LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D "DI BALIK BUKU" BERTEMAKAN *SLICE OF LIFE*

Boyke Andhika
NIM 1600163033

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

2022

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D "DI BALIK BUKU" BERTEMAKAN *SLICE OF LIFE*

LAPORAN TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Ahli Madya
Program Studi D-3 Animasi

Disusun oleh:

Boyke Andhika
1600163033

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

2022

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D "DI BALIK BUKU" BERTEMAKAN *SLICE OF LIFE*

diajukan oleh **Boyke Andhika**, NIM 1600163033, Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90446**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 JAN 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Ketua Penguji

Tanto Hartoko, M.Sn.
NIDN 0011067109

Pembimbing II / Anggota Penguji

Mahendradewa Suminto, M.Sn.
NIDN 0018047206

Cognate / Anggota Penguji

Kathryn Widhiyanti, M.Cs.
NIDN 0515018501

Ketua Program Studi Animasi

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

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Irwandi, M.Sn.
NIP 19771127 200312 1 002

Ketua Jurusan Televisi

Lilik Kustanto, S.Sn, M.A.
NIP 19740313 200012 1 001

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama	:	Boyke Andhika
No. Induk Mahasiswa	:	1600163033
Judul Tugas Akhir	:	**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D "DI BALIK BUKU" BERTEMAKAN *SLICE OF LIFE***

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta,
Yang menyatakan

Boyke Andhika
NIM 1600163033

*N.B.: * Asli 1 x bermaterai 6000*

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama	:	Boyke Andhika
No. Induk Mahasiswa	:	1600163033
Program Studi	:	D-3 Animasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas karya seni/skripsi saya yang berjudul:

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D "DI BALIK BUKU"
BERTEMAKAN *SLICE OF LIFE*

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta,
Yang menyatakan

Boyke Andhika
NIM 1600630033

*N.B.: * Asli 1 x bermaterai 6000*

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan nikmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan masa studi perkuliahan dan karya tugas akhir film animasi 2D yang berjudul "DI BALIK BUKU*"* yang bertemakan *slice of life.* Karya ini diciptakan dengan maksud memenuhi syarat kelulusan dari program studi yang ditekuni dan diharapkan dapat memberikan informasi serta ilmu yang bermanfaat untuk generasi selanjutnya terlebih lagi hasil dari pengalaman selama masih menempuh studi di D-3 Animasi ISI Yogyakarta.

Film animasi ini bercerita tentang perjuangan seorang anak dalam usaha untuk mengembalikan semangat belajarnya. Film tersebut terinspirasi dari berbagai macam kasus psikologi remaja dan pengalaman pribadi. Oleh karena itu dibutuhkan riset yang melibatkan beberapa pihak demi terwujudnya konsep yang matang dan bisa dipertanggungjawabkan, sehingga karya tugas akhir ini tidak akan tercipta adanya bantuan dan dukungan dari banyak pihak. Ucapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Kedua Orang tua dan keluarga yang telah berjuang dan mendukung baik dari segi moril, materiil ataupun segalanya hingga terselesaikannya karya ini;
2. Almamater kebanggaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Iswandi, M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi;
6. Dr.Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Prodi D-3 Animasi
7. Mahendradewa Suminto, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I;
8. Tanto Harthoko, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II;
9. Andri Nur Patrio, M.Sn. selaku Dosen Wali;
10. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
11. Terimakasih kepada Teman-teman dari berbagai kalangan yang bersedia membantu proses pembuatan film, serta seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah membantu dan memberikan dukungan;

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

12. Terimakasih kepada diri sendiri telah berusaha semaksimal mungkin selama masa studi dan pembuatan karya Tugas Akhir.

Yogyakarta,

Boyke Andhika
NIM 1600163033

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

`

DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan i
Lembar Pengesahan ii
Pernyataan Orisinalitas Karya Ilmiah iii
Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah iv
Kata Pengantar v
BAB I PENDAHULUAN 12
A. Latar Belakang 12
B. Rumusan Masalah 15
C. Tujuan 16
D. Sasaran 16
E. Indikator Capaian Akhir 16
1. Pra produksi 16
2. Produksi 21
3. Pasca produksi 22
BAB II EKSPLORASI 25
A. Landasan Teori 25
B. Tinjauan Karya 27
BAB III PERANCANGAN 31
A. Cerita 31
1. Tema 31
2. Premis 31
3. Logline 31
4. Sinopsis 32
5. Presentasi/Visualisasi 32
6. *Treatment* 33
7. *Scenario* 37
B. Desain 46
1. Desain Karakter 46

