

PUBLIKASI ILMIAH  
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

Pembimbing:

1. Tanto Harthoko, M.Sn.
2. Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs.

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

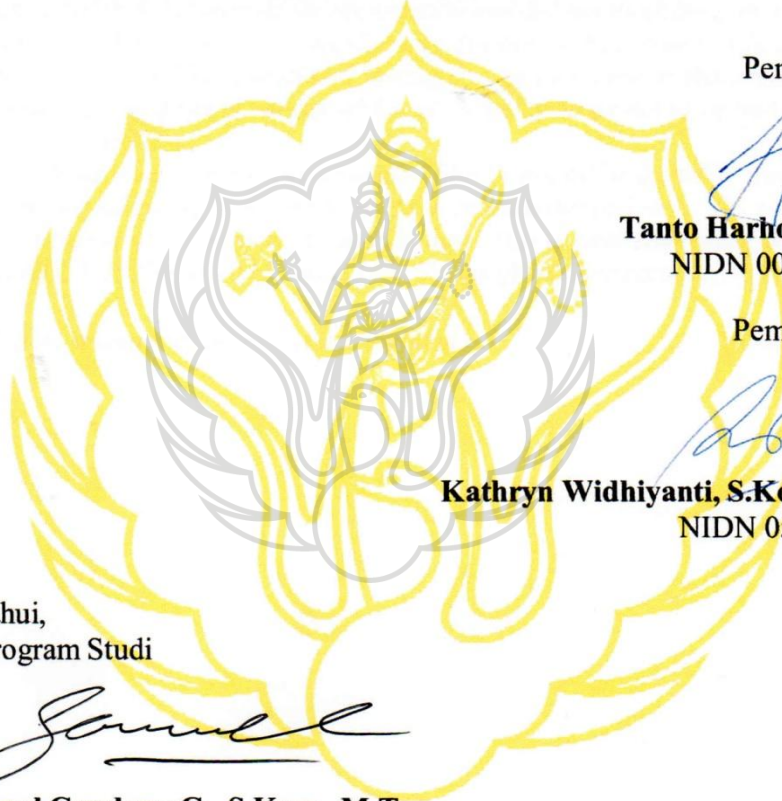
**2022**

**HALAMAN PENGESAHAN  
PUBLIKASI ILMIAH TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI**

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

Disusun oleh:  
**Amara Vida Tantra Andanari**  
NIM 1700188033

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 Harhoko, M.Sn.**  
NIDN 001 1067109

Pembimbing II

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

Mengetahui,  
Ketua Program Studi

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

**2D EDUCATIONAL ANIMATION FILM CREATION  
WITHOUT DIALOGUE ENTITLED  
“CERMIN”  
WITH FRAME BY FRAME TECHNIQUE**

Amara Vida Tantra Andanari  
NIM 1700188033  
D-3 Animasi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

***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.*

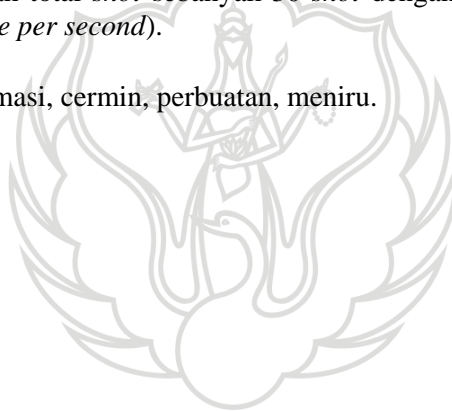
**PENCIPTAAN FILM ANIMASI EDUKASI 2D  
TANPA DIALOG BERJUDUL  
“CERMIN”  
DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***

**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, 16:9, 24 fps (*frame per second*).

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



## 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. Target Audien

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 *diclean-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.

## F. Landasan Teori

### 1. Meniru

Pada film animasi “Cermin”, karakter Anak kecil berusaha mencuri es lilin karena meniru perbuatan Arsa. Arti dari meniru menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), “melakukan sesuatu seperti yang diperbuat orang lain dan sebagainya”. Selain itu, dikutip dari nakita.grid.id, “Anak yang gemar meniru juga disebabkan kemampuan mereka yang belum sampai tahap mana yang baik dan tidak“. (“Hati-hati Melakukan Apapun di Depan Anak Sebab Ia Peniru Andal”, 2017). Dengan demikian untuk mencegah terjadinya kekeliruan dalam memahami perbuatan baik dan buruk, orang-orang dewasa memiliki peranan penting untuk membimbing maupun memberikan contoh baik kepada sang anak.

### 2. Teknik Pengerjaan

Teknik yang digunakan dalam film animasi “Cermin” adalah teknik *frame by frame*. “Semua *frame* digambar satu persatu, diawali dengan membuat *key drawing* lalu menyisipkan gambar *inbetween* di antara kedua *key drawing*-nya” (Gunawan, 2013:27). Selain itu, penggambaran desain

karakter, *background* hingga gerakan animasi pada film animasi ini dilakukan dengan secara digital. Yaitu dengan menggunakan *pen tablet* sebagai alat bantu untuk menggambar langsung di layar komputer.

