

PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI EDUKASI
DENGAN TEKNIK DIGITAL 2D
FRAME BY FRAME “SUN BEAR”**



Ghanis Kamillabid
NIM 1600159033

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**

2022

HALAMAN PENGESAHAN
PUBLIKASI ILMIAH TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

Judul:

PENCIPTAAN FILM ANIMASI EDUKASI DENGAN TEKNIK DIGITAL 2D
FRAME BY FRAME “SUN BEAR”

Disusun oleh:

Ghanis Kamillabid

NIM 1600159033

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 Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 4 Februari 2022

Pembimbing I / Ketua Penguji


Tanto Harthoko, M.Sn.
NIDN 0011067109

Pembimbing II / Anggota Penguji


Andri Nur Patrio, M.Sn.
NIDN 0029057506

Ketua Program Studi Animasi


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

ABSTRAK

Film yang mengangkat masalah interpersonal mengenai lingkungan sekitar dan kebiasaan maafkan / meminta maaf yang diwujudkan dalam bentuk beruang madu mencari makan dan kemudian diganggu oleh beruang hitam. Animasi edukasi pendek ini berjenis dua dimensi dengan judul "*Sun Bear*" Yang berarti kehangatan antara dua beruang. Menerapkan 12 prinsip animasi dengan teknik *frame by frame* dengan resolusi 1920 x 1080 HDTV 24fps.

Kata kunci: Memaafkan, Edukasi, Animasi 2D



PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam berinteraksi dengan individu lain seseorang terkadang dapat berbuat kesalahan, seperti kesalahpahaman atau candaan melebihi batas yang dapat menyebabkan konflik. Salah satu solusi untuk menyelesaikan konflik adalah dengan meminta maaf atau memaafkan. Meminta maaf dan memaafkan sendiri adalah bentuk interaksi yang dimiliki setiap orang. Fungsi permintaan maaf dan pemaafan dimaksudkan agar korban dapat menyelesaikan masalahnya dengan pelaku tanpa tekanan atau paksaan sehingga korban atau tersangka dapat memulihkan kembali hubungan tersebut dengan sendirinya. Sejak kecil, orang tua telah mengajarkan kepada anaknya sifat maaf dan memaafkan untuk bekal masa depan. Sebagai orang tua, kita ingin anak kita memiliki hubungan yang baik dengan teman-temannya. Namun, anak-anak mungkin lebih suka bermain sendiri, menghindari masalah dengan orang lain. Di sinilah peran penting orang tua dalam mendidik anaknya tentang permintaan maaf dan memaafkan.

Anak cenderung tidak stabil secara emosional dan cenderung marah jika diganggu. Meskipun masih sulit mengelola emosinya sendiri, namun dengan bimbingan yang tepat, anak dapat diajak untuk memahami emosi dirinya dan orang lain. Sayangnya, beberapa orang tua tidak memahami pentingnya mendidik anak dalam meminta maaf dan memaafkan. Terutama saat anak tumbuh dewasa ia bisa mendapatkan lebih banyak teman daripada di taman kanak-kanak. Orang tua cenderung mengandalkan sekolah untuk pembelajaran yang ada. Padahal, ada baiknya orang tua memberi pembelajaran anaknya untuk meminta maaf dan memaafkan sebelum masuk TK.

Pentingnya pendidikan anak dalam meminta maaf dan memaafkan juga bukan semata tanggung jawab orang tua dan guru di sekolah, kita sebagai orang dewasa juga memiliki andil dalam membentuk moral anak. Proses pengajaran itu tentunya dengan cara yang lembut dan disukai anak-anak. Apalagi dapat

mempengaruhi mental anak kelak ia dewasa. Ada banyak cara dalam mendidik anak-anak untuk meminta maaf dan memaafkan, seperti memberinya contoh meminta maaf atau memaafkan, membacakan buku cerita anak tentang memaafkan, dan memperlihatkan tayangan film edukasi seperti *cartoon* yang mudah dicerna anak- anak.

Dalam pembelajaran menggunakan media film yang memanfaatkan rasa penasaran anak dengan hal yang menarik dan menakjubkan. Dibutuhkan film animasi yang tidak sekedar menghibur, tetapi juga memiliki unsur pembelajaran. Manfaat dalam mendidik anak untuk meminta maaf dan memaafkan tentu sangat banyak. Meminta maaf atau memaafkan dapat membentuk moral anak itu sendiri menjadi pribadi yang baik, terhindar dari rasa bersalah serta mengubah sifat bermusuhan menjadi sikap membantu dan mengangkat semangat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana caranya menerapkan media edukasi untuk anak-anak melalui film animasi 2D “*Sun Bear*”.
2. Bagaimana memproduksi film animasi 2D “*Sun Bear*” menggunakan teknik 2D *frame by frame*.

C. Tujuan

Tujuan dalam pembuatan film “*Sun Bear*” adalah menjadi media edukasi untuk orang tua kepada anaknya, agar mempertontonkan film animasi yang tidak hanya menghibur tetapi juga dapat menjadi media pembelajaran. Film animasi “*Sun Bear*” sendiri diciptakan dengan teknik digital dua dimensi, yang mengangkat cerita seekor beruang madu yang diganggu oleh beruang hitam dan masih berlapang dada untuk memaafkan. Dapat disuguhkan dengan visual semenarik mungkin, agar anak-anak tertarik untuk melihatnya dan terhibur olehnya. Diharapkan juga dapat mengedukasi.

D. Tinjauan Karya

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

1. *We Bare Bears*
2. *Grizzly & The Lemmings*
3. *The Little Polar Bear*

E. Landasan Teori

1. Animasi

Kebutuhan akan seni animasi dalam kehidupan saat ini sangat tinggi. Dimulai dengan hiburan, film, iklan, dan aspek kehidupan lainnya. Animasi juga dapat digunakan sebagai media informasi atau untuk belajar menyampaikan sesuatu.

