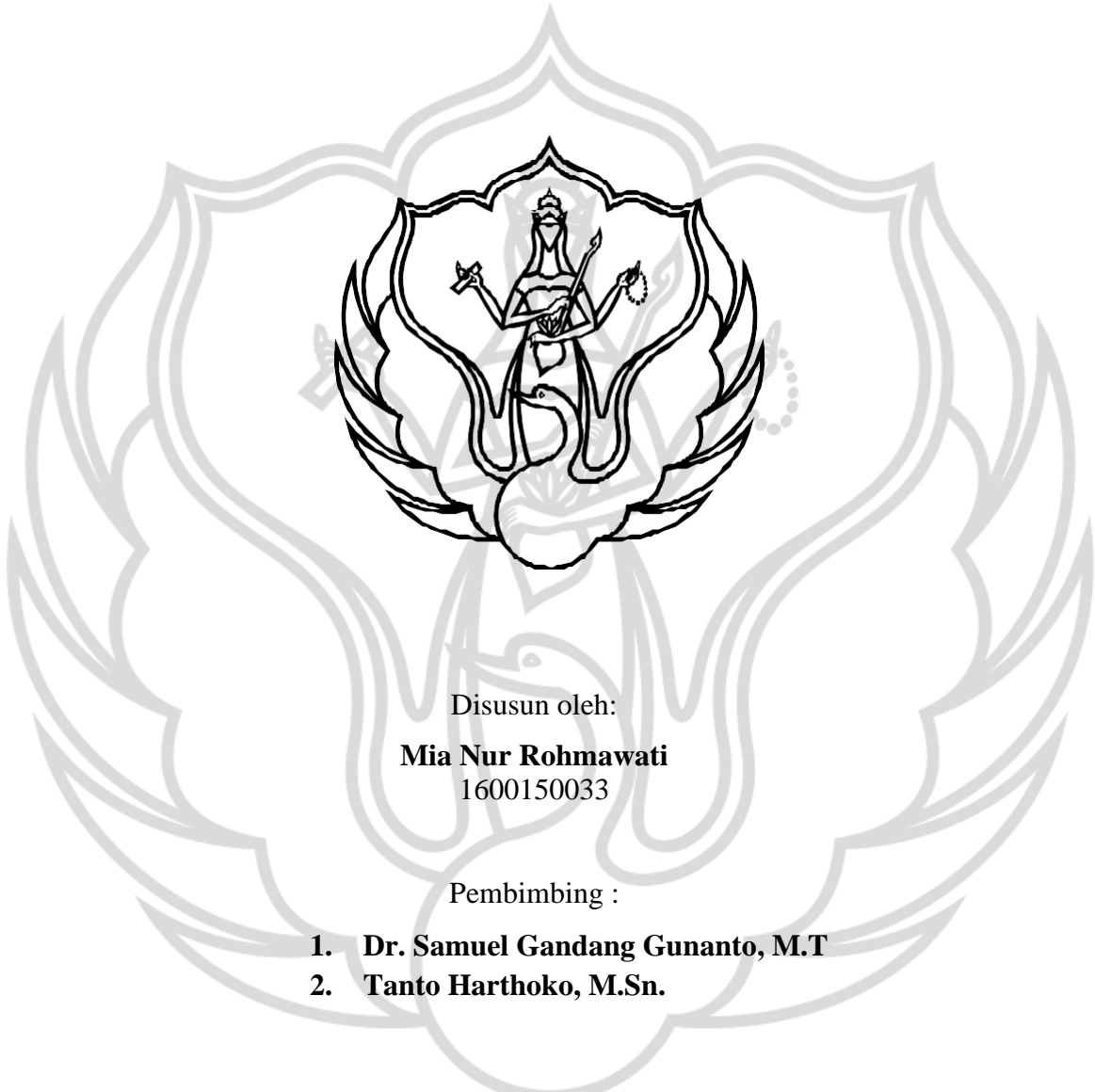


PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM “TATU”
FILM ANIMASI 2D ESKPERIMENTAL**



Disusun oleh:

Mia Nur Rohmawati
1600150033

Pembimbing :

1. **Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T**
2. **Tanto Harthoko, M.Sn.**

**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:

**PENCIPTAAN FILM “TATU”
FILM ANIMASI 2D EKSPERIMENTAL**

Disusun oleh:

Mia Nur Rohmawati
1600150033

Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni 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


Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T
NIDN. 0016108001

Pembimbing II


Tanto Harthoko, M.Sn.
NIDN 0011067109

Mengetahui,
Ketua Program Studi Animasi

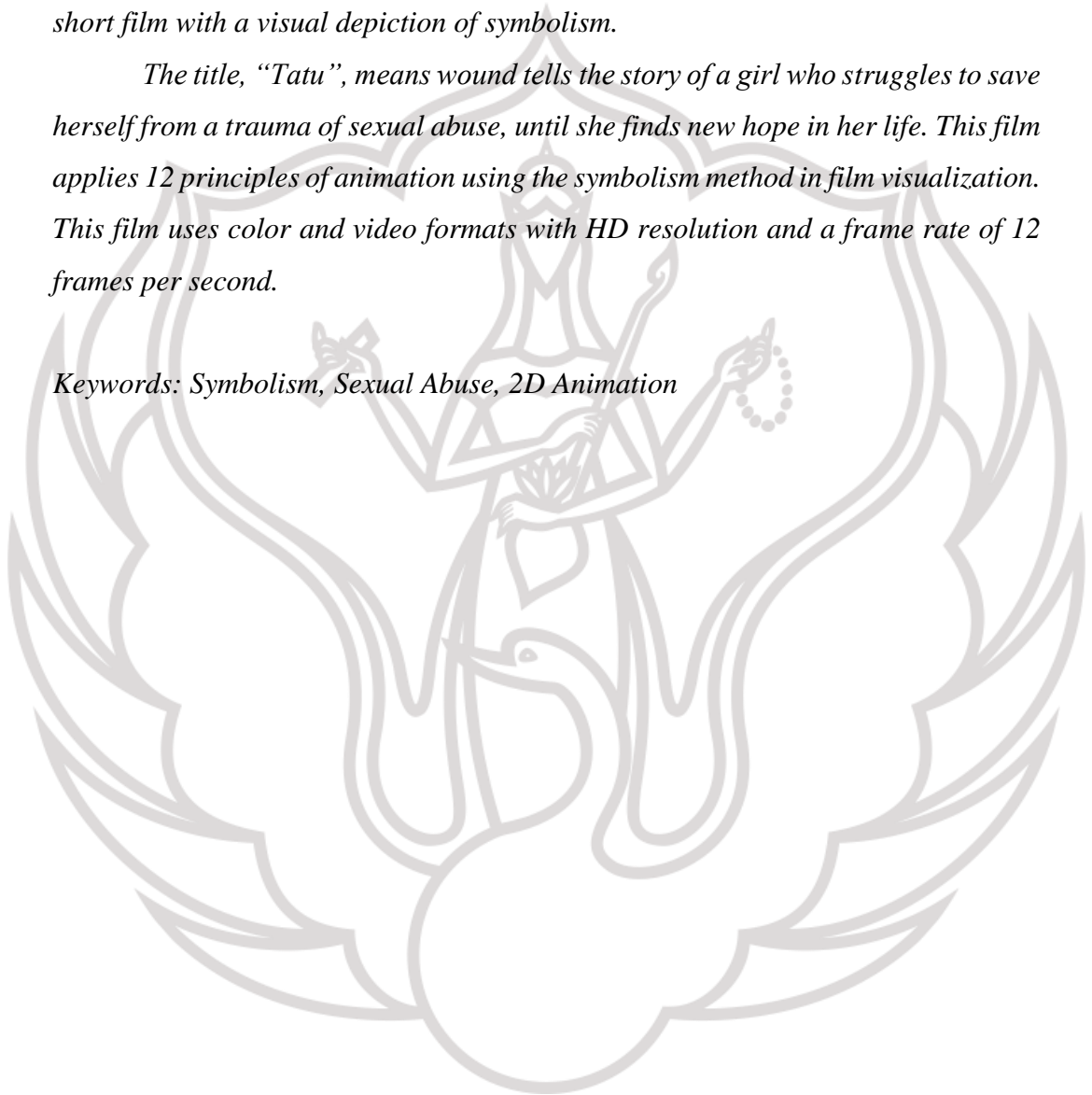

Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T
NIDN. 0016108001

ABSTRACT

The making of this film entitled “Tatu” is based on problems in the community regarding sexual abuse of children which increasingly happens. Organized into a series of stories and developed into a two-dimensional animated short film with a visual depiction of symbolism.

The title, “Tatu”, means wound tells the story of a girl who struggles to save herself from a trauma of sexual abuse, until she finds new hope in her life. This film applies 12 principles of animation using the symbolism method in film visualization. This film uses color and video formats with HD resolution and a frame rate of 12 frames per second.

Keywords: Symbolism, Sexual Abuse, 2D Animation



ABSTRAK

Proses pengkaryaan film berjudul “Tatu” diangkat dari permasalahan di lingkungan masyarakat tentang pelecehan seksual terhadap anak yang semakin marak terjadi. Disusun menjadi rangkaian cerita dan dikembangkan menjadi film pendek animasi dua dimensi dengan penyampaian visual secara simbolisme.

Film berjudul “*Tatu*” yang berarti Luka menceritakan tentang seorang anak perempuan yang berjuang menyelamatkan diri dari trauma akibat pelecehan seksual, hingga ia pun menemukan harapan baru dalam kehidupannya. Film ini menerapkan 12 prinsip animasi menggunakan metode *simbolisme* dalam visualisasi film. Film ini menggunakan pewarnaan dan format video dengan resolusi HD dan frame rate 12 *frame per second*.

Kata kunci: Simbolisme, Pelecehan Seksual, Animasi 2D

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Moralitas telah diatur dalam perundang-undangan maupun norma yang berlaku di masyarakat. Akan tetapi, kejahatan tetap saja terjadi, termasuk kejahatan seksual dalam berbagai cara.

“Kejahatan kesusilaan (*moral offences*) dan pelecehan seksual (*sexual harassment*) merupakan dua bentuk pelanggaran atas kesusilaan yang bukan saja merupakan masalah hukum nasional suatu negara melainkan sudah merupakan masalah hukum semua negara di dunia atau merupakan masalah global.” (Romli Atmasasmita, 1995:103).

Setiap manusia mempunyai peluang menjadi korban dalam kasus kejahatan asusila. Korban pelecehan tersebut dapat berasal dari semua gender, kelas sosial dan etnik manapun. Kejahatan seksual semakin marak terjadi di masyarakat, bahkan seringkali kasus yang terjadi tidak mendapat tindak lanjut yang tepat.

“Korban kejahatan asusila didominasi oleh kaum perempuan. Kejahatan tersebut antara lain kejahatan kekerasan seksual (*sexual violence*) dan pelecehan seksual (*sexual harassment*).” (Marcheyla Sumera, 2013). *Domestic violence* atau kekerasan domestik atau kekerasan seksual, hanyalah salah satu bentuk dari fenomena kekerasan yang dialami oleh sebagian perempuan di belahan dunia termasuk di Indonesia. Walaupun korban kekerasan domestik atau kekerasan seksual tidak terbatas pada perempuan (dewasa maupun anak), akan tetapi data/fakta yang ada menunjukkan bahwa perempuanlah yang paling sering mengalaminya dibandingkan dengan kaum laki-laki.” (Marcheyla Sumera, 2013).