Pada pembuatan gerakan animasi, film animasi “Cermin” akan menerapkan 5 dari 12 prinsip dasar animasi yang diperkenalkan oleh dua *animator* utama yang pernah bekerja lama di studio animasi Walt Disney bernama Ollie Johnston dan Frank Thomas melalui sebuah buku berjudul *The Illusion of Life: Disney Animation*.

*When news artists joined the staff they taught these practices as if they were the rules of the trade. To everyone’s surprise, they became the fundamental principles of animation: 1. Squash and Stretch, 2. Anticipation, 3. Staging, 4. Straight Ahead Action and Pose to Pose, 5. Follow Through and Overlapping Action, 6. Slow In and Slow Out, 7. Arcs, 8. Secondary Action, 9, Timing, 10. Exaggeration, 11. Solid Drawing, 12. Appeal (Thomas dan Johnston, 1981:47).*

Prinsip-prinsip dasar animasi yang diterapkan pada film animasi “Cermin” adalah *anticipation, staging, secondary action, timing*, dan *solid drawing*. Dengan adanya penerapan prinsip animasi tersebut dapat membuat sebuah film animasi menjadi lebih baik dan menarik secara visual.

### **3. Gaya Visual**

Pada film animasi 2D “Cermin” tidak menggunakan dialog sehingga pergerakan gestur dan ekspresi wajah menjadi cara untuk tokoh/karakter berkomunikasi maupun menyampaikan pesan kepada penonton. Selanjutnya untuk tampilan visual pada *background* akan menggunakan *brush* bertekstur kapur. Dengan tujuan untuk memberikan kesan visual yang unik

### **G. Tinjauan Karya**

Berikut adalah tinjauan karya yang mendasari ide pembuatan dari film pendek animasi 2D “Cermin” baik secara cerita, visual maupun teknik pembuatan:

## 1. *Father*



Gambar 1 Film Animasi *Father*  
(Sumber: <https://barrpictures.co.uk/father-short-animation/>)

Film animasi “*Father*” karya Mohammad Reza Kheradmandan menjadi salah satu ide dibalik pembuatan cerita karya tugas akhir ini. Film animasi “*Father*” berdurasi 2 menit ini menceritakan tentang perjuangan sebuah mantel berwarna coklat untuk tetap bertahan dalam menghadapi badai yang sedang terjadi. Namun setelah badai berhenti, keluarlah satu-persatu pakaian yang bersembunyi di dalam mantel coklat tersebut. Dimulai dari 1 buah gaun indah berwarna merah muda, hingga 3 buah pakaian anak kecil. Penggambaran sosok tersebut semakin lengkap ketika memunculkan suara ketawa anak-anak yang riang ketika menyambut cuaca yang kembali cerah.

Makna dari film animasi “*Father*” adalah perjuangan seorang ayah dalam melindungi anggota keluarganya dari bahaya. Sosok ayah di film animasi tersebut digambarkan dengan sebuah mantel berwarna coklat, kemudian sosok ibu digambarkan dengan sebuah gaun berwarna merah muda, dan untuk anak-anak digambarkan dengan berbagai model bentuk pakaian anak-anak.

Hal yang membuat film animasi “*Father*” menjadi salah satu ide di balik pembuatan cerita pada karya tugas akhir ini adalah karena memiliki kesamaan tentang tema/topik yang diangkat yaitu mengenai peran orang

dewasa terhadap perilaku anak. Pada film animasi ini sosok ayah telah memberikan contoh baik kepada anak-anaknya sebagai kepala keluarga yang berusaha untuk menjadi pelindung bagi istri dan anak-anaknya.

## 2. *Coin Operated*

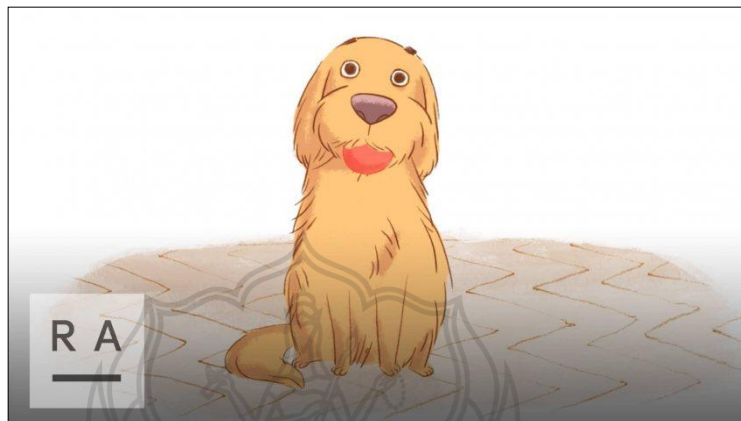


Gambar 2 Film Animasi *Coin Operated*  
(Sumber: <http://www.animationboss.net/coin-operated-short-film/>)

