

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**TEKNIK *LIGHTING*, *COMPOSITING*, DAN *ANIMATING*
STOP MOTION DALAM PEMBUATAN FILM ANIMASI
SERIES POPIPO BERJUDUL “MAKAN”**



Muhammad Jafar Sidiq

NIM 1800230033

Pembimbing:

1. Tanto Harthoko, M.Sn
2. Andri Nur Patrio, 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

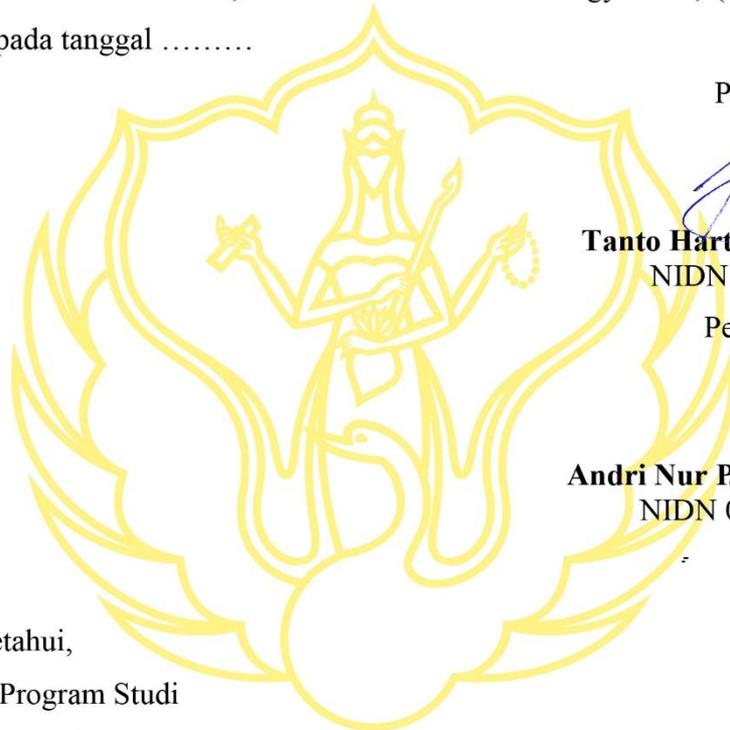
Judul:

**TEKNIK *LIGHTING*, *COMPOSITING*, *DAN ANIMATING*
STOP MOTION DALAM PEMBUATAN FILM ANIMASI
SERIES POPIPO BERJUDUL “MAKAN”**

Disusun oleh:

Muhammad Jafar Sidiq
1800230033

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



Pembimbing I

Tanto Harthoko, M.Sn.
NIDN 0011067109

Pembimbing II

Andri Nur Patrio, M.Sn.
NIDN 0029037506

Mengetahui,
Ketua Program Studi

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

**TEKNIK *LIGHTING*, *COMPOSITING*, DAN *ANIMATING*
STOP MOTION DALAM PEMBUATAN FILM ANIMASI
SERIES POPIPO BERJUDUL “MAKAN”**

Muhammad Jafar Sidiq
NIM 1800230033
D-3 Animasi, ISI Yogyakarta

ABSTRAK

Lighting merupakan salah satu aspek penting dalam pembuatan film animasi, karena dalam pembuatan animasi apabila tidak ada *lighting* maka akan terlihat hambar dan gelap. Dalam animasi juga *lighting* digunakan untuk menunjukkan suasana pada sebuah *scene* agar terlihat emosional atau *happy*. Dalam animasi juga ada teknik *stop motion* dimana dalam *animatingnya* menggerakkan sebuah *clay* (tanah liat) sebagai objek yang di gerakan dan difoto untuk mendapatkan sebuah gerakan satu foto satu frame atau *frame by frame*. Saat semua gerakan sudah difoto dan sudah mendapatkan *sound effect*, *background music*, *audio*, maka akan ada proses dimana semua itu digabungkan menjadi satu kesatuan sehingga terjadi sebuah gerakan yang disertakan dengan *sound* yang sudah ada. Teknik tersebut dinamakan *compositing*. Dalam animasi, *compositing* digunakan untuk merancang sebuah gerakan yang sudah jadi dan *sound* yang sudah ada untuk menjadi satu kesatuan sebelum masuk ketahap *editing*. Dalam film ini persahabatan akan terlihat menonjol karena persahabatan identik dengan pertengkaran, rasa saling tolong menolong, kerja sama, dan lain-lain. Untuk membuat suasana terlihat seperti pertengkaran komedi kami memaksimalkan di suara latar agar saana terlihat hidup, dalam film ini juga tersimpan pesan moral untuk sahabat-sahabat diluar sana.

Kata Kunci : Persahabatan, *Lighting*, *Animating*

ABSTARCT

Lighting is one of the important aspects in making animated films, because in making animations if there is no lighting it will look bland and dark. In animation, lighting is also used to show the atmosphere in a scene to make it look emotional or happy. In animation there is also a stop motion technique where in animating it moves a clay (clay) as an object that is moved and photographed to get a movement of one photo one frame or frame by frame. When all the movements have been photographed and have received sound effects, background music, audio, there will be a process where all of them are combined into a single unit so that there is a movement that is included with the existing sound. This technique is called compositing. In animation, compositing is used to design a finished motion and an existing sound to become a single unit before entering the editing stage. In this film friendship will stand out because friendship is synonymous with quarrels, mutual help, cooperation, and others. To make the atmosphere look like a comedy fight, we maximize the background sound to make the sauna look alive, in this film there is also a moral message for friends out there.

Key word : Friendship, Lighting, Animating

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Persahabatan adalah hubungan emosional antara dua individu atau lebih, baik antara sejenis maupun berbeda jenis kelamin, yang didasari saling pengertian, menghargai, mempercayai, antara satu dan lainnya. Hal yang membuat mereka mengadakan hubungan yang akrab adalah unsur komitmen, yaitu tekad untuk mempertahankan ikatan emosional itu. Dalam persahabatan juga kita kadang berbeda pendapat dan akan terjadi perselisihan, maka dari itu persahabatan akan terjalin sangat lama karena berbeda pendapat itu baik.