Menurut para ahli, animasi diambil dari Bahasa latin, *anima* yang artinya jiwa, hidup, nyawa dan semangat. Animasi adalah gambar dua dimensi yang seolah-olah bergerak, karena kemampuan otak untuk selalu menyimpan/mengingat gambar sebelumnya. (Cinemags. 2004). Dalam sudut pandang seni, animasi adalah seni yang memberikan penglihatan gerakan dari suatu objek yang tidak bergerak (Halls, John & Roger Manveel, 1971).

Secara teknik, animasi menurut M.S Gumelar (2018:11) adalah ragam proses dan teknik yang bertujuan menghasilkan ilusi gerak dan emosi yang alami sesuai hukum fisika, biologi, audio, *lipsync*, dan psikologi sesuai dengan pilihan *style* gerak animasi kartun atau animasi realis.

Dari pendapat di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa animasi adalah cara yang baik untuk mengatur karya *audio visual*. Gambar dua

dimensi yang tampak bergerak dan menciptakan ilusi gerak dan emosi sealami mungkin.

2. Meminta Maaf dan Memaafkan

Meminta maaf dan memaafkan diri sendiri merupakan bentuk interaksi yang dimiliki setiap orang. Fungsi permintaan maaf dan pemaafan dimaksudkan agar korban dapat menyelesaikan masalahnya dengan pelaku tanpa tekanan atau paksaan sehingga korban atau tersangka dapat memulihkan kembali hubungan tersebut dengan sendirinya.

Menurut para ahli manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan manusia lain untuk bertahan hidup di dunia ini. Dalam hal ini manusia membutuhkan seorang manusia lain yang menurutnya nyaman berhubungan dengannya sehingga terjadi pertemanan ataupun persahabatan karena persahabatan merupakan hubungan yang membuat dua orang atau lebih menghabiskan waktu bersama, berinteraksi dengan situasi, tidak mengikut sertakan orang lain dalam hubungan tersebut dan saling memberi dukungan emosional (Baron, Donn, Robert A. Byrne, 2008).

Dapat dikatakan bahwa konflik juga dapat terjadi bila pihak-pihak yang terlibat melihat kehadiran sikap atau tindakan di dalam hubungan mereka yang bisa dianggap sebagai tindakan konflik (Chandra, R.I. 1992). Pemecahan masalah dalam konflik adalah adanya niat untuk meminta maaf. Meminta maaf sangat efektif dalam mengatasi konflik interpersonal, karena permintaan maaf merupakan sebuah pernyataan tanggung jawab tidak bersyarat atas kesalahan dan sebuah komitmen untuk memperbaikinya (Arif, T.A. 2013).

Memaafkan juga merupakan wujud perlindungan mental terhadap sekitar. Enright (dalam McCullough dkk. 2003) mengatakan bahwa Pemaaf sebagai sikap untuk mengatasi hal-hal yang negatif dan penghakiman terhadap orang yang bersalah dengan tidak menyangkal rasa

sakit itu sendiri tetapi dengan rasa kasihan, iba dan cinta kepada pihak yang menyakiti.

Dari penjelasan di atas, dapat kita simpulkan bahwa sikap meminta maaf dan memaafkan merupakan proses mengatasi hal-hal negatif dan prasangka terhadap korban dan pelaku kejahatan serta meningkatkan dorongan untuk menyelesaikan masalah dari mereka yang terlibat.



PEMBAHASAN

A. Praproduksi

1. Konsep Dasar

Konsep dasar dari animasi “*Sun Bear*” adalah Beruang madu yang memutuskan untuk memasuki hutan karena kekurangan makanan dan diganggu oleh Beruang hitam dan berakhir memaafkannya. Konsep ini berdasarkan pengalaman pribadi yang sangat sulit untuk meminta maaf jika melakukan kesalahan. Animasi dibuat dari sudut pandang protagonis dan antagonis, memudahkan penonton mengerti seperti apa perasaan dan penampilan protagonis. Diharapkan juga penonton dapat bersantai menikmati film ini dengan santai.

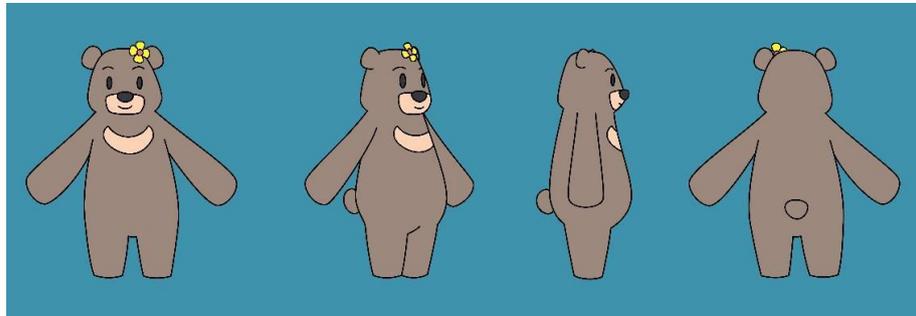
2. Desain Karakter

a. Beruang madu

Beruang madu adalah protagonis dalam cerita ini. Beruang madu memiliki tubuh pendek dan sedikit gemuk, dengan tinggi berkisar 140 cm dan memiliki bulu coklat keabu-abuan. Memiliki sifat periang, dan pemaaf. Madu adalah makanan kesukaannya.