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

`

2. Desain *Background* 48
3. Desain *Sound* 49
C. Durasi 49
BAB IV PERWUJUDAN 50
A. Praproduksi 50
1. Konsep Dasar 50
2. Desain Karakter 50
3. *Storyboard* 53
4. *Stillomatic Storyboard* 73
B. Produksi 74
1. *Background* 74
2. *Animating* 75
3. *Clean Up* 75
4. *Coloring* 76
5. *Export Video* 77
6. *Compositing* 77
7. *Music Scoring* dan *Dubbing* 78
C. Pascaproduksi 79
1. *Editing* 79
2. *Rendering* 79
BAB V PEMBAHASAN 80
A. Pembahasan Isi Film 80
1. Pengenalan 80
2. Konflik 81
3. Resolusi 81
4. Epilog 82
B. Penerapan 12 Prinsip Animasi 82
A. *Straight Ahead and Pose to Pose* 82
B. *Appeal* 83
C. *Staging* 84
D. *Slow In and Slow Out* 85
C. Anggaran Biaya 85

A. Biaya Tenaga Kerja 86

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

`

B. Biaya Tidak langsung 86
C. Biaya Perlengkapan 87
D. Total Biaya 87
BAB VI PENUTUP 88
A. Kesimpulan 88
B. Saran 89
LAMPIRAN 91
A. Poster 92
B. Infografis 93
C. Desain Cover dan Label DVD 94
D. CV 95

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

`

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. **Film animasi *5 Centimeters per Second*** 28
Gambar 2. **Film animasi *Yume ga Sameru made*** 29
Gambar 3**. Desain karakter Bryan** 46
Gambar 4**. Desain karakter Dewi Saraswati** 47
Gambar 5. **Desain *Background* 2** 48
Gambar 6. **Desain *Background* 1** 48
Gambar 7. **Desain karakter dan ekspresi Bryan** 51
Gambar 8. **Desain karakter dan ekspresi Saraswati** 52
Gambar 9. ***Storyboard* halaman 1** 53
Gambar 10. ***Storyboard* halaman 2** 54
Gambar 11. ***Storyboard* halaman 3** 55
Gambar 12. ***Storyboard* halaman 4** 56
Gambar 13. ***Storyboard* halaman 5** 57
Gambar 14. ***Storyboard* halaman 6** 58
Gambar 15. ***Storyboard* halaman 7** 59
Gambar 16. ***Storyboard* halaman 8** 60
Gambar 17. ***Storyboard* halaman 9** 61
Gambar 18. ***Storyboard* halaman 10** 62
Gambar 19. ***Storyboard* halaman 11** 63
Gambar 20. ***Storyboard* halaman 12** 64
Gambar 21. ***Storyboard* halaman 13** 65
Gambar 22. ***Storyboard* halaman 14** 66
Gambar 23. ***Storyboard* halaman 15** 67
Gambar 24. ***Storyboard* halaman 16** 68
Gambar 25. ***Storyboard* halaman 17** 69
Gambar 26. ***Storyboard* halaman 18** 70
Gambar 27. ***Storyboard* halaman 19** 71
Gambar 28. ***Storyboard* halaman 20** 72
Gambar 29. ***Storyboard* halaman 21** 73
Gambar 30. ***Screenshot* pembuatan *Stillomatic*** 73
Gambar 31. ***Background* "DI BALIK BUKU"** 74