Animasi adalah alat yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran maupun media hiburan. Dalam animasi yang akan dibuat harus memiliki tujuan yang akan dicapai nantinya. Tujuan dalam pembuatan animasi ini adalah sebagai sarana atau media hiburan yang mampu menghibur para penonton nantinya ketika film animasi ini selesai dibuat. Dengan membawa konsep pembuatan *stop motion* yang belum banyak digunakan dalam proses pembuatan film animasi, diharap film ini nantinya akan mampu menciptakan keunikan yang mampu memberikan hiburan dan keindahan *visual* tersendiri.

Dalam pembuatan animasi ini akan membutuhkan teknik *lighting* agar *visual* terlihat lebih hidup dan alami, dan teknik animasi yang digunakan adalah *stop motion* dimana penggerakan karakter dilakukan secara manual dan akan diambil menggunakan *camera* “Dalam pengembangannya, teknik dalam menciptakan animasi menjadi beragam, yaitu animasi 2 dimensi, 3 dimensi, dan animasi *stop motion*. Animasi ini sering disebut pula *Claymation* karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan *clay* (tanah liat). Sebagai objek yang digerakkan.” (Nadya, 2012 : 77).

Ketika gerakan sudah diambil menggunakan *camera*, akan dicompos menjadi sebuah film, film ini diharapkan masyarakat Indonesia sadar bahwa animasi *stop motion* masih bagus untuk dilihat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan sebagai berikut:

1. Bagaimana melakukan pengaturan *lighting*, *animating*, dan *compositing* dalam proses pembuatan animasi *stop motion* Popipo
2. Bagaimana agar pesan dalam cerita berjudul POPIPO episode “Makan” dapat tersampaikan melalui film animasi *stop motion*

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada maka tujuan yang diharapkan antara lain:

1. Menciptakan *lighting* yang terlihat alami dan hidup dalam sebuah film *stop motion*.
2. Membuat gerakan *stop motion* yang terlihat halus dan hidup
3. Menjadi sebuah film animasi *stop motion* yang bagus.

D. Target Audien

Target audience untuk penciptaan animasi *stop motion* POPIPO berjudul “Makan” adalah:

1. Usia : 12 - 17 Tahun
2. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
3. Pendidikan : SMP dan SMA
4. Status Sosial : Menengah keatas
5. Negara : Indonesia dan Internasional

E. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dalam pembuatan film animasi *stop motion series* POPIPO berjudul “Makan” sesuai dengan pekerjaan yang didapatkan adalah:

1. Riset

Dalam pembuatan film animasi *stop motion series* POPIPO yang berjudul “Makan” ini telah dilakukan riset pada teknik *lighting* agar terlihat

lebih hidup, dan dalam pembuatan animasi ini akan menggunakan teknik *stop motion* dimana akan digerakan dengan cara yang manual.

2. *Lighting*

Dalam tahap ini *lighting* digunakan saat proses penggerakan karakter agar terlihat seolah-olah terdapat bayangan si karakter dari matahari. *Lighting* juga digunakan untuk memperjelas karakter dan *background* ketika sesi pengambilan gambar.

3. *Animating*

Animating adalah proses penggerakan suatu gambar atau benda agar terlihat seolah-olah benda atau gambar tersebut hidup dan bergerak. Dalam film animasi POPIPO, teknik animasi yang digunakan adalah *stop motion*, dimana Animator akan menggerakan benda atau *figure* sesuai dengan arahan yang tercantum dalam *story board*. Teknik *stop motion* ini menggabungkan dua unsur yaitu fotografi dan gerak,

4. *Compositing*

Compositing adalah penggabungan dari beberapa unsur *visual* menjadi subjek tunggal, atau penggabungan suatu gerakan terpisah menjadi satu gerakan utuh. Dalam tahap ini ketika sudah selesai dengan pemotretan semua gerakan maka akan dilakukan *compositing* agar semua foto yang telah diambil menjadi satu gerakan yang utuh dan terlihat lebih halus dan hidup.

PERANCANGAN

A. Konsep

Konsep teknis pembuatan animasi POPIPO berjudul “Makan” adalah *stop motion*. Dimana dalam tahap penganimasiannya dilakukan penggerakan terhadap model karakter dan kemudian dilakukan pengambilan potret gambar secara berurutan dan menghasilkan gerak yang diinginkan. Suasana yang diambil dalam cerita adalah pagi hari. Suasana pagi hari dimunculkan dalam *background* dengan bantuan teknik *lighting* dengan menggunakan bantuan alat penunjang yaitu lampu sorot. Konsep cerita yang dibuat adalah tentang konflik keseharian hewan. Konflik tersebut adalah sebuah perebutan makanan yang dilakukan antar karakter. Karakter yang berkonflik di dalam cerita animasi ini adalah tiga ayam yang bernama disebut POPIPO.

B. Cerita

1. Tema

Persahabatan dan komedi.

2. Sinopsis

Pada suatu hari yang cerah, tampak seekor ayam akan memakan makanan miliknya tetapi dikelabui ayam lain yang tidak lain adalah sahabatnya sendiri. Muncul satu ayam lagi yang juga sahabatnya. Mereka bertiga memiliki tujuan yang sama untuk makan. Namun karena hanya ada satu makanan, mereka pun harus mendapatkan makanan tersebut dengan berbagai cara. Tetapi pada akhirnya salah satu dari mereka yang terlanjur memakan makanan harus bernasib buruk akibat efek samping makanan tersebut.

