

PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

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



**Boyke Andhika
NIM 1600163033**

Pembimbing:

1. Tanto Harthoko, M.Sn.
2. Mahendradewa Suminto, M.Sn.

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

2022

**HALAMAN PENGESAHAN
PUBLIKASI ILMIAH PENCIPTAAN KARYA SENI**

Judul:

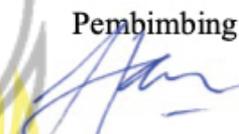
PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “DI BALIK BUKU”BERTEMAKAN *SLICE OF LIFE*

Disusun oleh:

Boyke Andhika
NIM 1600163033

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


Tanto Harthoko, M.Sn
NIDN 0011067109

Pembimbing II


Mahendradewa Suminto, M.Sn.
NIDN 0018047206

Mengetahui,
Ketua Program Studi


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

ABSTRAKSI

Karya tugas akhir berjudul “DI BALIK BUKU” menceritakan sebuah kisah tentang seorang mahasiswa yang memiliki masalah dalam hidupnya dan berusaha untuk memperbaiki hidupnya kembali menjadi bermanfaat setelah bertemu dengan seorang dewi..

Karya tugas akhir ini bertemakan *slice of life* dan disajikan dalam bentuk animasi 2D serta proses pembuatan animasi ini menggunakan teknik *Animation Per Frame*. Teknik *Animation Per Frame* dipilih karena lebih sesuai dengan tema dan judul yang ingin disajikan dan lebih memudahkan penyampaian informasi secara visual kepada audien atau target penonton yang dituju menggunakan animasi.

Kata kunci: *Slife of Life, Animation Per Frame, Animasi 2D*

ABSTRACT

The final project entitled "DI BALIK BUKU" tells a story about a student who has problems in his life and tries to improve his life again after meeting a goddess.

This final project has the theme of slice of life and is presented in the form of 2D animation and the process of making this animation uses the Animation Per Frame technique. The Animation Per Frame technique was chosen because it is more in line with the theme and title to be presented and makes it easier to visually convey information to the intended audience or target audience using animation.

Keywords: Slife of Life, Animation Per Frame, 2D Animation

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap kebudayaan Hindu yang mengisahkan tentang dewa-dewi yang menjadi teladan bagi umat Hindu. Mengingat bahwa Indonesia juga merupakan pusat dari kerajaan Hindu-Budha dan banyaknya peninggalan-peninggalan bercorak Hindu-Budha yang terdapat di Indonesia. Selain itu, banyak kaum remaja di Indonesia yang mengalami masalah mental dan kepribadian baik dari faktor lingkungan maupun dari faktor dalam rumah tangga yang berpengaruh kepada pendidikan.

Menyikapi masalah diatas penulis bermaksud menyampaikan kepada masyarakat melalui film animasi ini dan diharapkan bisa memberikan informasi dan solusi dari permasalahan tersebut dengan menciptakan sebuah karya animasi 2D yang bertujuan untuk memperkenalkan Dewi Saraswati kepada masyarakat luas, dan kisah Bryan terutama bagi para remaja yang mengalami masalah dalam diri dan keluarga serta diharapkan agar menjadi sebuah solusi terhadap permasalahan hidup remaja dalam mencari jati diri dan menjadi arahan bagi orang tua dalam mendidik anaknya.

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*?

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. Target Audien

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 film “DI BALIK BUKU” yaitu apabila telah melalui tahapan-tahapan produksi, sehingga menjadi satu film animasi yang utuh. Total durasi 6 menit 48 detik , *format video* HDTV 1920x1080 px 24 fps (*frame per second*), dengan tahapan sebagai berikut:

1. Pra Produksi

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

2. **Produksi**

a. *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. Dilakukan juga 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.

b. *Clean Up and 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

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.

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.

F. Landasan Teori

Semakin berkembangnya dunia teknologi menuntut perkembangan bidang lainnya salah satunya yaitu animasi. Film animasi pun turut mengikuti perkembangan teknologi digital. Berbagai macam perangkat keras atau *hardware* dan perangkat lunak atau *software* terus menerus dikembangkan sebagai salah satu upaya mencapai proses pembuatan animasi

yang efisien, terstruktur dan akurat. Meskipun demikian, pembuatan animasi tidak terlepas dari proses berpikir (*brainware*) dari manusia itu sendiri.