Film animasi 3D “*Coin Operated*” karya Nicholas Arioli berdurasi 5 menit ini menceritakan tentang seorang anak kecil laki-laki yang memiliki mimpi untuk bisa terbang ke luar angkasa. Dalam perjalanan menemani ibunya berbelanja, anak kecil tersebut kemudian menemukan sebuah mainan *kiddle ride* yang berbentuk seperti roket luar angkasa. Ia pun memasukan koin dan menaikinya. Namun, seperti yang dapat diduga, mainan tersebut hanya bergerak naik dan turun secara berulang-ulang. Meski begitu, anak kecil tersebut tidak menyerah. Ia masih memiliki harapan bahwa ia dapat terbang menggunakan mainan roket tersebut jika ia memasukkan lebih banyak koin. Maka dari itu, pada keesokan harinya anak kecil tersebut memutuskan untuk mulai bekerja berjualan limun setiap hari di pingir jalan hingga waktu berjalan cepat dan ia pun berubah menjadi seorang kakek-kakek. Di akhir cerita, anak kecil tersebut memasukkan seluruh koin hasil dari berjualan limunnya dan menaiki roket tersebut. Tidak lama setelah itu, ia pun akhirnya dapat terbang melesat ke langit meraih mimpinya.

Film animasi “*Coin Operated*” menjadi referensi dalam pembuatan proporsi desain karakter anak kecil karena pada karya tugas akhir ini salah satu karakternya terdapat seorang anak kecil. Selain itu, pada animasi ini tidak menggunakan dialog sebagaimana dengan film animasi “Cermin” yang juga tidak menggunakan dialog di dalamnya.

### 3. *Billie*



Gambar 3 Film Animasi *Billie*  
(Sumber: <https://aguilarfilmfestival.es/en/en/cortonmetraje/billie/>)

Film animasi 2D yang berjudul “*Billie*” karya Maki Yoshikura ini menceritakan tentang seekor hewan peliharaan bernama *Billie* yang merasa sedih dan kesepian karena majikan yang ia sayangi, meninggal dunia. Ia kemudian dibawa ke sebuah tempat penampungan dan diadopsi oleh sebuah keluarga yang terdiri dari ibu dan 2 anak kecil. Ketika berada di rumah, *Billie* merasa begitu asing sampai beberapa saat kemudian datang seorang nenek-nenek yang mengingatkan *Billie* dengan majikannya sebelumnya. *Billie* pun perlahan menjadi sedikit terbuka. Selain itu, karena kehadiran *Billie* di keluarga tersebut juga disambut dengan ramah, *Billie* pun menyadari bahwa kini akhirnya ia menemukan kebahagiaan barunya.

Film animasi “*Billie*” memiliki gaya visual *background* yang menarik dan unik karena menggunakan berbagai macam *brush* bertekstur, yaitu: tekstur pensil, krayon dan juga kapur. Selain itu, daya tarik pada film animasi ini adalah penggunaan palet warna yang cerah. Film animasi

“Billie” dipilih sebagai referensi dari segi visual karena proses pembuatan *background* pada karya tugas akhir ini menggunakan *brush* bertekstur kapur dan juga menjadi referensi untuk penggunaan teknik *frame by frame*.

#### 4. *Memo*



Gambar 4 Film Animasi *Memo*

(Sumber: <https://creapills.com/maladie-alzheimer-court-metrage-20190403>)

Film pendek animasi berjudul “*Memo*” merupakan sebuah film animasi yang dibuat oleh Julien Becquer, Elena Dupressoir, Jules Durand, Viviane Guimaraes, dan Ines Scheiber. Mahasiswa dari sekolah animasi Gobelins. Film animasi ini bercerita tentang seorang pria tua bernama Louis yang menderita penyakit alzheimer. Namun ia berusaha untuk tidak bergantung pada bantuan yang diberikan oleh anak perempuannya saat ia kehabisan kopi dan memilih untuk pergi ke supermarket sendiri yang jaraknya tidak jauh dari rumahnya. Sebab ia ingin menjaga kemerdekaannya. Film animasi “*Memo*” menjadi referensi dalam proses pembuatan *background* di film animasi “*Cermin*” untuk lokasi yang berada di warung kelontong karena pada film tersebut terdapat sebuah *background* yang menunjukkan isi ruangan di dalam supermarket.



# PERANCANGAN

## A. Cerita

### 1. Tema

Karya film animasi 2D yang berjudul “Cermin” ini mengangkat tema tentang kehidupan sehari-hari. Menceritakan kisah tentang seorang pemuda yang mendadak melakukan pencurian karena adanya kesempatan dan tidak berpikir panjang mengenai dampak buruk dari perbuatannya. Namun, ternyata aksinya tersebut secara kebetulan diketahui oleh seorang anak kecil yang berusia 5 tahun dan anak kecil itu pun meniru perbuatannya.

