

LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI EDUKASI 2D  
TANPA DIALOG BERJUDUL  
“CERMIN”  
DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***



**Amara Vida Tantra Andanari**  
NIM 1700188033

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

**2022**

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI EDUKASI 2D  
TANPA DIALOG BERJUDUL  
“CERMIN”  
DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***

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



Disusun oleh:

**Amara Vida Tantra Andanari**  
NIM 1700188033

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

**2022**

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

### PENCIPTAAN FILM ANIMASI EDUKASI 2D TANPA DIALOG BERJUDUL "CERMIN" DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME*

Disusun oleh:

**Amara Vida Tantra Andanari**  
NIM 1700188033

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 5 JUN 2022.

Pembimbing I / Ketua Penguji



**Tanto Harthoko, M.Sn.**  
NIDN 001 1067109

Pembimbing II / Anggota Penguji



**Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs.**  
NIDN 0515018501

Cognate / Anggota Penguji




**Tegar Andito, S.Sn., M.Sn.**  
NIDN 0018058708

Ketua Program Studi Animasi



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

Ketua Jurusan Televisi



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



## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Amara Vida Tantra Andanari  
No. Induk Mahasiswa : 1700188033  
Judul Tugas Akhir : **Penciptaan Film Animasi Edukasi 2D Tanpa Dialog  
Berjudul “CERMIN” dengan Teknik *Frame by  
Frame***

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, 02 Juni 2022

Yang menyatakan



**Amara Vida Tantra Andanari**

NIM 1700188033

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



**HALAMAN PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Amara Vida Tantra Andanari

No. Induk Mahasiswa : 1700188033

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 Edukasi 2D  
Tanpa Dialog Berjudul “CERMIN” dengan Teknik *Frame by Frame***

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif 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, 02 Juni 2022

Yang menyatakan



**Amara Vida Tantra Andanari**

NIM 1700188033

*N.B.: \* Asli 1 x bermeterai 6000*

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah rabbil'alamin*, atas berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penciptaan film animasi 2D yang berjudul “Cermin”. Karya Tugas Akhir ini diciptakan dalam rangka untuk memenuhi syarat kelulusan program studi di D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Setelah melalui banyak proses perkuliahan, terciptanya karya inilah yang menjadi capaian akhir dari masa studi.

Penulis menyadari bahwa selama berlangsungnya proses pembuatan karya Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu penulis ucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua;
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Irwandi, 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 G., S.Kom., M.T., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi;
7. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Dosen Wali dan Dosen Pembimbing I;
8. Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs., selaku Dosen Pembimbing II;
9. Tegar Andito, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Penguji Ahli;
10. Seluruh staf pengajar dan karyawan program studi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta
11. Kakak dan adik;
12. Teman-teman Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2017;
13. Teman-teman yang telah membantu mengerjakan proses produksi, M. Faqih Izzuddin sebagai *animator*, Wewen sebagai *animator* dan *coloring artist*, Ryan Ary A. sebagai *coloring artist* dan Mas HA sebagai *composer music*.
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per-satu yang telah membantu dan memberikan motivasi sehingga dapat terselesaikannya karya tugas akhir ini.

Semoga hasil karya tugas akhir animasi 2D yang berjudul “Cermin” ini dapat memberikan manfaat baik bagi banyak orang. Kritik dan saran yang bersifat membangun diharapkan sebagai bahan pertimbangan untuk penciptaan karya-karya berikutnya dimasa mendatang

Yogyakarta, 02 Juni 2022

**Amara Vida Tantra Andanari**



## **ABSTRACT**

*Every deed have impact for the culprit. From good deed as well as bad deed, as big or as small whatever the deed. Animation Film “Cermin” is a 2D educational film animation without dialogue which tells about story about a young man who suddenly commits an act of theft because of the opportunity and did not think long about the impact of his actions. But his actions were accidentally discovered by a small child and the little girl imitated his action. The educational message to be conveyed in this animated film is about the importance of being careful and wise in acting so as not to be bad example for others, especially children.*

*The technique used in making animated film “Cermin” is frame by frame digitally. While for the visual background made using a chalk textured brush. 2D animation film “Cermin” duration are 2 minutes 6 seconds long. Has a total shot about 30 shots with the format HDTV 1920 x 1080 px, ratio 16:9, 24 fps (frame per second).*

