinya pada film animasi “*Sorry I’m Late*”. Perwujudannya ada dalam dalam film animasi ini dimana di siratkan konflik batin pada diri siswa yang ingin segera sampai ke sekolah namun terhalang kemacetan lalu lintas.

Iwan Wijanarko dan Mohammad Agung Ridlo (2017) mengutarakan bahwa kemacetan terjadi jika arus lalu lintas mendekati kapasitas. Menurut penelitian *Federal Highway Administration* (2005), terdapat 7 penyebab kemacetan, antara lain *physical bottlenecks*, kecelakaan lalu lintas (*traffic incident*), area pekerjaan (*work zone*), cuaca yang buruk (*bad weather*), dan gangguan pada alat pengatur lalu lintas (*poor signal timing*). Tidak diragukan bahwa kemacetan lalu lintas adalah masalah yang cukup meresahkan bagi semua orang karena mengakibatkan keterlambatan dan terhambatnya aktivitas. Keresahan ini juga diangkat dalam konflik film animasi “*Sorry I’m Late*. Perwujudannya melalui karakter utama seorang anak smp yang terlambat sekolah karena kemacetan lalu lintas. Digabungkan referensi kronologi lagu “Si Komo Lewat Tol” dengan memunculkan Si Komo sebagai monster raksasa yang penting bagi perkembangan cerita dan emosi karakter utama.

B. PEMBAHASAN

1. Pra Produksi

a. Konsep dasar

Konsep dasar dari animasi “*Sorry I’m Late*” ini adalah membuat cerita animasi yang terinspirasi dari lagu “Si Komo Lewat Tol” digabungkan dengan konsep film monster seperti dalam film “*Godzilla*”. Serta mengangkat masalah kemacetan dan keterlambatan yang dihadapi masyarakat kota terutama pelajar. Dengan genre fiksi, konsep tersebut dibuat dengan sudut pandang dari seorang siswa SMP yang sering terlambat sekolah. Hal tersebut diangkat dengan *style* animasi yang ekspresif dan dlebih-lebihkan sehingga alur cerita dan tampilan visual film ini dapat membawa penonton merasakan apa yang dirasakan karakter.

b. Desain Karakter

1) Siswa SMP

Anak ini seorang siswa SMP yang mempunyai masalah sering terlambat sekolah. Diwujudkan dengan aksesoris pelengkap seperti jam dan tas selempang yg dinilai lebih praktis dari pada ransel, dipilih untuk menguatkan informasi bahwa anak ini suka terburu-buru karena memiliki masalah dengan ketepatan waktu.



Gambar 1 Desain Karakter Anak SMP

Busana karakter ini mengambil referensi seragam standar siswa SMP di Indonesia. Mulai dari baju putih, celana biru, kaus kaki putih hingga sepatu hitam. Sedangkan bentuk fisik yang sedemikian rupa dipilih untuk memperlihatkan siluet yang unik, berkarakter dan mudah dikenali. Warna komplementer dengan dominasi biru dan jingga dipilih untuk melambangkan keraguan dan bentrok didalam hatinya ketika sudah pasrah karena terlambat namun juga takut dimarahi ketika sampai ke sekolah.

2) Ibu Guru BK

Karakter Ibu Guru BK cukup penting sebagai model yang ditakuti sekaligus dihormati Siswa SMP, menjadi motif agar ia tidak melanggar peraturan sekolah. karakter Ibu Guru dalam film ini digambarkan tenang, logis, berwibawa, dan tegas. Fisiologis karakter ibu guru memiliki ciri dari *basic shape* yang di dominasi bagian tubuh berbentuk kotak dan segitiga untuk menggambarkan sifat tegas. Sedangkan sifat

logis dan berwibawa dilambangkan dengan kacamata sebagai aksesoris pelengkap. Warna pakaian yang dikenakan karakter Ibu Guru terinspirasi dari salah satu warna seragam guru di Indonesia yang cukup familiar.



Gambar 2 Desain Karakter Ibu Guru BK

Dalam animasi *"Sorry I'm Late"* terdapat dua desain karakter untuk guru. wujudnya pertama seperti manusia biasa, pada versi ini sifat guru lebih tenang dan ramah. Sedangkan wujud kedua adalah ibu guru dalam mimpi atau bayangan ketakutan Anak SMP. Tampilannya lebih menyeramkan menyerupai hantu atau penyihir jahat.