C. Desain Visual

1. Karakter

POPIPO adalah sebutan untuk tiga karakter ayam yang bernama Pipo, Pora dan Poli. Mereka adalah sahabat yang selalu hidup bersama disaat senang maupun susah. Berikut ini adalah penjelasan antar karakter dalam animasi *stop motion* POPIPO:

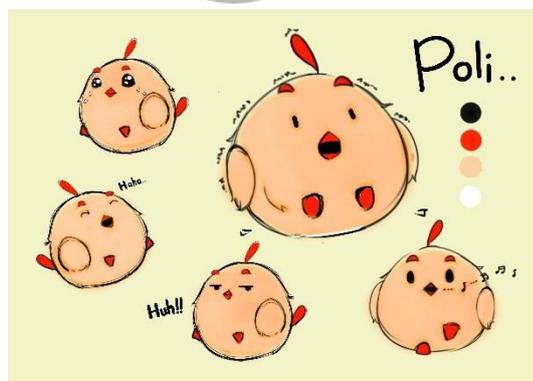
a. **Pipo**



Gambar 3. Desain Karakter Pipo dalam Animasi Popipo

Pipo karakter yang mandiri dan pintar. Dia adalah ayam yang baik tetapi sering diganggu dan diusili oleh teman-temannya. Bentuk karakter yang tidak terlalu gendut dan tidak terlalu tinggi dibandingkan dengan teman-temannya mencerminkan sifat yang tidak berlebihan, apa adanya dan tidak sombong. Pemilihan warna kuning pada karakter mencerminkan karakter yang ceria dan bisa diartikan tidak mudah putus asa, dari hal tersebut bisa disimpulkan bahwa karakter Pipo ini adalah karakter yang lebih aktif dan lebih mandiri dibanding teman-temannya. “Warna kuning berasosiasi pada matahari, bahkan pada mataharinya sendiri, yang menunjukkan keadaan terang dan hangat. Kuning mempunyai karakter terang, gembira, ramah, supel, riang, cerah, hangat. Kuning melambangkan kecerahan, kehidupan, kemenangan, kegembiraan, kemeriahan, kecemerlangan, peringatan, dan humor.” (Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2010: 46).

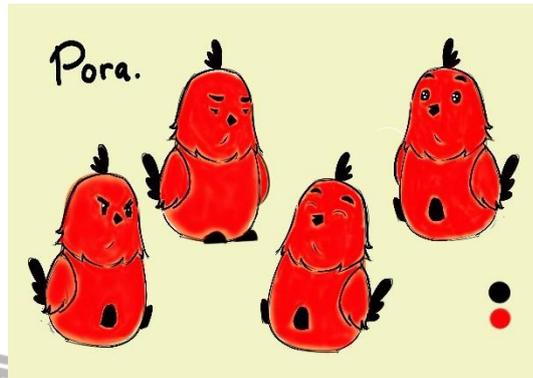
b. **Poli**



Gambar 4. Desain Karakter Poli dalam Animasi Popipo

Poli adalah karakter yang malas, jarang mau usaha dan sering menyulitkan teman-temannya. Kerjanya hanya bermalas-malasan. Untuk perihal makan Poli selalu menjadi nomer satu. Bentuk badan yang bulat dan gendut mencerminkan karakter Poli yang rakus dan banyak makan.

c. Pora



Gambar 5. Desain Karakter Pora dalam Animasi Popipo

Pora adalah karakter yang cerdik, suka mengganggu dan mengakali. Karakter Pora ini sering menyusahkan karakter utama. Badannya yang lebih tinggi daripada karakter yang lain dapat diartikan Pora adalah karakter yang lebih sombong dan lebih angkuh daripada teman-temannya. Warna merah yang ada pada tubuh Pora mencerminkan karakter yang kuat dan berkuasa. “Dibandingkan dengan warna lain, merah adalah warna paling kuat dan enerjik. Warna ini bersifat menakutkan, ekspansif, dan dominan (berkuasa).” (Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2010: 47).

Pembuatan model karakter dalam animasi *stop motion* POPIPO berjudul “Makan” terinspirasi dari pembuatan model karakter dalam film animasi *stop motion* Shaun the Sheep. Karakter domba dalam animasi Shaun the Sheep sendiri dibuat dengan membentuk badannya terlebih dahulu dengan menggunakan plastisin atau silicon. Di dalam badan domba yang dibentuk terdapat kawat yang digunakan sebagai kerangka. Setiap bagian anggota tubuh domba dapat di lepas pasang sesuai kebutuhan pada saat proses penganimasian. Beberapa contoh bagian tubuh tersebut adalah bagian mata, kepala, kaki, telinga, rambut, bibir/mulut, dll.

Ekspresi wajah sangat diperhatikan dalam pembentukan karakter. Ekspresi wajah sangat penting untuk menggambarkan kondisi keadaan hati atau perasaan setiap tokoh atau karakter yang dianimasikan. Dalam pembentukan atau perubahan

ekspresi dalam animasi Shaun the Sheep dilakukan dengan cara mengubah bentuk kelopak mata, bentuk mulut, tampilan gigi, telinga, rambut dan gerakan tubuh.

Dalam tahap pembentukan karakter dalam animasi *stop motion* POPIPO berjudul “Makan” yang pertama dilakukan adalah pembuatan gambaran kasar sketsa ayam. Sketsa yang sudah sempurna lalu digambar ulang menjadi gambar digital dan masuk tahap pewarnaan. Nantinya gambar yang sudah jadi tersebut akan diolah menjadi model atau karakter nyata menggunakan *polimer clay*. Berikut adalah *step by step* pembuatan karakter ayam POPIPO:

a. Ide

Sebelum membuat karakter animasi, dibutuhkan sebuah ide. Ide pembuatan karakter animasi bisa didapatkan ketika kita membuat cerita ataupun setelah mencari referensi dari berbagai sumber. Pada awalnya ide pembuatan karakter ayam dalam animasi POPIPO berjudul “Makan”, berasal dari animasi Larva. Pada awalnya karakter animasi POPIPO adalah ulat, dikarenakan bentuknya yang terlalu simpel dan sulit untuk dimodifikasi menjadi karakter yang menarik, pada akhirnya dirubah menjadi karakter ayam. Ide pemilihan karakter ayam sendiri dipilih karena bentuknya yang unik, memiliki badan, kaki, kepala, ekor dan sayap yang mampu dimodifikasi menjadi bentuk karakter yang menarik.