*Keyword: film, animation, cermin, deed, imitated.*



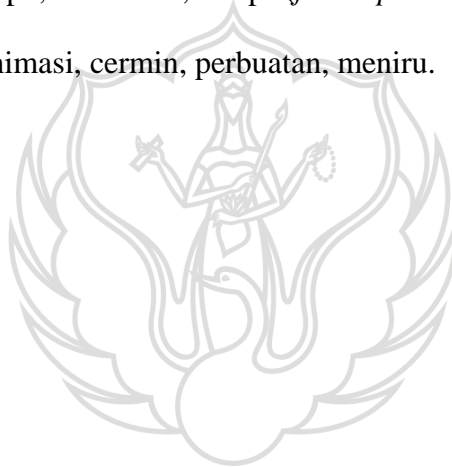


## ABSTRAK

Setiap perbuatan memiliki dampak bagi pelakunya. Dari perbuatan baik maupun perbuatan buruk, sebesar atau sekecil apapun perbuatan tersebut. Film animasi “Cermin” merupakan sebuah film animasi edukasi 2D tanpa dialog yang menceritakan kisah seorang pemuda yang secara mendadak melakukan sebuah tindakan pencurian karena adanya kesempatan dan tidak berpikir panjang mengenai dampak dari perbuatannya. Namun aksinya tersebut secara kebetulan diketahui oleh seorang anak kecil dan anak kecil itu pun meniru perbuatannya. Pesan edukasi yang ingin disampaikan pada film animasi ini adalah mengenai pentingnya berhati-hati dan bijaksana dalam bertindak agar tidak menjadi contoh buruk bagi orang lain terutama anak-anak.

Teknik yang digunakan dalam pembuatan film animasi “Cermin” adalah *frame by frame* secara digital. Sedangkan untuk bentuk visual *background* dibuat dengan menggunakan *brush* bertekstur kapur. Film animasi 2D “Cermin” berdurasi 2 menit 6 detik. Memiliki jumlah total *shot* sebanyak 30 *shot* dengan format HDTV 1920 x 1080 px, rasio 16:9, 24 fps (*frame per second*).

Kata Kunci: film, animasi, cermin, perbuatan, meniru.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan.....	3
D. Sasaran.....	3
E. Indikator Capaian Akhir .....	4
1. Praproduksi .....	4
2. Produksi .....	5
3. Pascaproduksi .....	6
<b>BAB II EKSPLORASI</b>	
A. Landasan Teori .....	8
B. Tinjauan Karya .....	9
1. <i>Father</i> .....	9
2. <i>Coin Operated</i> .....	11
3. <i>Billie</i> .....	12
4. <i>Memo</i> .....	13
<b>BAB III PERANCANGAN</b>	
A. Cerita .....	14
1. Tema .....	14
2. Sinopsis.....	14
3. <i>Treatment</i> .....	15
4. Skenario .....	16
B. Desain Karakter .....	19
1. Arsa.....	19
2. Anak Kecil .....	21
3. Pemilik Warung .....	23
C. Desain <i>Background</i> .....	25
D. <i>Storyboard</i> .....	28
E. <i>Software</i> .....	35
F. Suara .....	35
<b>BAB IV PERWUJUDAN</b>	
A. Praproduksi .....	36
1. Desain Karakter .....	36
2. <i>Animatic</i> .....	39
B. Produksi .....	40

1. <i>Background</i> .....	40
2. <i>Animating</i> .....	42
3. <i>Clean-up</i> .....	42
4. <i>Coloring</i> .....	43
C. Pascaproduksi .....	43
1. <i>Compositing</i> .....	43
2. <i>Music Scoring</i> .....	44
3. <i>Editing</i> .....	46
4. <i>Rendering</i> .....	46
5. <i>Mastering</i> .....	46
6. <i>Merchandise</i> .....	46
<b>BAB V PEMBAHASAN</b>	
A. Pembahasan Isi Film .....	49
1. Prolog .....	49
2. Preposisi .....	49
3. Konflik .....	50
4. Resolusi .....	51
B. Penerapan Prinsip Animasi .....	52
C. Analisa Biaya Produksi .....	55
1. Biaya Tenaga Kerja .....	55
2. Biaya Perlengkapan .....	55
3. Biaya Tidak Langsung .....	55
4. Biaya Cetak <i>Merchandise</i> .....	56
5. Biaya Total .....	56
<b>BAB VI PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	57
B. Saran .....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	59
<b>LAMPIRAN</b> .....	61