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

`

Gambar 32. ***Screenshot* Proses *Animating*** 75
Gambar 33. ***Screenshot* proses *clean up*** 76
Gambar 34. ***Screenshot* proses *coloring*** 76
Gambar 35. ***Screenshot* proses *export video*** 77
Gambar 36. ***Screenshot* proses *compositing*** 78
Gambar 37. ***Screenshot* proses *Music Scoring* dan *Dubbing*** 78
Gambar 38. ***Screenshot* proses *editing*** 79
Gambar 39. ***Pose to pose* pada *Scene* 2 *Shot* 1** 83
Gambar 40. ***Appeal* pada *Scene* 2 *Shot* 1** 83
Gambar 41. ***Appeal* pada *Scene* 5 *Shot* 1** 84
Gambar 42. ***Slow in* pada *Scene* 3 *Shot* 1** 85
Gambar 43. ***Slow out* pada *Scene* 3 *Shot* 2** 85
Gambar 44. **Poster animasi "DI BALIK BUKU"** 92
Gambar 45. **Infografis** 93
Gambar 46. **Cover DVD animasi "DI BALIK BUKU"** 94
Gambar 47. **Label DVD animasi "DI BALIK BUKU"** 94
Gambar 48. **CV** 95

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kehidupan manusia di dunia merupakan anugerah dari Allah SWT, dengan segala pemberian-Nya manusia mendapat segala kenikmatan yang bisa dirasakan oleh dirinya. Tapi dengan anugerah tersebut sering manusia lupa akan Allah SWT yang telah memberikan kenikmatan pada hamba-Nya. Untuk dapat menyadari dan memahami bahwa segala sesuatu bersumber dari Allah SWT manusia harus mendapatkan suatu tuntunan sehingga di dalam kehidupannya dapat berbuat sesuai dengan tuntunan Allah SWT. Hidup yang sesuai tuntunan akan melahirkan kesadaran untuk berperilaku yang sesuai dengan tuntunan Allah dan Rasul-Nya.

Terkait ketertarikan untuk mengangkat hal-hal spiritual tidak lepas dari saat mengalami banyak masalah kehidupan di rumah pada waktu masih sekolah SMA dan pengalaman-pengalaman pribadi dalam menjalani hidup ini. Sejak kecil nilai-nilai agama dan moral selalu ditanamkan oleh orang tua beserta nenek dan kakek dengan harapan dapat menjadi bekal diri dalam menjalani hidup, dan lingkungan yang sangat mendukung pembentukan karakter. Sangat disayangkan sumber keilmuan yang sangat melimpah dari hal-hal yang terjadi tidak dimanfaatkan dengan maksimal, pada akhirnya hanya penyesalan yang ada. Kesadaran akan hidup dan kehidupan muncul setelah mulai merantau ke Yogyakarta. Pemikiran kepada siapa lagi akan meminta bimbingan dengan kasih sayang, padahal pengalaman belajar ilmu tentang hidup masih terasa dangkal. Berangkat dari peristiwa tersebut maka muncul keinginan untuk mengekspresikan perjalanan atau pengalaman hidup pribadi ke dalam tugas akhir ini.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

`

Kejadian dalam rumah tangga tersebut menjadi titik awal perenungan dan evaluasi diri dari apa yang sudah dijalani. Berbagai kegiatan religius dan non-religius seperti sholat dan berdoa, membaca karya-karya serial bertema kehidupan, atau mendengar lagu sambil merenung terkadang menjadi pilihan dalam mencari ketenangan untuk mempertanyakan dan membuktikan gejolak hati dalam memaknai hidup. Pengalaman pribadi tersebut sangat membekas sampai sekarang, sehingga secara tidak langsung menyentuh batin dan muncul keinginan untuk diekspresikan dalam bentuk karya film animasi. Sesuai dengan kesadaran bahwa dalam menjalani hidup ini semua karena Allah SWT semua dikembalikan pada Allah SWT apa pun yang dijalani selalu melibatkan Allah SWT. Maka muncul keinginan sebisa mungkin melibatkan Allah SWT dalam setiap aktivitas termasuk dalam tugas akhir kali ini.

Mengingat tentang ketauhidan serta hal-hal spiritual sangatlah dibutuhkan bagi setiap insan sebagai hamba-Nya. DI BALIK BUKU adalah film animasi yang ingin menjelaskan tentang pemahaman dasar dalam hidup, karena dalam hidup ini aktivitas apa pun yang dilakukan manusia selalu melibatkan hubungan antara segala hal yaitu hubungan manusia dengan Allah SWT, hubungan manusia dengan manusia lainnya, dirinya sendiri, dan seluruh ciptaan-Nya. Manusia dalam menjalani kehidupannya di dunia sering kali hanya mengkaji dan belum benar-benar menerapkan dalam kehidupan ini. Maka dari itu pengetahuan dasar tentang kehidupan sangat penting diterapkan dalam kehidupan ini, agar dalam menjalani kehidupan bisa seimbang antara hubungan dengan Allah SWT juga hubungan dengan dirinya dan sesama. Maka hal tersebut diangkat dalam tugas akhir kali ini agar diri kembali merenung dan introspeksi diri.

