

PUBLIKASI ILMIAH  
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D  
“MBAH TEJO” DENGAN TEKNIK  
FRAME BY FRAME**



**Achmad Sujendro**  
NIM 1700184033

Pembimbing:

1. Mahendradewa Suminto, M.Sn.
2. Pandan Pareanom Purwachandra, M.Kom.

**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 2D  
“MBAH TEJO” DENGAN TEKNIK  
FRAME BY FRAME**

Disusun oleh:  
**Achmad Sujendro**  
NIM 1700184033

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 .....

Pembimbing I



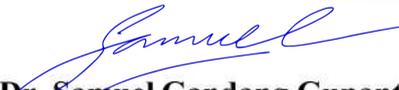
**Mahendradewa Suminto, M.Sn.**  
NIDN 0018047206

Pembimbing II



**Pandan Peraanom Purwachandra, M.Kom.**  
NIDN 0502018601

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



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

# **PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “MBAH TEJO” DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

Achmad Sujendro  
NIM 1700184033  
D-3 Animasi, ISI Yogyakarta

## ***ABSTRACT***

when old man who is sick and lonely cannot express his feelings of sadness and loneliness to his family, tries to hide the sadness he feels for himself and chooses to remain silent so as not to disturb his family, for fear of causing trouble to his family which leads to the desire to end his life. The 2D animation “Mbah Tejo” tells the story of a lonely 70-year-old grandfather wants to commit suicide. His gaze was blank looking at the photos on the wall showing him when his family was still with him and accompanied him. His wife had died and his daughter did not live with him because she already had a small family of her own. The last sip of coffee determined his intention to commit suicide, he went to the bathroom where he put the hanging rope to end his life, at that time his children and grandchildren came to visit his house. At the end of the story, “Mbah Tejo” was caught and finally brought by his daughter and grandchildren to live with them. From this film, it is hoped that it can convey a message to the audience not to sink into sadness and loneliness and to realize the importance of togetherness between families is one aspect of happiness.

Keywords: 2D Animation, Suicide, Family

## **ABSTRAK**

Ketika laki-laki tua yang sakit dan kesepian tidak dapat mengungkapkan perasaan sedih dan kesepiannya kepada keluarganya, mencoba memendam kesedihan yang dia rasakan untuk dirinya sendiri dan memilih untuk diam agar tidak mengganggu keluarganya, karena takut membuat masalah pada keluarganya yang berujung munculnya keinginan untuk mengakhiri hidupnya. Film animasi 2D berjudul “Mbah Tejo” bercerita tentang kakek berusia 70 tahun yang kesepian dan menginginkan untuk bunuh diri. Pandangannya kosong melihat foto-foto di dinding yang memperlihatkan dirinya ketika dulu keluarganya masih bersama dengannya dan mendampinginya. Istrinya telah meninggal dan anaknya tidak tinggal bersamanya karena sudah memiliki keluarga kecilnya sendiri. Seputan kopi terakhir menetapkan niatnya untuk bunuh diri, ia pergi menuju kamar mandi tempat dimana dia menaruh tali gantung untuk mengakhiri hidupnya, disaat itu pula anak cucunya datang mengunjungi rumahnya. Di akhir cerita mbah Tejo pun ketahuan dan akhirnya di bawa oleh anak dan cucunya untuk tinggal bersama mereka. Dari film animasi ini diharapkan dapat menyampaikan pesan kepada penonton untuk tidak tenggelam dalam kesedihan dan kesendirian serta menyadari pentingnya kebersamaan antar keluarga adalah salah satu aspek dalam kebahagiaan.

Kata kunci: Animasi 2D, Bunuh diri, Keluarga

## A. PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Berbagai macam film animasi bertemakan keluarga banyak terlihat, contoh: “Moana”, “Lion King”, ”Coco”, ”Finding Nemo” dan masih banyak lagi. Film bertema keluarga akan sangat *relate* dengan setiap orang, karena setiap orang memiliki keluarga dan setiap keluarga pasti memiliki masalah, masalah yang mungkin sama dengan orang lain. Masalah itulah yang dapat dijadikan cerita untuk film animasi.

Film animasi berjudul “Mbah Tejo” yang bertemakan keluarga ini mengisahkan seorang kakek bernama Tejo yang memiliki masalah dengan kesehatannya karena sudah semakin tua, badannya sudah lemah, penglihatan makin kabur dan banyak nyeri sendi di tubuhnya. Tidak hanya itu kakek Tejo juga memiliki masalah kesepian, dia telah ditinggal meninggal istrinya dan ditinggal pergi anaknya karena telah menikah. Dia kesepian anaknya sulit dihubungi karena alasan sibuk dan sudah lama tidak mengunjunginya. Kakek Tejo yang sakit dan kesepian menginginkan untuk bunuh diri, dia menyiapkan tali gantung di kamar mandi untuk persiapan bunuh dirinya, namun disaat itu pula anak dan cucunya yang sudah lama tidak datang malah berkunjung kerumahnya. Cerita tentang bunuh diri memang cukup sensitif dan suram, namun film animasi ini mencoba membawanya penceritaanya tidak terlalu suram dengan menambahkan sedikit adegan komedi dimana saat kakek ingin bunuh diri anak dan cucunya yang telah lama tidak datang kerumahnya datang berkunjung dan kakek ini berusaha sekuat tenaga agar tali gantung yang ia taruh di kamar mandi tidak ketahuan oleh anak dan cucunya. Ekspresi dan tingkah laku kakek Tejo sebagai pemeran utama yang ketakutan dan panik takut ketahuan oleh anak dan cucunya akan di maksimalkan dengan pembuatan teknik animasi *frame by frame* yang menonjolkan *exaggeration* pada ekspresi dan gerakan karakter, serta dukungan dari audio yang cocok, dan kontras dari audio di awal adegan diharap dapat menetralsir dan dapat

memperingan suasana yang ada di awal yang bercerita tentang kakek Tejo yang mau bunuh diri dalam film ini. Diharap dengan menggunakan cerita ini dapat mengangkat masalah tentang bunuh diri yang cukup sensitif namun dapat diceritakan dengan sedikit lebih ringan dan dapat menjadi hiburan bagi para penonton.