Gambar 1 Desain karakter Beruang madu



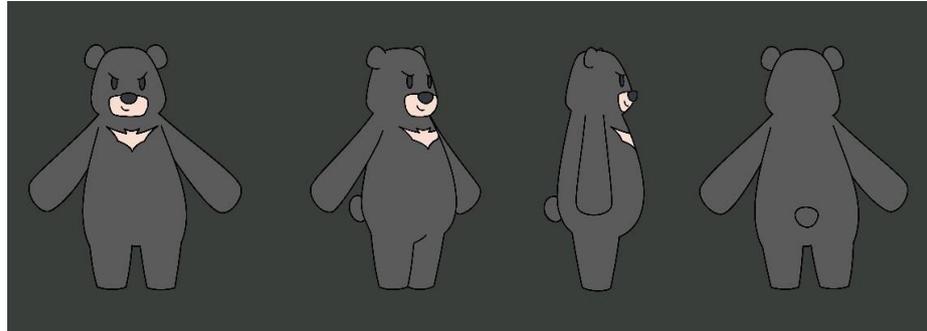
Gambar 2 Desain Karakter Beruang madu dari berbagai sudut

b. Beruang hitam

Beruang hitam adalah karakter antagonis yang muncul saat Beruang madu menikmati madu yang ia temukan. Beruang hitam memiliki perawakan yang besar dengan tinggi badan 180 cm dan memiliki bulu abu - abu gelap. Memiliki sifat rakus, pemarah dan merebut hak milik orang lain. Madu adalah makanan kesukaannya.



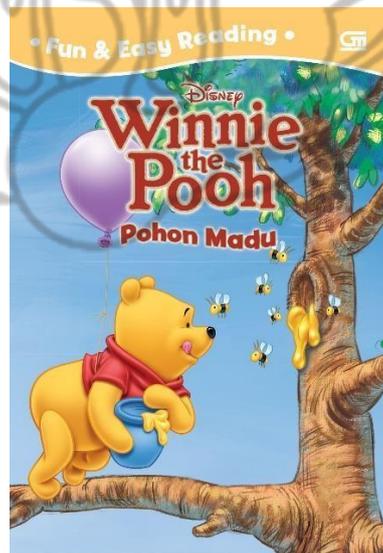
Gambar 3 Desain karakter Beruang hitam



Gambar 4 Desain Beruang hitam dari berbagai sudut

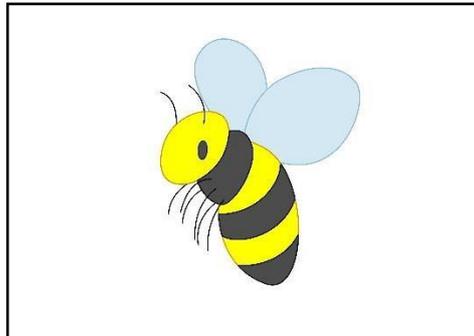
c. Lebah madu

Karakter pendukung. Lebah yang memimpin kawanannya mencari madu di hutan. Biasa terlihat dalam kelompok. Dengan konsep awal lebah madu yang digambarkan garang dan memiliki sengat di rubah menjadi lebih bersahabat dilihat dari target *audience* yang notabene umur empat hingga enam tahun dengan desain acuan lebah dari animasi 2D “Winnie the Pooh”.



Gambar 5 Desain acuan karakter Lebah dari “Winnie the Pooh”

(Sumber: <https://www.gpu.id/book-detail/91688/winnie-the-pooh-dan-pohon-madu-winnie-the-pooh-and-the-honey-tree>)