Di samping itu, film animasi DI BALIK BUKU juga bermaksud untuk mengangkat unsur yang berkaitan dengan kebudayaan Indonesia. Setelah hampir 5 tahun kuliah di sebuah institut seni ternama di Indonesia, rasanya tidak layak jika tidak menciptakan sebuah karya yang mengangkat kebudayaan negara sendiri. Selayaknya mahasiswa yang bersekolah di sekolah seni, pasti dituntut untuk menghasilkan sebuah karya seni yang berbalut kebudayaan Indonesia. Ide untuk mengangkat karakter yang dilambangkan pada logo institut berawal dari sebuah mata kuliah yang terasa sangat sulit untuk diselesaikan, namun berhasil diselesaikan

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

`

setelah memadukan konsep cerita yang berlatar belakang kehidupan yang terkait dengan pengalaman pribadi, dan latar belakang kebudayaan dengan menggunakan karakter yang dilambangkan pada logo institut.

Indonesia merupakan salah satu negara yang mempunyai banyak keanekaragaman budaya yang sangat menarik dan unik. Dalam era modernisasi sekarang ini, tidak sedikit penduduk Indonesia yang menganut budaya asing dan melupakan budaya sendiri. Perkembangan teknologi dan masuknya budaya barat ke Indonesia, tanpa disadari secara perlahan telah menghancurkan kebudayaan daerah. Rendahnya pengetahuan menyebabkan akulturasi kebudayaan yang tidak sesuai dengan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalam kebudayaan daerah. Masuknya kebudayaan barat tanpa disaring oleh masyarakat dan diterima secara mentah atau apa adanya, mengakibatkan terjadinya degredasi yang sangat luar biasa terhadap kebudayaan asli.

Budaya Indonesia secara perlahan mulai punah. Berbagai budaya barat menghantarkan kita untuk hidup modern yang meninggalkan segala hal yang kita miliki dari nilai-nilai luhur yang ada di dalam kebudayaan kita sendiri. Hal ini memicu orang bersifat antara lain sebagai sikap individualis dan matrealistis.

Berkurangnya nilai budaya dalam diri hendaknya perlu perhatian khusus untuk menjaga segala budaya yang kita miliki. Salah satu penyebabnya karena saat ini kebudayaan daerah hanya dikenalkan lewat buku bacaan sehingga kurang menarik minat untuk mempelajarinya. Sementara kualitas buku-buku bacaan tentang pengenalan budaya daerah yang baik belum tentu menarik minat untuk membacanya. Maka itu salah satu upaya dalam menanamkan kecintaan terhadap budaya asli kita adalah memberikan pembelajaran budaya Indonesia melalui sistem berbasis multimedia yang terkomputerisasi. Dengan disajikan dalam bentuk sebuah karya film animasi, pengenalan tentang kebudayaan Indonesia akan lebih menarik, interaktif dan praktis.

Ide atau gagasan untuk mengangkat suatu permasalahan terkait permasalahan hidup dan problematika dalam menjaga keutuhan budaya menjadi penting untuk diekspresikan dalam karya seni, tepatnya karya film animasi dalam tugas akhir kali ini. Manusia hidup di dunia selalu bersinergi dengan yang menciptakan dan juga

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

`

dirinya sendiri dengan sesama ciptaan-Nya. Apa pun yang dijalani akan selalu melibatkan hal tersebut. Keterkaitan kita dengan pencipta juga keterkaitan kita dengan sesama ciptaan-Nya terutama dengan diri sendiri. Sebuah karya film animasi menjadi media untuk perwujudan karya yang tidak lepas dari bidang keilmuan yang dipelajari selama ini. Maka hubungan antara semua hal tersebut yaitu DI BALIK BUKU dipilih dan dijadikan sebagai sumber inspirasi dalam penciptaan karya film animasi dalam tugas akhir ini.