Perempuan rentan kehilangan makna dirinya dalam ruang lingkup budaya patriarki di masyarakat. Sistem tersebut secara gamblang menunjukkan bahwa laki-laki menjadi prioritas utama, sementara perempuan menjadi nomor terakhir. Dalam struktur sosial yang berkembang di masyarakat, perempuan ditempatkan di dalam posisi minoritas. “Apalagi dalam masyarakat yang secara umum bersifat patrilineal yang berarti memuliakan kaum lelaki dalam semua aspek kehidupan” (Umar Nasarudin, 1999:73).

Kegagalan menjalankan sistem di masyarakat mengakibatkan Padahal, dalam Jurnal Ulumul Qur'an (1995:113) dijelaskan bahwa perempuan berasal dari kata *empu* yang artinya dihargai. Berdasarkan makna kata tersebut, seharusnya secara otomatis perempuan mendapat perlindungan dalam masyarakat di luar undang-undang yang berlaku. Pola pemikiran budaya patriarki sangat rentan untuk menjadikan perempuan sebagai objek seksual. Hal tersebut secara tidak langsung menjadi penyebab maraknya kasus kekerasan dan pelecehan seksual terhadap perempuan, karena perempuan hanya dinilai melalui kepuasan laki-laki terhadap seksualitas perempuan.

“Perempuan di berbagai belahan dunia hingga sekarang masih mengalami tindak kekerasan dan pelecehan seksual yang dilakukan oleh orang-orang yang berpeluang untuk melakukan perbuatan tersebut seperti polisi, pejabat sipil dan militer, dari suami, paman, guru, teman kencan dan lain sebagainya.” (Umar Nasarudin, 1999:76).

Kasus pelecehan seksual membawa dampak buruk bagi para korbannya. Trauma mendalam bisa terjadi dalam jangka waktu tertentu bahkan seumur hidup. Fenomena tersebut sangat berbahaya dalam kelangsungan hidup korban. Selain dampak psikologis, dampak sosial juga turut serta menjadi ancaman bagi korban kekerasan dan pelecehan seksual. Korban kekerasan dan pelecehan seksual seringkali mendapat diskriminasi dan hukuman dari masyarakat. Perlakuan tersebut muncul sebagai bentuk intimidasi akibat kegagalan seseorang dalam mempertahankan kehormatannya. Sehingga, korban pelecehan seksual seolah menjadi pelaku yang harus dihukum. Dalam kasus seperti ini, maka diperlukan adanya komitmen dari semua pihak dalam kampanye anti pelecehan seksual. Kasus pelecehan seksual perlu mendapat penanganan serius. Berbagai macam upaya perlu dilakukan untuk memberikan pemahaman khususnya untuk membangunkan kesadaran masyarakat mengenai betapa pentingnya pendidikan seksual sejak dini. Tujuan dari pendidikan seksual sejak dini yaitu meminimalisir kasus kekerasan dan pelecehan seksual, mencegah upaya kekerasan dan pelecehan seksual, serta memberikan pengetahuan

umum tentang tanda-tanda terjadinya kekerasan dan pelecehan seksual yang harus diwaspadai. Upaya lain yang dilakukan dapat berupa penyuluhan dan pendidikan non formal tentang pelecehan seksual.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk menginformasikan tentang pendidikan seksual yaitu film Animasi. Film animasi dapat digunakan sebagai media hiburan sekaligus pembelajaran dan pengetahuan yang dapat menjangkau semua kalangan. Film animasi dapat menjadi salah satu alternatif untuk mendukung kampanye anti kekerasan dan pelecehan seksual. Menurut Fernandez McGraw Hill (2002), animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Animasi merupakan salah satu cabang ilmu dunia perfilman yang dihasilkan dari rangkaian gerak *frame by frame* untuk menghasilkan karya baik 2D maupun 3D.

Penciptaan film 2D Animasi berjudul Tatu dilatar belakangi oleh berbagai macam kasus kekerasan dan pelecehan seksual yang terjadi. Kata Tatu berasal dari bahasa Jawa yang artinya bekas luka atau cedera. Tatu diambil sebagai judul karena makna kata tersebut dapat mewakili keresahan korban pelecehan seksual, sekaligus menjadi simbol kekecewaan para korban pelecehan seksual. Melalui media film Animasi 2D inilah penulis mencoba menyajikan sebuah film yang berupaya melawan pandangan masyarakat mengenai korban pelecehan seksual. Anggapan bahwa korban pelecehan seksual harus dihukum setara dengan pelaku kejahatan seksual ialah suatu pemahaman yang salah. Masyarakat seharusnya menyadari bahwa korban pelecehan harus mendapatkan perlindungan dalam bidang hukum maupun sosial. Upaya pengucilan terhadap korban pelecehan seksual tidak akan mampu menghentikan rantai masalah kasus pelecehan seksual. Akan tetapi, upaya tersebut justru akan meningkatkan angka kasus pelecehan seksual, karena pelaku merasa lebih leluasa dan mendapat perlindungan di masyarakat.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas, yaitu :

Bagaimana cara menyajikan film Tatu sehingga dapat menggigit kesadaran penonton terhadap penyintas kekerasan dan pelecehan seksual dalam visualisasi film animasi 2 dimensi?

3. Tujuan

Tujuan dari penciptaan film animasi 2D berjudul Tatu yaitu sebagai berikut :

- a. Untuk menciptakan karya film Animasi 2D yang menjadi media penghubung antara kesadaran masyarakat dengan peristiwa kekerasan dan pelecehan seksual.
- b. Untuk memberikan visualisasi dampak psikis seseorang yang mengalami pelecehan seksual.
- c. Untuk mengajak audiens peduli terhadap korban pelecehan seksual dan menyebarluaskan kampanye anti pelecehan seksual.