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Film Animasi <i>Father</i> .....	10
Gambar 2.2 Film Animasi <i>Coin Operated</i> .....	11
Gambar 2.3 Film Animasi <i>Billie</i> .....	12
Gambar 2.4 Film Animasi <i>Memo</i> .....	13
Gambar 3.1 Referensi Bentuk Jaket Desain Karakter Arsa.....	20
Gambar 3.2 Sketsa Desain Karakter Arsa Berbagai Bentuk.....	21
Gambar 3.3 Sketsa Desain Karakter Arsa Akhir.....	21
Gambar 3.4 Referensi Proporsi Desain Karakter Anak Kecil.....	22
Gambar 3.5 Referensi Desain Pakaian Karakter Anak Kecil.....	22
Gambar 3.6 Sketsa Desain Karakter Anak Kecil Berbagai Bentuk.....	23
Gambar 3.7 Sketsa Desain Karakter Anak Kecil Akhir.....	23
Gambar 3.8 Referensi Wajah Desain Karakter Pemilik Warung.....	24
Gambar 3.9 Sketsa Desain Karakter Pemilik Warung Berbagai Bentuk.....	24
Gambar 3.10 Sketsa Desain Karakter Pemilik Warung Akhir.....	25
Gambar 3.11 Referensi Barang-Barang Jualan di Warung Kelontong.....	26
Gambar 3.12 Referensi Desain Termos.....	26
Gambar 3.13 Sketsa Desain <i>Background</i> Warung Kelontong.....	27
Gambar 3.14 <i>Storyboard</i> Halaman 1.....	28
Gambar 3.15 <i>Storyboard</i> Halaman 2.....	29
Gambar 3.16 <i>Storyboard</i> Halaman 3.....	30
Gambar 3.17 <i>Storyboard</i> Halaman 4.....	31
Gambar 3.18 <i>Storyboard</i> Halaman 5.....	32
Gambar 3.19 <i>Storyboard</i> Halaman 6.....	33
Gambar 3.20 <i>Storyboard</i> Halaman 7.....	34
Gambar 4.1 Desain Karakter Arsa.....	36
Gambar 4.2 Ekspresi Wajah Arsa.....	37
Gambar 4.3 Desain Karakter Anak Kecil.....	37
Gambar 4.4 Ekspresi Wajah Anak Kecil.....	38
Gambar 4.5 Desain Karakter Pemilik Warung.....	38
Gambar 4.6 Ekspresi Wajah Pemilik Warung.....	39
Gambar 4.7 <i>Screenshot</i> Proses Pembuatan <i>Animatic</i> “Cermin”.....	39
Gambar 4.8 <i>Screenshot</i> Proses Pembuatan <i>Background Scene 1 Shot 1</i> .....	40
Gambar 4.9 <i>Screenshot</i> Proses Pembuatan <i>Background</i> Tahap <i>Coloring</i> .....	40
Gambar 4.10 <i>Screenshot</i> Proses Pembuatan <i>Background</i> Hasil Akhir.....	41
Gambar 4.11 <i>Background</i> Warung Kelontong dan Sekitarnya.....	41
Gambar 4.12 <i>Screenshot</i> Proses Pembuatan <i>Animate Scene 1 Shot 2</i> .....	41
Gambar 4.13 <i>Screenshot</i> Proses <i>Clean-Up</i> .....	42
Gambar 4.14 <i>Screenshot</i> Proses <i>Coloring</i> .....	42
Gambar 4.15 <i>Screenshot</i> Proses <i>Compositing</i> .....	43
Gambar 4.16 <i>Screenshot</i> Proses Pembuatan Tema Musik.....	44
Gambar 4.17 <i>Screenshot</i> Proses Pembuatan <i>Music Scoring</i> .....	44
Gambar 4.18 <i>Screenshot</i> Proses <i>Editing</i> .....	45
Gambar 4.19 <i>Mockup</i> Desain <i>Merchandise Stiker Set</i> .....	46
Gambar 4.20 <i>Mockup</i> Desain <i>Merchandise Mug</i> .....	47
Gambar 4.21 <i>Mockup</i> Desain <i>Merchandise Artprint</i> .....	47
Gambar 4.22 <i>Mockup</i> Desain <i>Merchandise Kaos</i> .....	47