Karya film animasi *DI BAIK BUKU* bermaksud untuk memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada untuk memberikan inspirasi sekaligus menjadi media edukasi untuk menunjukkan kepada masyarakat kebudayaan Indonesia yang dikemas dalam sebuah media animasi yang menjadi menarik untuk dilihat dan lebih interaktif serta praktis. Di samping itu, film animasi *DI BALIK BUKU* juga bermaksud untuk menunjukkan kepada masyarakat luas tentang pengaruh lingkungan dan latar belakang kehidupan dalam keluarga yang dapat mempengaruhi psikologi remaja. Maka film *DI BALIK BUKU* juga menjadi inspirasi dan edukasi bagi masyarakat terhadap nilai moral yang bisa didapat dari pelajaran hidup yang dijalani, terutama bagi kaum remaja yang mengalami permasalahan hidup yang sangat berat.

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 fisik, 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 tekanandengan 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.

Demikianlah karya film animasi ini diciptakan dengan maksud untuk memberikan edukasi tentang kebudayaan Indonesia dan pelajaran hidup terhadap psikologi remaja. Tidak hanya bermaksud untuk memberikan edukasi, film *DI BALIK BUKU* juga diharapkan untuk memberikan inspirasi kepada calon audien untuk terus semangat dalam belajar dan menghargai segala hal yang ada. Mulai dari menghargai diri dan hidup sendiri, menghargai sesama, dan menghargai apa yang telah diberikan oleh-Nya.

G. Tinjauan Karya

1. *5 Centimeters Per Second*



Film “5 Centimeters Per Second” Makoto Shinkai

Animasi ini menjadi tinjauan karya atau referensi yang di ambil dari segi cerita dan *background*-nya. Karya animasi ini dipilih sebagai referensi karena animasi ini menampilkan suasana kehidupan pada masa-masa sekolah dan ceritanya yang menceritakan kehidupan remaja di masa sekolah serta *background*-nya yang sangat mendukung suasana yang ditampilkan.

2. *Yume Ga Sameru Made*

Animasi ini diambil sebagai tinjauan karya dalam segi animasi dan *background*. Karya animasi ini dijadikan referensi karena *animating*-nya yang sederhana namun menyajikan cerita yang menarik terutama untuk kaum remaja yang bertemakan *slice of life*, serta *background* yang bagus dan sangat mendukung suasana yang ditampilkan dari karya animasi tersebut.

PERANCANGAN & PERWUJUDAN

A. Cerita

1. Tema

Karya film ini pada dasarnya bertemakan “*slice of life*” dengan latar kehidupan sekolah. Tema ini diangkat agar dapat menjadi nasehat kepada kaum remaja yang memiliki masalah dalam kehidupannya serta menjadi solusi untuk rajin belajar. Selain itu dengan membalut tema tersebut dengan unsur kebudayaan, diharapkan juga dapat menyadarkan kembali kepada diri dan masyarakat akan kebudayaan kita sendiri. Maka dengan memadukan lagi sebuah karya yang bertema “*slice of life*” dengan kebudayaan yang dimiliki di negeri sendiri, diharapkan dapat menghidupkan kembali nilai-nilai luhur dan moral yang ditinggalkan oleh pendahulu-pendahulu negeri untuk dapat menjadi pesan dan nasehat positif baik kepada kaum remaja, anak-anak, maupun orang tua.

2. Premis

Kesederhanaan dari ilmu pengetahuan adalah, ketika kita mampu mempelajari banyak hal dari segala yang telah terjadi dalam hidup.

3. Logline

Bryan adalah seorang mahasiswa yang mengalami masalah rumit dalam hidupnya yang mengakibatkan menurunnya semangat belajarnya, sehingga Dewi Saraswati datang dan menasehati Bryan untuk mengembalikan semangat belajarnya.

4. Sinopsis

Seorang mahasiswa terlihat sangat berbeda dari anak-anak lainnya. Ia terlihat sangat malas dan tidak menonjol sama sekali. Hal itu dikarenakan ia memiliki masalah dalam hidupnya dan keluarganya. Hingga suatu saat ia mencapai titik kejenuhan. Ia berdoa dan memohon kepada Tuhan pada suatu malam sebelum ia tidur. Dalam tidurnya ia bermimpi bertemu sosok cantik dan paras rupawan yang tidak lain adalah Saraswati. Saraswati berbicara kepadanya meyakinkan bahwa ilmu pengetahuan adalah satu-satunya hal yang dapat menolongnya. Kemudian ia terbangun dan melihat

kamarnya disingsing cahaya matahari pagi. Ia berjalan menuju sekolahnya sembari mengingat-ingat perkataan Saraswati dalam mimpinya. Maka ia pun melakukan yang terbaik yang ia mampu untuk mengubah hidupnya.