4. Target Audiens

Target audien penciptaan karya film animasi pendek 2D “Tatu” ini, yaitu :

- | | | |
|----|---------------|--|
| a. | Usia | : 17 tahun keatas |
| b. | Jenis kelamin | : Laki-laki dan perempuan |
| c. | Pendidikan | : Latar belakang pendidikan seni dan kalangan penggemar karya seni |
| d. | Status sosial | : Semua kalangan |
| e. | Negara | : Internasional |
| f. | Tujuan lain | : Festival Film Nasional dan Internasional |

5. Indikator Capaian Akhir

Indikator capaian akhir yang untuk penciptaan karya film ini akan melalui 3 proses yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

a. Praproduksi

Praproduksi merupakan proses perancangan dan penggambaran hasil yang akan dicapai nanti melalui sebuah riset untuk memperbanyak informasi yang bisa dipertanggungjawabkan dengan tujuan untuk mempermudah pada proses produksi. Proses praproduksi yang dilakukan sebagai berikut :

1) Penulisan cerita

Penulisan cerita berdasarkan usaha para korban pelecehan seksual menyembuhkan trauma. Trauma adalah keadaan jiwa atau tingkah laku yang tidak normal sebagai akibat dari tekanan jiwa atau cedera jasmani (KBBI). Trauma mempunyai berbagai tingkatan; trauma ringan, sedang dan berat. Seringkali trauma tidak terlihat secara fisik, tetapi hanya dirasakan oleh korban secara psikis.

2) Riset

Proses riset yaitu berupa pengumpulan data yang diperlukan dalam pembuatan film animasi 2D berjudul Tatu. Pada tahapan ini konsep visual mulai dirancang. Konsep visual tersebut meliputi konsep karakter, *background*, warna dan latar musik. Konsep karakter yang diambil yaitu penokohan korban dengan karakter naive, depresif dan putus asa. Background atau latar belakang visual dirancang dengan penggambaran surreal, sehingga tidak menampilkan visual realisme pada umumnya. Gaya warna untuk film ini terinspirasi dari warna film animasi yang menjadi referensi karya. Meskipun demikian, gaya warna telah mengalami proses penyesuaian, sehingga keaslian konsep film ini dapat dipertanggungjawabkan. Latar musik disesuaikan dengan latar suasana film yang dramatis dengan menunjukkan kondisi psikis korban.

3) *Design character*

Pembuatan desain karakter dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama yaitu pembuatan *character concept art* yang meliputi rancangan desain karakter ditinjau dari psikis, fisik dan sosial. Kemudian tahap kedua berupa pembuatan desain karakter dalam bentuk *model sheet* dan *expression sheet*. *Model Sheet* yaitu berupa pose karakter yang telah digambarkan secara utuh, sementara *expression sheet* yaitu gambaran berbagai macam ekspresi karakter yang dapat dijadikan sebagai panduan dalam proses *animating*.

4) *Storyboard*

Storyboard dibuat dalam *animatic storyboard* yang dikerjakan dengan teknik manual. *Storyboard* ini mencakup aspek audio, visual dan editing. Poin-poin dalam *storyboard* yang dirancang yaitu; *shot and scene*, *timing*, *sound effect*, *camera angle*, dan *transition*. *Shot and Scene* yaitu berupa urutan adegan yang telah digambarkan, serta terdapat keterangan tambahan untuk menjelaskan adegan yang rumit. *Timing* yaitu rentang waktu suatu adegan, sehingga antara animator dengan *editor* akan mencapai hasil yang sesuai. *Sound Effect* yaitu efek suara yang harus dimunculkan dalam suatu adegan atau selama adegan itu berlangsung. *Camera Angle* yaitu arah pergerakan kamera dalam sebuah adegan yang dapat dijadikan acuan *editor* saat menjalankan tugasnya. *Transition* yaitu perpindahan antar adegan, sehingga dapat dicapai keselarasan dalam film.

b. **Produksi**

Tahap produksi adalah proses merealisasikan rancangan yang sudah dibuat pada tahap praproduksi, berikut adalah tahapan proses produksi :

1) *Animating*

Pembuatan *animating* diawali dengan membuat *rough key animation*, yaitu sketsa animasi yang masih berbentuk kasar. Tahapan ini disesuaikan dengan layout storyboard dan naskah film. Key animation yang dibuat akan melalui tahap riset serta *trial and error*, sehingga setiap adegan kemungkinan akan mengalami improvisasi dalam memvisualisasikan film. Improvisasi tersebut tetap dalam pengawasan *director* agar rancangan gerak setiap adegan tidak mengalami perubahan ekstrem. Hal ini dilakukan untuk mempertahankan konsep yang telah dirancang.

2) *Clean Up and Coloring*

Proses *tracing* ulang gambar bertujuan agar gambar terlihat rapi, kemudian masuk ke tahap *coloring* yaitu proses pemberian warna pada karakter. Tahap *coloring* dilakukan setelah proses *in between*. Setelah itu dilakukan pemilihan *software* untuk memudahkan untuk menyesuaikan warna, karena pada *software* tersebut terdapat pilihan warna yang beragam. Selain itu, proses *clean up* dipermudah dengan adanya *selection tool* yang dapat menyeleksi secara otomatis, sehingga bagian yang luput dapat terdeteksi secara cepat dan akurat.