Berdasarkan keterangan yang tertulis di atas, tugas akhir yang mengangkat tentang pengalaman pribadi dan kebudayaan Indonesia mengambil judul DI BALIK BUKU, karena lebih mengacu pada spiritual yang tidak hanya melihat hidup dari luarnya saja yang diumpamakan sebagai sebuah buku yang mana di dalamnya terdapat banyak pelajaran tidak tertulis yang semestinya mampu dilihat dan dibaca sebagai salah satu pedoman dan pelajaran dalam hidup ini. DI BALIK BUKU tidak hanya memberikan pelajaran tentang hidup tapi lebih dari itu, karena bermaksud untuk membawa kebudayaan Indonesia sebagai orang Indonesia yang menghargai budaya-budaya yang ada di dalamnya. Karya yang ditampilkan adalah tentang pelajaran hidup, tentang kasih sayang pada diri dan sesama, tentang hubungan kepada Yang Maha Esa, dan dibalut dengan kebudayaan negeri sendiri sehingga unsur yang ditampilkan menjadi beragam.

B. Rumusan Masalah

Beberapa uraian yang telah disebutkan pada latar belakang, maka permasalahan penciptaan karya adalah bagaimana mencipta film animasi 2D DI BALIK BUKU yang bertemakan *slice of life*? yang meliputi:

1. Bagaimana konsep penciptaan karya film animasi 2D DI BALIK BUKU dengan tema *slice of life*?
2. Bagaimana proses penciptaan karya film animasi 2D DI BALIK BUKU dengan tema *slice of life*?

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

`

C. Tujuan

Tujuan penciptaan karya film animasi ini, yaitu :

1. Menjelaskan konsep karya film animasi 2D DI BALIK BUKU yang bertemakan *slice of life.*
2. Menjelaskan proses penciptaan karya film animasi 2D DI BALIK BUKU yang bertemakan *slice of life*.
3. Menjadikan film animasi 2D DI BALIK BUKU sebagai salah satu karya film animasi yang menginspirasi dan mengedukasi dengan memberikan pelajaran tentang kehidupan dan mengenalkan salah satu tokoh dalam budaya Indonesia kepada masyarakat luas.

D. Sasaran

1. Usia : Remaja - Tua
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
3. Pendidikan : Semua latar pendidikan
4. Status sosial : Semua kalangan

E. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari produksi karya tugas akhir ini adalah hingga benar-benar menjadi sebuah karya animasi yang utuh, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Pra produksi

Tahap pra produksi adalah tahap pencarian data awal yang menjadi pedoman melakukan tahap produksi, data yang didapat kemudian dijadikan bahan untuk menentukan alur dari karya film animasi yang akan dibuat. Sebelum masuk ke tahap produksi, yang perlu dipersiapkan dahulu adalah konsep cerita, *storyboard* dan naskah atau skenario berdasarkan data yang sudah diperoleh. Tahap pra produksi diuraikan menjadi beberapa proses yaitu:

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

`

a. Riset dan Konsep.

Dilakukan beberapa riset dalam pembuatan film "DI BALIK BUKU", seperti melakukan pencarian tentang ciri-ciri dan visualisasi Dewi Saraswati serta menyelidiki penyebab umum permasalahan hidup remaja. Riset pertama yang dilakukan adalah meriset data tentang psikologi pada kaum remaja.

Setiap fase usia memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari fase-fase pertumbuhan yang lain. Demikian pula dengan fase remaja, memiliki ciri-ciri yang berbeda dan karakteristik yang berbeda pula dari fase kanak-kanak, dewasa dan tua. Selain itu, setiap fase memiliki kondisi-kondisi dan tuntutan- tuntutan yang khas bagi masing-masing individu. Oleh karena itu, kemampuan individu untuk bersikap dan bertindak dalam menghadapi satu keadaan berbeda dari fase satu ke fase yang lain. Hal ini tampak jelas ketika seseorang mengekspresikan emosi emosinya.