5. Presentasi/Visualisasi

Judul Karya	: DI BALIK BUKU
Desain Karya	: Animasi 2D
Durasi	: 5 menit
Format Video	: HDTV 1920 x 1080 px
Render	: Format .mp4, H.264
Bahasa	: Indonesia

B. Desain

1. Desain Karakter

a. Bryan

1) Fisiologis:

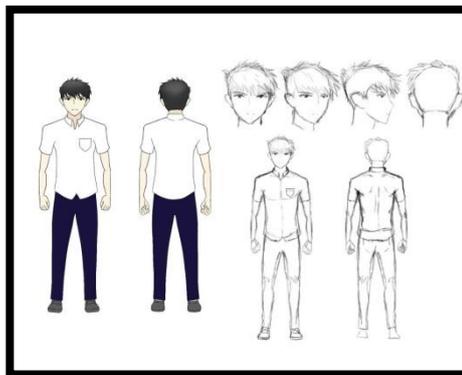
Bryan memiliki tubuh kurus dengan tinggi 170 cm. Bryan berkulit Sawo matang dan berambut lurus.

2) Sosiologis:

Bryan adalah seorang mahasiswa. Umurnya 18 tahun dan ia hidup bersama ibunya.

3) Psikologis:

Bryan bukan seseorang yang pintar dalam akademik dan juga tidak kurang cerdas. Bryan adalah anak yang biasa saja. Bryan dulunya adalah seorang anak yang sangat ceria dan aktif, namun ia berubah menjadi pendiam dan pasif.



Desain Karakter Bryan

b. Dewi Saraswati

1) Fisiologis:

Saraswati memiliki sosok wanita yang cantik, berkulit halus dan bersih. Saraswati terlihat mengendarai angasanya yang bernama Hamsa.

2) Sosiologis:

Saraswati adalah seorang dewi. Digambarkan bahwa ia adalah dewi ilmu pengetahuan dan seni. Ia juga dipuja sebagai dewi kebijaksanaan. Pada zaman lampau, ia adalah dewi yang menguasai ilmu pengetahuan dan seni.

3) Psikologis:

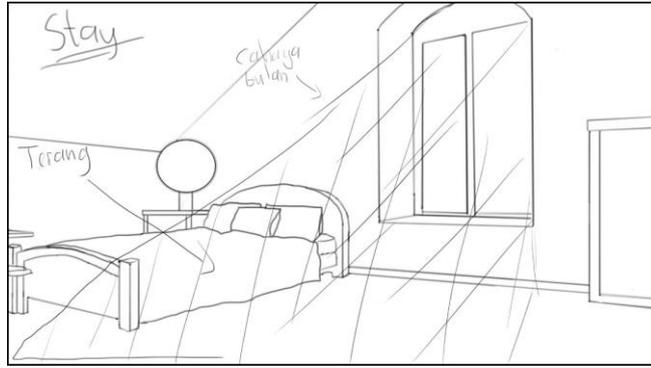
Saraswati digambarkan dari sisi fisiknya melambangkan bahwa ilmu pengetahuan suci akan memberikan keindahan dalam diri. Ia juga terkesan sopan, menunjukkan bahwa pengetahuan suci akan membawa para pelajar pada kesahajaan.



Desain karakter Saraswati

2. Desain Background

Background yang digunakan merupakan *digital painted bakground* yang memberikan latar untuk mendukung *shot* yang diterakan kepada audien. *Digital painted background* dipilih agar suasana yang ingin ditampilkan mampu diterima dengan baik oleh calon audien.



Desain Background 1

3. Desain Sound

a. *Backsound*

Musik atau lagu yang sebagai *backsound* untuk animasi diambil dari internet. Musik atau lagu yang digunakan untuk *backsound* dipilih yang dirasa mendukung penyajian suasana yang sesuai.

b. *Dubbing*

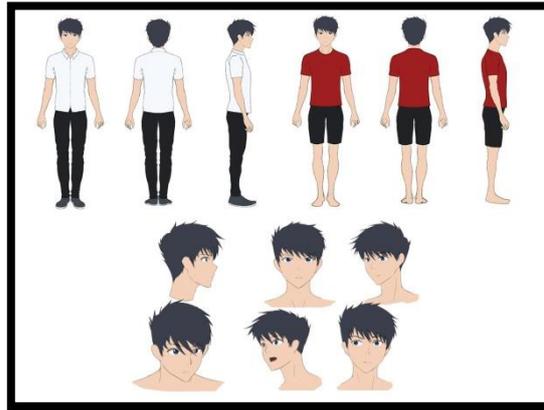
Dubbing dilakukan dengan cara merekam suara para *cast* sesuai dengan *script* yang telah dibuat. Setelah itu hasil *dubbing* akan digabungkan dengan hasil *animating*.