3) *Background/Environment*

Pembuatan *background* tahap awal yaitu membuat sketsa yang ditindaklanjuti dengan proses *coloring*. Teknik *coloring background* berupa teknik manual dan digital. *Background* dalam film ini dirancang untuk mendukung adegan utama yang divisualkan dengan gaya surealisme. Berbagai adegan yang menggambarkan komponen background dengan konsep visual minimalis. Sehingga, background yang dirancang yaitu berupa warna dasar yang sesuai dengan latar suasana setiap adegan.

c. **Pascaproduksi**

Tahap pascaproduksi merupakan proses penyelesaian setelah tahap produksi selesai yang bertujuan memberikan sentuhan akhir agar bisa dinikmati. Tahapan pascaproduksi diantaranya :

1) ***Compositing***

Compositing yaitu proses yang berkenaan dengan penggabungan antara karakter dengan *background*, sehingga nampak menyatu dengan memberikan efek khusus digital seperti penggunaan *grading* dan pencahayaan tambahan. selain karakter dan *background*, komponen pendukung seperti ornamen juga digabungkan dan disusun sesuai dengan konsep yang telah dirancang.

2) ***Editing***

Proses penggabungan antara *shot* animasi yang telah di-*compositing* dengan musik dan *sound effect*. Pada tahapan ini, *transition* juga ditambahkan untuk peralihan setiap adegan. *Director* akan mengarahkan *editor* dalam melakukan *editing*.

3) ***Render and Mastering***

Tahap final dalam proses pembuatan film animasi 2D “Tatu”, yaitu proses meng-*exportfile* video dan audio yang telah digabungkan kedalam bentuk satu file film utuh dengan format .mp4, kemudian dilakukan proses *burning* ke dalam *compact disc* (CD) dan dimasukkan ke dalam wadah CD dan diberi sampul.

4) **Musik**

Musik yang digunakan yaitu *Original Sountrack* (OST) yang akan dibuat oleh tim produksi yang khusus menangani music. Musik dalam film ini dirancang sesuai dengan latar suasana adegan yang berlangsung. Pemilihan karakter musik disesuaikan dengan tema film yang mengangkat kisah yang bersifat depresif, sehingga musik yang dipilih yaitu musik instrumental dengan nada warna tragis. Kesan tersebut untuk memperkuat suasana dalam film.

5) Display and Merchandising

Display dan *Merchandise* karya akan dilakukan setelah karya film animasi selesai dibuat, selain pemutaran karya ada *merchandise*, infografis, poster sebagai pelengkap *display*.

B. LANDASAN TEORI

Semakin berkembangnya dunia teknologi menuntut perkembangan bidang lainnya salah satunya yaitu dunia seni media rekam. Seni media rekam merupakan salah satu bidang seni yang menggunakan teknologi digital sebagai media pembuatannya. Film animasi pun turut mengikuti perkembangan teknologi digital. Berbagai macam perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) terus menerus dikembangkan sebagai salah satu upaya mencapai proses pembuatan animasi yang efisien, terstruktur dan akurat. Meskipun demikian, pembuatan animasi tidak terlepas dari proses berpikir (*brainware*) dari manusia itu sendiri.

Menilik dari sejarah film animasi, terdapat animasi tradisional sebelum adanya animasi digital. Animasi tradisional yaitu proses pembuatan animasi secara tradisional menggunakan kertas atau *cell* (plastik transparan) yang digambar satu per satu secara manual. Sementara itu, munculnya teknologi yang semakin berkembang, maka proses animasi dibuat melalui perangkat lunak (*software*) computer. Proses tersebut disebut sebagai animasi digital. Terdapat satu jenis animasi yang merupakan hasil pengambilan gambar yang digerakkan satu per satu atau sering disebut sebagai film animasi stop motion.

Seiring berjalannya waktu, film animasi kemudian dikategorikan dalam dua jenis dimensi ruang visual yang berbeda, yaitu film animasi 2D dan film animasi 3D. Secara keseluruhan, *pipeline* pembuatan dua jenis film tersebut mempunyai cukup banyak perbedaan. Film animasi 2D merupakan film yang dibuat melalui gambar tangan *frame by frame* berbasis gambar atau *painting*. Sementara film animasi 3D merupakan film yang proses pembuatannya menggerakkan alat gerak karakter atau *riged character* setelah

proses *rigging* dalam *software* animasi berbasis 3D. Selain proses produksi, tahapan penting lainnya yaitu proses pengiklanan film animasi. Hal tersebut sangat berpengaruh dalam proses publikasi karya. Pengiklanan film animasi harus sesuai dengan target pasar yang mencakup kategori usia, kalangan penonton dan wilayah. Film animasi berjudul Tatu dirancang berdasarkan maraknya kasus pelecehan seksual dan kekerasan seksual pada anak, khususnya perempuan.

“Berdasarkan data-data yang terkumpul tersebut jenis kekerasan terhadap perempuan yang paling menonjol sama seperti tahun sebelumnya adalah KDRT/RP (ranah personal) yang mencapai angka 75% (11.105 kasus). Ranah pribadi paling banyak dilaporkan dan tidak sedikit diantaranya mengalami kekerasan seksual. Posisi kedua KtP di ranah komunitas/publik dengan persentase 24% (3.602) dan terakhir adalah KtP di ranah negara dengan persentase 0.1% (12 kasus). Pada ranah KDRT/RP kekerasan yang paling menonjol adalah kekerasan fisik 4.783 kasus (43%), menempati peringkat pertama disusul kekerasan seksual sebanyak 2.807 kasus (25%), psikis 2.056 (19%) dan ekonomi 1.459 kasus (13%)” (Catatan Tahunan Kekerasan Terhadap Perempuan, 2020:1).