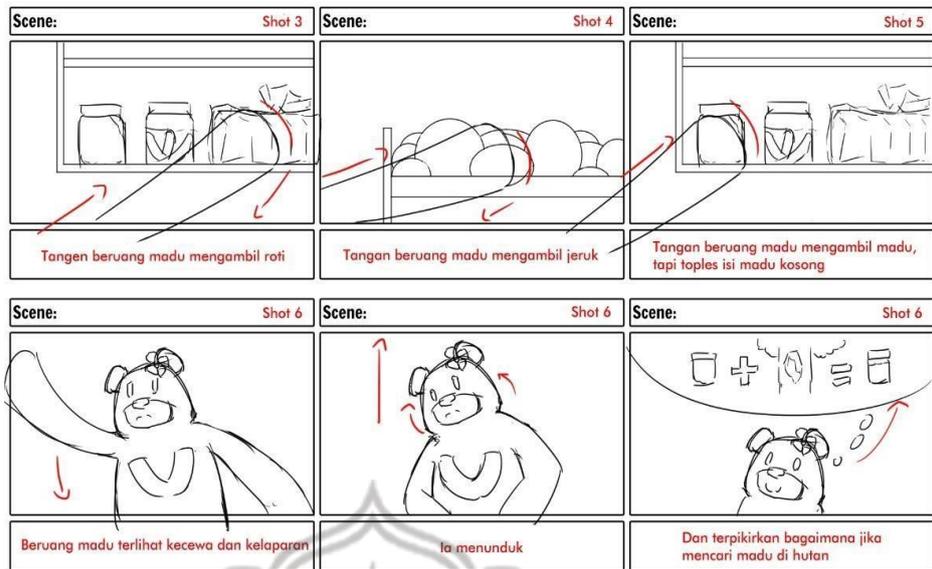


Gambar 5 Desain karakter Lebah

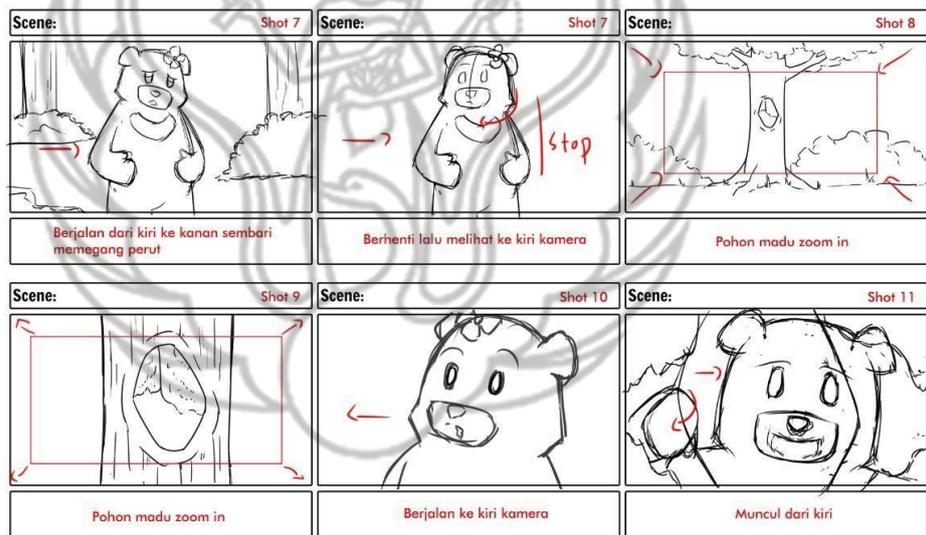
3. Storyboard

| | | |
|---------------|--------------------|---|
| Scene: | Scene: | Scene: Shot 1 |
| Logo ISI | Logo ku | Sun ☼ Bear |
| | | "Judul" |
| Scene: Shot 1 | Scene: Shot 1 | Scene: Shot 2 |
| | | |
| Kamera turun | zoom ke arah pintu | Terlihat beruang madu yang sedang menyiapkan perbekalan |