Penyebab orang bunuh diri tidak selalu akibat kondisi ekonomi yang morat marit atau lantaran *broken heart* tapi penyebab yang tidak kurang andilnya dalam memicu orang mengakhiri hidupnya sendiri adalah kesepian yang berlarut larut (Tjiptadinata Effendi, 2017:1). Tidak jarang orang merasakan kesepian ketika berada di rumahnya sendiri. Ketika duduk memandang keluar jendela ataupun duduk diberanda rumah, sudah tidak lagi dapat menikmati indahnya sinar mentari, maupun indahnya alam yang terbentang di hadapannya. Kesepian, berarti merasa sendiri, merasa kehilangan, yang dapat menjerumuskan orang menjadi apatis atau bersikap masa bodoh terhadap apapun yang terjadi dilingkungannya. Bahkan tidak jarang, tidak lagi tergerak hatinya, untuk mengurus dirinya sendiri. Bilamana hal ini dibiarkan berlarut larut, maka "penderita" kesepian ini dapat terjerat oleh godaan untuk mengakhiri hidupnya, karena merasa tidak ada gunanya lagi ia hidup di dunia ini.

Durkheim (dalam Upe, 2010: 99), merumuskan empat tipe bunuh diri yaitu:

- *Egoistic suicide*, yaitu suatu tindakan bunuh diri karena merasa kepentingan individu lebih tinggi daripada kepentingan kesatuan sosialnya.
- *Altruism suicide*, yaitu dengan adanya perasaan integrasi antar sesama individu yang satu dengan yang lainnya, maka menciptakan masyarakat yang memiliki integrasi yang kuat.

- *Anomie suicide*, yaitu lebih terfokus pada keadaan moral dimana individu yang bersangkutan kehilangan cita-cita, tujuan, dan norma dalam hidupnya.
- *Fatalistic suicide*, yaitu terjadi ketika nilai dan norma yang berlaku di masyarakat meningkat dan terasa berlebihan.

### A. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan sebagai berikut.

1. Bagaimana cara memproduksi film pendek animasi 2D “Mbah Tejo” dengan teknik *frame by frame*.
2. Bagaimana cara memaksimalkan teknik animasi *frame by frame* untuk membuat suatu adegan yang menonjolkan *exaggeration* pada ekspresi dan gerakan karakter.

### B. Tujuan

Tujuan dari pembuatan karya tugas akhir “Mbah Tejo” adalah:

1. Menciptakan sebuah karya animasi dua dimensi dengan teknik *frame by frame* dengan menonjolkan *exaggeration* yang dapat digunakan sebagai tugas akhir dan syarat untuk kelulusan.
2. Memberikan gambaran tentang kesepian dan pentingnya kebersamaan antar keluarga.

### C. Sasaran

1. Usia : 14 tahun keatas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Latar belakang : semua kalangan
4. Status sosial : semua kalangan
5. Negara : Semua Negara

## D. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari proyek ini adalah benar-benar menjadi satu animasi penuh, dengan tahapan sebagai berikut:

### 1. Praproduksi

Praproduksi merupakan tahapan awal sebagai persiapan sebelum masuk ke dalam tahapan produksi animasi. Berikut adalah tahapan proses praproduksi:

#### a. Riset dan konsep

Dikarenakan cerita animasi “Mbah Tejo” kakek yang menginginkan bunuh diri maka yang pertama kali dilakukan adalah, melakukan riset tentang apa saja yang menyebabkan bunuh diri dan alasannya, serta memikirkan seperti apa konsep visual yang akan cocok dengan penceritaan tersebut, baik dari segi karakter desain dan *background*.

#### b. Penulisan cerita

Cerita Penulisan cerita “Mbah Tejo” dilakukan dengan cara bertahap mulai dari menentukan ide cerita, membuat premis, sinopsis dan membuat naskah secara lengkap.

#### c. Storyboard

Pengerjaan *Storyboard* “Mbah Tejo” di buat berpatokan berdasarkan skenario yang telah dibuat ditambahkan pula *sinematografi*, keterangan pengambilan kamera, lokasi, adegan ekspresi dan lain-lain.

#### d. Animatic Storyboard

Setelah *storyboard* “Mbah Tejo” selesai maka kumpulan *shot* dari *storyboard* tersebut dimasukan di *After effect*, dan dibuat menjadi video sesuai urutan *shot* dengan dan tiap tiap shot akan diberi timing yang sesuai.

## 2. Produksi

Produksi merupakan proses inti penciptaan animasi, proses ini dilakukan setelah tahap praproduksi selesai. Berikut adalah tahapan proses produksi:

### a. Musik

Secara garis besar karya animasi “Mbah Tejo” akan menggunakan dua mood musik yang berbeda untuk membedakan saat Mbah Tejo sedang sedih dan ingin bunuh diri dan saat dia panik saat anak dan cucunya datang berkunjung.

### b. *Stilomatic*

*Animatic storyboard* memang sudah di buat tapi pada akhirnya itu hanyalah sebuah *storyboard* yang di gabungkan menjadi video. Karakter di tiap shot tidak bergerak maka dari itu perlu dibuat tiap-tiap *shot* itu akan di berikan tambahan sketsa kasar untuk menambah gerakan agar lebih terlihat lebih hidup dan detail, hal ini akan mempermudah dalam pembuatan *Key animation* di proses selanjutnya

### c. *Background/Environment*

*Background* dan *asset* film “Mbah Tejo” dibuat dengan Adobe Photoshop dengan teknik layering. Teknik ini di digunakan agar dapat dipisah pisah dan memudahkan.

### d. *Key Animation*

*Key Animation* akan di buat langsung di *Toonboom harmony* dengan meng *import shot* dari *stilomatic* yang sudah memiliki beberapa gerakan dasar dan menambahkan pose pose kunci dari gerakan karakter.

### e. *In Between*

Setelah mendapatkan *key animation* selesai, maka pose pose kunci itu akan direnggangkan/ dikosongkan di antaranya dan

dimasukan gerakan yang mengikuti alur dari pose kunci tersebut. Gambar yang dimasukan rata-rata diantara pose kunci sekitar dua sampai tiga gambar lagi. Pada proses ini pun pembuatan *in between* masih menggunakan *Toonboom harmony*.