Isu sosial tersebut semakin meningkat dari tahun ke tahun, meskipun pemerintah telah berupaya memperberat hukuman bagi pelaku pelecehan dan kekerasan seksual. Akan tetapi, kurangnya tindakan antisipasi dan edukasi membuat kasus serupa kembali terjadi. Demikianlah film ini dibuat untuk memberikan peringatan, sekaligus menggamit kesadaran dalam menolong korban pelecehan dan kekerasan seksual. Target penonton dari film ini yaitu kalangan dewasa dikarenakan mereka mempunyai kesadaran dan tanggung jawab sosial yang mumpuni di masyarakat.

C. TINJAUAN KARYA

Tinjauan karya dalam perancangan konsep film Tatu terdiri dari beberapa jenis referensi, yaitu; referensi film, referensi *style art*, dan referensi fotografi. Ketiga referensi tersebut mempunyai ketertkaitan dalam perancangan film yang akan dibuat. Karya yang menjadi referensi dalam film “Tatu”, yaitu :

1. Referensi Film

a. The Tale Of Princess Kaguya

Film *The Tale of Princess Kaguya* merupakan salah satu film dari studio Ghibli. Film ini menceritakan tentang seorang puteri titisan dewa yang dititiskan pada sebatang bambu, kemudian dirawat oleh sepasang suami istri. Setelah beranjak dewasa, puteri Kaguya mendapat perlakuan khusus dari kedua orangtua angkatnya. Mereka mendirikan sebuah istana untuk sang puteri Kaguya.

b. Nephtali

Film Pendek 2D Animasi karya Glean Keane ini merupakan film yang memberikan gambaran sebuah key animation dari gerakan penari balet. Konsep film ini menggunakan warna minimalis, tetapi gerakan yang ditunjukkan sangat luwes. Salah satu daya tarik dari film ini, yaitu durasi film dan konsep yang simple. Walaupun demikian, film ini tetap menunjukkan eksistensinya sebagai film animasi 2D dengan karakteristik kuat.

c. Myosis

Myosis merupakan film dari Gobelins yang rilis tahun 2013. Film merupakan film pendek yang menceritakan tentang perpisahan sepasang kekasih yang membuat satu sama lain tersiksa karena perpisahan tersebut. Pada akhirnya, sepasang kekasih itupun bertemu kembali. Konsep visual dari karya ini menggunakan konsep yang mirip dengan motion liquid pada motion graphic design.

d. Veteran's Day

Veteran's Day merupakan sebuah film animasi pendek berdurasi sekitar 30 detik. Film ini merupakan film non fiksi yang didedikasikan kepada para Veteran. Beberapa ungkapa terimakasih sebagai apresiasi kepada para Veteran menjadi bagian penting dalam film ini. ucapan tersebut merupakan salah satu rasa syukur atas *freedom* atau kebebasan yang telah diperjuangkan oleh para Veteran.

2. Referensi *Art Style*

Referensi *Art Style* merupakan hasil riset sebagai salah satu pembentuk unsur visual film. Referensi *Art Style* secara umum mengambil beberapa sumber visual art yang mampu menampilkan artistic yang sesuai dengan konsep.

3. Referensi Fotografi

Referensi Fotografi ialah riset visual atau artistic yang didasarkan pada editing fotografi dan efek fotografi yang mampu memberikan kesan menarik. Hal tersebut sebagai salah satu upaya pengembangan visualisasi film.

D. PERANCANGAN

1. Cerita

a. Tema

Penceritaan dalam film animasi 2D “Tatu” bertema moral. Tema moral yaitu tema yang menyangkut moral manusia. Tema ini merupakan tema yang erat kaitannya dengan latar belakang pembentukan cerita, yaitu berbagai macam kasus pelecehan seksual. Berikut ini penjabaran konsep berdasarkan tema cerita sebagai garis besar pembentukan cerita.

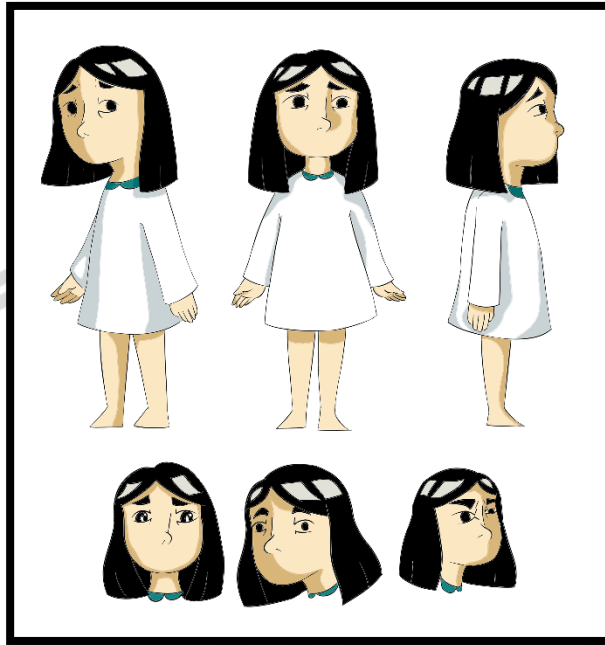
b. Sinopsis

Seorang gadis kecil mengalami trauma akibat pelecehan seksual. Gadis itu terlihat murung. Ia masuk dalam sebuah bayangan gelap. Sebuah tangan besar membelai wajahnya. Kemudian wajah itu berubah menjadi sebuah apel. Setelah apel tergenggam, seseorang menjilat apel tersebut. Hal itu membuat buah apel tersebut kehilangan warna merahnya. Genggaman tangan terbuka. Apel pucat itu berubah menjadi seorang gadis kecil. Gadis itu terjatuh perlahan dalam dimensi kosong. Saat itu pula background berubah