> "Seperti bagaimana melepaskan stress dengan cara yang sesuai, mengungkapkan kemarahan dengan kata-kata ketimbang tindakan negatif, mengatasi situasi sulit atau berbahaya dengan tenang, mengatasi situasi yang sedih dengan cara yang tepat, menangani situasi mengejutkan dengan kontrol menunjukkan kesukaan, kasih sayang, cinta terhadap orang lain dan lain sebagianya." Sayyid Muhammad Az-Za'Balawi, *Pendidikan Remaja antara Islam dan Ilmu Jiwa*, (Jakarta, Gema Insani, 2007), h. 7
>
> "Pertumbuhan terjadi serentak dengan perkembangan fisik, sosial, kognitif, bahasa, dan kreatif. Namun, respon yang terjadi dari setiap fase perkembangan mengalami perubahan pada anak sejalan dengan berlangsungnya waktu karena kedewasaannya, lingkungan, reaksi orang lain disekitarnya, atau pembimbingan dari orang tua." JaniceJ. Beaty, *Observasi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2013), Ed.7, h. 91

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

`

Setiap tahap usia remaja mempunyai tugas perkembangan yang harus dilalui. Apabila seseorang gagal melaksanakan tugas perkembangan pada usia sebenarnya, perkembangan pada tahap berikutnya akan mengalami gangguan, lalu mencetuskan masalah pada diri remaja. Pada usia ini, remaja mencoba mencari penyesuaian diri dengan kelompok sebayanya. Dia mulai meperhatikan pendapat orang lain, selain menginginkan kebebasan dan keyakinan diri.

Secara psikologi, kenakalan remaja merupakan wujud daripada konflik yang tidak diselesaikan dengan baik pada masa kanak-kanak, sehingga fase remaja gagal dalam menjalani proses perkembangan jiwanya. Bisa juga terjadi masa kanak- kanak dan remaja berlangsung begitu singkat berbanding perkembangan fisikal, psikologi dan emosi yang begitu cepat. Pengalaman pada masa anak-anak atau pada masa lampaunya yang menimbulkan traumatik seperti dikasari atau yang lainnya dapat menimbulkan gangguan pada fase pertumbuhannya. Begitu juga, mereka ada tekanan dengan lingkungan atau status sosial ekonomi lemah yang dapat menimbulkan perasaan minder. Hal itu dikarenakan remaja belum stabil dalam mengelola emosinya. Dalam masa peralihan remaja dihadapkan pada masalah-masalah penguasaan diri atau kontrol diri.

Setelah melakukan riset terhadap psikologi remaja, dilanjutkan dengan melakukan riset terhadap ciri-ciri dan karakteristik Dewi Saraswati. Saraswati (*Dewanagari*: सरस्वती; IAST: *Sarasvatī*) adalah salah satu dari tiga dewi utama dalam agama Hindu, dua yang lainnya adalah Dewi Sri (Laksmi) dan Dewi Uma (Durga). Saraswati adalah *sakti* (istri) dari Dewa Brahma, Dewa Pencipta. Saraswati berasal dari akar kata *sr* yang berarti mengalir. Dalam *Regweda* V.75.3, Saraswati juga disebut sebagai Dewi Sungai, disamping *Gangga*, *Yamuna*, *Susoma* dan yang lainnya.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

`

Saraswati adalah dewi yang dipuja dalam agama *weda*. Nama Saraswati tercantum dalam *Regweda* dan juga dalam sastra *Purana* (kumpulan ajaran dan mitologi Hindu). Ia adalah dewi ilmu pengetahuan dan seni. Saraswati juga dipuja sebagai dewi kebijaksanaan.

Dalam aliran *Wedanta*, Saraswati digambarkan sebagai kekuatan *feminin* dan aspek pengetahuan *sakti* dari Brahma. Sebagaimana pada zaman lampau, ia adalah dewi yang menguasai ilmu pengetahuan dan seni. Para penganut ajaran *Wedanta* meyakini, dengan menguasai ilmu pengetahuan dan seni, adalah salah satu jalan untuk mencapai *moksa*, pembebasan dari kelahiran kembali.

Dewi Saraswati digambarkan sebagai sosok wanita cantik, dengan kulit halus dan bersih, merupakan perlambang bahwa ilmu pengetahuan suci akan memberikan keindahan dalam diri. Ia tampak berpakaian dengan dominasi warna putih, terkesan sopan, menunjukan bahwa pengetahuan suci akan membawa para pelajar pada kesahajaan. Saraswati dapat digambarkan duduk atau berdiri di atas bunga teratai, dan juga terdapat angsa yang merupakan wahana atau kendaraan suci darinya, yang mana semua itu merupakan simbol dari kebenaran sejati. Selain itu, dalam penggambaran sering juga terlukis burung merak.