**f. *Clean Up and Coloring***

Pada proses *clean up* dan *coloring* juga masih menggunakan *Toonboom Harmony* demi mempersingkat dan membuat pembuatan. Pada proses *clean up* saya menggunakan *mode bitmap* di banding *vector*, karena mode *bitmap* kuas yang digunakan hampir sama dengan kuas yang biasa gunakan di *Photosop*. Hal ini pula yang menjadi alasan saya menggunakan *Toonbom Harmony* bukan *Toonboom animation* karena di *toonbom animation* hanya ada *mode vector*.

**3. Pascaproduksi**

Pascaproduksi merupakan tahap akhir atau proses penyelesaian yang berlangsung setelah tahap produksi selesai. Berikut adalah tahapan pascaproduksi:

**a. *Compositing and editing***

Proses *compositing* dilakukan di dua aplikasi yaitu di *After effect* dan Di *Adobe premiere*. *After effect* untuk menggabungkan *background* dan animasi serta efek cahaya, sedangkan *adobe premiere* untuk menggabungkan video animasi dengan suara.

**b. *Render and mastering***

Setelah tahapan tadi selesai mulailah kita meng-*eksport* hasil pengabungan *scene* menjadi bentuk video utuh dengan format dan ukuran yang telah ditentukan, tidak lupa menambahkan logo *opening*, logo instansi, dan *credit title*, menjadi sebuah

karya film utuh yang siap untuk ditonton. Tahap terakhir yaitu pembakaran atau *men-copy* hasil film “Mbah Tejo” kedalam *CD* yang akan diserahkan sebagai kelengkapan ujian tugas akhir.

## **B. Landasan Teori**

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, lip sync, dan psikologi sesuai dengan pilihan style gerak animasi kartun ataupun animasi realis.

Animasi adalah seni yang memberikan penglihatan gerakan dari suatu obyek yang tidak bergerak. (Halls, John & Roger Manveel, 1971. *The technique of film animation*, London: The Local Press)

Dari pendapat yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan, bahwa animasi merupakan teknik dalam pembuatan karya audio visual yang tersusun secara rapi. Gambar dua dimensi yang seolah-olah bergerak dan menghasilkan ilusi gerak serta emosi sealami mungkin.

Seluruh proses pembuatan film animasi “Mbah Tejo” menggunakan teknik *digital* dikarenakan kemudahan dan kepraktisanya dalam *animating* yang membuat proses produksinya lebih cepat daripada teknik tradisional atau non *digital*. “Semakin mudah dan mudah untuk terpicat pada animasi. *Software* komputer yang akan Anda gunakan untuk membuat efek dan adegan karakter yang paling canggih semakin mudah dipelajari dan lebih murah untuk dibeli” (George Avgerakis, 2004)

### **1. Bunuh Diri**

Dalam mencari faktor-faktor penyebab dari tindakan bunuh diri seseorang, ada pernyataan menarik yang disampaikan Durkheim dalam bukunya. Menurutnya, “apabila ingin mencari tahu penyebab suatu kasus,

yang harus dilakukan yaitu mempelajari, mengamati situasi dan kondisi yang melatarbelakangi kasus tersebut” (Durkheim, 1897: 105).

Bunuh diri adalah tindakan yang dapat menyebabkan kematian, disengaja, dilakukan oleh dirinya sendiri dan pelaku menganggap tindakannya sebagai jalan yang terbaik untuk menyelesaikan masalahnya (Gamayanti, 2014: 208).

Durkheim (Sunarto, 2004: 12) menjelaskan bahwa perilaku tersebut dimaknai sebagai perilaku yang ditandai oleh adanya gejala-gejala sosial yang tidak sesuai dengan pandangan dari hidupnya, sehingga melakukan aksi bunuh diri.

Dalam *Encyclopedia Britannica*, bunuh diri didefinisikan sebagai usaha seseorang untuk mengakhiri hidupnya dengan cara suka rela atau sengaja. Kata *Suicide* berasal dari kata latin *Sui* yang berarti diri (*self*), dan kata *Caedere* yang berarti membunuh (*to kill*). (Husain, 2005:6) Sedangkan menurut aliran human behavior, bunuh diri ialah bentuk pelarian parah dari dunia nyata, atau lari dari situasi yang tidak bisa ditolerir, atau merupakan bentuk regresi ingin kembali pada keadaan nikmat, nyaman dan tentram. (Kartono, 2000:143)

Terkadang juga, orang-orang dengan depresi tidak ingin membuat sahabat dan keluarganya khawatir sehingga ia berpura-pura baik-baik saja dan menunjukkan bahwa depresinya telah selesai. (Regis Machdy, dalam *Loving the Wounded Soul*,2019)

Ada beberapa upaya pencegahan yang dapat dilakukan, menurut Edwin Sneedman seorang pelopor yang mengembangkan strategi umum dalam

pencegahan bunuh diri mengungkapkan tiga hal yaitu sebagai berikut: (Davison. 2006:433)

- Mengurangi penderitaan dan rasa sakit psikologis yang mendalam  
Menurut beberapa ahli pelaku percobaan bunuh diri biasanya memiliki

- setidaknya satu gangguan psikologis yang mendasarinya, sehingga penanganan secara psikologis dianggap upaya yang sangat tepat untuk mencegah bunuh diri.
- Membuka pandangan, yaitu memperluas pandangan yang terbatas dengan membantu individu melihat berbagai pilihan selain pilihan ekstrem dengan membiarkan penderitaan dan ketiadaan terus berlangsung.

Mendorong orang yang bersangkutan meskipun hanya selangkah dari tindakan yang menghancurkan diri sendiri.