3) Si Komo

Karakter Si Komo menjadi cukup penting dalam mengintensifikasi konflik utama yaitu kemacetan dan mempengaruhi pengambilan keputusan karakter utama.



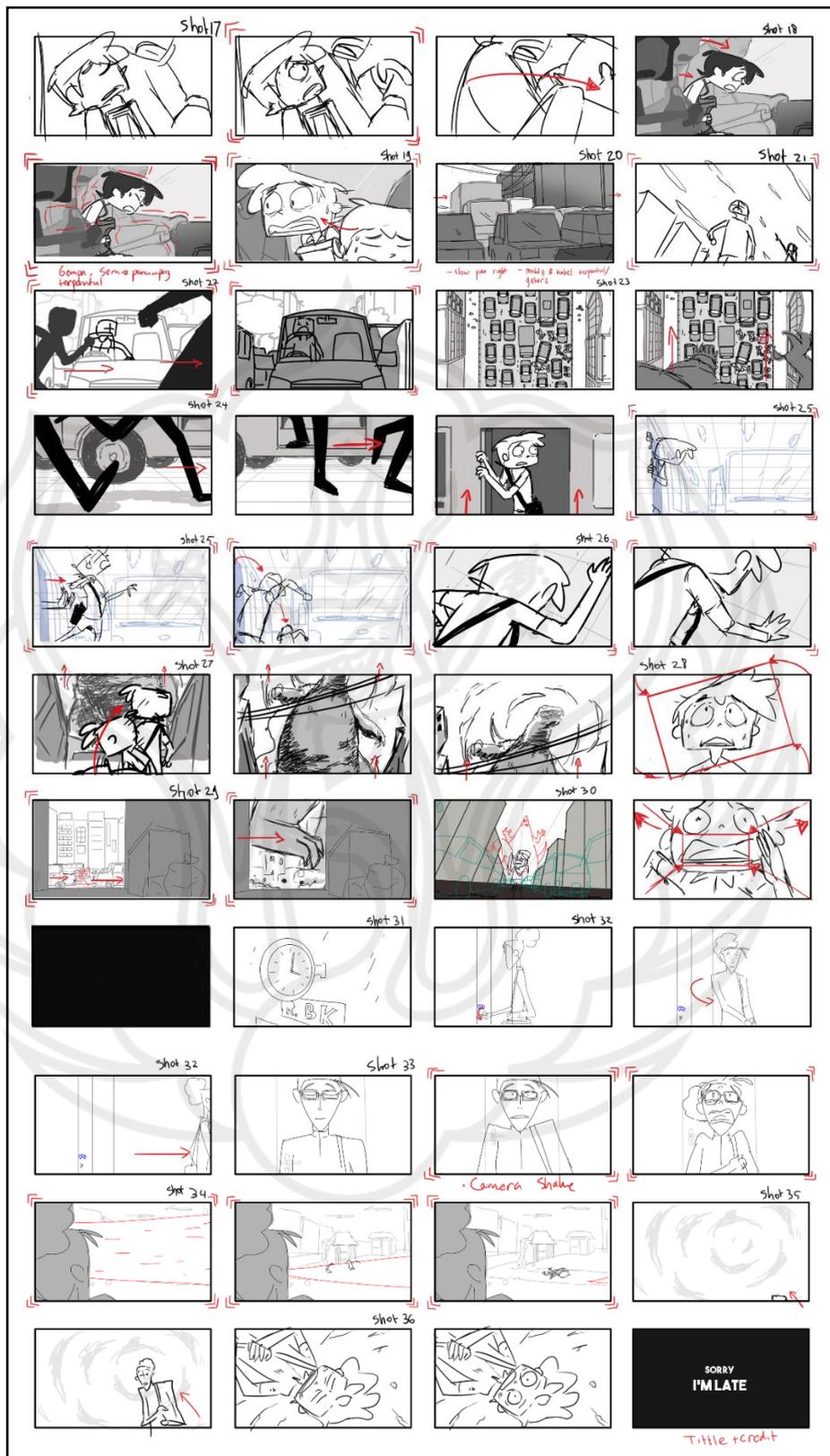
Gambar 3 Desain Karakter Si Komo

Dalam animasi ini Si Komo digambarkan memiliki tinggi kurang lebih setinggi gedung 15 lantai, dengan lebar yang dapat memenuhi 3,5 lajur lalu lintas, dan panjang tubuh sekitar 200 meter. Si komo memiliki warna dominan hitam dan warna putih kusam di bagian dagu, perut hingga ekornya. Matanya berwarna kuning dengan pupil berbentuk garis tajam layaknya reptil pada umumnya dan bibir merah dengan gigi yang runcing di baliknya. Si komo berdiri dengan dua kaki memiliki postur yang sedikit bungkuk karena kepala dan lehernya yang cukup besar. Tanganya dibuat lebih kecil untuk memberikan siluet karakter yang konyol dan lebih kartunis.

c. *Storyboard*



Gambar 4 Storyboard "Sorry I'm Late" halaman 1



Gambar 5 Storyboard "Sorry I'm Late" halaman 2

d. Animatic Storyboard

Setelah skenario dan *storyboard* telah disusun selanjutnya dibuatlah *stillomatic*. Dalam software *Adobe Premiere Pro*, *storyboard* disusun menjadi satu ditambahkan dengan efek transisi, *music*, *sound*, dan *timecode*. Kemudian setelah *stillomatic* selesai disusun, maka siap di *render* dalam format video *.mp4*, proses ini nantinya bertujuan sebagai panduan dasar dalam produksi animasi dan penentuan *timing* tiap *shot*.

2. Produksi

a. Background

Pada Pembuatan background menggunakan warna yang cenderung kompleks dan dengan color pick yang mengkombinasikan barisan warna analogus dan warna komplementer. Dengan tujuan memberikan kesan colorful, dinamis, dan kartunis.

b. Animating