C. Pra Produksi

1. Desain Karakter

a. Bryan

Karakter utama pertama atau istilah lainnya disebut Protagonis adalah Bryan. Seorang mahasiswa berusia 18 tahun yang tinggal bersama ibunya. Bryan bukan seseorang yang pintar dalam akademik dan juga tidak kurang cerdas. Bryan adalah anak yang biasa saja. Bryan dulunya adalah seorang anak yang sangat ceria dan aktif, namun ia berubah menjadi pendiam dan pasif karena masalah yang dialaminya. Bryan memiliki warna kulit sawo matang, dan sering mengenakan baju kemeja putih. Bryan memiliki rambut hitam lurus serta tinggi tubuh 170cm.



Desain Karakter Bryan

b. Saraswati

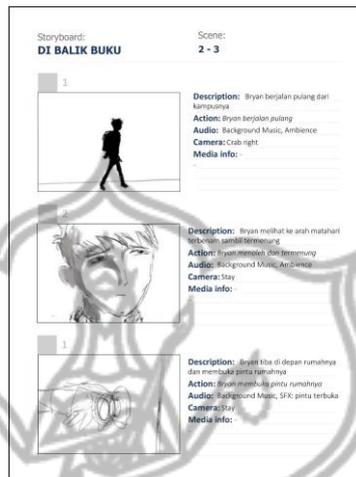
Karakter inilah yang menjadi karakter tritagonis dalam cerita, karena ia menjadi tokoh yang memberi nasehat kepada tokoh utama dan merupakan seseorang yang bijaksana di dalam film. Saraswati memiliki sosok wanita yang cantik, berkulit halus dan bersih. Saraswati digambarkan bahwa ia adalah dewi ilmu pengetahuan dan seni. Ia juga dipuja sebagai dewi kebijaksanaan. Pada zaman lampau, ia adalah dewi yang menguasai ilmu pengetahuan dan seni. Saraswati digambarkan dari sisi fisiknya melambangkan bahwa ilmu pengetahuan suci akan memberikan keindahan dalam diri. Ia juga terkesan sopan, menunjukkan bahwa pengetahuan suci akan membawa para pelajar pada kesahajaan.



Desain Karakter Saraswati

2. *Storyboard*

Storyboard dirancang sesuai dengan naskah yang telah dibuat sebelumnya. Dalam *storyboard* digambarkan rancangan animasi yang dibuat, di dalamnya juga terdapat keterangan pengambilan kamera, lokasi, adegan, dialog, *sound fx*, dan durasi setiap *shot*. Berikut ini contoh *storyboard* dari film animasi “DI BALIK BUKU”:



Contoh *Storyboard* “DI BALIK BUKU”

3. *Stillomatic*

Semua *storyboard* yang telah dibuat disusun dan di-*composite* untuk menentukan keseluruhan durasi. Sehingga seluruh *shot* tergabung menjadi satu film dan dapat dijadikan acuan *timing* untuk tiap *shot* saat memasuki tahap animating nantinya.

D. Produksi

1. *Background*

Pembuatan *background* menggunakan teknik *digital painting*. Hal ini untuk memberikan kesan indah dan natural. Pemilihan warna menggunakan *tone* warna yang disesuaikan dengan visualisasi dalam film animasi. Berikut ini adalah *background* dari film animasi “DI BALIK BUKU”.



Background film 'DI BALIK BUKU'

2. *Animating*

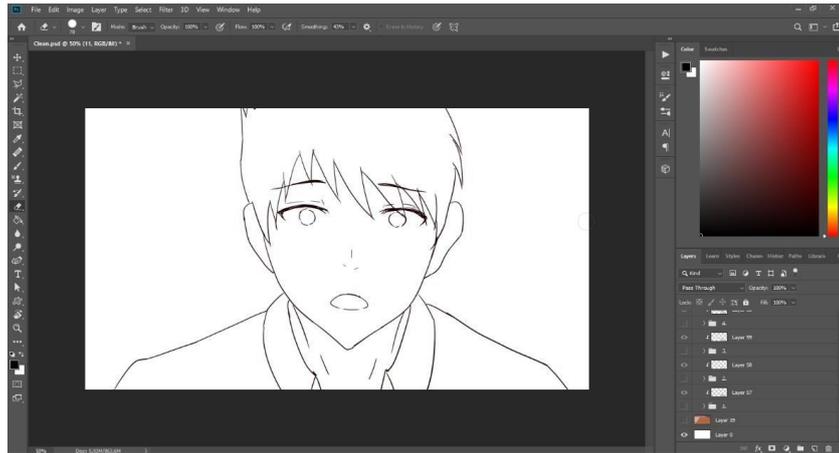
Film animasi "DI BALIK BUKU" menggunakan teknik animasi digital dua dimensi secara *frame by frame*. *Software* yang digunakan adalah *Adobe Photoshop*.