## 1. Tinjauan Karya

### a. MEMO

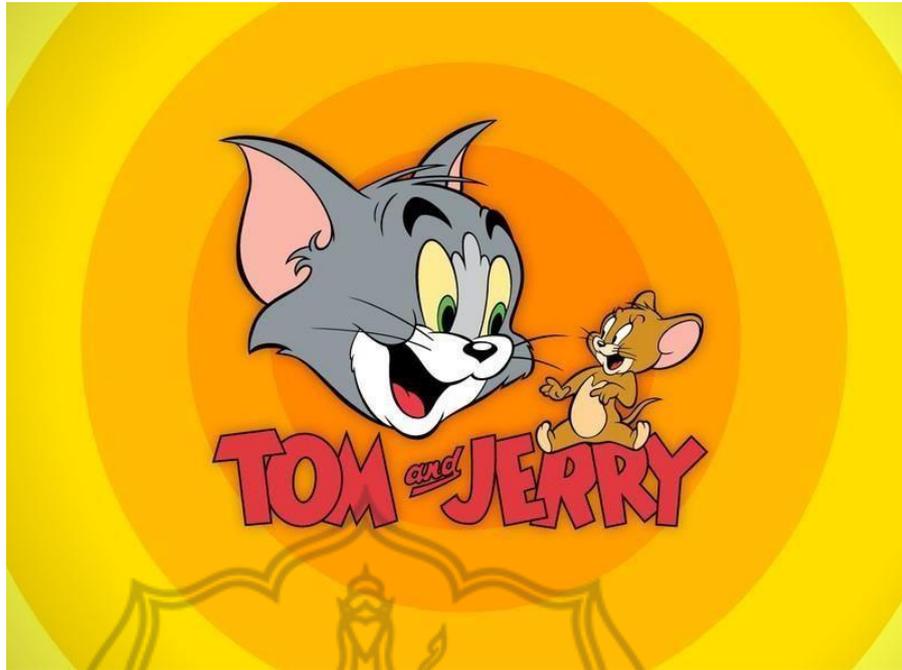


“animasi pendek MEMO”

Film ini sangat menginspirasi, dan menjadi acuan utama dalam proses penceritaan karakter, mungkin karena tokoh dalam film ini juga seorang kakek yang memiliki masalah yang hampir sama dengan film “Mbah Tejo”. Diceritakan bahwa tokoh utamanya adalah seorang kakek tua, yang memiliki masalah kecemasan saat tidak bersama dengan anaknya.

Gaya visual dan konsep yang terbilang cukup simple namun menarik. Teknik Penganimasian karakter yang menggunakan teknik *frame by frame*. Dengan menggunakan teknik itu akan membuat gerakan dari karakter terlihat lebih bebas lebih luwes.

## b. The Adventure Time



<https://www.nme.com/wp-content/uploads/2019/10/at-696x442.jpg>

Dibuat tahun 1940 film bercerita tentang si kucing Tom dan si tikus Jerry yang selalu bertengkar. Film ini selalu menghiasi masa kecil, bahkan hingga sekarang. Gerakanya yang lentur, ekspresinya yang lucu menjadi acuan dalam pembuatan animasi tugas akhir saya.

## c. LE DERNIER JOUR D'UN CONDAMNE



Screenshot animasi pendek “LE DERNIER JOUR D'UN CONDAMNE”

Dibuat tahun 2015 di sutradarai oleh Perrine Bayssat, film ini sangat menginspirasi saya pada bagian *background*. Penggambaran background yang simple dan bebas membuat kesan nyaman bagi saya. Dengan referensi tersebut, diharap dapat menjadi suatu karya yang menarik

## C. PERANCANGAN

### 1. Tema

Karya ini bertemakan keluarga, mengkisahkan masalah seorang kakek yang memiliki masalah dengan kesehatannya dan masalah kesepian. Dia telah ditinggal meninggal istrinya anaknya pun telah pergi anaknya karena telah menikah dan memiliki keluarga sendiri. Dia kesepian dan menginginkan untuk bunuh diri, dia menyiapkan tali gantung di kamar mandi untuk persiapan bunuh dirinya. Sekilas cerita terasa berat dan suram namun film animasi ini memiliki sentuhan komedi dimana saat kakek ingin bunuh diri anak dan cucunya yang telah lama tidak datang kerumahnya datang dan kakek ini berusaha sekuat tenaga agar tali gantung yang ia taruh di kamar mandi tidak ketahuan oleh anak dan cucunya. Ekspresi dan tingkah laku kakek Tejo sebagai pemeran utama yang ketakutan dan panik takut ketahuan oleh anak dan cucunya menjadi suatu yang lucu dalam film ini. Semua gerakan tersebut akan di animasikan dengan menggunakan teknik animasi *frame by frame* yang menonjolkan *exaggeration* pada ekspresi dan gerak karakter.

### 2. Premise

Mendampingi orang tua di usia lanjutnya.

### 3. Logline

Kisah tentang seorang kakek bernama Tejo yang memiliki masalah dengan kesehatannya karena sudah semakin tua dan masalah kesepian, dia telah ditinggal meninggal istrinya dan ditinggal pergi anaknya karena telah menikah. Dia kesepian anaknya sulit dihubungi karena dengan alasan sibuk dan sudah lama tidak mengunjunginya. Kakek Tejo yang sakit dan kesepian menginginkan untuk bunuh diri, dia menyiapkan tali gantung di kamar mandi untuk persiapan bunuh dirinya, namun disaat itu pula anak dan cucunya yang sudah lama tidak datang malah berkunjung kerumahnya. Kakek tejo berusaha semaksimal mungkin agar dia tidak ketahuan, sayangnya dia ketahuan. Mengetahui itu anaknya kesal dan marah, namun padanya akhirnya dia dibawa ke rumah anaknya, dia pun tidak kesepian lagi karena ditemani dan dirawat oleh anak cucunya..