Metode pembuatan pada tahap *animating* dikerjakan menggunakan teknik *frame by frame* melalui software *Toonboom Studio 8.1*. Pada dasarnya proses animating ini cukup mengikuti gerakan kunci pada *storyboard* sebagai acuan *keyframe* dengan beberapa penyesuaian lagi hingga memenuhi kriteria *on model*. Waktu yang digunakan untuk proses animating film "*Sorry I'm Late*" adalah 3 minggu dengan estimasi kerja 42 jam dalam satu minggu. Jadwal tersebut dipadatkan untuk mengantisipasi revisi. Di awal perencanaan pada pra-produksi sudah diputuskan total *shot* yang dianimasikan berjumlah 25 *shot*. Kemudian setelah berjalanya produksi, ada revisi di bagian plot cerita yang otomatis membutuhkan adegan tambahan dengan jumlah akhir 36 *shot*. Dengan tambahan waktu kerja menjadi 1 minggu produksi.

c. Clean Up

Animasi *rough* yang telah melewati tahap *on model*, digambar ulang dengan cara *tracing* satu per satu dalam software *Toon Boom Studio 8.1*. Hal ini bertujuan agar gambar memiliki konsistensi garis serta bentuk.

Kemudian setiap *shot* akan diberikan garis berwarna hijau sebagai acuan *shading* sesuai dengan tingkat detail tiap *shot*-nya.

d. Coloring

Proses *coloring* dimulai dengan mengambil *pallette* warna karakter ke dalam software *Toon Boom Studio 8.1*. Setelah *pallette* tersebut di masukkan, *file rough* yang sudah diberikan garis *shading* akan diwarnai dengan fitur *bucket*, dan terakhir *outline* atau garis luar karakter dihilangkan(di-nolkan).

e. Sound

Proses penyusunan musik dan efek suara dalam animasi “*Sorry I’m Late*” dibuat melalui software *VEGAS Pro 14.0*. Untuk musik dan efek suara keseluruhan menggunakan materi *free royalti* yang diperoleh dari *Youtube audio library* dan dari *local drive*. Sedangkan proses dubbing dilakukan secara mandiri dengan alat ponsel pribadi melalui aplikasi *Voice Canger*. Sehingga suara *noise* yang biasanya ada pada perekaman ponsel bisa lebih diminimalisir dengan menggunakan aplikasi ini.