Gambar 6 Storyboard halaman 1



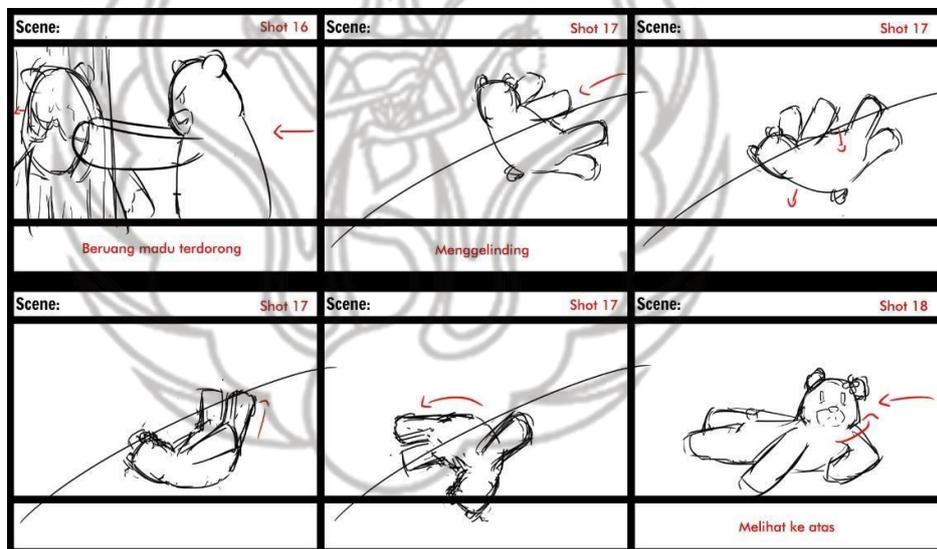
Gambar 7 Storyboard halaman 2



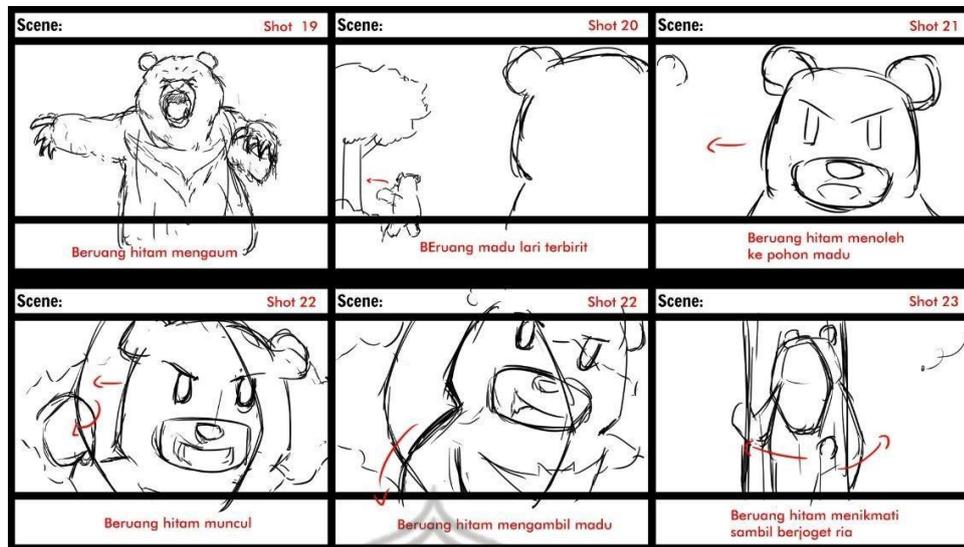
Gambar 8 Storyboard halaman 3



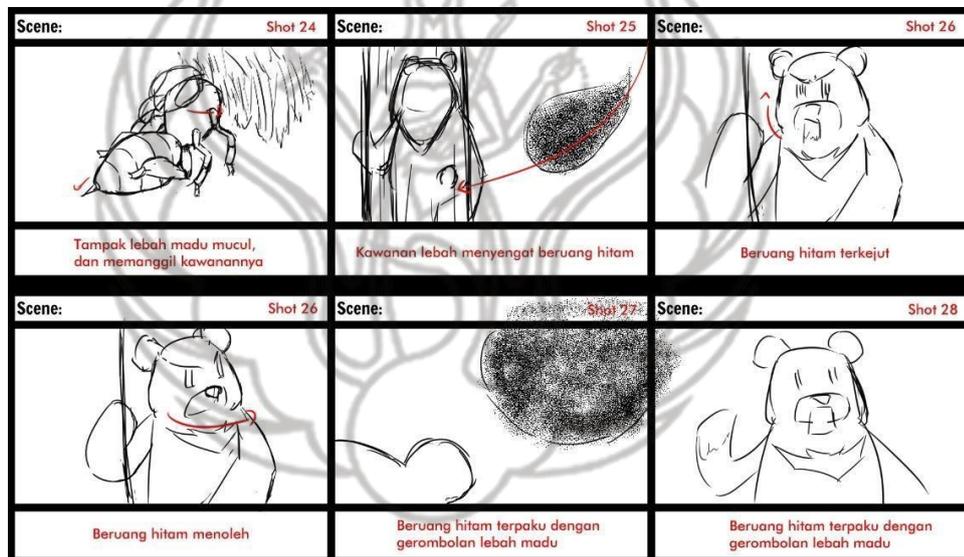
Gambar 9 Storyboard halaman 4



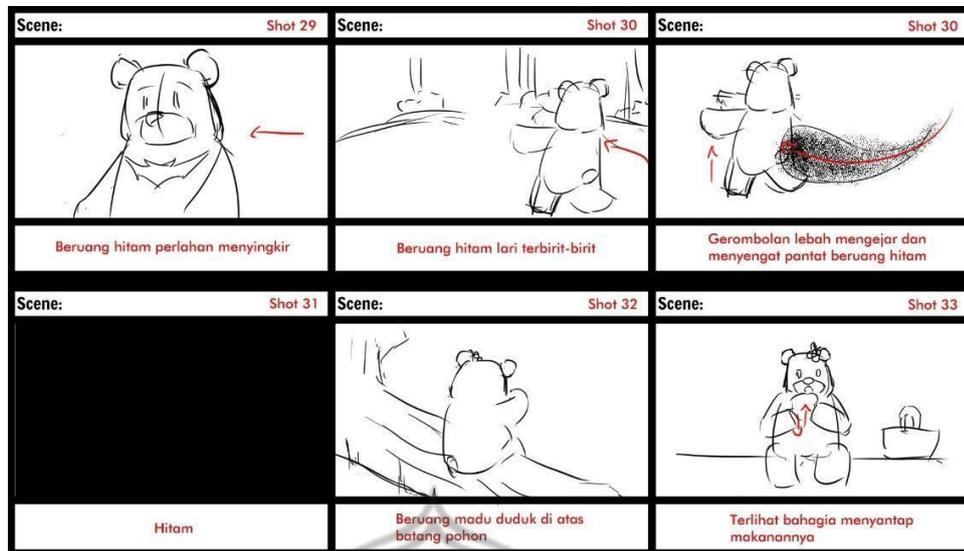
Gambar 10 Storyboard halaman 5



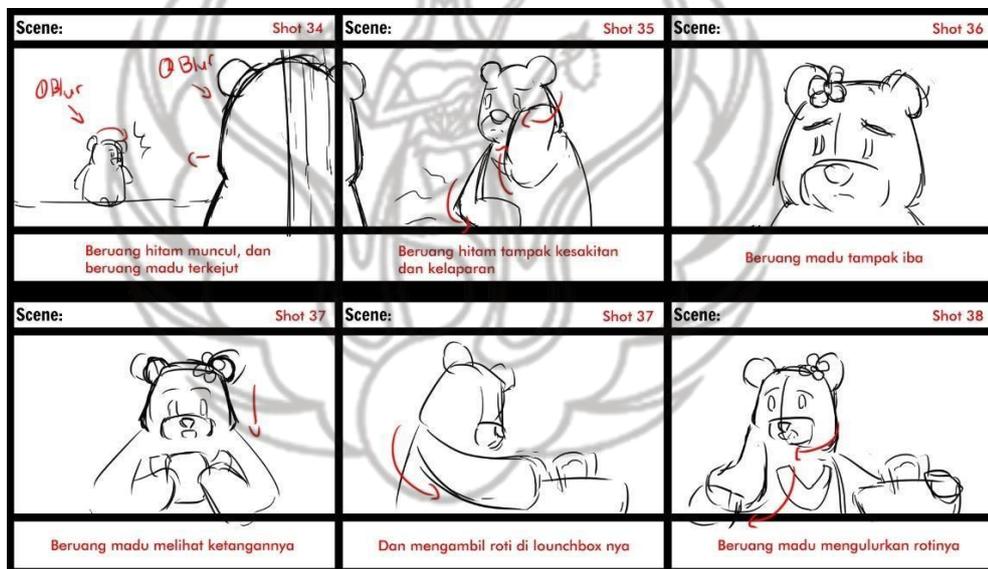
Gambar 11 *Storyboard* halaman 6



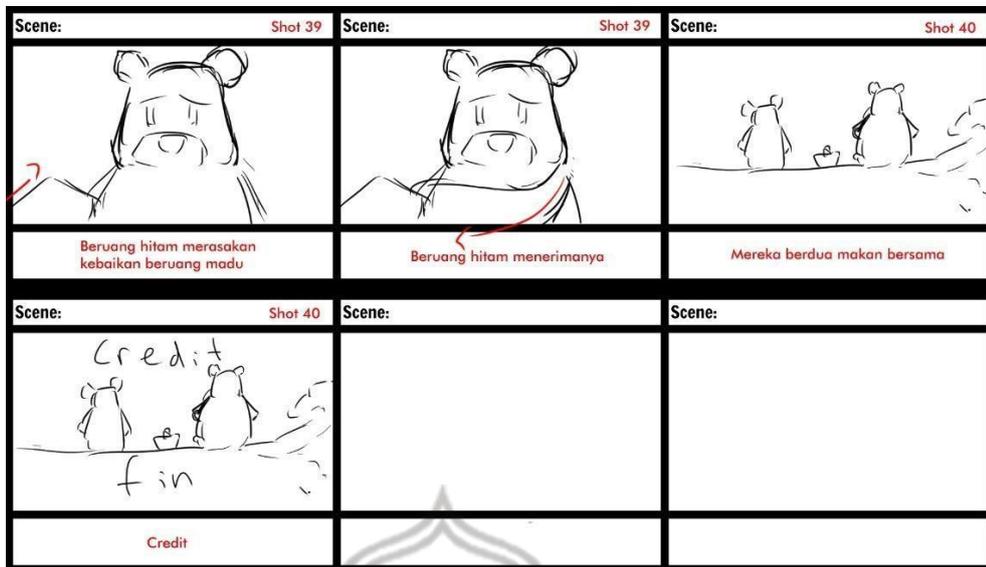
Gambar 12 *Storyboard* halaman 7



Gambar 13 Storyboard halaman 8



Gambar 14 Storyboard halaman 9



Gambar 15 Storyboard halaman 10

4. Animatic Storyboard

Setelah skenario dan *storyboard* telah disusun selanjutnya dibuatlah *stillomatic*. Dalam software *Adobe Premiere Pro CC 2019*, *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 bertujuan membantu serta mengatur penempatan gerak, posisi kamera, musik, dan *sound effect* sesuai dengan *storyboard*, serta *timing* tiap *shot* pada pembuatan animasi.

B. Produksi

1. Animating

Pembuatan film “*Sun Bear*” menggunakan teknik *frame by frame* dengan landasan *storyboard*. Proses *animating* sendiri melalui tahapan pembuatan *keyframe*, *inbetween*, *clean-up* dan yang terakhir *coloring*.

2. Background

Background dibuat dengan teknik *digital painting* dan teknik *layering* sesuai dengan naskah. *Background* sendiri diharapkan memberikan *visual* yang enak dilihat dan senatural mungkin.

3. Musik

Didalam pembuatan "*Sun Bear*" diperlukan adanya musik yang mendukung tampilan *visual* dan nyawa sehingga film terlihat lebih hidup. *Backsound* hingga *sound effect* akan dibuat dengan *asset free sound* dan bantuan *software* musik tertentu.

C. Pascaproduksi

1. Compositing

Dalam *compositing* pembuatan film "*Sun Bear*", *animate* dan *background* yang sudah selesai akan dikemas dengan musik, *sound effect*, dan *credit title*. Serta melakukan pengecekan untuk mendapat hasil yang diinginkan.

2. Rendering

Rendering adalah proses akhir dari *compositing*, yaitu menggabungkan semua aset film "*Sun Bear*" menjadi satu *video*.

3. Mastering

Dalam tahapan akhir dari proses produksi, hasil *video* yang telah selesai di *rendering* lalu di *burn* ke dalam kaset CD untuk diserahkan sebagai kelengkapan syarat tugas akhir.

D. 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.

E. Pembahasan Isi Film

1. Prolog

Di awal film terlihat judul yang mengambang di atas langit disertai beberapa awan di siang hari, Kemudian kamera mulai turun dan berhenti untuk memfokuskan ke arah rumah di tengah hutan. Kamera *extream zoom* ke arah pintu pada rumah dan adegan berganti pada Beruang madu yang sedang menyiapkan perbekalan. Pada adegan ini penonton secara tidak langsung diperlihatkan dengan sifat Beruang madu yang rajin.