Proses *Animating* film 'DI BALIK BUKU'

3. *Clean Up*

Clean up merupakan proses lanjutan dari proses *animating*. File *animating* yang sudah siap akan *ditracing* ulang satu persatu agar gambar memiliki konsistensi garis dan ukuran, sehingga lebih mudah untuk diwarnai. *Software* yang digunakan masih sama yaitu *Adobe Photoshop CC 2019*.



Proses *Clean Up* film ‘DI BALIK BUKU’

4. *Coloring*

Proses pewarnaan dilakukan setelah semua proses *animate* dan *clean up* selesai. Pengambilan warna untuk karakter menggunakan palet warna yang sudah dibuat pada proses desain karakter, sehingga mempermudah proses *coloring*. Pewarnaan pada karakter menggunakan satu warna *shading* lebih gelap. Proses *coloring* masih menggunakan *software* yang sama, yaitu *Adobe Photoshop CC 2019*.



Proses *Coloring* film “DI BALIK BUKU”

5. *Export Video*

Setelah proses *animate* selesai, maka file gambar akan diexport dalam bentuk PNG. Semua gambar tersebut akan digabungkan membentuk potongan film animasi dalam *software Adobe Premier Pro CC 2019*.



Proses *Export Video* film ‘DI BALIK BUKU’

6. *Compositing*

Semua *file* gambar yang sudah di*export* menjadi potongan film animasi akan digabungkan semuanya, sehingga membentuk film animasi yang utuh. Pada proses ini, masih menggunakan *software* yang sama yaitu *Adobe Premier Pro CC 2019*.



Proses *Compositing* film “DI BALIK BUKU”

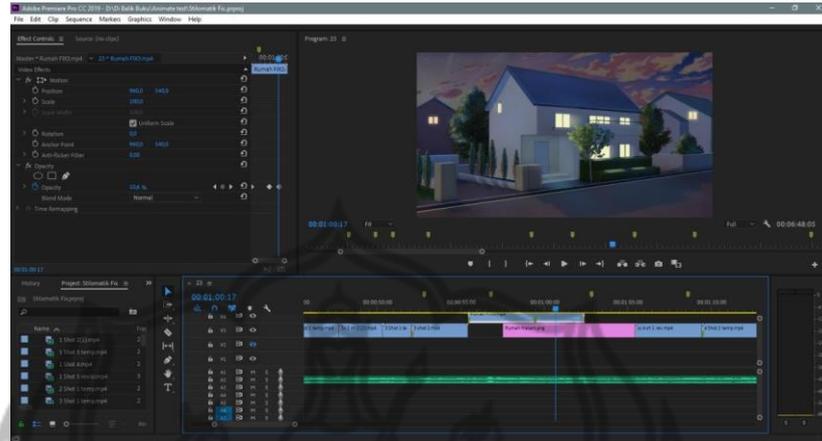
7. *Music Scoring dan Dubbing*

Dubbing dilakukan oleh 2 orang *talent* yang mengisi suara karakter utama, Bryan, serta Dewi Saraswati. Proses *music scoring* dibuat dengan menyesuaikan mood dan situasi yang divisualisasikan dalam film. *Audio dubbing* dan *background music* disusun sesuai acuan pada *stillomatic*. Pada proses ini, masih menggunakan *software Adobe Premier Pro CC 2019*.

E. Pasca Produksi

1. *Editing*

Proses editing ini dilakukan untuk memeriksa seluruh komponen sehingga sudah sesuai dengan acuan *storyboard*. Adegan diurutkan satu persatu serta mulai menambahkan *sound effect* untuk menambah *mood* pada situasi di dalam film animasi.



Proses *Editing* film “DI BALIK BUKU”