### 2. Sinopsis

Pada sore hari yang cerah, Arsa sedang berolahraga *jogging* di pinggir jalan, kemudian ia mampir ke warung kelontong untuk membeli minuman karena merasa haus. Namun, karena si pemilik warung sedang tertidur dan kondisi warung pada saat itu yang juga sepi. Terlintas sebuah pikiran untuk pergi tanpa membayar.

Arsa kemudian menyembunyikan minuman yang dibawanya ke dalam saku jaket. Di sisi lain, pada waktu yang sama, ada seorang anak kecil berusia 5 tahun sedang memperhatikannya dari luar. Arsa pun terdiam selama beberapa saat. Namun, kemudian ia memberi isyarat kepada anak kecil itu untuk diam.

Tidak ingin aksinya diketahui oleh orang lain lagi, Arsa segera pergi dari warung. Namun semakin berjalan menjauh, ia justru merasa gelisah hingga akhirnya ia pun menengok ke belakang untuk memastikan keadaan. Arsa kemudian terkejut ketika melihat si anak kecil sedang berusaha memasukkan es lilin ke dalam saku celananya. Mengetahui hal tersebut, Arsa memutuskan untuk datang kembali ke warung.

### 3. Presentasi/Visualisasi

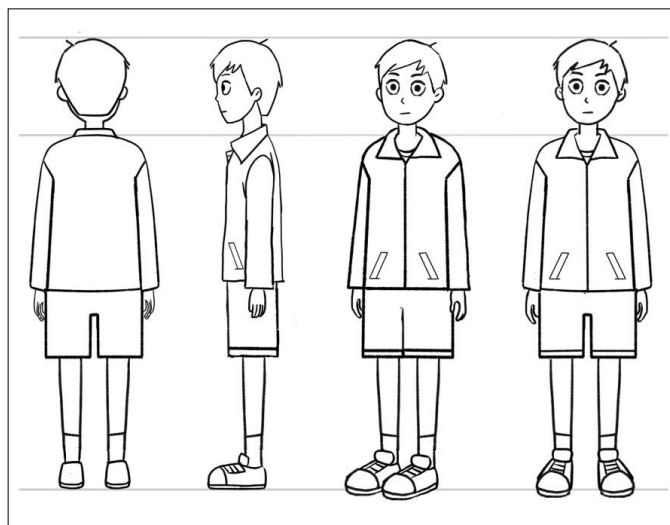
Judul Karya : Cermin  
Desain Karya : Film pendek animasi 2D  
Durasi : 2 menit 6 detik  
Format Video : HDTV 1920 x 1080 px, 16:9, 24 fps (*frame per second*)  
Render : Format .mp4, H.264  
Bahasa : Indonesia

### B. Desain Karakter

Berikut adalah bentuk final dari desain karakter film animasi “Cermin” yang dilengkapi dengan palet warna karakter tersebut:

#### 1. Arsa

Arsa adalah seorang pemuda yang memiliki ciri-ciri tinggi badan sedang, dan berambut pendek. Dalam kesehariannya, Arsa bekerja sebagai pekerja kantor dan pada saat hari libur atau disaat memiliki waktu luang, ia menyempatkan diri untuk berolahraga *jogging*. Hal tersebut yang ia lakukan sebagai salah satu cara untuk meredakan stres dan juga untuk menyegarkan kembali pikirannya. Selain itu, Arsa terkadang bertindak spontan dan melakukan sebuah perbuatan yang diluar zona nyamannya karena ketertarikannya untuk mencoba sesuatu hal baru.

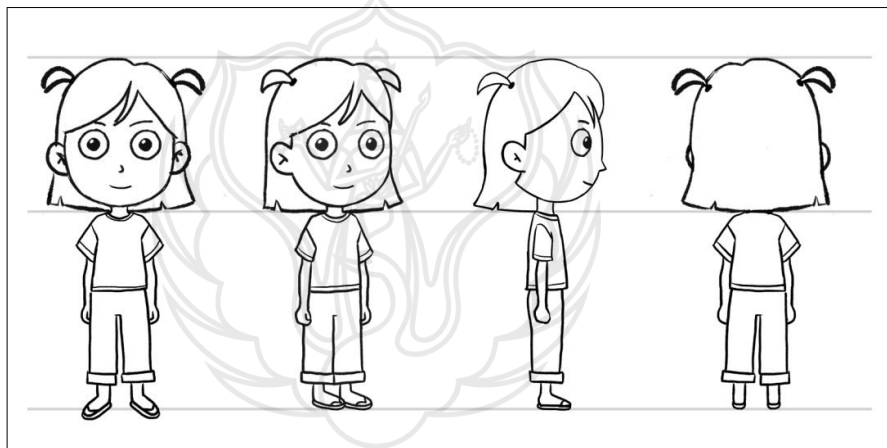


Gambar 5 Sketsa Desain Karakter Arsa

## 2. Anak Kecil

Anak kecil adalah seorang anak perempuan berusia 5 tahun yang memiliki ciri-ciri bentuk mata bulat dan gaya rambut dikucir 2. Ia pun memiliki sifat yang penurut, polos, dan ceria. Selain itu, ia suka mengamati dan meniru perbuatan orang-orang disekitarnya yang menurutnya menyenangkan untuk dilakukan dan menguntungkan.