### 4. Sinopsis

Kisah tentang seorang kakek berusia 70 tahun ( Tejo ) yang memiliki masalah dengan kesehatannya karena sudah semakin tua, badanya sudah lemah, penglihatan makin kabur dan banyak nyeri sendi di tubunya. Tidak hanya itu kakek tejo juga memiliki masalah kesepian. Dia telah ditinggal meninggal istrinya dan ditinggal pergi anaknya karena telah menikah. Dia kesepian anaknya sulit dihubungi karena dengan alasan sibuk, sudah lama anaknya tidak mengunjunginya. Kakek Tejo yang sakit dan kesepian akhirnya menginginkan untuk bunuh diri, dia menyiapkan tali gantung di kamar mandi untuk persiapan bunuh dirinya, Ketika dia mau bunuh diri anaknya Ika dan kedua cucunya Raka dan Nana yang sudah lama tidak datang malah datang mengunjunginya.. Kakek Tejo duduk terdiam di sofa dia berkeringat karena takut ketahuan, tali gantung itu masih menggantung di kamar mandi. Kedua cucunya Raka dan Nana bermain di sekitarnya Raka bermain pesawat kertas dan Nana berlari-larian. Ika anaknya kakek Tejo membawa ember berisikan alat-alat pembersih dan menuju kamar mandi. kakek Tejo mulai panik dan mencari-cari

alasan ketika Ika berniat membersihkan kamar mandi. Kakek Tejo bergegas menghalanginya. Ika sedikit curiga namun Ika mematuhi keinginan ayahnya. Kakek Tejo perlahan menggiring Ika menjauhi kamar mandi untuk membersihkan ruangan lainnya, di saat yang sama Nana cucunya, berlari menuju kamar mandi sambil menahan kencing Nana ingin untuk menuntaskan yang ia tahan. kakek Tejo dengan cepat mencegah Nana dengan menahan pintu kamar mandi yang sudah di buka Nana sedikit. Nana menangis kencang, kakek Tejo berinisiatif untuk menggendong nana ke luar dan membiarkannya kencing di halaman depan rumah, namun ketika hendak menggendongnya punggung kakek Tejo encok. Nana kembali menangis kencang. Kakek tejo memaksakan dirinya menggendong Nana keluar. Namun lagi –lagi pada saat itu pesawat kertas yang dimainkan raka terbang melewati kakek Tejo dan berbelok memasuki kamar mandi yang pintunya sedikit terbuka karena Nana. Raka mengejar pesawat kertas itu ke kamar mandi. Kakek Tejo menurunkan kembali Nana dan mencoba menghalangi Raka namun sudah terlambat. Raka memasuki kamar mandi, kakek Tejo menoleh kebelakang Nana sudah mengompol. Mendengar suara berisik, Ika memberhentikan bersih-bersihnya dan menuju ruang tamu tempat ayah dan anak-anaknya berada. Ika terkejut ketika melihat di dalam kamar mandi Raka anak laki-laknya bergelantungan memainkan tali gantung yang ada di kamar mandi. Tentu, Ika tau apa maksud dari tali gantung yang ada di kamar mandi tersebut. Ika pun marah dia mengungkapkan kemarahan dan kekesalanya kepada mbah Tejo. Mbah Tejo hanya diam tak berkata apa-apa. Kemarahan Ika mulai reda ketika dia melihat foto-foto keluarga yang ada dibelakang kakek Tejo. Foto kebersamaan dirinya berasama dengan ayah dan ibunya, Ika mulai sadar bahwa ayahnya ini sudah sangat tua,dan sakit badanya sudah tidak seperti dulu badanya kurus, kulitnya keriput, dan ibunya (istrinya) telah tiada dan dia sebagai anaknya pun tidak tinggal di rumah yang sama, Ika menyadari bahwa ayahnya kesepian, hidup sendirian di rumah yang berisikan

foto-foto keluarga namun kenyataannya dia sendirian. Ika langsung memeluk kakek Tejo dan meminta maaf kepadanya, kakek Tejo yang awalnya hanya diam perlahan membalas pelukanya dengan memeluk balik. Ika menyetir mobil dan di kursi belakang, kakek Tejo yang diapit kedua cucunya Raka dan Nana. Keduanya merangkul tangan kakek Tejo dengan erat dan melihat kakek Tejo dengan mata berkaca-kaca. Melihat kedua cucunya tersebut kakek Tejo tersenyum dan memeluk mereka berdua. Ika melihat ayahnya dan anak-anaknya dari kaca depan mobil dan tersenyum. Setelah berada di rumah selama beberapa hari wajah kakek tejo mulai ceria kini hari harinya dihabiskan dengan bermain dengan anaknya dan kedua cucunya.

## 5. Presentasi visualisasi

Judul Karya : Mbah Tejo  
Desain Karya : Film pendek animasi 2D  
Durasi : 3 menit 4 detik  
Format Vidio : HDTV 1920 x 1080 px 16:9, 25 frame per *second*  
Render : Format .mp4, H.264  
Bahasa : -

## 6. Latar Cerita

- **Latar tempat**  
Latar tempat dalam film animasi ini adalah Rumah mbah Tejo
- **Latar waktu**  
Latar waktu dalam film ini adalah di pagi hari

## 7. Treatment

Durasi: 3 menit 4 detik  
Teknik: *Digital 2D*  
Target Penonton: 14 Tahun keatas

<b>no</b>	<b>Lokasi</b>	<b>Animasi</b>	<b>Durasi</b>
1	INT. Ruang Makan-pagi hari	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terlihat tangan kakek tejoyang sedang mengambil cangkir yang berisikan kopi.</li> <li>2. Kakek Tejo mengangkat cangkir berisikan kopi.</li> <li>3. Kakek Tejo menyeruput kopi, matanya kosong.</li> <li>4. Kakek Tejo meletakkan kopi ke meja lagi.</li> <li>5. Kakek Tejo melihat foto – foto dirinya bersama keluarganya di masa lalu.</li> <li>6. Kakek Tejo berdiri dari kursi yang ia duduki dan meninggalkan meja makan.</li> </ol>	26 detik
2	INT.Ruang Tamu-pagi hari	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kakek Tejo berjalan perlahan menuju ruang tamu.</li> <li>2. Langkah kakinya terhenti ketika melihat foto-foto keluarga yang ada di ruang tamu.</li> <li>3. Muncul kilas balik kebersamaan yang dia lakukan dengan anak dan istrinya, ketika istrinya hamil, ketika anaknya masih kecil, ketika anaknya</li> </ol>	24 detik

		mulai tumbuh dewasa, ketika anaknya sudah dewasa dan membawa calon suaminya dan meninggalkan rumah, juga saat istrinya mulai sakit dan meninggalkannya selamanya.	
3	INT.Kamar Mandi-Pagi hari	<p>1. Kakek Tejo membuka pintu kamar mandi perlahan.</p> <p>2. Di dalam kamar mandi tersebut terdapat tali gantung yang sudah kakek tejo persiapkan. Tali itu menggantung di atas kloset.</p> <p>3. Kakek Tejo pun berdiri di atas kloset dan memasukan kepalanya ke tali tersebut.</p> <p>4. Namun di saat yang sama terdengar suara bell rumah. Awalnya kakek Tejo berusaha untuk mengabaikannya namun bell rumah itu di tekan terus menerus.</p>	13 detik
4	EXT.Teras Rumah-Pagi hari	1. Kakek Tejo kesal membuka pintu depan rumah dengan maksud	7 detik