2. *Rendering*

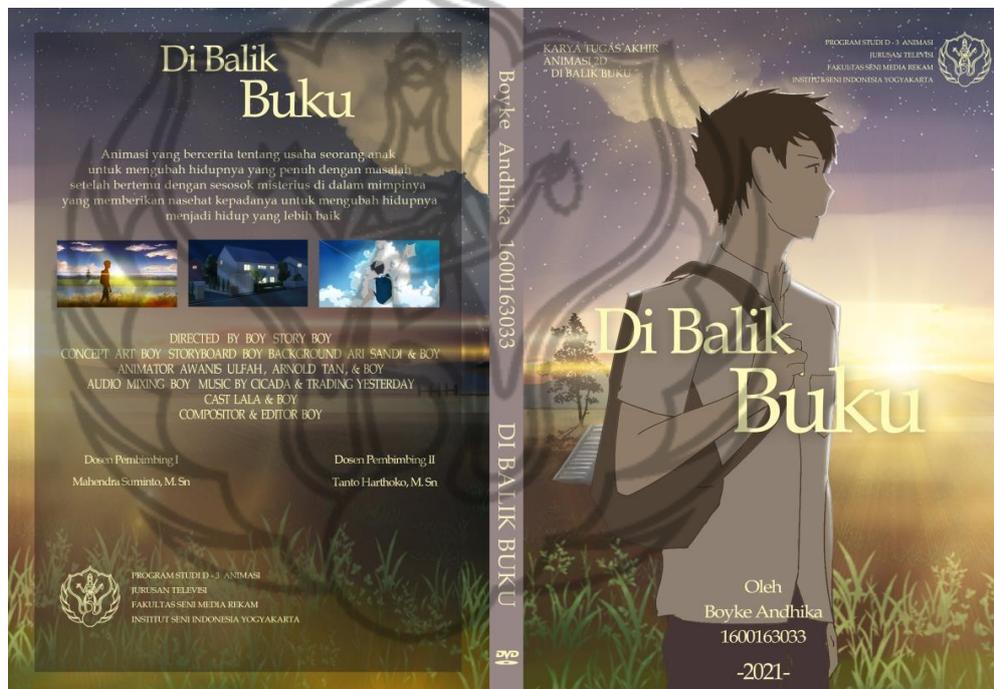
Tahap terakhir setelah proses *editing* selesai adalah proses *rendering*. Pengaturan *frame rate* disesuaikan dengan *frame rate project* animasi yang dibuat. Pada saat proses *render*, *format* yang digunakan adalah *format* HDTV 1920x1080 dan dalam bentuk video H264.

3. *Mastering*

Setelah *render*, karya yang sudah selesai kemudian di *burn* ke dalam DVD dengan *packaging DVD* warna transparan sebanyak tiga *copy* untuk diberikan pada penguji.



Piringan DVD film



Sampul DVD "DI BALIK BUKU"

PEMBAHASAN

A. Pembahasan Isi Film

1. Pengenalan

Bagian awal saat film dimulai, tampak suasana sore hari di dalam kelas. Kamera bergerak menjauh memperlihatkan *shot* saat tokoh utama sedang tertidur di kelasnya. Dalam tahap ini audien diperkenalkan pada seorang anak yaitu Bryan sebagai tokoh utama dalam film.

Setelah memperlihatkan karakter utama selanjutnya di perlihatkan setting tempat dan suasana di mana karakter utama berada dan apa yang ada di sekitarnya. Tokoh utama sedang tertidur setelah menerima nilai jelek terlihat dari kertas yang terletak di atas mejanya di salah satu *shot* pada *scene* 1. Adegan ini dimaksud untuk memberitahukan kepada audience bahwa tokoh utama adalah seseorang yang memiliki masalah hidup. Kemudian tokoh utama berjalan pulang setelah kelas usai dan memperlihatkan tokoh utama yang terlihat hampa dan sedih. Tokoh utama tiba di rumahnya yang terlihat sepi, lalu waktu dipercepat menjadi malam hari. Pada *scene* selanjutnya diperlihatkan tokoh utama sedang berdoa di kamarnya sebelum ia tidur yang kemudian dilanjutkan dengan memperlihatkan tokoh utama yang mulai tidur. Kemudian terjadi adegan pemicu konflik dimana tokoh utama terbangun karena mendengar suara aneh dan melihat cahaya-cahaya bersinar di dalam kamarnya.

2. Konflik

Konflik yang terjadi adalah kemunculan Dewi Saraswati yang datang untuk memberikan nasehat kepada Bryan. Saraswati sebagai seorang dewi dari ilmu pengetahuan dan kebijaksanaan datang kepada Bryan untuk membantu Bryan yang berusaha untuk mengubah hidupnya. Bryan yang ketakutan serta kebingungan bertanya kepada Saraswati siapa dirinya. Saraswati kemudian menjawab dan memberitahukan alasan kedatangannya. Bryan yang tak mengerti apa-apa bertanya kebingungan kepada Saraswati apa yang telah

terjadi dan Saraswati kembali menjawab pertanyaan Bryan sambil membuka fakta tentang hidup Bryan yang penuh dengan masalah.