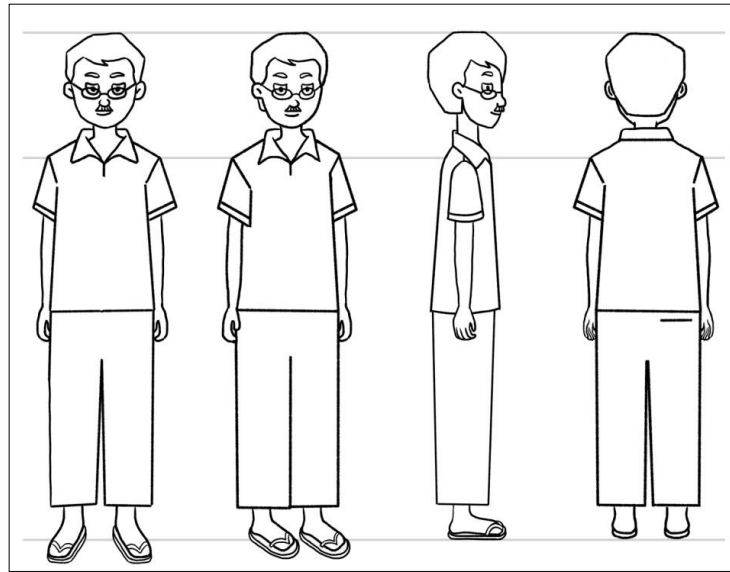
Hal lain yang Anak kecil sukai adalah ketika ia dapat pergi ke warung kelontong karena ia suka membeli es lilin yang tersedia di sana. Lokasi warung tersebut berada tidak jauh dari rumahnya. Namun meski begitu, ia hanya pergi kesana jika ia memperoleh uang jajan dari ibunya dan juga ketika cuaca pada hari itu sedang cerah.



Gambar 6 Sketsa Desain Karakter Anak Kecil

## 3. Pemilik Warung

Pemilik warung adalah seorang laki-laki paruh baya yang memiliki ciri-ciri berambut pendek, kulit berwarna sawo matang, dan berkacamata. Selain itu, orang-orang mengenalnya sebagai seseorang yang berkepribadian baik, ramah, dan santai. Namun disisi lain, ia termasuk seorang yang tidak terlalu mengerti teknologi sehingga ketika salah satunya anaknya menyarankan untuk memasang kamera CCTV di warung kelontong miliknya, ia menolak.



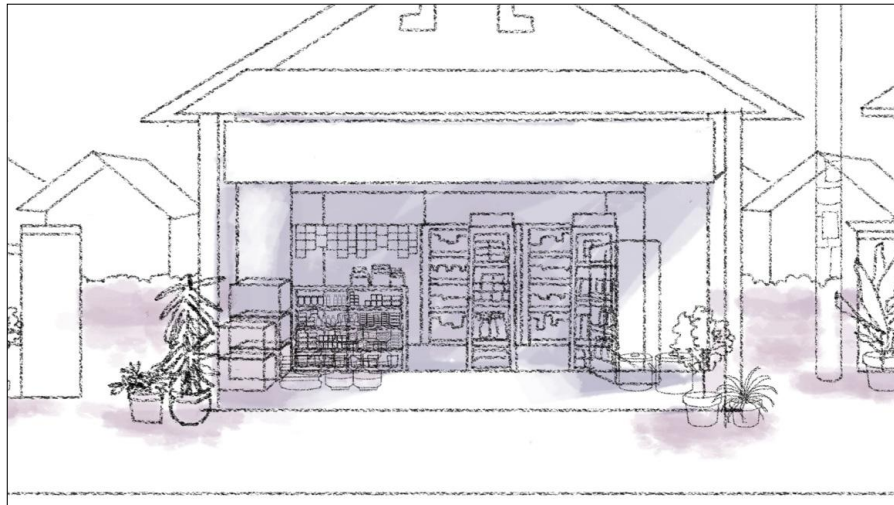
Gambar 7 Desain Karakter Pemilik Warung

### **C. Background**

Karya film pendek animasi 2D “Cermin” ini memiliki *setting* lokasi 2 tempat, yaitu: di pinggir jalan dan disebut warung kelontong. Pada *background* di pinggir jalan, palet warna hangat digunakan untuk suasana waktu sekitar jam 4 sore. Sementara itu, palet warna dingin dipilih untuk memberikan kesan suasana sepi pada *background* yang berlokasi di warung kelontong.