3. Pasca Produksi

a. Rendering Image Sequence

Proses *rendering image sequence* dilakukan dengan format *.mov* agar nantinya *file* tidak terlalu banyak dan hanya berupa satu *shot* atau *scene* yang bisa disunting secara global dalam *Adobe After Effect*. Selain itu proses ini bertujuan agar hasil *animating* dapat di gabung dengan *background* yang sudah dibuat mengikuti format *layout*.

b. Editing

Setelah semua *shot* sudah di *render*. Maka *file* video setiap *shot* akan di susun dengan musik yang sudah dibuat dalam software *Adobe Premiere CS6*. Kemudian setiap *shot* di cek dan disunting kembali, sehingga durasi dan transisi tiap adegan sesuai dengan *stillomatic* serta mendapatkan visualiasi yang maksimal.

c. Rendering

Setelah setelah tahap *editing* selesai, dilakukan proses *export file* ke dalam bentuk video dengan ukuran 1920x1080 *px* 24 *fps*. Kemudian pengaturan *frame rate* disamakan dengan *frame rate project* yang dibuat, agar memperoleh hasil *render* terbaik. Karya yang telah selesai kemudian di-*burn* ke dalam piringan DVD dengan *packaging DVD case*.

4. Display dan Merchandise

Setelah seluruh tahap produksi karya telah selesai. Aset dalam karya seperti *icon* karakter atau beberapa *frame* gambar karakter akan dibuat menjadi *merchandise* sebagai kelengkapan pameran.

5. Pembahasan Isi Film

a. Prolog

Pada fase ini, pengenalan latar dan suasana dimulai dengan visual deretan bangunan di sebuah kota dan jalanan yang dipenuhi mobil-mobil yang sedang berhenti. Kemudian audiens dibawa masuk ke dalam angkot dengan suasana gelisah para penumpang yang tidak kunjung sampai tujuan terutama karakter protagonis seorang Siswa SMP.

b. Preposisi

Di fase ini mulai dijelaskan tujuan dan keinginan karakter melalui adegan Siswa SMP yang ketakutan akan mimpi buruknya tentang gurunya yang marah karena karakter Siswa SMP sering terlambat. Kemudian Siswa SMP terbangun dan melihat jam tangan, yang membuatnya sadar bahwa ia benar-benar sudah terlambat. Penyebab nyata keterlambatannya juga tergambar jelas dengan visual kondisi kemacetan panjang di jalan raya.

c. Konflik

Konflik terjadi ketika di tengah keheningan menunggu kemacetan lalu lintas, tiba-tiba terjadi gempa beruntun yang misterius di tengah kota, membuat panik karakter Siswa SMP dan seluruh orang di kota. Akhirnya dimunculkan penyebab fenomena tersebut yang ternyata disebabkan seekor

Monster raksasa Si Komo yang muncul ditengah kota. Adegan ini memperlihatkan konflik batin dari sudut pandang Siswa SMP dimana untuk bisa sampai sekolah tepat waktu tetapi malah muncul masalah baru yang lebih besar.

d. Resolusi

Siswa SMP menanggapi kejadian itu dengan mengesampingkan masalah terlambatnya dan berusaha lari menyelamatkan diri dari kejaran Monster raksasa. Di rentang waktu tersebut tidak ditunjukkan apakah Siswa SMP selamat atau tidak. Barulah ketika sore hari menjelang, ketika Ibu Guru si anak smp itu pulang, Monster raksasa muncul melewati Ibu Guru begitu saja, diikuti dengan Siswa SMP yang tampak masih selamat dari kejaran Monster.

e. Epilog

Anak itu sampai di sekolah dengan berpegangan pada ekor Monster. Pada akhirnya meskipun tetap terlambat karena terjadi kecelakaan, namun tergambar tujuan utama Anak SMP untuk sampai ke sekolah dan bertemu gurunya secara kebetulan terwujud. Akhirnya Anak smp mengakui dan meminta maaf kalau dirinya sudah terlambat datang ke sekolah lagi hari itu.