Bryan akhirnya mengerti mengapa Saraswati datang. Bryan lalu menjawab apa yang telah dikatakan oleh Saraswati tidaklah hal yang mudah untuk dilakukan. Bryan juga mengungkapkan alasan mengapa ia menyerah dalam mengubah hidupnya untuk menjadi lebih baik. Saraswati pun menjawab dengan bijak segala keluh kesah yang Bryan ungkapkan dan memberi nasehat yang lebih dalam. Saraswati lalu memberitahu Bryan betapa pentingnya ilmu pengetahuan dalam hidup. Ilmu pengetahuan yang dimaksud oleh Saraswati bukanlah ilmu pengetahuan yang diterima di sekolah atau institusi pendidikan saja, namun ilmu pengetahuan dari perjalanan hiduplah yang menjadi sumber pengetahuan terpenting.

3. Resolusi

Resolusi dijelaskan ketika akhirnya Saraswati menjelaskan kepada Bryan bahwa jika Bryan mampu untuk mengerti makna dari sederhananya ilmu pengetahuan dapat ditemukan dari setiap lembar kehidupan yang dapat dijadikan pelajaran setiap hari, maka Bryan akan berhasil untuk mengubah hidupnya menjadi lebih baik. Setelah itu Bryan terkejut melihat ibunya telah berada di sebelah Saraswati. Seketika itu juga Bryan terbangun dari tidurnya dan sadar bahwa semua yang terjadi hanya sebuah mimpi setelah melihat cahaya matahari pagi meyingsing dari jendela kamarnya.

Bryan terlihat berangkat ke kampus dan mulai berusaha untuk belajar dengan sungguh-sungguh di kelas. Bryan terlihat aktif untuk belajar dan bertanya dan kembali belajar ketika malam hari. Bryan tak lupa untuk tetap terus berdoa sebelum tidur dan tetap terus bersungguh-sungguh dalam belajar demi mengubah hidupnya. Bryan juga mulai dikelilingi oleh teman-teman di kelasnya.

4. Epilog

Pada akhir film, terlihat Bryan yang sudah lulus dan mengangkat ijazahnya dengan tinggi ke langit. Terlihat bahwa Bryan telah berhasil untuk mengubah hidupnya yang sebelumnya penuh dengan masalah dan tidak bersemangat menjadi hidup yang lebih baik setelah mengingat nasehat dari Saraswati dalam mimpinya.

B. Penerapan 12 Prinsip Animasi

1. *Straight Ahead and Pose to Pose*

Dalam film “DI BALIK BUKU” hanya menggunakan *Pose to pose*. Contohnya adalah ketika *Scene* bryan sedang berjalan pulang dari kampusnya menuju rumahnya. Terlihat *key pose* saat Bryan melangkah ke kakinya ke depan dan belakang. Karakter dibuat *keyframe* nya terlebih dahulu sebagai *frame* utama lalu disisipkan *inbetween* di antara *keyframe* tersebut.

2. *Appeal*

Gaya visual dengan ciri khas terhadap karakter yang langsung dapat mudah dikenali. Cara untuk dapat melihat bagaimana prinsip *Appeal* ini diterapkan adalah dengan membuat siluet pada karakter tersebut. Prinsip ini berhasil diterapkan jika karakter dapat langsung dikenali hanya dengan siluet.

3. *Staging*

Prinsip animasi *staging* meliputi bagaimana lingkungan dibuat untuk mendukung suasana atau ‘*mood*’ yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan *scene*. Biasanya berkaitan dengan posisi kamera pengambilan gambar. Seperti contoh pada *Scene 4 Shot 19* saat Saraswati menjawab segala keluh kesah Bryan. Terlihat kamera menunjukkan ekspresi Saraswati yang sedang serius dengan pengambilan *shot Over Shoulder* yang menunjukkan kemana arah menghadap masing-masing karakter.

4. *Slow In and Slow Out*

Prinsip ini berfungsi sebagai penunjuk percepatan ataupun perlambatan suatu gerakan, prinsip ini berguna untuk menegaskan adanya gerakan perlambatan dan percepatan yang dilakukan tiap objek. Prinsip ini ditunjukkan saat membuka pintu rumah dengan prinsip *Slow in* pada *Scene 3 Shot 1* . *Timing* saat pintu terbuka terlihat mengalami percepatan agar terlihat seperti gerakan sesungguhnya. Begitu juga saat pintu sudah terbuka pada *Shot* selanjutnya. Pintu terlihat mengalami perlambatan saat telah terbuka.



Gambar *Shot* “DI BALIK BUKU” yang menggunakan prinsip animasi



KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan laporan yang telah dibuat, berikut adalah kesimpulan yang bisa diambil dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir film animasi berjudul “DI BALIK BUKU”.