Gambar 5.1 Adegan Arsa Sedang Berolahraga <i>Jogging</i> .....	49
Gambar 5.2 Adegan Arsa Mengambil Minuman Dingin dari Kulkas .....	50
Gambar 5.3 Adegan Arsa Mengamati Pemilik Warung yang Tertidur .....	50
Gambar 5.4 Adegan Anak Kecil Mencuri Es Lilin .....	51
Gambar 5.5 Prinsip <i>Anticipation</i> .....	52
Gambar 5.6 Prinsip <i>Staging</i> .....	53
Gambar 5.7 Prinsip <i>Secondary Action</i> .....	53
Gambar 5.8 Prinsip <i>Timing</i> .....	54
Gambar 5.9 Prinsip <i>Solid Drawing</i> .....	54



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Treatment</i> Film Animasi “Cermin” .....	16
Tabel 5.1 Biaya Tenaga Kerja Film Animasi “Cermin” .....	55
Tabel 5.2 Biaya Tidak Langsung Film Animasi “Cermin” .....	55
Tabel 5.3 Biaya Pascaroduksi Film Animasi “Cermin” .....	55
Tabel 5.4 Biaya Cetak <i>Merchandise</i> Film Animasi “Cermin” .....	56
Tabel 5.5 Biaya Total Film Animasi “Cermin” .....	56





# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Setiap perbuatan memiliki dampak bagi pelakunya. Dari perbuatan baik maupun perbuatan buruk, sebesar atau sekecil apapun perbuatan tersebut. Oleh karena itu, berpikir sebelum bertindak merupakan salah satu cara untuk mencegah seseorang melakukan sebuah tindakan yang dapat merugikan orang lain dan juga menghindari hal-hal yang tidak diinginkan seperti menjadi sumber inspirasi bagi orang lain untuk melakukan kejahatan/perbuatan buruk. Dari hal tersebut kemudian muncul sebuah pemikiran mengenai peran orang dewasa terhadap perilaku anak yang kemudian menjadi ide cerita pada karya tugas akhir ini. Seperti yang dikatakan Clara R. P. Ajisukmo dalam buku yang berjudul *Mempersiapkan Generasi Milenial Ala Psikolog* bahwa “Orang tua di rumah, guru di sekolah, dan orang-orang dewasa yang ada di sekitarnya menjadi teladan dalam pengamatan dan peniruan perilaku bagi anak.” (Tim Dosen Fakultas Psikologi, 2018:59). Maka dari itu, penting bagi orang dewasa mengingat untuk tidak melakukan perbuatan buruk di depan anak-anak karena anak memiliki kecenderungan untuk meniru apa yang mereka lihat termasuk mencuri.

Arti mencuri dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah, ”mengambil milik orang lain tanpa izin atau dengan tidak sah, biasanya dengan sembunyi-sembunyi”. Pada umumnya penyebab seseorang melakukan pencurian ada berbagai keadaan contohnya saat sedang mengalami kesulitan ekonomi, kleptomania atau bisa juga dikarenakan adanya kesempatan dan tidak berpikir panjang mengenai dampak buruk yang akan terjadi. Pelaku mungkin berpikir hal tersebut merupakan perbuatan yang menyenangkan seperti seolah-olah ia telah berhasil menaklukkan sebuah tantangan.

Teknik yang digunakan dalam pembuatan film animasi 2D “Cermin” adalah *frame by frame* secara digital. Teknik tersebut dipilih karena mengingat waktu untuk memproduksi sebuah karya tugas akhir ini cukup terbatas,

sehingga tidak memungkinkan untuk mempelajari teknik lain di luar dari kemampuan yang dimiliki dalam waktu singkat. Juga agar biaya produksi yang keluar tidak terlalu besar.

Film animasi “Cermin” merupakan sebuah film animasi 2D yang mengangkat tema tentang kehidupan sehari-hari. Menceritakan kisah seorang pemuda yang secara mendadak melakukan sebuah tindakan pencurian karena adanya kesempatan dan tidak berpikir panjang mengenai dampak dari perbuatannya. Namun aksinya tersebut secara kebetulan diketahui oleh seorang anak kecil dan anak kecil itu pun meniru perbuatannya. Dengan tema cerita tersebut, pesan edukasi yang ingin disampaikan pada film animasi “Cermin” ini adalah mengenai pentingnya berpikir sebelum bertindak bagi orang dewasa agar tidak menjadi sebuah contoh buruk bagi orang lain terutama anak-anak.