6. Penerapan Prinsip Animasi

a. *Timing and Spacing*

Merupakan faktor dari pencipta irama gerak yang memberikan kesan hidup pada animasi. Dalam pengelolaan *timing* dan *spacing* ini, dibutuhkan kepekaan dan cita rasa dalam membaca ritme, tempo, dan kecepatan pada tiap adegan. Salah satu adegan dimana prinsip ini diterapkan terdapat dalam *shot* 30, dimana kecepatan gerakan lari karakter Siswa SMP dan karakter Monster memiliki tempo langkah yang berbeda.

b. *Slow In and Slow Out*

Slow in and slow out merupakan prinsip percepatan. Digambarkan dengan sebuah pergerakan awal yang dimulai dengan gerakan lambat yang

kemudian bergerak semakin cepat dan di akhir gerakan kembali melambat sebelum akhirnya berhenti. Penerapannya ada pada *shot* 10 dimana gerakan Siswa SMP yang tersentak bangun dari mimpinya.

c. *Squash and Stretch*

Merupakan penggambaran dari hukum gravitasi yang digambarkan melalui distorsi bentuk. Penggunaan prinsip ini dapat dilihat pada *shot* 18 melalui karakter yang membal karena getaran terlihat dalam sepersekian detik karakter dalam adegan ini digambarkan meregang (*stretch*).

d. *Follow Through and Overlapping Action*

Penggambaran dari tekanan berat sebuah objek akibat pengaruh dari gaya gravitasi, menyebabkan gerak susulan setelah terjadi gerakan utama. Sehingga membuat objek yang lebih ringan digambarkan tampak terdorong ke depan/berlawanan dari pada objek utama. Prinsip terdapat pada *shot* 25 ketika Siswa SMP jatuh terdorong, tas selempangnya seolah ikut terdorong mengikuti beban objek itu sendiri dan ketika Siswa SMP mulai *outframe*, tas tersebut mengikuti namun terlambat, seolah tergambar seperti melawan arah objek utama.

e. *Straight Ahead and Pose To Pose*

Pengerjaan film ini menggunakan kedua teknik baik *pose to pose* maupun *straight ahead*. Perbedaannya *straight ahead* dilakukan dengan menggambar tiap *frame* gerakan satu demi satu secara berurutan. Sedangkan teknik *pose to pose* pengerjaannya diawali dengan pembuatan *key frame* kemudian dilanjutkan *breakdown* dan diakhiri dengan membuat *inbetween*. Dalam film ini, salah *shot* yang menerapkan teknik *pose to pose* yaitu pada *shot* 26 yang menggunakan 4 *key frame* sebagai acuan gerakan kunci yang selanjutnya diisi *breakdown* dan *inbetween* diantara *keyframe-keyframe* tersebut. Kemudian penerapan teknik *straight ahead* salah satunya adalah pada *shot* 18 pada gerakan penumpang angkot yang membal karena guncangan. Diterapkannya teknik ini agar memberi kesan organik pada gerakan penumpang yang terpental tidak beraturan.

f. *Anticipation*

Merupakan sebuah gerakan persiapan atau ancang-ancang sebelum gerakan utama yang berdasarkan pada hukum aksi reaksi. Pada *shot* 5 pada *scene* mimpi buruk Siswa SMP terlihat sebelum Ibu guru menangkap bel sekolah yang melayang, tangannya digambarkan mengangkat dulu seakan mengambil ancang ancang, kemudian menangkap dengan cepat untuk menambah kesan dramatis.

g. *Secondary Action*

Secondary Action adalah gerakan tambahan untuk memperkuat gerakan utama. Penerapannya dapat berupa penambahan ekspresi atau sikap yang bukan termasuk gerakan utama. Dalam film penerapannya ada pada *shot* 33 ketika ibu guru panik dan tubuhnya merespon guncangan gempa. Dalam kepanikannya terlihat wajahnya yang mengkerut dapat memperkuat adegan ketakutan tersebut.

h. *Arcs*

Merupakan garis imajiner pada gambar yang bergerak dan cenderung membentuk garis lengkung. *Arc* juga dapat disebut kode jarak (spasi) pada gambar yang satu dengan yang lainnya, sehingga memberi irama pada gerak tersebut. Salah satu contoh penerapannya terdapat pada *shot* 19. Gerakan Siswa SMP yang menengok memiliki lintasaan membentuk lengkungan untuk memberikan kesan gerakan yang *fluid* atau mengalir.

i. *Exaggeration*

Prinsip *exaggeration* bertujuan untuk memberikan kesan berlebih agar menciptakan kesan hiperbola dan dramatis. Prinsip ini diterapkan pada *shot* 5 untuk melebih-lebihkan imajinasi dari karakter siswa SMP. Prinsip ini diterapkan untuk melebih-lebihkan imajinasi dari karakter siswa SMP ditunjukkan dengan gerakan animasi dan proporsi karakter ibu guru dalam *scene* mimpi buruk siswa SMP.

j. *Solid Drawing*

Prinsip *solid drawing* mengacu pada kestabilan bentuk dan fisik karakter, sehingga akan tetap stabil meski dilihat dari sudut manapun.