1. Penciptaan film animasi “DI BALIK BUKU” telah selesai dengan durasi utuh 6 menit 48 detik. Jumlah *shot* keseluruhan 50 *shot*, dengan format HDTV 1920x1080 px 24 fps (*frame per second*). Durasi pengerjaan film memakan waktu 1 tahun.
2. Penciptaan film animasi “DI BALIK BUKU” menerapkan beberapa prinsip animasi sesuai dengan ketentuan.
3. Penciptaan film animasi “DI BALIK BUKU” telah berhasil diselesaikan sesuai dengan tujuan dari pembuatan film. Tujuan pertama, yaitu menciptakan sebuah karya film animasi dua dimensi dengan teknik digital drawing menggunakan teknik *frame by frame*. Kedua, untuk menyampaikan pesan yang terkandung dalam cerita ke dalam bentuk film animasi sesuai dengan temanya. Kemudian yang terakhir yaitu menjadikan animasi “DI BALIK BUKU” sebagai salah satu animasi edukasi yang inspiratif terhadap masyarakat luas terutama masyarakat Indonesia.
4. Penciptaan film animasi “DI BALIK BUKU” telah berhasil diciptakan sesuai dengan konsep dan tema yang diinginkan. Film animasi yang bertemakan *Slice of life* yang terkonsep dari sedikit pengalaman pribadi penulis dan unsur kebudayaan Indonesia yang mewakili nilai-nilai serta pelajaran yang bermakna bagi masyarakat luas.

B. Saran

Setelah menyelesaikan pembuatan film animasi 2D “DI BALIK BUKU” terdapat banyak sekali kekurangan dan masalah yang dihadapi selama proses berlangsung terutama yang mengakibatkan keterlambatan dalam pengumpulan karya, dengan demikian dibuatlah saran berdasarkan pengalaman selama proses pembuatan karya. Bertujuan sebagai pengingat agar mengurangi kesalahan yang terjadi baik dalam produksi animasi maupun dalam manajemen waktu, antara lain :

1. Mematangkan konsep sejak awal sangat penting agar hasil akhir tidak berbeda jauh dengan ekspektasi yang dibayangkan sejak awal.
2. Mencari referensi dari berbagai sumber. Seperti menonton film, membaca buku, dan belajar dari rekan yang juga menggeluti bidang animasi.
3. Lakukan riset atau penelitian terlebih dahulu. Eksplorasi langsung ke lapangan sangat diperlukan agar karya dapat dipertanggungjawabkan dengan benar.
4. Mempergunakan teknik animasi yang efisien atau yang sudah biasa dipakai agar memudahkan dan mempercepat proses pembuatan film.
5. Memahami lebih dalam dan sering mempraktekkan 12 prinsip animasi dalam memproduksi animasi.
6. Lebih sering untuk berlatih menggambar dan belajar memproduksi sebuah film animasi sehingga lebih fokus dalam menjalani kuliah.
7. Perhatikan manajemen waktu. Tidak perlu juga terlalu terburu-buru dalam bekerja agar hasil akhirnya bisa dikoreksi ulang dan lebih dimaksimalkan lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Adinda & Adjie. (2011), *Film Animasi 2d Berbasis 3d Menggunakan Teknik CellShading Berjudul The Postman Story*, 6. Tugas Akhir. Surabaya: Stikom.
- Dianda, Amita. (2018), *Psikologi Remaja dan Permasalahannya*. Tangerang: ISTIGHNA.
- Janice J, Beaty. (2013), *Observasi Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia.
- Maestri, & Adindha. (2006), *Digital Animasi Character. FILM ANIMASI 2D BERBASIS 3D MENGGUNAKAN TEKNIK CELL SHADING BERJUDUL THE POSTMAN STORY*, 7. Tugas Akhir. Surabaya: STIKOM.
- M. Sayyid Muhammad, Az-Za'balawi. (2007), *Pendidikan Remaja antara Islam dan Ilmu Jiwa*. Jakarta: Gema Insani.
- Vega, Wendy. (2004), *The Making of Animation: Homeland*. Bandung: Megindo Tunggal Sejahtera.
- ### Laman
- Baliberkarya. 2017. "Ini Mitologi tentang Dewi Saraswati", <https://www.baliberkarya.com/read/201701210004/ini-mitologi-tentang-dewi-saraswati.html>, diakses pada 10 Januari 2022 pukul 18.00
- MyAnimeList, 2017. "Yume ga Sameru made", https://myanimelist.net/anime/35932/Yume_ga_Sameru_made, diakses pada 7 September 2020 pukul 15.25
- Wikipedia. 2019. "Saraswati", <https://id.wikipedia.org/wiki/Saraswati>, diakses pada 7 September 2020 pukul 10.39
- Wikipedia, 2020. "5 Centimeters per Second", https://en.wikipedia.org/wiki/5_Centimeters_per_Second, diakses pada 8 September 2020 pukul 20.00