Kata “Cermin” dipilih menjadi judul karya tugas akhir film animasi ini sebagai bentuk penggambaran keadaan karakter utama yang menyadari dampak dari perbuatan buruknya dan berintrospeksi diri ketika ia melihat tokoh anak kecil meniru perbuatannya. Selain itu, cermin juga dapat diartikan sebagai sebuah tindakan meniru perbuatan seseorang dengan sangat mirip layaknya sedang berada di depan cermin. Seperti perbuatan yang dilakukan oleh tokoh anak kecil pada film animasi ini. Ia mengamati gerak-gerik dari karakter utama kemudian menirunya.

Karya tugas akhir animasi 2D “*Cermin*” tidak menggunakan dialog atau tidak ada *dubbing* suara pada tiap karakternya. Maka pergerakan gestur dan ekspresi wajah menjadi cara untuk tokoh/karakter berkomunikasi maupun menyampaikan pesan kepada penonton. Serta pada proses pembuatan *background* akan menggunakan *brush* bertekstur kapur sebagai daya tarik dari film pendek animasi 2D ini.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada film animasi “Cermin” adalah bagaimana menciptakan film animasi 2D tanpa dialog dengan menggunakan teknik *frame by frame* yang tidak hanya menarik secara visual namun juga dapat menyampaikan pesan edukasi dengan baik.

## **C. Tujuan**

Tujuan yang ingin dicapai melalui pembuatan karya tugas akhir ini adalah:

1. Menciptakan karya film pendek animasi 2D tanpa dialog dengan teknik *frame by frame* secara digital.
2. Menciptakan sebuah film animasi yang memiliki gaya visual menarik dengan penggunaan *brush* bertekstur kapur pada *background*.
3. Menyampaikan pesan kepada audien mengenai pentingnya berpikir sebelum bertindak bagi orang dewasa agar tidak menjadi contoh buruk bagi anak-anak.

## **D. Sasaran**

Berikut adalah target audien yang ingin dicapai dari segi demografis:

1. Usia : 15 - 18 tahun (remaja)
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : SMA
4. Status ekonomi sosial : Pelajar
5. Negara : Indonesia

Usia 15 – 18 tahun merupakan target yang ingin dicapai pada pembuatan karya film animasi 2D “Cermin” karena harapannya dapat menjadi sebuah pembekalan untuk para remaja agar berhati-hati dan bijaksana dalam bertindak.

## E. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari tugas akhir film animasi 2D “Cermin” hingga menjadi sebuah karya yang utuh dan layak dipublikasi memiliki indikator tahapan produksi sebagai berikut:

### 1. Praproduksi

Praproduksi adalah tahap persiapan dalam pembuatan karya film animasi, yaitu merupakan proses awal dalam menentukan ide dan pembentukan konsep. Tahap-tahap praproduksi meliputi:

#### a. Penulisan cerita

Dilakukan secara bertahap mulai dari mencari ide cerita kemudian dikembangkan menjadi sebuah penulisan sinopsis, *treatment*, hingga skenario.

#### b. Riset/Konsep

Melakukan riset untuk kebutuhan memperkuat pondasi cerita, maupun ketika merancang sebuah gambaran visual yang akan digunakan sebagai patokan untuk membuat desain karakter, *storyboard* dan *background*.

#### c. Desain Karakter

“Mendesain karakter bisa dimulai dengan melakukan coret-coret sketsa kasar (thumbnail)” (Soenyoto, 2017:33). Gambar sketsa pada desain karakter akan dibuat dengan berbagai bentuk yang berbeda, baik dari segi bentuk rambut, wajah hingga pakaian yang dikenakan. Selanjutnya, bentuk desain karakter yang terpilih akan dibuat dengan berbagai tampak, ekspresi wajah, dan juga palet warna yang digunakan pada karakter tersebut. Serta garis pada desain karakter akan dibuat bertekstur kapur agar memiliki kesamaan dan lebih menyatu dengan *background*.