Angsa merupakan semacam simbol yang sangat populer yang berkaitan erat dengan Saraswati sebagai wahana (kendaraan suci). Angsa juga melambangkan penguasaan atas *Wiweka* (daya nalar) dan *Wairagya* yang sempurna, memiliki kemampuan memilah susu di antara lumpur, memilah antara yang baik dan yang buruk. Angsa berenang di air tanpa membasahi bulu-bulunya, yang memiliki makna filosofi, bahwa seseorang yang bijaksana dalam menjalani kehidupan layaknya orang biasa tanpa terbawa arus keduniawian.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

`

Setelah semua data hasil riset didapat dan dikumpulkan, data-data yang ada akan digunakan sebagai acuan untuk menjadi konsep karya film animasi yang dibuat. Setelah riset dilakukan, dilanjutkan ke proses selanjutnya.

b. Penulisan Naskah.

Penulisan naskah dilakukan secara bertahap. Mulai dari pencarian ide sinopsis cerita yang berkaitan dengan tema *Slice of life.* Dilanjutkan dengan mencari data dan riset seputar hal mengenai Saraswati. Berdasarkan data yang didapat dari hasil riset, pembuatan *treatment*, hingga pembuatan skenario secara lengkap. Konsep cerita yang telah disempurnakan melalui proses-proses tersebut akan menjadi narasi yang akurat dalam membantu proses pembuatan *storyboard*.

c. Storyboard.

Storyboard dirancang sesuai dengan naskah yang telah dimatangkan melalui beberapa proses sebelumnya. Dalam *storyboard* film "DI BALIK BUKU" digambarkan rancangan animasi yang akan dibuat, *layout* dan di dalamnya juga terdapat dialog, keterangan, dan durasi setiap *shot*.

d. Stillomatic.

Dalam *stillomatic* untuk film "DI BALIK BUKU", rangkaian *shot* pada *storyboard* yang telah dibuat dijadikan dalam bentuk video yang diurutkan dan sudah menunjukan durasi masing-masing *shot, scene, sequence, sound fx* dan musik. *Stillomatic* yang telah dibuat akan digunakan sebagai acuan dalam proses *animating*.

e. Background.

Background yang digunakan untuk film "DI BALIK BUKU" adalah *background* yang meniru karya-karya animasi Jepang yang digunakan untuk menceritakan tentang kehidupan sekolah. *Background*

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

`

dibuat dengan teknik *digital painting* berdasarkan karya animasi yang dijadikan referensi untuk pembuatan karya animasi ini.

2. Produksi

Pada tahap produksi, hasil rancangan dari tahap sebelumnya yaitu pra produksi diwujudkan dalam wujud visual yang lebih hidup. Sebelum masuk ke tahap pasca produksi, hal yang harus dipersiapkan untuk tahap ini adalah *animating, clean up, coloring dan compositing*. Tahap produksi diuraikan menjadi beberapa tahap yaitu:

a. Penganimasian (*Animating*).

Proses ini adalah proses inti, di mana karakter dalam animasi dan propertinya dianimasikan dengan teknik *frame by frame*. Teknik penganimasian *frame by frame* dirasa sesuai dengan tema dan gaya film "DI BALIK BUKU" dimana gaya animasi yang digunakan adalah animasi dengan *style* anime atau sering dikenal sebagai Animasi Jepang. Penganimasian atau *animating* film "DI BALIK BUKU" diawali dengan membuat animasi *rough key*, yang merupakan sketsa animasi yang masih dalam bentuk kasar. *Rough key* disesuaikan dengan *storyboard* dan *stillomatic*. Hal ini dilakukan untuk mempertahankan konsep yang telah dirancang.