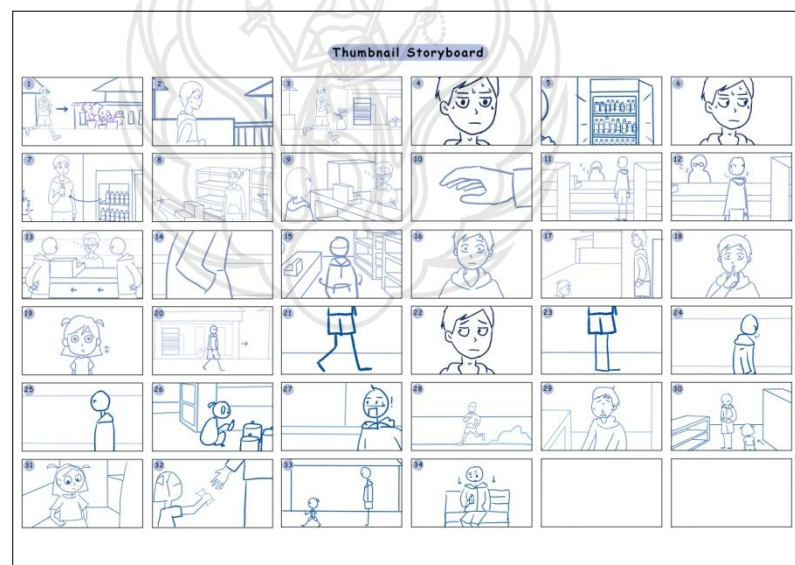
Gambar 8 Referensi Barang-Barang Jualan di Warung Kelontong  
(Sumber: <https://mojok.co/terminal/lima-produk-yang-wajib-ada-di-warung-kelontongmu/amp/>)



Gambar 9 Sketsa Desain *Background* Warung Kelontong

#### D. Storyboard

Berikut adalah contoh *thumbnail storyboard* film animasi “Cermin”:



Gambar 10 Contoh Thumbnail Storyboard Film Animasi “Cermin”

#### E. Software

Berikut adalah *software-software* yang digunakan dalam pembuatan film animasi “Cermin”:

##### 1. Microsoft Office Word 2007

Digunakan pada tahap penulisan sinopsis, *treatment*, dan skenario.

## **2. Clip Studio Paint EX**

Digunakan pada tahap pembuatan desain karakter.

## **3. Toon Boom Harmony 17 Premium**

Digunakan pada tahap pembuatan gerakan animasi dari bentuk sketsa kasar, kemudian masuk ke tahap *clean up* hingga *coloring*.

## **4. Adobe Photoshop CS 6**

Digunakan pada tahap pembuatan *storyboard* dan *background*.

## **5. Clip Studio Paint Pro**

Digunakan pada tahap *coloring background*.

## **6. Adobe After Effects CS 4**

Digunakan pada tahap *animatic* dan *compositing*.

## **7. FL Studio 12**

Digunakan pada tahap pembuatan musik.

## **8. Adobe Audition CC**

Digunakan pada tahap pembuatan musik.

## **9. Adobe Premiere Pro CS 6**

Digunakan pada tahap *editing* dan *rendering*.

## **F. Suara**

Dengan tidak adanya penggunaan dialog pada film animasi “Cermin” maka tidak ada proses perekaman suara untuk *dubbing* karakter. Sementara itu, pada proses pembuatan *background* musik akan diserahkan kepada seseorang yang memiliki pengalaman dalam membuat *background* musik. Lalu untuk efek suara akan menggunakan efek-efek suara yang tersedia gratis atau bebas royalti di internet. Namun, jika tidak menemukan efek suara yang dibutuhkan maka akan menggunakan rekaman efek suara yang dibuat sendiri.

# PEMBAHASAN

## A. Pembahasan Isi Film

### 1. Prolog

Film dimulai dengan menampilkan latar tempat rumah di pinggir jalan. Tidak lama kemudian muncul tokoh utama pada film ini yang bernama Arsa dari sisi kiri layar. Arsa terlihat sedang melakukan aktifitas olahraga *jogging*. Ia mengenakan jaket berwarna ungu dan celana pendek berwarna hitam. Lalu pada *shot* berikutnya, *angle* kamera diambil dari jarak yang lebih dekat untuk memperlihatkan bahwa ada banyak keringat yang keluar di dahi Arsa.

### 2. Preposisi

Arsa yang sedang berolahraga *jogging* tiba-tiba berhenti melangkah saat ia menemui ada sebuah warung kelontong di depannya. *Shot* berikutnya menampilkan sebuah minuman dingin di dalam kulkas yang letaknya berada di depan warung. Arsa kemudian menjadi terlihat merasa haus sehingga ia pun menelan ludan dan berjalan mendekat mendatangi warung tersebut untuk membeli sebuah minuman dingin yang dapat meredakan dahaganya.

### 3. Konflik

Konflik awal pada film ini terjadi ketika Arsa mengetahui bahwa si Pemilik Warung tertidur dan kondisi warung yang juga sedang sepi pengunjung. Muncul niatan buruk yang terbesit dipikiran Arsa, yaitu pergi tanpa membayar. Arsa kemudian menenggok kanan dan kiri untuk memastikan bahwa kondisi warung benar-benar sepi.