menjadi semakin gelap. Tiba-tiba muncul sebuah tali tambang saat gadis itu terjatuh. Gadis itu pun segera meraih tali di sampingnya. Ia mencoba untuk memanjat melalui tali tersebut. Ia terombang-ambing saat mencoba bergelantungan pada tali tambang. Saat ia memanjat tali tersebut, tiba-tiba seekor makhluk terbang berwarna hitam muncul dari kulitnya. Makhluk bernama Wedi (red; takut) itu semakin banyak. Tubuhnya berukuran kecil tetapi mempunyai paruh tajam. Wedi mematuk dan menyerang gadis kecil itu, bahkan berusaha memutuskan tali tambang yang diraih gadis itu. Tali tambang itupun akhirnya putus. Gadis itu kembali terjatuh ke dalam dimensi yang lebih gelap. Dimensi itu membuat semacam gambaran dirinya yang berubah menjadi elemen-elemen yang terpecah. Elemen itu terus terpecah, sampai muncul sebuah cahaya putih di tangannya. Cahaya putih itu berubah menjadi tangan. Bersamaan dengan itu, muncul kupu-kupu berwarna serupa yang melingkupi tubuhnya. Tangan itu menariknya dari atas. Gadis itu meraih uluran tangan itu. Kemudian, secara perlahan elemen-elemen yang terpecah itu membentuk tubuh gadis itu kembali. Ia bergegas meninggalkan dimensi itu. Tiba-tiba tangan itu berubah menjadi tangan manusia pada umumnya. Tangan itu kemudian menarik gadis kecil dalam dekapan tubuhnya. Gadis kecil itu pun memeluk tubuh itu. Saat itu juga orang-orang ikut memeluknya. Mereka mendekap tubuh gadis kecil itu secara bersamaan. Lalu, muncul tulisan :
“Kehidupan mesti dijalani sebagaimana adanya.”

c. Desain

1) Desain Karakter Utama



Si Gadis

Psikologis : Naive, kurang berpengalaman, frustrasi, legowo

Fisiologis : Usia 9 tahun. Tinggi 105cm. Berat badan 20 kg. Warna mata hitam. Rambut hitam pendek. Memakai dress putih selutut.

Sosiologis : Hidup dalam lingkungan patriarkal dengan menekankan laki-laki sebagai simbol kekuasaan. Hal itu membuat laki-laki di lingkungannya menjadi semena-mena terhadap perempuan. Itulah penyebab maraknya kasus pelecehan seksual yang melecehkan dan mengintimidasi perempuan. Penindasan tersebut semakin marak terjadi, tetapi tidak ada tindakan pencegahan yang baik. Hal tersebut membawa dampak buruk bagi karakter utama, sebagai salah satu korban pelecehan seksual. Namun, masyarakat mulai awas terhadap dampak dari pelecehan seksual khususnya terhadap anak-anak. Hal itulah yang membawa motivasi baru bagi tokoh utama untuk kembali tumbuh sebagai anak-anak pada umumnya.

2) Desain Karakter Antagonis

Tokoh antagonis dalam film ini merupakan tokoh absurd yang ditampilkan secara simbolis. Simbol tersebut dimunculkan sebagai **Seseorang yang Memakan Buah Apel** pada scene awal dan **Kumpulan Hama Kecil** yang menyerang si Gadis kecil saat menaiki tali tambang. Berikut penjelasan mengenai dua simbol karakter antagonis tersebut sebagai berikut;

- a) Seseorang yang Memakan Buah Apel merupakan perlambangan dari kasus pelecehan seksual yang dijelaskan dalam bentuk adegan singkat. Orang tersebut mempunyai ukuran tangan dan tubuh yang jauh lebih besar daripada tokoh utama dapat diartikan bahwa karakter antagonis itu berusia lebih tua darinya. Tokoh ini perlahan lenyap diartikan bahwa karakter ini merupakan karakter binal yang lari dari tanggungjawab.
- b) Kumpulan hama kecil bernama Wedi. Sebutan Wedi berasal dari bahasa Jawa artinya rasa takut. Hal itu merupakan perlambangan dari ketakutan tokoh melewati fase perkembangan mentalnya. Ketakutan tersebut muncul sebagai dampak dari trauma yang dialaminya. Karakter ini digambarkan sebagai karakter yang menyerang tokoh utama setelah mengalami pelecehan seksual yang dialaminya. Karakter ini terus menerus muncul sebagai penyebab chaotic karakter utama selama fase *crisis* hingga *climax* terjadi.

3) Sound

Pemilihan karakter musik disesuaikan dengan tema film yang mengangkat kisah yang bersifat depresif, sehingga musik yang dipilih yaitu musik instrumental dengan nada warna tragis. Kesan tersebut untuk memperkuat suasana dalam film. Selain itu, musik dalam film ini

menggunakan elemen Gamelan sebagai musik utama. Musik gamelan dimunculkan sebagai musik utama dan musik penutup (*closing*).

E. PEMBAHASAN

Plot dalam film animasi 2D “Tatu” bergenre *rebirth* atau kelahiran kembali. Mengacu pada konsep cerita tentang berdamai dengan diri sendiri yang membawa karakter pada kondisi dan citra diri baru. Berikut ini breakdown sinopsis berdasarkan Plot :

1. ACTION 1

Exposition : Seorang gadis kecil memandang dengan ekspresi sedih. Sebuah tangan besar membelai wajahnya. Kemudian wajah itu berubah menjadi sebuah apel. Setelah apel tergenggam, seseorang menjilat apel tersebut. Hal itu membuat buah apel tersebut kehilangan warna merahnya.