2. Preposisi

Yang menjadi acuan preposisi *audience* adalah adegan di mana Beruang madu sadar bahwa cadangan madu yang disimpan sudah habis. Dengan adanya acuan tersebut Beruang madu menjadi memiliki tujuan untuk keluar rumah dan mencari madu di hutan.

3. Konflik

Konflik terjadi saat Beruang madu sedang asiknya menikmati madu yang ia temukan, tiba-tiba Beruang hitam muncul dan mendorongnya hingga terjatuh menuruni bukit. Beruang madu yang terkejut dan ketakutan melihat Beruang hitam langsung lari tunggang langgang.

4. Resolusi

Resolusi dijelaskan ketika akhirnya Beruang hitam yang mendapat karma akan perbuatannya memelas di hadapan Beruang madu. Beruang madu yang awalnya ketakutan menjadi iba dan kasihan dengan apa yang ada di depannya. Beruang hitam memiliki memar di seluruh wajahnya dan perut

yang menggeram kelaparan. Melihat itu Beruang madu tanpa pikir panjang melupakan apa yang sudah terjadi dan menawarkan roti yang dimilikinya sebagai tanda positif. Pada akhirnya mereka makan dengan bahagia bersama di atas pohon yang sudah rubuh di dalam hutan.

F. Penerapan Prinsip Animasi

1. *Timing*

Timing. Berguna sebagai acuan jumlah gambar serta bingkai untuk aksi tertentu, yang meliputi ritme dan kecepatan pada film. Prinsip ini dipergunakan saat memulai *animating* pada Toon Boom atau aplikasi animasi lainnya. *Timing* selain untuk menentukan kecepatan juga berfungsi untuk melihat sudah cukupkah *frame* pada lembar kerja agar sebuah gerakan terasa enak dipandang. Mengambil contoh pada shot dua, dimana pada gerakan mengambil barang memiliki *timing* yang berbeda - beda.

2. *Squash and Stretch*

Squash and stretch ditujukan untuk memberi berat massa pada suatu objek baik benda mati atau makhluk hidup. Sebagai contoh pada gambar 5.2 pada *shot* 17 yang mengambil adegan di mana Beruang madu jatuh. Diperlihatkan pantat dan ekor mengalami tekanan dan memantul pada saat menyentuh tanah.

3. *Slow in and slow out*

Slow in and slow out. Digunakan pada gerak cepat di awal ataupun akhir, Prinsip ini pada dasarnya memperbanyak gambar pada gerakan awal atau akhir dan mengurangi jumlah gambar pada gerakan sebaliknya. Untuk menekankan gerakan yang lebih cepat atau mulai melambat. Contoh *shot* yang memakai prinsip ini, adalah *shot* dua, di mana gerak tangan awal ketika ingin mengambil botol terlihat lambat lalu menjadi cepat.