Prinsip ini sangat dibutuhkan agar karakter maupun benda pada *background* memiliki tiga sisi dimensi yang menginterpretasikan dunia nyata. pada shot 23 diwujudkan dengan sudut pandang dari atas dan pemberian bayangan pada karakter dan *background*.

k. Staging

Staging merupakan prinsip penempatan satu objek atau lebih dalam satu frame sehingga terbentuk komposisi yang komposisional, indah, dan ideal. dalam animasi juga bisa dikatakan sebagai proses penataan pada adegan. Pada *shot* 13 penataan adegan terletak pada komposisi karakter dengan background. Kesan angkot yang sempit juga dimanipulasi dengan penempatan kamera di sudut belakang angkot menyorot serong ke depan.

l. Appeal

Appeal dalam animasi lebih mengedepankan kejelasan (*clarity*) dan bagaimana membuat kepercayaan pada setiap tindakan dan situasi (*believability*). Prinsip ini berusaha diwujudkan dalam film ini dengan menunjukkan ekspresi, pose, serta bahasa tubuh karakter yang dinamis dan meyakinkan.

7. Anggaran Biaya

Adapun anggaran biaya dalam film animasi “*Sorry I’m Late*”, terhitung dari biaya perlengkapan, tenaga kerja langsung, *overhead* perbulan, serta *merchandising*. Berikut adalah informasi lebih lanjut terkait anggaran biaya produksi:

Tabel 1 Biaya perlengkapan

NO	BARANG	JUMLAH	BIAYA	TOTAL
1	Laptop	1	Rp. 5.000.000	Rp. 5.000.000
2	Pen Tablet	1	Rp. 900.000	Rp. 900.000
3	Ram laptop 4GB	2	Rp. 350.000	Rp.700.000
Jumlah				Rp. 6.600.000

Tabel 2 Biaya tenaga kerja

NO	JOB	ORANG	BIAYA	TOTAL
1	Sutradara	1	Rp. 3.000.000	Rp. 3.000.000
2	Penulis Cerita	1	Rp. 2.000.000	Rp. 2.000.000
3	<i>Storyboard Artist</i>	1	Rp. 2.000.000	Rp. 2.000.000
4	<i>Concept Artist</i>	1	Rp. 3.000.000	Rp. 3.000.000
5	<i>Animator</i>	2	Rp. 3.000.000	Rp. 6.000.000
6	<i>Background Artist</i>	1	Rp. 3.000.000	Rp. 3.000.000
7	<i>Music Scoring</i>	1	Rp. 2.500.000	Rp. 2.000.000
9	<i>Editor</i>	1	Rp. 3.000.000	Rp. 3.000.000
Jumlah				Rp. 24.000.000

Tabel 3 Biaya overhead

NO	JENIS	WAKTU	BIAYA PER BULAN	TOTAL
1	Transportasi	6 Bulan	Rp. 50.000	Rp. 300.000
2	Konsumsi	6 Bulan	Rp. 750.000	Rp. 4.500.000
3	Listrik	6 Bulan	Rp. 50.000	Rp. 300.000
4	Kuota Internet	6 Bulan	Rp. 150.000	Rp. 900.000
Jumlah				Rp. 6.000.000

Tabel 4 Biaya mastering film

NO	JENIS	JUMLAH	BIAYA	TOTAL
1	<i>DVD-R</i>	6	Rp. 4.500	Rp. 27.000
2	<i>DVD case</i>	3	Rp. 5.000	Rp. 15.000
3	<i>Print Cover DVD</i>	3	Rp. 3.000	Rp. 9.000
4	<i>Print Label DVD</i>	3	Rp. 5.000	Rp. 5.000
Jumlah				Rp. 66.000