2. ACTION 2

- a. **Rising Action** : Genggaman tangan terbuka. Apel pucat itu berubah menjadi seorang gadis kecil. Gadis itu terjatuh perlahan dalam dimensi kosong. Saat itu pula dimensi berubah menjadi semakin gelap.
- b. **Crisis** : Tiba-tiba muncul sebuah tali tambang saat gadis itu terjatuh. Gadis itu pun segera meraih tali di sampingnya. Ia mencoba untuk memanjat melalui tali tersebut. Ia terombang-ambing saat mencoba bergelantungan pada tali tambang.
- c. **The Climax** : Saat ia memanjat tali tersebut, tiba-tiba seekor makhluk terbang berwarna hitam muncul dari kulitnya. Makhluk bernama Wedi (red; takut) itu semakin banyak. Tubuhnya berukuran kecil tetapi mempunyai paruh tajam. Wedi mematuk dan menyerang gadis kecil itu, bahkan berusaha memutuskan tali tambang yang diraih gadis itu.
- d. **Falling Action** : Tali tambang itupun akhirnya putus. Gadis itu kembali terjatuh ke dalam dimensi yang lebih gelap. Dimensi

itu membuat macam gambaran dirinya yang berubah menjadi elemen-elemen yang terpecah. Elemen itu terus terpecah, sampai muncul sebuah cahaya putih di tangannya. Cahaya putih itu berubah menjadi tangan. Bersamaan dengan itu, muncul kupu-kupu berwarna serupa yang melingkupi tubuhnya.

3. ACTION 3

Resolution : Tangan itu menariknya dari atas. Gadis itu meraih uluran tangan itu. Kemudian, secara perlahan elemen-elemen yang terpecah itu membentuk tubuh gadis itu kembali. Ia bergegas meninggalkan dimensi itu. Tiba-tiba tangan itu berubah menjadi tangan manusia pada umumnya. Tangan itu kemudian menarik gadis kecil dalam dekapan tubuhnya. Gadis kecil itu memeluk tubuh itu. Saat itu juga orang-orang ikut memeluknya. Mereka mendekap tubuh gadis kecil itu secara bersamaan. Lalu, muncul tulisan : “Kehidupan mesti dijalani sebagaimana adanya.”

F. KESIMPULAN

Berdasarkan laporan pembuatan film animasi 2D berjudul TATU, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan film Animasi 2D berjudul TATU telah selesai dengan durasi dan elemen film yang utuh.
2. Film Animasi 2D berjudul TATU berhasil menampilkan visual yang diharapkan, meskipun harus melalui tahapan revisi lebih dari 75% saat proses produksi.
3. Hasil akhir film Animasi 2D berjudul TATU berhasil menerapkan *morphing animation*.

G. SARAN

Setelah melalui tahapan produksi, terdapat berbagai macam kesulitan, khususnya dalam Teknik pembuatan. Hal ini dikarenakan film animasi 2D berjudul TATU merupakan film 2D Animasi Eksperimental yang memiliki

karakteristik berbeda dari film 2D Animasi pada umumnya. Demikianlah saran sebagai pengingat khususnya dalam proses pembuatan film animasi serupa, antara lain sebagai berikut :

1. Perancangan menyeluruh secara detail, khususnya terhadap konsep visual dari awal sampai akhir film. Hal ini bisa dilakukan dengan cara melakukan riset visual sesuai dengan konsep yang dirancang.
2. Pemahaman yang baik mengenai penggunaan simbol sebagai analogi pesan yang ingin disampaikan.
3. Menerapkan teknik yang sesuai dengan konsep film, hal tersebut bertujuan untuk memberikan hasil akhir sesuai konsep.
4. Menyiapkan software dan hardware dengan performa sebaik mungkin. Hal ini untuk meminimalisir *corrupt data* selama proses pembuatan.
5. Menyiapkan satu software dan hardware yang *compatible* dengan teknik pembuatan film, sehingga dapat memperlancar proses pembuatan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Atmasasmita, Romli. *Kapita Selekta Hukum Pidana dan Kriminologi*. Bandung : Mandar Maju. Hlm. 103. 1995.
- Beauvoir, Simone de. *Perempuan yang Dihancurkan*. Yogyakarta : Narasi Pustaka Promethea. 2017. Hlm. 99.
- Hill, Ibiz Fernandez McGraw. *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide*. California : Osborn. 2002.
- Nasaruddin, Umar. *Argumen Kesetaraan Jender Perspektif Al-Qur'an*. Jakarta: Paramadina. 1999. Hlm 73-76.
- Sahid, Nur. *Semiotika untuk Teater, Tari, Wayang Purwa, dan Film*. Semarang : Gigih Pustaka Mandiri. 2016.
- Sugiharto, Bambang. *Untuk Apa Seni?*. Bandung : Pustaka Matahari. 2018.
- Suyanto, M & Yuniawan, Aryanto. *Merancang Film Kartun*. Yogyakarta : Penerbit Andi. 2006.
- Suyati, Suminto A. *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta : Cantrik. 2017.

Penelitian Ilmiah

- Anonim. *Catatan Kekerasan Terhadap Perempuan Tahun 2019*. Jakarta: Komnas Perempuan. 2020.
- Jurnal Ulumul Qur'an No.3 tahun 1995. hlm. 113.
- Sumera, Marcheyla. 2013. *Perbuatan Kekerasan/Pelecehan Seksual Terhadap Perempuan I*. Lex et Societatis, Vol. I/No.2/Apr-Jun/2013.

Internet

- Aliran-Aliran dalam Kesususastraan. <https://danririsbastind.wordpress.com/2011/04/13/aliran-aliran-dalam-kesusastraan/>.
- Aliran Kesususastraan. <http://rajgunsimamora.blogspot.com/2012/09/aliran-kesusasteraan.html>.
- Pambayun, wahyu thoyyib. (3249) *KANTAKA - Wahyu Thoyyib Pambayun - YouTube*.