b. Riset

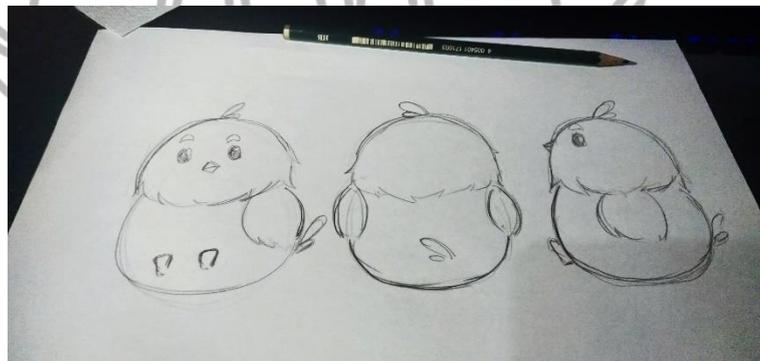
Setelah mendapatkan ide untuk pembuatan karakter, kemudian lanjut pada proses riset atau penelitian. Penelitiannya sendiri dilakukan dengan mencari berbagai referensi bentuk hewan asli dan karakter animasi ayam dari berbagai sumber. Awal penelitian dilakukan dengan mengamati ayam hidup, hal yang diperhatikan adalah bentuk tubuh, kaki, badan, kepala, jengger, paruh, bulu dan cara gerak ayam untuk pembentukan model badan dan pose karakter. Dilanjutkan dengan penelitian atau pencarian referensi gambar animasi ayam untuk pembentukan karakter yang simpel agar tidak terlalu rumit dalam proses pembuatan model nantinya.



Gambar 6. Riset Anak Ayam

c. Pembuatan Sketsa

Jika penelitian dirasa cukup, lanjut dengan pembuatan sketsa karakter. Pembuatan sketsa dibuat dengan menggunakan kertas hvs, penghapus, dan pensil. Pembuatan sketsa karakter biasanya dibuat berulang kali, sampai bentuk karakter yang diinginkan didapat. Biasanya sketsa karakter digambar dengan empat pose, yaitu tampak depan, samping, belakang dan tiga per empat. Pose tersebut nantinya akan sangat membantu dalam pembentukan model karakter *stop motion* yang membutuhkan pose dari segala sisi. Ekspresi karakter juga harus diperhatikan dalam pembuatan sketsa, karena sangat penting dan diperlukan saat proses pembentukan model karakter dan produksi animasi.

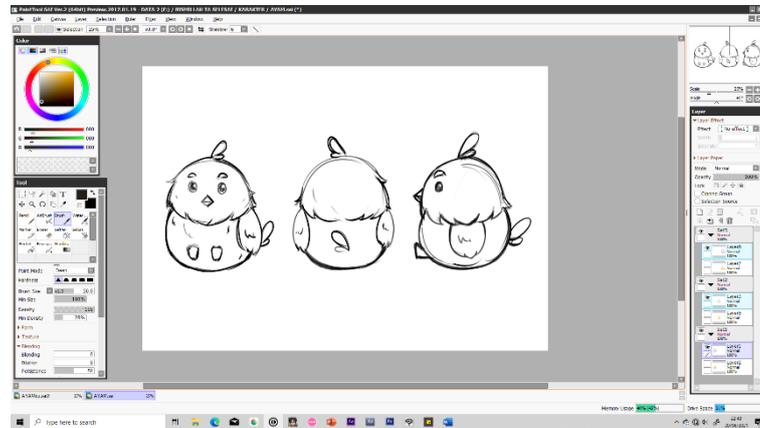


Gambar 7. Sketsa Kasar Karakter Pipa

d. Digital Drawing

Setelah bentuk sketsa yang dibuat sudah sesuai dengan keinginan, lanjut dengan proses menggambar secara digital. Proses menggambar secara digital dilakukan agar nantinya proses pewarnaan ataupun perbaikan bentuk karakter akan lebih mudah dan efisien. Proses penggambaran secara digital karakter animasi POPIPO dilakukan dengan menggunakan *software* Paint Tool Sai dan Photoshop. Hal yang dilakukan dalam proses *digital drawing* ini adalah menggambar ulang

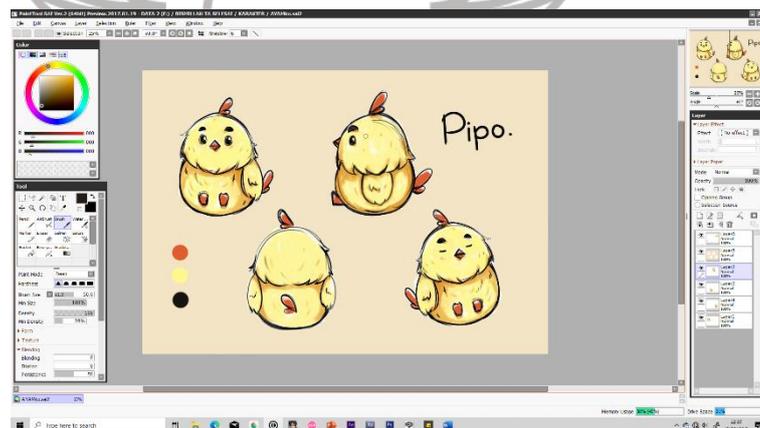
bentuk ayam dengan mengikuti sketsa yang telah dibuat secara digital. Semua pose karakter yang telah dibuat di dalam sketsa juga harus ikut digambar secara digital. Alat yang digunakan dalam proses digital drawing adalah komputer dan pen tablet.