Tabel 5 Biaya *merchandise* pameran

NO	JENIS	JUMLAH	BIAYA	TOTAL
1	Poster dan Infografis + spanram	1	Rp. 200.000	Rp. 200.000
2	<i>Sticker</i>	1	Rp. 50.000	Rp. 50.000
3	Masker	5	Rp. 30.000	Rp. 150.000
4	Kaos	3	Rp. 100.000	Rp. 300.000
Jumlah				Rp. 700.000

Adapun ketika menjelang akhir proses produksi film, terjadi kendala setelah diadakan seminar produksi. Karya ini mendapat banyak masukan untuk mengubah plot cerita dan keperluan penambahan adegan yang cukup banyak. Otomatis hal ini menyebabkan penambahan biaya produksi yang sangat besar. Dengan waktu yang terbilang singkat yaitu 2 minggu sisa waktu produksi, dibuat anggaran biaya tak terduga yang mempengaruhi biaya tambahan waktu tenaga kerja, dan biaya *overhead* per minggu dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 6 Biaya tak terduga *overhead*

NO	JENIS	WAKTU	BIAYA PER MINGGU	TOTAL
2	Konsumsi	2 minggu	Rp. 100.000	Rp. 200.000
3	Listrik	2 minggu	Rp. 20.000	Rp. 40.000
4	Kuota Internet	2 minggu	Rp. 30.000	Rp. 60.000
Jumlah				Rp. 300.000

Tabel 7 Biaya tak terduga tenaga kerja

NO	JOB	ORANG	BIAYA	TOTAL
1	Sutradara	1	Rp. 1.500.000	Rp. 1.500.000
2	Penulis Cerita	1	Rp. 500.000	Rp. 500.000
3	<i>Storyboard Artist</i>	1	Rp. 1.000.000	Rp. 1.000.000
4	<i>Animator</i>	2	Rp. 2.000.000	Rp. 4.000.000
5	<i>Background Artist</i>	1	Rp. 1.000.000	Rp. 1.000.000

6	<i>Music Scoring</i>	1	Rp. 1.500.000	Rp. 1.500.000
7	<i>Editor</i>	1	Rp. 500.000	Rp. 500.000
Jumlah				Rp. 10.000.000

8. Total Biaya dan Harga Jual Animasi

Perhitungan biaya yang telah terdata adalah dari biaya perlengkapan, biaya tenaga kerja, biaya tidak langsung (*overhead*), biaya *mastering* film, biaya *merchandise* pameran dan biaya tak terduga dari kebutuhan tambahan tenaga kerja dan biaya tidak langsung (*overhead*). Berikut merupakan total biaya yang sudah di keluarkan untuk pembuatan film animasi ini:

Tabel 8 Total biaya

NO	KETERANGAN	RINCIAN	TOTAL
1	Biaya Perlengkapan	Tabel 5.1	Rp. 6.600.000
2	Biaya Tenaga Kerja	Tabel 5.2	Rp. 24.000.000
3	Biaya <i>Overhead</i>	Tabel 5.3	Rp. 6.000.000
4	Biaya <i>Mastering</i> Film	Tabel 5.4	Rp. 66.000
5	Biaya <i>Merchandise</i> Pameran	Tabel 5.5	Rp. 700.000
6	Biaya Tambahan <i>Overhead</i>	Tabel 5.6	Rp. 300.000
7	Biaya Tambahan Tenaga Kerja	Tabel 5.7	Rp. 10.000.000
Jumlah			Rp. 47.666.000

Hasil biaya total pada tabel 5.8 digunakan sebagai acuan total biaya produksi, dengan jumlah sebesar **Rp.47.666.000**. Kemudian untuk menghitung harga jual animasi, dikenakan harga Rp 14.000,- per *frame*. Jika dihitung untuk harga minimum 1 *frame*/ gambar dengan durasi film 3 menit 44 detik. Satu detik dalam animasi ini menghasilkan 24 gambar dan seluruh *frame* mencapai 5376 *frame*, maka harganya adalah $Rp\ 14.000 \times 5376\ frame = \mathbf{Rp. 75.264.000,-}$ (Harga per *frame* x jumlah *frame*). Dari harga jual animasi tersebut, total profit yang di dapat adalah **Rp. 27.598.000,-**. Dengan demikian harga jual film animasi “*Sorry I’m Late*” sebesar **Rp. 75.264.000,-** dengan profit sebesar **36,6%**.