4. Arcs

Arcs adalah prinsip yang mengambil gerak sesuai jalur, kebanyakan gerak tersebut cenderung mengikuti lintasan melengkung. Prinsip ini diterapkan hampir pada semua *shot* yang ada gerakannya. Contoh *shot* yang menggunakan prinsip ini, adalah *shot 23*, pada saat Beruang hitam menikmati madu jarahannya ia terlihat menggoyangkan pantatnya.

5. Secondary action

secondary action adalah prinsip menambahkan tindakan sekunder pada gerakan utama untuk memberikan kesan adegan yang lebih terasa hidup, dan mendukung tindakan utama. Sebagai contoh pada *shot 23* terlihat Beruang hitam yang sedang menggoyangkan pantatnya, diikuti dengan ekor yang bergoyang. Ekor di sini bertindak sebagai *secondary action* pada gerakan pantat Beruang hitam tersebut.

6. Follow through and overlapping action

Follow through and overlapping action. Kedua prinsip ini bertujuan supaya animasi yang digambar mengikuti hukum massa pada fisika. *Follow through* adalah prinsip di mana anggota badan tertentu yang masih bergerak walaupun seseorang telah berhenti bergerak. Sedangkan untuk *overlapping action* adalah gerakan yang saling mendahului, seperti pergerakan tangan atau kaki. Prinsip ini diterapkan di semua *shot* karakter yang bergerak. Salah satu *shot* yang memakai prinsip ini, adalah *shot dua*, pada adegan ini tangan dan ekor Beruang madu bergerak pada waktu yang berbeda dan tidak berhenti setelah kepala berhenti.

7. *Pose to pose*

Pose to pose adalah teknik menggambar dengan cara menggambar pose awal dan pose akhir dulu, setelah itu baru membuat *inbetween* di antara pose awal dan akhir. Teknik *pose to pose* bertujuan supaya gambar karakter tidak berubah di akhir gambar. Seperti pada adegan di shot dua di mana pergerakan tangan pose awal dan akhir menjadi patokan untuk *inbetween* di sekitarnya.

8. *Staging*

Staging. Tujuannya adalah untuk mengarahkan perhatian penonton, dan memperjelas fokus utama pada adegan tersebut. Seperti pada *shot* satu di mana rumah menjadi fokus utama pada adegan tersebut.

9. *Exaggeration*

Exaggeration adalah efek yang memberikan kesan yang dilebih-lebihkan sehingga menghindari gerakan yang terlihat statis dan membosankan. Prinsip tidak terlalu banyak diterapkan pada suatu film, karena bertujuan untuk menjadi pemanis atau hiburan. Sebagai contohnya pada shot 19 di mana Beruang hitam mengaum untuk menakut-nakuti Beruang madu, di sini terlihat perubahan *style* dan penegasan kesan kasar yang menakutkan.

10. *Solid drawing*

Solid drawing adalah prinsip di mana memberikan kesan suatu karakter yang solid di mana terkesan memiliki *volume* dan berat pada tampilannya. Prinsip ini diterapkan pada semua *shot* dan diterapkan saat pembuatan *animating* dalam Toon Boom. contoh *shot* yang menggunakan prinsip ini, adalah *shot* 37, pada saat Beruang madu mengambil roti di *launchbox* miliknya.

G. Anggaran Biaya

Dalam pembuatan film animasi, tentunya dibutuhkan biaya untuk menunjang proses produksi. Dengan adanya perhitungan biaya produksi, maka diharapkan kualitas sebuah film dapat dipertahankan ke depannya. Berikut adalah acuan perhitungan biaya dalam pembuatan karya seni animasi 2D “*Sun Bear*”:

Tabel 1 Biaya perlengkapan

| NO | BARANG | JUMLAH | BIAYA | TOTAL |
|--------|-------------------------|--------|------------|-------------|
| 1 | DVD-R | 6 | Rp. 5.000 | Rp. 30.000 |
| 2 | DVD case | 3 | Rp. 7.000 | Rp. 21.000 |
| 3 | Print Cover Case DVD | 3 | Rp. 3.000 | Rp. 9.000 |
| 4 | Print Label DVD | 3 | Rp. 5.000 | Rp. 15.000 |
| 5 | Poster A2 | 3 | Rp. 32.000 | Rp. 96.000 |
| 6 | Stiker A3 | 2 | Rp. 6.000 | Rp. 12.000 |
| 7 | Topi | 2 | Rp. 60.000 | Rp. 60.000 |
| 8 | Kaos | 2 | Rp. 60.000 | Rp. 60.000 |
| Jumlah | | | | Rp. 423.000 |

Tabel 2 Biaya tenaga kerja

| NO | JOB | ORANG | BIAYA | TOTAL |
|--------|-------------|-------|---------------|---------------|
| 1 | Sutradara | 1 | Rp. 3.000.000 | Rp. 700.000 |
| 2 | Concept Art | 1 | Rp. 2.000.000 | Rp. 400.000 |
| 3 | Animator | 1 | Rp. 2.000.000 | Rp. 2.400.000 |
| 4 | Bg Artist | 1 | Rp. 3.000.000 | Rp. 1.200.000 |
| 5 | Sound Artis | 1 | Rp. 3.000.000 | Rp. 800.000 |
| 6 | Editor | 1 | Rp. 3.000.000 | Rp. 400.000 |
| Jumlah | | | | Rp. 5.900.000 |