#### d. *Storyboard*

“Menerjemahkan skenario menjadi beberapa potongan-potongan gambar. Berupa runtutan cerita bergambar yang hanya memuat pokok-pokok adegan kasar, seperti *angle* (sudut pandang), nuansa, maupun sketsa yang menyiratkan situasi (*scene, sequence, cut*) walau tidak secara detail” (Soenyoto, 2017:57). Proses pembuatan *storyboard* akan dilakukan

langsung secara digital. Jumlah durasi pada *storyboard* akan menjadi acuan dalam pembuatan *animatic*.

e. *Animatic*

Berupa menjadikan *storyboard* menjadi bentuk video yang dilengkapi dengan keterangan durasi, penambahan beberapa gerakan *keyframe*, pergerakan kamera serta juga mencantumkan jumlah durasi pada layar. Tujuan pembuatan *animatic* adalah untuk menjadi acuan dalam pembuatan gerakan animasi.

## 2. Produksi

Produksi merupakan sebuah proses untuk merealisasikan konsep pada tahap praproduksi menjadi bentuk gerakan animasi, visual *background* dan juga suara. Berikut adalah tahap-tahap yang dikerjakan selama tahap produksi berlangsung:

a. *Background*

Latar tempat pada film animasi. Proses pembuatannya dilakukan secara digital dengan menggunakan *brush* bertekstur kapur.

b. *Animating*

Terdiri dari proses pembuatan gerakan *keyframe* dan *inbetween*. Tahap ini dikerjakan dengan menggunakan teknik *frame by frame* secara digital. Bentuk visual gambar masih berupa sketsa atau garis kasar. Selain itu, dalam pembuatan gerakan animasi ini beberapa prinsip animasi akan diterapkan.

c. *Clean-up*

Garis sketsa gerakan animasi yang di-*lineart* ulang sehingga menghasilkan bentuk garis yang rapi. Setelah itu, tiap-tiap garis pada setiap *frame* pada setiap *shot* akan diberi tekstur *brush* kapur.

d. *Coloring*

Pemberian warna pada seluruh gerakan animasi yang sudah selesai di *clean-up*. Sesuai dengan warna-warna yang sudah ditentukan pada tahap sebelumnya.

e. Suara

Suara memiliki peran untuk mendukung karakter dalam menyampaikan emosinya kepada penonton dan juga untuk menghidupkan suasana pada film animasi. Suara yang dimaksud meliputi *background music/backsound* dan efek suara. “*Backsound* adalah suara latar berupa musik atau instrumen untuk membuat situasi pada film atau video menjadi lebih menyatu” (“Pengertian dan Perbedaan Antara Backsound dan Soundtrack”, n.d.). Sementara itu, efek suara adalah suara yang timbul karena adanya pergerakan dari suatu benda atau makhluk hidup. Pembuatan suara pada film animasi “Cermin” akan dikerjakan dari bagian *opening* film hingga *credits tittle*.

### 3. Pascaproduksi

Pascaproduksi adalah tahapan terakhir dalam pembuatan film animasi ini. Tahap-tahap dalam pascaproduksi yaitu:

a. *Compositing*

Proses menyatukan gerakan *keyframe*, *inbetween* dan *background* menjadi bentuk video. Pada tahap ini, *compositing* dilakukan per-shot sehingga banyaknya jumlah yang dihasilkan akan mengikuti dengan banyaknya jumlah shot. Selain itu, untuk durasi akan sama dengan *animatic* atau mengikuti hasil dari *animating*.

b. *Editing*

Semua *shot-shot* hasil *compositing* akan digabungkan menjadi satu kemudian akan ditambahkan dengan *music scoring* dan efek suara sebagai pelengkap.

c. *Rendering*

Meng-eksport hasil jadi *file editing* menjadi sebuah bentuk video yang sudah dilengkapi *opening* berupa menampilkan dan *credits tittle* sebagai identitas karya. Format yang digunakan pada film ini adalah mp4, H.264.



d. *Mastering*

Proses pembakaran pada *file* film “Cermin” kedalam kepingan CD/DVD kemudian akan dikemas ke dalam *casing/box* CD/DVD yang sudah diberi sampul.

e. *Merchandise*

Suatu barang produk yang dibuat dengan tujuan untuk mempromosikan karya dan akan ditampilkan pada saat pameran diselenggarakan. Pembuatan *merchandise* ini akan dibuat dengan berbagai macam.

Dengan terpenuhinya indikator tahapan produksi tersebut, maka karya tugas akhir ini dapat dinyatakan selesai dan menjadi sebuah karya film animasi yang siap untuk dipublikasi.