Gambar 8. Sketsa Digital Karakter Pipo

e. **Coloring**

Proses selanjutnya setelah *digital drawing* adalah *coloring*. Dalam proses *coloring* ini juga dilakukan secara digital. Alat yang digunakan pun sama dengan proses *digital drawing*, yaitu komputer dan pen tablet. Proses pewarnaan dilakukan dengan pemilihan warna yang cocok dengan sifat dari setiap karakter. Jika dirasa warna yang dipilih sudah cocok dengan sifat karakter maka lanjut dengan membuat warna dasar. Setelah warna dasar dibuat, lanjut dengan membuat *gradasi* dan *shading*. Pembuatan *gradasi* dan *shading* dalam proses *coloring* akan sangat berguna untuk menciptakan volume dari karakter dua dimensi. Dengan begitu karakter yang dibuat dan telah *dicoloring* secara digital dapat terlihat lebih hidup.



Gambar 9. Coloring Karakter Pipo

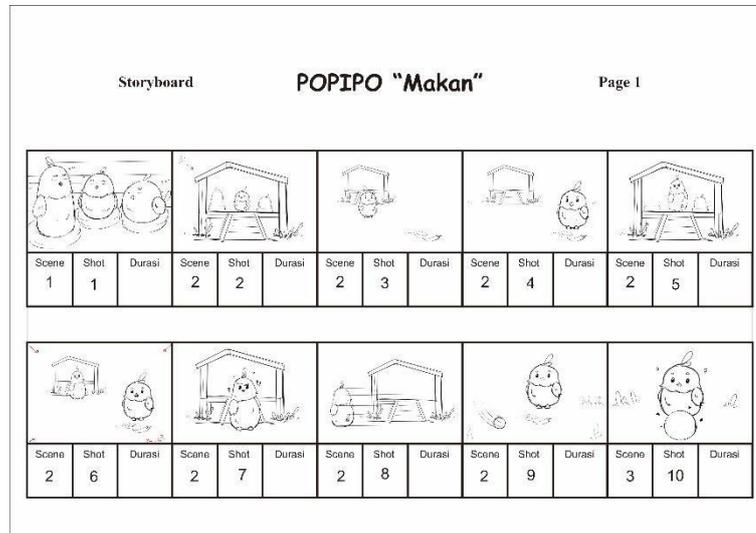
f. Pembuatan Model Karakter

Jika seluruh proses pembentukan karakter dari ide hingga *coloring* telah dilakukan, lanjut pada proses yang sangat penting yaitu pembuatan model karakter. Model karakter dibuat dengan menggunakan *polimer clay*. Bahan tersebut dipilih karena bahannya yang mudah dibentuk dan warnanya yang cocok untuk pembentukan karakter POPIPO. Setiap pembelian satu paket *polimer clay* terdapat dua belas warna *clay* yang berbeda dan beberapa alat ukir yang dapat berguna untuk membantu membentuk model karakter. Hal yang dilakukan dalam pembuatan model karakter adalah membentuk *clay* dengan sebaik dan semirip mungkin dengan karakter yang telah dibuat, dengan menggunakan tangan dan alat ukir. Pembuatan model karakter dapat dibentuk dengan menggunakan kerangka terlebih dahulu kemudian ditutup dengan *clay*. Tetapi dalam pembuatan model karakter animasi POPIPO tidak menggunakan kerangka. Potongan-potongan tubuh seperti kepala, kaki, sayap, jengger, mata dan mulut hanya ditempel menggunakan lem G dan *double tip*. Hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan model karakter *stop motion* adalah bagaimana badan karakter dapat digerakkan secara efisien dan tidak merusak bentuk karakter, sesuai dengan kebutuhan dalam proses *animate* nanti.