Arsa lalu berjalan dengan mengedap-endap ke luar warung sambil tetap mengawasi Pemilik Warung dan memasukkan botol minuman dingin yang dibawanya ke dalam saku jaket. Namun rupanya ketika hendak melarikan diri dari warung, ada seorang anak kecil perempuan yang berdiri di depannya. Arsa pun terdiam selama beberapa saat. Namun, kemudian ia memberi isyarat kepada anak kecil itu untuk diam.

Tidak ingin aksinya diketahui oleh orang lain lagi, Arsa segera pergi dari warung. Namun semakin berjalan menjauh, ia justru merasa gelisah hingga akhirnya ia pun menengok ke belakang untuk memastikan keadaan. Arsa kemudian terkejut ketika melihat si anak kecil sedang berusaha memasukkan es lilin ke dalam saku celananya.

#### **4. Resolusi**

Tidak ingin aksinya diketahui oleh orang lain lagi, Arsa segera pergi dari warung. Namun semakin berjalan menjauh, ia justru merasa gelisah hingga akhirnya ia pun menengok ke belakang untuk memastikan keadaan. Arsa kemudian terkejut ketika melihat si anak kecil sedang berusaha memasukkan es lilin ke dalam saku celananya. Mengetahui hal tersebut, Arsa yang terkejut buru-buru kembali ke warung dengan berlari.

Tiba di warung, Arsa kemudian mengeluarkan uang dari dompetnya dan Anak kecil yang datang mengikuti dan memperhatikannya pun ikut mengeluarkan uang yang ada di saku celana. Setelah Arsa menaruh uangnya dan uang Anak Kecil di atas meja kasir. Arsa dan Anak Kecil duduk bersama di area yang tidak jauh dengan warung. Arsa yang awalnya raut wajahnya tegang berubah menjadi bahagia karena perasaan lega yang ia rasakan. Setelah itu, ia pun meminum minuman yang dipegangnya dengan perasaan hati yang tenang.

## **B. Penerapan Prinsip Animasi**

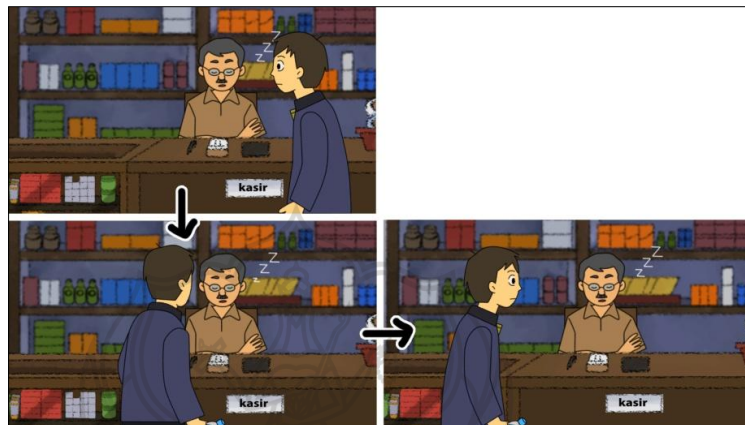
### **1. *Anticipation***

*Anticipation* merupakan prinsip yang dalam penerapannya berupa sebuah gerakan ancang-ancang sebelum gerakan utama dilakukan. Prinsip *anticipation* digunakan ketika gerakan animasi yang membutuhkan dorongan untuk melakukan sesuatu. Contoh penerapan prinsip ini yaitu ketika Arsa terkejut saat melihat Anak Kecil sedang mencuri es lilin. Badan Arsa sedikit turun kebawah sebelum akhirnya terangkat ke atas dengan mata dan mulutnya yang terbuka lebar.



## 2. *Staging*

Upaya dalam penataan *layout* sebuah *shot* sehingga dapat menarik fokus penonton. Prinsip ini diterapkan disetiap *shot*. Salah satunya terdapat pada *shot* ketika Arsa hendak membawa pergi botol minuman yang dibawanya tanpa membayar. Posisi Pemilik Warung letaknya berada agak di sebelah sisi kanan layar agar memberi ruang untuk pergerakan Arsa membalikkan badannya.



Gambar 10 Prinsip *Staging*

## 3. *Secondary Action*

Gerakan animasi yang kemunculan setelah gerakan utama. Contoh penerapan pada film animasi “Cermin” terdapat pada saat memperlihatkan Arsa sedang berolahraga *jogging* dari tampak dekat. Ujung rambut Arsa bergerak naik turun mengikuti gerakan dari badan Arsa.

## 4. *Timing*

Mengatur panjang pendeknya durasi dalam *shot*. Contoh prinsip *timing* yaitu saat Arsa berhenti olahraga *jogging*. Terdapat jeda waktu sebentar hingga akhirnya kamera kemudian bergerak geser ke kanan untuk menunjukkan warung kelontong.