		<p>ingin memarahi orang yang menekan bell terus menerus.</p> <p>2. Rasa kesal berubah menjadi terkejut karena yang datang ke rumahnya adalah anaknya Ika dan kedua cucunya cucunya Raka dan Nana.</p>	
5	INT.Ruang tamu- Pagi hari	<p>1. Kakek Tejo duduk terdiam di sofa dia berkeringat karena takut ketahuan bahwa ia mau bunuh diri. kedua cucunya yang sedang bermain di sekitarnya Raka bermain pesawat kertas dan Nana berlarian mengikuti Raka dari belakang. Ika anaknya pergi mengambil pel untuk membersihkan rumah.</p> <p>2. Ika mulai mengepel lantai di dekat pintu kamar mandi dan saat usai, ia mau berlanjut membersihkan kamar mandi.</p> <p>3. Melihat itu kakek Tejo langsung bergegas menghalanginya.</p>	16 detik
6	INT.Ruang tamu- Pagi hari	<p>1. Kakek Tejo membuat berbagai macam alasan</p>	7 detik

		<p>agar Ika anaknya tidak memasuki kamar mandi.ika sedikit curiga namun ika mematuhi keinginan ayahnya.</p> <p>2. Kakek Tejo perlahan menggiring Ika menjauhi kamar mandi untuk membersihkan kamar lainnya, namun di saat yang sama Nana cucunya kebelet pipis.dan berlari menuju kamar mandi untuk menuntaskan yang ia tahan.</p> <p>3. Kakek Tejo dengan cepat mencegah Nana dengan menahan pintu kamar mandi yang mau di buka Nana.</p>	
7	INT.Ruang tamu- Pagi hari	<p>1. Nana menangis kencang.</p> <p>2. Kakek Tejo berinisiatif untuk menggendong Nana ke luar dan membiarkannya kencing di halaman depan rumah, namun ketika hendak menggendongnya punggung kakek Tejo sakit.</p> <p>3. Nana kembali menangis kencang.</p> <p>4. Kakek tejo memaksakan dirinya menggendong dan</p>	18 detik

		<p>Nana keluar, namun lagi – lagi pada saat itu pesawat kertas yang dimainkan raka terbang melewati kakek Tejo dan berbelok memasuki kamar mandi yang pintunya sedikit terbuka karena Nana dan Raka mengejarnya ke kamar mandi.</p> <p>5. Kakek Tejo menurunkan kembali Nana dan mencoba menghalangi Raka namun gagal.</p> <p>6. Raka memasuki kamar mandi.</p> <p>7. Kakek Tejo menoleh kebelakang Nana sudah mengompol</p>	
8	INT.Ruang tamu- Pagi hari	<p>1. Mendengar suara berisik, Ika memberhentikan bersih-bersihnya dan menuju ruang tamu tempat ayah dan anak-anaknya berada.</p> <p>2. Ika terkejut ketika melihat di dalam kamar mandi Raka anak laki-lakinya bergelantungan memainkan tali gantung yang ada di kamar mandi.</p>	39 detik

		<p>3. Tentu saja Ika tau apa maksud dari tali gantung yang ada di kamar mandi tersebut. Ika pun marah dia mengungkapkan kemarahan dan kekesalanya kepada kakek Tejo.kakek Tejo hanya diam tak berkata apa-apa.</p> <p>4. Kemarahan Ika mulai reda ketika dia melihat foto-foto keluarga yang ada dibelakang kakek Tejo.Foto kebersamaan dia dengan ayah ibunya,Ika mulai sadar bahwa ayahnya ini sudah sangat tua,badanya sudah tidak seperti dulu badanya kurus,kulitnya keriput.istrinya telah tiada dan anaknya tinggal di rumah yang berbeda denganya,dia kesepian hidup sendirian di rumah yang berisikan foto-foto keluarga namun kenyataanya dia sendirian.Ika langsung memeluk kakek Tejo dan meminta maaf kepadanya,kakek Tejo</p>	
--	--	---	--

		yang awalnya hanya diam perlahan membalas pelukanya dengan memeluk balik.	
9	INT.Mobil-Pagi hari	<p>1. Ika menyetir mobil dan di kursi belakang ada kakek Tejo yang diapit kedua cucunya Raka dan Nana.</p> <p>2.Keduanya cucunya itu merangkul tangan kakek Tejo dengan erat dan melihat kakek Tejo dengan mata berkaca-kaca.</p> <p>3.Melihat kedua cucunya tersebut kakek Tejo tersenyum dan memeluk mereka berdua.Ika melihat ayah dan anak-anaknya dari kaca depan mobil dan tersenyum.</p>	15 detik
	INT.Ruang tamu rumah Ika-Malam hari	<p>1.Kakek Tejo membacakan dongeng kepada kedua cucunya sambil memangkunya di atas sofa.</p> <p>2.Kakek Tejo bermain pesawat kertas dengan kedua cucunya.</p> <p>3.Ketika bermain dengan cucunya dia menengok ke</p>	9 detik

		sebuah foto dia dan istrinya dahulu dan tersenyum.	
	CREDIT TITLE		4 detik

## A. Desain

### 1. Karakter

Pada animasi “Mbah Tejo” terdapat karakter yang berperan didalamnya. Berikut ini adalah rancangan dan sketsa desain karakter di awal.