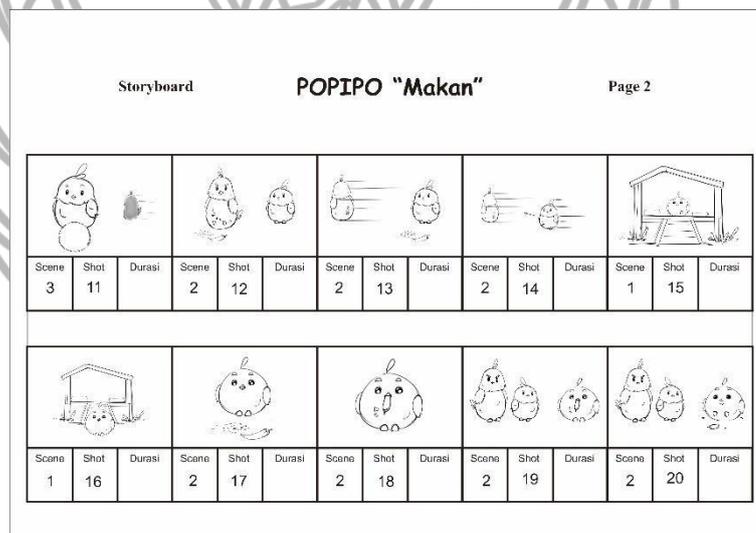


Gambar 10. Pembuatan Model karakter POPIPO

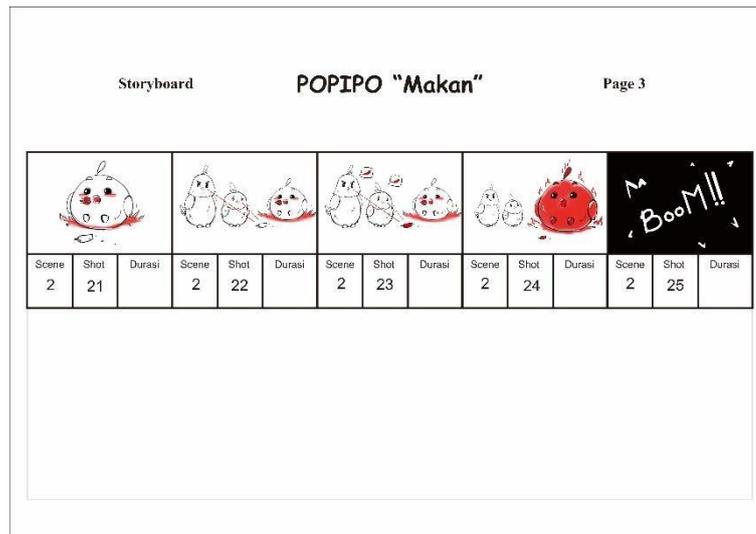
2. Storyboard



Gambar 6. Storyboard POPIPO berjudul "Makan" page 1



Gambar 7. Storyboard POPIPO berjudul "Makan" page 2



Gambar 8. Storyboard POPIPO berjudul "Makan" page 3

1. Background

a. Riset dan Konsep *Background*

Dalam beberapa riset pembuatan film animasi Popipo berjudul Makan khususnya pada bagian *Background* disini untuk *property* menggunakan *clay*, bagian *foreground* dengan manual *sculpting* untuk bagian *background*/latar pada bagian belakang menggunakan metode *Green screen* yang akan di sempurnakan pada saat *editing*.

b. Pembuatan Asset

Asset pada film animasi *stop motion* Popipo berupa rumput, ranting pohon, *kettles*, potongan sendok plastik bekas. Pada tahap ini asset di data terlebih dahulu menyesuaikan *storyboard* lalu akan dibuat menggunakan *clay* beberapa ada yang berasal barang bekas seperti sendok plastik bekas dan lain-lain.

c. *Background*

Pembuatan *background* diawali dengan *sketch* pada *storyboard* yang dibuat, lalu asset akan disesuaikan pada *storyboard* saat *sculpting* menggunakan *clay* dan ditempatkan sesuai pada *sketch* awal.



Gambar 9. Rancangan awal *background* pada animasi *stop motion* POPIPO.

d. *Editing*

Pada tahap ini semua *shot* akan digabungkan lagi dan akan dicek agar sesuai dengan *timing* yang ada pada *stillomatic*. Pada saat editing ini akan menyesuaikan efek-efek visual yang akan dipakai untuk memperbagus film animasi *stop motion* tersebut. Tidak lupa juga untuk memasukan *sound* pada proses ini akan disesuaikan timing antara musik dan *shot* animasi *stop motion* tersebut.

e. *Rendering*

Pada tahap ini semua elemen diatas sudah masuk pada tahap final sehingga bisa menjadikan karya animasi stop motion menjadi format video dengan resolusi 1920x1080px (*1080p*) dengan *ratio* 16:9 agar menyesuaikan format standar penayangan karya animasi *stop motion* Popipo berjudul Makan.

f. *Burning*

Tahap terakhir adalah *burning* yaitu dengan meng-*convert* video dalam bentuk DVD (*digital versatile disc*) yang akan ditempelkan stiker sesuai *design cover* animasi *stop motion* POPIPO berjudul Makan.

2. *Lighting*

Lighting adalah teknik pencahayaan dalam sebuah film, dalam *lighting* sendiri ada *lighting* sebagai pencahayaan, *lighting* sebagai pembentukan dimensi, *lighting* sebagai fokus perhatian.

Dalam *lighting* juga ada yang disebut dengan *three point lighting*, yang pertama ada *key light*, *key light* adalah sumber cahaya yang paling dominan, biasanya *key light* lebih terang dari *fill light*, dalam design *three point lighting*, *key*

light di tempatkat 45 derajat di atas subjek. Kedua ada *fill light*, biasanya di gunakan untuk menghilangkan bayangan objek yang di buat oleh *key light*, biasanya intensi *fill light* adalah setengah dari *key light*. Ketiga ada *back light*, *back light* merupakan pencahayaan dari belakang objek, berfungsi untuk membuat dimensi agar objek tidak menyatu dengan latar belakang.

Dalam pembuatan film animasi POPIPO *lighting* akan di gunakan untuk menentukan suasana yang akan tercipta pada suatu adegan atau keadaan agar seakan-akan terlihat hidup dan alami.

3. *Animating*

Dalam proses *animating* dilakukan pembuatan gerak atau penggerakan terhadap karakter, setiap satu gerakan terdiri dari 24 frame. Karakter akan di gerakan secara manual selama 24 kali sambil difoto untuk satu gerakan.

Untuk gerakan terhadap objek *background* seperti daun yang bertebaran akan menggunakan jepretan secara cepat sehingga menghasilkan langsung 24 foto.

4. *Compositing*

Dalam tahapan ini semua foto akan dicompos menjadi 1 dan digabung kan dengan suara yang sudah jadi, setelah semuanya disusun dengan rapih akan ada proses pengecekan terhadap foto yang sudah ada, ketika semuanya sudah rapih dan di pastikan tidak ada foto yang salah maka akan mulai di tambah musik dan suara-suara untuk membuat suasa dalam adegan terlihat hidup.

PEMBAHASAN

A. Pembahasan Film

1. Konflik

Film animasi POPIPO berjudul “makan” mengangkat tema tentang perebutan makanan oleh beberapa ekor ayam. Tetapi salah satu dari mereka harus menerima resiko karena telah memakan makanan tersebut. Film animasi ini dibuat tidak dengan teknik yang umum digunakan untuk membuat animasi, melainkan dengan menggunakan teknik *stop motion*. Film animasi *stop motion* POPIPO berdurasi sekitar tiga menit. Animasi ini mengisahkan tentang ayam kuning bernama Pipo yang ingin memakan makanan miliknya. Tetapi saat dia hendak memakan makanannya, terlihat ayam merah bernama Pora mengelabui Pipo dengan maksud ingin mengambil makannya. Tetapi Pipo sadar bahwa dia dikelabui, kemudian dia menghampiri Pora. Pora pun terkejut melihat Pipo dan akhirnya Pora lari dan dikejar oleh Pipo. Saat mereka pergi, datang ayam gendut bernama Poli ingin mengambil makanan Pipo. Akhirnya Poli bisa mengambil makanan Pipo dan memakannya. Tetapi Pora dan Pipo mengetahui Poli dan menghampirinya. Poli pun terkejut mengetahui mereka datang. Disisi lain Poli mulai merasakan rasa tidak enak pada dirinya. Dan ternyata yang dia makan adalah cabai. Poli pun berubah menjadi merah dan besar, setelah itu dia pergi dan meledak.