## 5. *Solid Drawing*

Menjaga suatu bentuk gambar tetap proposional. Dalam film animasi “Cermin” prinsip ini digunakan ketika Arsa yaitu tokoh utama dalam film ini membalikkan badannya saat hendak pergi dari warung.

## KESIMPULAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan penulisan laporan, maka kesimpulan dari penciptaan karya tugas akhir film animasi edukasi 2D tanpa dialog berjudul “Cermin” adalah film animasi 2D “Cermin” telah selesai dikerjakan tepat waktu dan sebagian besar sesuai target indikator capaian akhir pembuatan karya dengan jumlah total durasi film sebanyak 2 menit 6 detik. Proses pengerjaan film animasi ini memakan waktu selama 8 bulan. Memiliki jumlah total *shot* sebanyak 30 *shot* dengan format HDTV 1920 x 1080 px, rasio 16:9, 24 fps (*frame per second*).

Dalam pembuatan gerakan pada film animasi “Cermin” dengan teknik *frame by frame* secara digital terdapat 5 dari 12 prinsip dasar animasi yang diterapkan. Prinsip-prinsip tersebut adalah *anticipation*, *staging*, *secondary action*, *timing*, dan *solid drawing*. Serta secara visual, penggunaan *brush* bertekstur kapur pada *background* telah berhasil menjadi daya tarik pada film animasi ini.

Pesan edukasi yang ingin disampaikan telah tersampaikan dengan baik. Terjadi sedikit pengurangan pada jumlah *shot* yang awalnya berjumlah 34 *shot* menjadi 30 *shot*. Begitu juga dengan jumlah durasi isi film yang sebelumnya berdurasi 1 menit 17 detik menjadi 1 menit 46 detik, serta urutan pengerjaan suara/musik yang seharusnya dikerjakan pada tahap produksi menjadi tahap pascaproduksi agar film animasi “Cermin” ini dapat selesai tepat waktu.

### B. Saran

Selama proses pengerjaan film animasi “Cermin” dari awal hingga akhir terdapat beberapa permasalahan yang perlu dihadapi agar tetap berjalan sesuai target. Oleh karena itu, saran yang dapat dibagikan dari proses pengerjaan film animasi “Cermin” yaitu mencoba belajar untuk menghargai waktu agar dapat menggunakan waktu yang ada dengan lebih bijaksana dan pengerjaan tugas akhir bisa menjadi lebih maksimal..

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Gunawan, Bambi Bambang. 2013. *Nganimasi Bersama Mas Be!*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Soenyoto, Partono. 2017. *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Thomas, Frank dan Ollie Johnston. 1981. *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Abbeville Press.
- Tim Dosen Fakultas Psikologi Unika Atma Jaya Jakarta. 2018. *Mempersiapkan Generasi Milenial Ala Psikolog: Kiat-kiat Pendidikan Anak bagi Orang Tua dan Guru*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.

### Laman

- Aguilarfilmfestival.es. (n.d.). *Billie – Aguilar Film Festival*. <https://aguilarfilmfestival.es/en/en/cortonmetraje/billie/>. Diakses pada tanggal 23 Juni 2022.
- Animationboss.net. 2018. *“Coin Operated” Animated Short Film*. <http://www.animationboss.net/coin-operated-short-film/>. Diakses pada tanggal 31 Agustus 2021.
- D, Melanie. 2019. *MEMO : le court-metragetouchant qui tente de représenter visuellement la maladie d’Alzheimer*. <https://creapills.com/maladie-alzheimer-court-metrage-20190403>. Diakses pada tanggal 9 April 2022.
- Hartono, Soesanti Harini. 2017. *Hati-hati Melakukan Apapun di Depan Anak Sebab Ia Peniru Andal*. <https://nakita.grid.id/amp/0212872/hati-hati-melakukan-apapun-di-depan-anak-sebab-ia-peniru-yang-andal>. Diakses pada tanggal 23 Oktober 2021.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. [Online]. Tersedia di KBBI Daring <https://kbbi.we.id/curi.html>. Diakses pada tanggal 24 Oktober 2021.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. [Online]. Tersedia di KBBI Daring <https://kbbi.we.id/tiru.html>. Diakses pada tanggal 22 Oktober 2021.

- Kepoindonesia.id. (n.d.). *Pengertian dan Perbedaan Antara Backsound dan Soundtrack*. <https://www.kepoindonesia.id/2020/07/pengertian-dan-perbedaan-antara-backsound-dan-soundtrack.html?m=1>. Diakses pada tanggal 23 Oktober 2021.
- Priadjie, Risky. 2020. *Lima Produk yang Wajib Ada di Warung Kelontongmu*. <https://mojok.co/terminal/lima-produk-yang-wajib-ada-di-warung-kelontongmu/amp/>. Diakses pada tanggal 24 April 2022.
- RJ. 2020. *Father – Short Animation – BARR pictures Media*. <https://barrpictures.co.uk/father-short-animation/>. Diakses pada tanggal 30 Agustus 2021.