C. Kesimpulan

1. Kesimpulan

Eksplorasi perancangan cerita dalam penciptaan karya film animasi “*Sorry I’m Late*” telah terlaksana melalui berbagai proses dan telah selesai. Berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir ini:

- a. Penciptaan film animasi “*Sorry I’m Late*” menerapkan 12 prinsip animasi yaitu Timing and spacing, Slow in and slow out, Squash and Stretch, Straight Ahead and Pose to Pose, Anticipation, Arcs, Followthrough and overlapping action, Secondary Action, Staging, Solid Drawing, Exaggeration, dan Appeal. Dengan durasi utuh tiga menit 44 detik dan jumlah shot keseluruhan 36 shot, dengan format HDTV 1920x1080 px 24 fps.
- b. Penciptaan film animasi “*Sorry I’m Late*” telah selesai dibuat sesuai dengan tujuan awal pembuatan film. Yaitu membahas struktur plot cerita dan pengembangan karakter yang diterapkan dalam karya film animasi “*Sorry I’m Late*”. Serta menjabarkan proses produksi film animasi “*Sorry I’m Late*” dari awal hingga akhir.

2. Saran

Setelah menyelesaikan pembuatan film animasi “*Sorry I’m Late*” terdapat beberapa kesalahan maupun kendala yang dihadapi agar produksi dapat berjalan sesuai rencana. Berbekal pengalaman selama menjalani proses pembuatan karya, ada beberapa saran yang bersifat membangun dan bernilai positif dapat dipelajari bersama, antara lain:

- a. Mematangkan konsep dengan riset, *brainstorming*, dan melihat berbagai media yang terkait dengan film.
- b. Bekerja lebih efisien dan disiplin agar tidak banyak waktu yang terbuang.
- c. Memastikan konsep matang dan tersampaikan dengan baik untuk menghindari perubahan cerita mendadak di akhir proses produksi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Federal Highway Administration*. 2005. *Traffic Congestion and Reliability: Trends and Advanced Strategies for Congestion Mitigation*. Washington DC, USA
- Ferandez, Ibis. 2002. *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guide*. Osborne: McGraw-Hill.
- Gunawan, Bambi Bambang. 2013. *Nganimasi bersama Mas Be!*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- S, Wojowasito. 1997. *Kamus Umum Lengkap*, Bandung.
- Sumarno, Marselli. 1996. *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Soenyoto, Partono. 2017. *Animasi 2D*. Jakarta, PT. Elex Media Komputindo.
- Thomas, Frank dan Ollie Johnston. 1981. *The Illusion of Life*. United State

Jurnal

- Malihah, Noor, M.Hum., P.hD. 2016. *Khasanah Bahasa Lirik Lagu Anak (Tinjauan Bentuk, Makna dan Fungsi)*. Salatiga: LP2M-Press, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) SALATIGA
- Tamin, Ofyar Z dan Russ Bona Frazilia. 1997. *Arah Penerapan Interaksi Tata Guna Lahan-Sistem Transportasi dalam Perencanaan Sistem Jaringan Transportais, FTSP-ITB Bandung: Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota*.Vol 8 No 3.
- Wijanarko, Iwan dan Mohammad Agung Ridlo. 2017. *Faktor-Faktor Pendorong Penyebab Terjadinya Kemacetan Studi Kasus: Kawasan Sukun Banyumanik Kota Semarang, Universitas Islam Sultan Agung Semarang: Jurnal Planologi Vol. 14, No. 1.*

Laman

- Tarmidzi, 2008. *Antara Hukuman dan Disiplin Sekolah*. (Daring). [http://tarmizi.wordcom//2008/12/12anta rahukuman-dan-disiplin sekolah/](http://tarmizi.wordcom//2008/12/12anta%20rahukuman-dan-disiplin%20sekolah/) (diakses pada Januari 2021)
- Supeno, Sarwono, 2008. *Bentuk-bentuk Pelanggaran Siswa di Sekolah*. (Daring) <http://sarwono-supeno.blogspot.com/> (diakses pada Januari 2021)