2. Pesan Moral

Dari film animasi yang dibuat dengan mengangkat tema perebutan makanan, memiliki pesan moral yang ingin disampaikan di dalamnya yaitu bahwa kita tidak boleh mengambil hak yang bukan hak milik kita, karena yang diperuntukkan dan baik bagi orang lain belum tentu baik untuk diri kita. Dengan pembuatan film animasi yang singkat diharapkan animasi tersebut dapat dengan mudah dicerna dan mudah tersampaikan pesan moral yang ingin disampaikan.

3. Teknik *Lighting*

Dalam teknik *lighting* atau teknik pencahayaan dalam pembuatan animasi *stop motion* memiliki fungsi yang sangat penting, yaitu sebagai sumber penerang objek atau bisa menjadi pendukung suasana. Sebenarnya fungsi pencahayaan dalam semua teknik penganimasian hampir memiliki fungsi dan peran yang sama. Yang membedakan adalah alat yang digunakan. Dalam penerangan pada umumnya pencahayaan atau *lighting* bisa berasal dari cahaya alami atau cahaya buatan.

Cahaya alami adalah cahaya yang berasal dari alam, yaitu cahaya matahari. Sedangkan cahaya buatan biasanya berasal dari lampu. Beragam jenis lampu bisa kita gunakan untuk proses penerangan atau *lighting*. Untuk jenis lampu yang digunakan dalam proses pembuatan animasi *stop motion* POPIPO adalah jenis lampu sorot dan lampu led. Sedangkan untuk cahaya alaminya tentu saja menggunakan cahaya matahari. Cahaya matahari yang lewat melalui pintu dan jendela membantu menerangi objek karakter dan *background* dalam proses produksi animasi *stop motion* POPIPO. Sedangkan lampu sorot digunakan sebagai penarung utama, sebagai cahaya matahari dalam animasi. Dan untuk lampu led sendiri digunakan sebagai cahaya penetral, agar cahaya dari lampu sorot dan cahaya matahari tidak begitu tajam masuk ke dalam *background* dan objek karakter. Dalam proses pencahayaan animasi *stop motion* POPIPO, penempatan lampu sorot ada di sebelah kiri atas *background* dengan tujuan menciptakan cahaya pada pagi menjelang siang hari. Sedangkan lampu led terpasang di atas *background*. Dan cahaya matahari/cahaya alami berada di sisi kanan *background*. Tidak banyak teknik khusus yang digunakan dalam proses pencahayaan dalam penciptaan animasi *stop motion* POPIPO, hanya diperlukan alat khusus untuk menunjang proses *lighting* atau pencahayaan tersebut.

4. Teknik *Compositing*

Dalam teknik *compositing* hal yang dilakukan adalah menggabungkan seluruh *shot* yang telah dibuat, secara berurutan sesuai dengan urutan *shot* dalam *storyboard* yang telah dibuat menjadi satu bagian utuh. Dalam teknik penggabungan *shot* atau disebut *compositing*, *software* yang pertama kali digunakan adalah adobe animate. Dimana dulu saya tidak mengetahui aplikasi lain selain adobe animate, awalnya terasa sangat ringan tetapi ketika telah mencapai bagian pertengahan mulai terasa sangat berat dan akhirnya saya mengganti dengan *software* yang lain yaitu adobe after effect dipilih karena fungsi *software* di dalamnya sangat mendukung untuk proses *compositing* dan pengeditan video. Beberapa gerakan juga langsung dibuat dalam *software* tersebut, salah satu contohnya adalah gerakan loncat-loncat oleh karakter ayam POPIPO. Untuk proses *compositing* lainnya yang dikerjakan di dalam *software* after effect adalah penggabungan video per *shot* gabungan dari seluruh potret yang telah diambil dalam proses pengameraan.

5. Teknik *Animating*

Dalam proses *animating* hal yang dilakukan adalah menggerakkan model karakter atau objek yang diperlukan. Animator memiliki peran penting untuk membuat model karakter seolah-olah hidup. Animator harus memiliki kemampuan khusus untuk menggerakkan setiap anggota tubuh karakter ayam yang ada dalam animasi *stop motion* dengan baik dan teliti. Ketelitian sangat diperlukan dalam proses ini, karena objek, karakter dan *background* yang digunakan ukurannya tergolong kecil. Sedikit kesalahan dalam menggerakkan akan berakibat fatal dalam gerakan karakter. Dalam tahap penganimasian atau *animating* teknik *stop motion* tergolong pekerjaan yang sulit dan rumit. Animator dalam pembuatan animasi teknik *stop motion* harus sangat teliti dan sabar dalam menggerakkan model karakter karena pengerjaannya cukup rumit. Hanya dengan tangan kosong animator menggerakkan model karakter ayam yang bisa dibayangkan cukup kecil. Tidak ada alat khusus yang digunakan dalam penggerakkan karakter dalam proses pembuatan animasi *stop motion* POPIPO berjudul “Makan”. Kerumitan dalam proses *animating* penciptaan animasi *stop motion* POPIPO berjudul “Makan” adalah ketika proses pembuatan gerak jalan ayam. Animator harus terus memindah dan menempel kaki ayam sampai gerakan jalan dirasa cukup baik dan durasi didapatkan. Sering terjadi kesalahan dalam penggerakkan dan seringnya kepala ayam atau potongan tubuh copot, terjatuh dan terpisah dari badan, menambah pekerjaan untuk animator dan menambah waktu untuk membetulkan model karakter. Tetapi dibalik kerumitan seluruh proses *animating* dapat dilalui dan diselesaikan dengan baik.