Tabel 3 Biaya tidak langsung

| NO | JENIS | WAKTU | BIAYA PER BULAN | TOTAL |
|--------|-------------------|---------|-----------------|----------------|
| 1 | Transportasi | 8 Bulan | Rp. 20.000 | Rp. 160.000 |
| 2 | Internet | 6 Bulan | Rp. 120.000 | Rp. 720.000 |
| 3 | Konsumsi | 6 Bulan | Rp. 1.000.000 | Rp. 6.000.000 |
| 4 | Listrik | 6 Bulan | Rp. 50.000 | Rp. 300.000 |
| 5 | Biaya tak terduga | 1 Bulan | Rp. 4.000.000 | Rp. 4.000.000 |
| Jumlah | | | | Rp. 11.180.000 |

H. Total Biaya dan Harga Jual Animasi

Perhitungan biaya yang telah terdata adalah dari biaya perlengkapan, biaya tenaga kerja, biaya tidak langsung (*overload*), biaya *mastering* film, dan biaya *merchandise* pameran. Berikut merupakan total biaya yang sudah dikeluarkan untuk pembuatan film animasi ini:

Tabel 4 Total biaya

| NO | KETERANGAN | RINCIAN | TOTAL |
|--------|-----------------------------|---------|----------------|
| 1 | Biaya Produksi | Tabel 2 | Rp. 5.900.000 |
| 2 | Biaya Perlengkapan tambahan | Tabel 1 | Rp. 423.000 |
| 3 | Biaya tidak langsung | Tabel 3 | Rp. 11.180.000 |
| Jumlah | | | Rp. 17.513.000 |

Analisa biaya produksi di atas menjadi acuan tolak ukur dalam penjualan film. Dengan acuan tolak ukur di atas dapat disimpulkan jika mengambil setengah dari total biaya, maka harga jual film animasi “*Sun Bear*” minimal Rp. 35.513.000,00. Jika penjualan film “*Sun Bear*” dihitung dengan jumlah *frame*-nya, dengan total durasi dua menit 34 detik atau 154 detik. Maka jumlah pendapatan minimum dibagi total durasi yang sudah dikalikan 24, maka setiap *frame* dalam film animasi “*Sun Bear*” berharga Rp. 9.609.

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan laporan, produksi film animasi “*Sun Bear*” telah berhasil mencapai target pembuatan sebuah film melalui berbagai proses. Berikut ini adalah kesimpulan dari hasil film animasi “*Sun Bear*”

1. Pembuatan film animasi “*Sun Bear*” telah berhasil diselesaikan sesuai tujuan awal pembuatan, untuk memberikan hiburan bagi penonton sekaligus sebagai media edukasi bagi anak-anak dari kalangan empat hingga enam tahun. Tidak luput juga memberikan pesan moral yang mudah dipahami bagi target *audience*.
2. Penciptaan film animasi “*Sun Bear*” dengan menggunakan berbagai prinsip animasi sesuai dengan kebutuhan, menggunakan teknik *frame by frame full animate* komputer. Dengan total waktu film adalah 2 menit 34 detik dalam format mp4, *Full HD 1920 x 1080 px 24 fps*.

B. Pelajaran

Dalam proses produksi film animasi “*Sun Bear*”, Selama proses pengerjaan terdapat berbagai kesalahan dan masalah agar dapat berjalan sesuai rencana. Kesalahan-kesalahan tersebut dapat dijadikan pembelajaran untuk kedepannya agar menjadi lebih baik dari sekarang. Berikut adalah beberapa pelajaran yang dapat dipelajari dari pembuatan film animasi “*Sun Bear*”;

1. Membuat perencanaan jadwal yang matang.
2. Menambah lebih banyak anggota dalam pengerjaannya.
3. Membagi waktu antara kerja dan tidak dengan lebih bijaksana.
4. Lebih sering melakukan *backup* data baik di perangkat keras maupun di Google Drive atau penyimpanan virtual lainnya.
5. Istirahat dengan cukup, tidak lupa makan serta olahraga ringan.
6. Mengatur keuangan dengan lebih bijaksana.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, T.A. 2013. Komitmen dengan pemaafan dalam Hubungan Persahabatan. *Jurnal Online Psikologi*. Vol. 01 No.02.
- B.Sarwono, 2003. *Lebah Madu* (ed. Revisi), Depok: AgroMedia Pustaka.
- Baron, Donn, Robert A. Byrne, 2008. *Social Psychology*, United States: Pearson/Allyn and Bacon.
- Chandra, R.I. 1992. *Konflik dalam hidup sehari-hari*, Yogyakarta: Kanisius.
- Cinemags. 2004. *The Making of Animation:homeland*. Bandung: PT Megindo Tunggal Sejahtera Indonesia.
- Halls, John & Roger Manveel, 1971. *The technique of film animation*, London: The Local Press.
- Kwan, Lukito Kurniawan, 2019. *Kehidupan di Hutan*, Venom Publisher.
- LingkarKata, 2019. *Buku Pintar Hewan*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- M. Nurun Shofi, 2015. *Ayo! Mengenal Hewan Langka di Indonesia*: Buku ini merupakan buku yang merangkum serta memberikan info mengenai hewan- hewan langka di Indonesia, Jakarta: Lembar Langit Indonesia.
- M.B. Kurniawan, Bayu Pratama, 2010. *Mengenal Hewan & Tumbuhan Asli Indonesia*, Jakarta: Cikal Aksara.
- M.S Gumelar, 2018:11. *Elemen dan Prinsip Animasi 2D*, Banten : An1mage.
- McCullough, M. E., Fincham, F. D., & Tsang, J.-A. (2003). Forgiveness, forbearance, and time: The temporal unfolding of transgression-related interpersonal motivations. *Journal of Personality and Social Psychology*, 84(3), 540–557.
- Veri Apriyatno, S.Sn, 2008. *Menggambar Beruang, Serigala, Elang, & Buaya dengan Pensil*, Jakarta: Kawan Pustaka.

Warisno, 1996. *Budidaya Lebah Madu*, Yogyakarta: Kanisius.

Wong Comic, 2010. *Seri Rahasia Alam 55 Rahasia Beruang*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