#### a. Mbah Tejo (karakter utama)

Kakek berusia 70 tahun bertubuh kurus, berkacamata bulat, rambutnya putih hampir botak, sering menggunakan sarung.

#### b. Mbah Sri

Nenek berusia 68 tahun, berambut putih digulung kebelakang.

#### c. Ika

Seorang ibu, anak dari kakek Tejo dan mbah Sri berusia 35 tahun, bertubuh ramping, cukup tinggi untuk ukuran perempuan, berambut ikal, wajahnya jutek

#### d. Raka

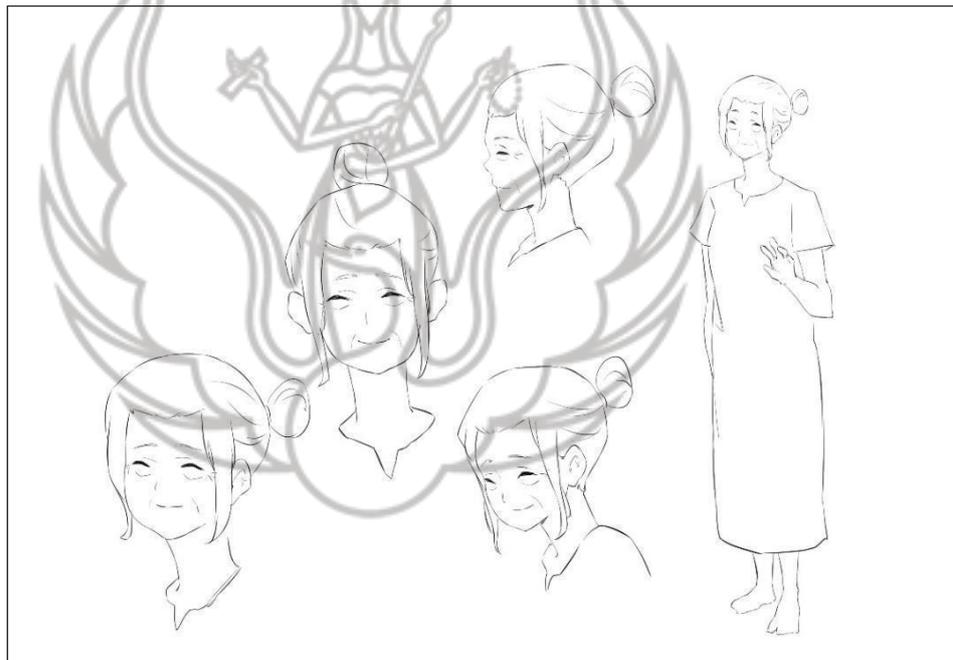
Anak laki-laki berusia 7 tahun, pipinya *cubby*, berkulit coklat, berambut hitam kecoklatan dan menggunakan topi.

#### e. Nana

Anak perempuan berusia 6 tahun, pipinya *cubby*, berkulit putih, berambut coklat dikuncir kuda, wajahnya ceria dan percaya diri.



Sketsa karakter mbah Tejo  
Beberapa sketsa karakter dari mbah Tejo.



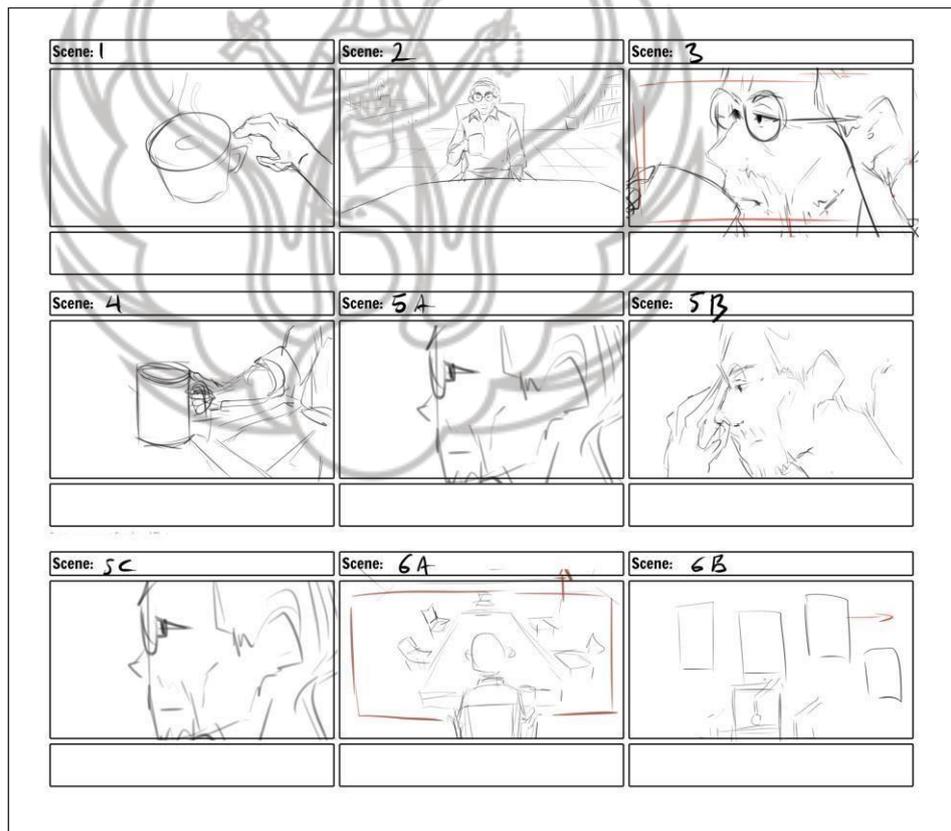
Sketsa karakter mbah Sri  
Beberapa sketsa dari karakter mbah Sri istri dari mbah Tejo.



Sketsa karakter Ika, Raka dan Nana

2. *Storyboard*

Contoh *storyboard scene* dari film animasi “Mbah Tejo”



*Storyboard* Halaman 1

## B. Lingkungan

Film animasi ini berlatar di lapangan bola basket saat siang hari di dekat rumah muklis. Lapangan yang biasa dia buat untuk latihan bermain basket.



Background bagian samping lapangan bola basket.

## C. Musik

Musik yang digunakan dalam film animasi “Mbah Tejo” akan diproduksi sendiri bersama rekan yang ahli membuat musik. Hal ini dilakukan agar menjaga ke-orisinalitas karya dan sesuai dengan yang diinginkan.

## D. Software

Berikut merupakan *software* yang digunakan dalam pembuatan animasi “Mbah Tejo”:

### 1. *Paint Tool Sai*

Pembuatan background animasi “Mbah Tejo” menggunakan *software Paint Tool Sai*.

## **2. *Toon Boom Harmony***

Pembuatan animasi “Mbah Tejo” menggunakan aplikasi Toonboom Harmony, mulai dari key animation, in between, *clean up* dan *coloring*.

## **3. *Adobe after effect***

*After effect* digunakan untuk membuat animatic soryboard, stilomatic, serta menggabungkan animasi *background* serta menambahkan efek cahaya dan bayangan.

## **4. *FL Studio***

Pembuatan musik dalam animasi “Mbah Tejo” menggunakan *software FL Studio*

## **5. *Adobe Premiere***

Proses akhir dalam pembuatan animasi “Mbah Tejo” dilakukan di Adobe Premiere dimana menggabungkan animasi dan musik dan merender menjadi suatu karya utuh.

# **D. PEMBAHASAN**

## **1. Preposisi**

Pada adegan awal memperlihatkan mbah Tejo seorang karakter utama dari film ini. Seorang kakek tua berkacamata, berkemeja putih dan menggunakan sarung berwarna hijau dia sedang duduk di ruang makan sendirian sembari menyeruput secangkir kopi. Dia terlihat tidak bersemangat dan tatapan matanya kosong, dia melihat foto-foto dirinya dulu ketika bersama keluarganya. Beberapa saat kemudian dia berdiri meninggalkan ruang makan menuju ke kamar mandi.



pengenalan latar tempat



pengenalan karakter muklis

## 2. Konflik

Konflik yang pertama terjadi saat mbah Tejo memasuki kamar mandi dan di dalam kamar mandi terdapat tali gantung yang sudah dia siapkan untuk mengakhiri hidupnya dan disaat itu pula anak dan cucunya datang berkunjung kerumahnya. Mbah Tejo panik dan berusaha untuk menyembunyikan kenyataan bahwa dia ingin bunuh diri dari anak cucunya.

## 3. Resolusi

Resolusi film ini dijelaskan bahwa anak dan cucu mbah Tejo akhirnya mengetahui bahwa mbah Tejo ingin bunuh diri, mereka melihat tali gantung yang berada di kamar mandi. Ibu marah pada

mbah Tejo dan menceramahnya. Setelah sedikit tenang ibu mulai melihat mbah Tejo dan lingkungan sekitar, dia melihat wajah mbah Tejo sedih dan keriput, dia juga melihat foto-foto dirinya bersama mbah Tejo dan mbah Sri ketika dia masih kecil. Ibu memeluk mbah Tejo dan akhirnya memutuskan untuk membawa mbah Tejo ke rumahnya dan berkumpul bersama dia dan cucunya agar mbah Tejo tidak kesepian lagi.

## E. KESIMPULAN

Berdasarkan penulisan laporan, penciptaan film animasi 2D “Mbah Tejo” telah berhasil mencapai target pembuatan karya tugas akhir. Berikut ini adalah kesimpulan dari hasil pembuatan film animasi “Mbah Tejo”.

1. Penciptaan film animasi 2D “Mbah Tejo” menggunakan 10 prinsip animasi yaitu *anticipation, staging, straight and pose to pose, follow through and overlapping action, slow in slow out, arcs, secondary action, timing, exaggeration, solid drawing*. Telah selesai dengan durasi total 3 menit 4 detik dengan *format mp4 Full HD 1920 x 1080 pixel 24 fps*.
2. Pembuatan film animasi 2D “Tejo” telah berhasil diselesaikan sesuai tujuan awal pembuatan. Yaitu, untuk memberikan gambaran tentang rasa kesepian dan pentingnya kebersamaan antar keluarga. Serta menciptakan sebuah karya animasi dengan teknik *frame by frame* dengan menonjolkan prinsip *exaggeration* pada karakter.

## Saran

Dalam proses pembuatan film animasi 2D “Mbah Tejo” terdapat berbagai hal yang telah dilalui. Hal-hal inilah yang menjadi saran untuk pembuatan film animasi yang akan datang dan bisa menjadi lebih baik lagi. Saran dalam proses pembuatan film animasi tersebut adalah:

1. Selalu membuat *back-up file* sebagai antisipasi jika ada file yang *corrupt* atau hilang
2. Sebelum memulai *project* disarankan untuk mencari rekan yang dapat membantu pekerjaan agar tidak melakukan sendiri.
3. Melakukan riset yang cukup tentang cerita yang akan dibawakan.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Al-Husain. Sulaiman. 2005. *Mengapa Harus Bunuh Diri*. Jakarta: Qisthi Press

Avgerakis, George. 2004. *DIGITAL ANIMATION BIBLE*. United States: McGraw-Hill Companies.

Davison, G. C, Neale, J. M. & Kring, A. M. 2006. *Psikologi abnormal* (9th ed.) Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Durkheim, Emile. (1952). *Suicide: A Study in Sociology*. New York: The Free Press.

Halls, John & Roger Manveel, 1971. *The technique of film animation*, London: The Local Press

Kartono, Kartini Kartono, 2000, *Psikologi Abnormal*, Bandung: Bandar Maju.

Machdy, Regis, 2019, *Loving the Wounded Soul*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

M.S Gumelar, 2018:11. *Elemen dan Prinsip Animasi 2D*, Banten: An1mage

Upe, Ambo. 2010. *Tradisi Aliran dalam Sosiologi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Williams, Richard 2011, *The Animators Survival Kit*, United States: Faber and Faber.

### Jurnal

Gamayanti, Witrin. 2014. *Usaha Bunuh Diri Berdasarkan Teori Ekologi Bronfenbrenner*. Jurnal Psymphatic, Vol. 1, No. 2.