B. Pembahasan Biaya

1. Biaya Perlengkapan

NO	JENIS	JUMLAH	BIAYA	TOTAL
1.	PC	1	Rp 13.000.000	Rp 13.000.000
2.	KEYBOARD	1	Rp 400.000	Rp 400.000
3.	MOUSE	1	Rp 350.000	Rp 350.000
4.	KAMERA	1	Rp 2.000.000	Rp 2.000.000
5.	KARAKTER	3	Rp 100.000	Rp 300.000
6.	BACKGROUND	1	Rp 550.000	Rp 550.000
JUMLAH				Rp 16.600.000

Tabel 1. Biaya Perlengkapan

2. Biaya Tenaga Kerja

NO	PEKERJAAN	ORANG	BIAYA	TOTAL
1.	STORY WRITER	1	Rp 100.000	Rp 100.000
2.	CHARACTER DESIGNER	1	Rp 300.000	Rp 300.000
3.	STORYBOARD ARTIST	1	Rp 200.000	Rp 200.000
4.	BACKGROUND ARTIST	1	Rp 300.000	Rp 300.000
5.	MUSIC SCORING	1	Rp 400.000	Rp 400.000
6.	EDITOR	1	Rp 100.000	Rp 100.000
JUMLAH				Rp 1.400.000

Tabel 2. Biaya Tenaga Kerja

3. Biaya Merchandise

NO	JENIS	JUMLAH	BIAYA	TOTAL
1.	CD	1	Rp 50.000	Rp 50.000
2.	POSTER	1	Rp 100.000	Rp 100.000
3.	STICKER	1	Rp 20.000	Rp 20.000
4.	KAOS	1	Rp 100.000	Rp 100.000
5.	GANTUNGAN KUNCI	3	Rp 20.000	Rp 60.000
JUMLAH				Rp 330.000

Tabel 3. Biaya Merchandise

4. Biaya Overhead

NO	JENIS	WAKTU	BIAYA
1.	LISTRIK	6 BULAN	Rp 500.000
2.	INTERNET	6 BULAN	Rp 300.000
3.	MAKAN	6 BULAN	Rp 600.000
4.	TRANSPORTASI	6 BULAN	Rp 480.000
JUMLAH			Rp 1.880.000

Tabel 4. Biaya Overhead

C. Total Biaya dan Harga Jual Animasi

Dari keseluruhan biaya yang telah dikeluarkan untuk pembuatan animasi *stop motion* POPIPO berjudul “Makan”, maka total biaya dan harga jual animasi adalah sebanyak Rp 20.210.000. Berikut rincian jenis biaya yang dikeluarkan dan total biaya keseluruhan.

NO	JENIS	TOTAL
1.	BIAYA PERLENGKAPAN	Rp 16.600.000
2.	BIAYA TENAGA KERJA	Rp 1.400.000
3.	BIAYA MERCHANDISE	Rp 330.000
4.	BIAYA OVERHEAD	Rp 1.880.000
JUMLAH		Rp 20.210.000

Tabel 5. Biaya Harga Jual Animasi

D. Pesan Moral

Pesan moral yang ada dalam film animasi *stop motion* POPIPO berjudul “Makan” adalah kita tidak boleh mengambil yang bukan hak milik kita, karena sesuatu yang dimiliki dan baik bagi orang lain tidak selalu baik untuk diri kita. Pesan moral tersebut bisa terlihat ketika ayam kuning bernama Pipo ingin memakan makanannya namun sahabat-sahabatnya berusaha untuk mengambil makanannya tetapi pada akhirnya salah satu sahabatnya yang telah memakan makanan milik ayam kuning harus bernasib sial karena kepedasan karena memakan cabai milik ayam kuning bernama Pipo.

E. Kesimpulan

Dari keseluruhan isi laporan yang telah dibuat dapat disimpulkan, bahwa berbagai proses pembuatan film animasi *stop motion* POPIPO berjudul “Makan” telah berhasil dilalui dan diselesaikan. Termasuk proses pencahayaan, *animate* dan *compositing* juga telah selesai dikerjakan.

F. Saran

1. Harus lebih bisa mengatur waktu lebih baik lagi dalam proses produksi. Agar pengerjaannya lebih efisien.
2. Jangan berpatok dengan satu software untuk proses pengerjaan.

DAFTAR PUSTAKA

Nucahyo, Dedi Eko. 2019. *TATA CAHAYA LOW KEY DALAM FILM ANIMASI STOP-MOTION CORPSE BRIDE KARYA TIM BURTON*. Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta.

Nadya. 2012. *KAJIAN PERKEMBANGAN ANIMASI STOP MOTION DI INDONESIA*. Jakarta: Universitas Bunda Mulia.

Laman Pustaka

Stop Motion

<https://www.cateater.com/>

<https://iframerental.com/blog-5-hal-yang-perlu-disiapin-untuk-buat-stop-motion-123>

<https://tinkerlab.com/easy-stop-motion-animation-kids/>

<https://www.com.medcom.id/hiburan/film/0kp2JXWN-film-animasi-chiken-run-akan-punya-sekuel>

Lighting

<https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/TXT/article/download/2629/2377>

<https://qastack.id/photo/8391/how-to-set-up-lighting-for-stop-motion-photography>

Animating

<https://www.dafideff.com/2016/01/membuat-komposisi-di-affter-effects.html>

Compositing

<https://docplayer.info/91473317-Teknik-compositing-dengan-gaya-lotte-reiniger-dalam-film-animasi-pendek-monster-of-the-dark-valley.html>