Masih pada tahap penganimasian atau *animating*, dilakukan suatu proses yaitu proses *In Between*, dimana karakter animasi dianimasikan dengan menggunakan teknik 2D *onion skin* yang akan mempehalus gerakan karakter yang dianimasikan. *Onion skin* yaitu salah satu fasilitas dalam software animasi yang memungkinkan untuk melihat *frame by frame* sebelum atau sesudah *keyframe*. Semua proses *animate* dilakukan sepenuhnya menggunakan komputer.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

`

b. *Clean Up* dan *Coloring.*

Setelah proses animating dilakukan dengan pembuatan *rough key* dan kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *in between* yang menggunakan teknik *onion skin*, proses selanjutnya adalah *clean up*. Hasil dari proses penganimasian atau *animating* digambar ulang dengan teknik *tracing*, yang bertujuan untuk mendapatkan hasil *animating* yang lebih rapi. Kemudian dilanjutkan dengan proses *coloring* atau pemberian warna. Dalam film "DI BALIK BUKU" pemberian warna dilakukan dengan memilih warna yang sesuai dengan *mood* atau situasi dan latar tempat yang ditampilkan dalam sebuah *scene* atau *shot.*

c. *Compositing.*

Pada proses ini dilakukan penggabungan antara hasil animasi yang telah di-*animate* dengan *background*, maupun *asset* yang ada. Pada proses pembuatan film "DI BALIK BUKU" dilakukan pengecekan semua proses yang telah diselesaikan sebelumnya mulai dari *animate*, *background* hingga ketepatan durasi. Apabila tidak ada masalah yang ditemukan dari hasil produksi sebelumnya, maka dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

3. Pasca produksi

Setelah semua tahap produksi sudah dilewati yaitu pra produksi dan produksi, barulah masuk pada tahap pasca produksi. Pada tahap pasca produksi, hasil dari tahap-tahap sebelumnya di-edit, diberi suara dan musik, di-*render* dan disajikan dalam sebuah karya film animasi yang layak untuk ditonton. Hal yang harus dipersiapkan untuk tahap ini adalah musik, *dubbing audio*, dan *software* untuk mengedit dan me-*render*. Adapun tahap pasca produksi diuraikan menjadi beberapa tahap yaitu:

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

`

a. *Dubbing.*

Dikarenakan film animasi DI BALIK BUKU menggunakan karakter yang saling berdialog, sehingga dibutuhkan suara manusia yang digunakan untuk mengisi suara karakter yang dianimasikan. Pada proses *dubbing*, digunakan suara dari seorang *voice actor* dan *voice actress* untuk mengisi suara masing-masing karakter yang ada dalam animasi. Suara yang digunakan pun harus mampu menunjukkan dan menggambarkan watak atau penokohan karakter animasi yang diperankan.

b. Musik.

Musik latar atau *background music* dirasa sangat dibutuhkan untuk mendukung suasana yang ingin ditunjukkan serta penyampaian informasi yang diberikan dari karya animasi yang dibuat. Karya animasi DI BALIK BUKU memerlukan *background music* di dalamnya untuk membangun suasana yang memberi harapan, sehingga penyampaian nasehat dari karya animasi dapat diterima dengan mudah oleh calon audien. Dalam pemilihan *background music* digunakan musik instrumental yang bertujuan untuk mendukung alur dan suasana terhadap jalan cerita.

c. *Editing.*

Setelah musik latar dan *dubbing audio* didapat, *audio* atau *sound* yang telah dimiliki digabungkan dengan hasil *animating* yang telah selesai diproduksi dari proses-proses sebelumnya. Tidak hanya digabungkan, namun ketepatan durasi audio, *timing*, dan kesesuaian musik latar juga di-edit dan diperiksa kembali untuk memastikan *mood* dan suasana yang ditampilkan pada animasi sesuai dengan tema film DI BALIK BUKU. Selain pengeditan *audio* atau *sound*, hasil dari proses *animating*, *compositing*, dan *background* juga di-edit dan diperhatikan kembali untuk memastikan penyajian karya film animasi yang layak untuk ditonton.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

`

d. Mastering

Mastering merupakan proses final dalam proses pembuatan karya film animasi 2D DI BALIK BUKU. Pada proses ini, hasil *animating* dan *audio* yang telah digabungkan di-*render* dalam bentuk satu file film utuh dengan format .mp4. Kemudian karya film yang telah dimiliki di-burn dalam *compact disc* (CD) dan dimasukkan ke dalam wadah CD dan diberi sampul. Dilakukan beberapa proses *design* untuk digunakan sebagai sampul CD dan poster yang diperuntukkan sebagai kelengkapan pengumpulan tugas karya akhir.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta