

PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “OU(R)”
UNTUK KAMPANYE PENYELAMATAN
ORANGUTAN**



TIFARA KUMALASARI
NIM 1600181033

Pembimbing:

1. Arif Sulistiyono, M.Sn.
2. Pandan Poreanom P., M.Kom.

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

2020

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

Judul:

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “OU(R)”
UNTUK KAMPANYE PENYELAMATAN
ORANGUTAN**

Disusun oleh:
Tifara Kumalasari
NIM 1600181033

Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi (Kode Prodi: 90446), Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal

03 AUG 2020



Pembimbing I

Arif Sulistiyono, M.Sn
NIDN 0022047607

Pembimbing II

Pandan Pareanom P., M.Kom
NIDN 0502018601

Mengetahui,
Ketua Program Studi


Tanto Harthoko, M.Sn.
NIP 19710611 199803 1 002

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “OU(R)” UNTUK KAMPANYE PENYELAMATAN ORANGUTAN

Tifara Kumalasari
D3 Animasi, ISI Yogyakarta

ABSTRAK

Film animasi 2D “*OU(R)!*” bercerita mengenai dampak deforestasi dan berbagai ancaman bagi satwaliar yang diwakilkan oleh Orangutan Borneo (*Pongo pygmaeus*). Status Orangutan saat ini adalah hewan yang terancam punah, sampai saat ini masih banyak yang mengancam kelestarian satwa tersebut, bahkan populasi orangutan semakin menurun dari tahun ke tahun. Kegusaran yang dirasakan ini terciptalah karya Film animasi 2D “*OU(R)!*” sebagai bentuk upaya untuk mendukung pelestarian dan perlindungan orangutan. Film animasi ini diharap mampu menjadi sarana kampanye. Film ini memiliki durasi dua menit tiga puluh detik dengan konsep desain karakter yang dibuat simpel serta didukung oleh *background* dan musik latar yang menyesuaikan suasana tempat pada film animasi ini. Target audiens untuk film ini berusia 6 – 18 Tahun, dengan target anak anak ini mampu memberikan edukasi dan wawasan mengenai apa itu orangutan dan kenapa orangutan sangat penting kita lindungi. Melalui film ini anak anak juga diajak untuk ikut mendukung dalam pelestarian orangutan.

Kata kunci : Deforestasi, Orangutan, Kampanye, Terancam Punah, Animasi 2D.

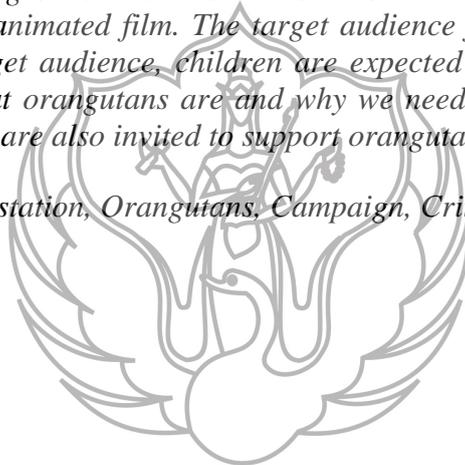
**THE 2D ANIMATED FILM "OU(R)!"
FOR CAMPAIGN of THE ORANGUTAN**

Tifara Kumalasari
D3 Animasi, ISI Yogyakarta

ABSTRACT

The 2D animated film "OU(R)!" tells about the impact of deforestation and various threats to the wildlife represented by the Bornean Orangutan (Pongo pygmaeus). The current status of orangutans is a critical endangered, until now there are still many threaten the preservation of these animals, even the orangutan population is decreasing from year to year. Because of this feeling of anger, the 2D animated film "OU(R)!" Was created! as a form of an effort to support the preservation and protection of orangutans. This animated film is expected to be a campaign tool. This film has a duration of two minutes and thirty seconds with a character design concept that is made simple and is supported by background and music illustration that adjusts the atmosphere of the place in this animated film. The target audience for this film is 6-18 years old, With the target audience, children are expected to provide education and insight about what orangutans are and why we need to protect them. Through this film, children are also invited to support orangutan conservation.

Keyword : Deforestation, Orangutans, Campaign, Critical Endangered, 2D Animation



A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Bumi memiliki banyak sumber daya alam hayati yang tersimpan didalamnya, seperti sumber daya alam flora dan fauna, semua ini adalah komponen - komponen pembentuk kekayaan alam yang diciptakan oleh Tuhan untuk mengisi kehidupan. Semua makhluk hidup di alam semesta ini telah dijadikan Tuhan untuk hidup saling berdampingan dan saling berkontribusi satu sama lain. Memberikan timbal balik diantara belah pihak.

Bangsa Indonesia sendiri memiliki beragam kekayaan sumber daya alam flora dan fauna. Kekayaan sumber daya alam hayati tersebut tersebar dari Sabang sampai Merauke, menunjukkan bahwa wilayah Indonesia merupakan ciri suatu pulau yang didiami berbagai macam sumber daya alam karena ekosistem didalamnya mendukung akan perkembangbiakan flora maupun fauna.

Mengutip langsung dari Dewi, N.P.S.P. 2015 dalam Tugas Ekologi yang berjudul Konservasi Orangutan Di Taman Nasional Tanjung Puting Kalimantan Tengah "Kondisi kekayaan sumber daya alam di Indonesia sendiri semakin mengalami perubahan akibat aktifitas "peradaban" manusia untuk semakin memanfaatkan hutan dan lingkungan. Semakin diperparah ketika populasi manusia, terutama Indonesia semakin meningkat. Pada abad 21 penduduk Indonesia sudah mencapai 200 juta lebih. Kebutuhan akan tempat dan lahan sebagai tempat hidup dan tempat tinggal menjadi semakin tinggi. Berbagai program dijalankan termasuk membuat perumahan transmigrasi dengan membuka lahan belantara di Kalimantan dan Sumatera. Segala jenis kayu dalam hutan ditebang untuk membuka lahan sebagai dua tempat perkebunan monokultur dalam skala besar. Keseimbangan alam pun mulai terganggu. Tidak ada lagi ketenangan dan kedamaian di hutan rimba Indonesia khususnya di dua pulau besar Indonesia, Sumatera dan Kalimantan yang diyakini pakar biologi dunia sebagai surga keanekaragaman hayati dunia. Secara perlahan (bahkan belakangan sangat cepat), segala kekayaan keanekaragaman hayati kini sebagian masih bertahan. Namun sebagian besar lainnya terisngkir, bahkan kini musnah dan hilang. (Jacob M., 1988). "

Salah satu yang paling terancam punah adalah Orangutan. Bahkan status mereka saat ini termasuk satwa langka di dunia. Berdasarkan Fakta World Wide Fund for Nature (WWF) mengenai orangutan dalam situsnya https://www.wwf.or.id/cara_anda_membantu/bertindak_sekarang_juga/saha_ba_t_orangutan/ menyatakan bahwa orangutan merupakan kera besar yang masih hidup dan memiliki kesamaan DNA 97% dengan manusia. Orangutan hanya terdapat di Indonesia, kini tersebar hanya di Pulau Sumatera dan Kalimantan. Ada dua jenis orangutan di dunia, yaitu Orangutan Borneo (*Pongo pygmaeus*) dan Orangutan Sumatera (*Pongo abelii*). Berdasarkan data dari Borneo Orangutan Survival Foundation (BOS) dalam lamannya <http://orangutan.or.id/id/fakta-orangutan/> Untuk Populasi Orangutan Borneo (*Pongo pygmaeus*) untuk saat ini diperkirakan mencapai 57,350 orangutan, sedangkan untuk Orangutan Sumatera (*Pongo Abelii*) 14,470 Orangutan. Masing masing berstatus terancam punah.

Menurut *World Wide Fund for Nature (WWF)* dalam situsnya https://www.wwf.or.id/cara_anda_membantu/bertindak_sekarang_juga/saha_ba_t_orangutan/ “Ancaman Orangutan sendiri paling banyak adalah perubahan fungsi hutan menjadi ladang, perkebunan besar, pertambangan dan diambil kayunya. Hutan semakin sempit dan rusak. Ketersediaan makanan menjadi kurang akibatnya orangutan banyak memasuki ladang warga bahkan perkebunan kelapa sawit. Disamping itu orangutan juga terancam oleh perburuan liar. Orangutan ditangkap dan dijadikan binatang peliharaan. Memelihara orangutan dirumah bukanlah tindakan yang tepat, Karena habitat asli orangutan ada di hutan. Alasan lain, karena DNA manusia dengan Orangutan memiliki 97% kemiripan, memiliki potensi untuk bisa saling tertular penyakit.”

Berdasarkan paparan beberapa konflik yang dialami oleh orangutan tersebut. Pentingnya melindungi dan menyelamatkan orangutan adalah alasan film ini diciptakan. Memperkenalkan konflik yang sering dialami orangutan kepada anak anak dengan pengemasan alur cerita dan visual yang sedemikian rupa diharapkan menimbulkan rasa kepedulian kepada anak anak terhadap orangutan untuk mendukung perlindungan dan penyelamatan orangutan. Anak anak diajak untuk mendukung kampanye penyelamatan orangutan,

karena penanaman pengetahuan tentang orangutan sejak dini sangatlah penting. Satu sisi kita memperkenalkan orangutan sebagai salah satu satwaliar unik yang hanya terdapat di Indonesia yang sekarang berstatus terancam punah dan satu sisi lainnya dari status orangutan tersebut diketahui keberadaan mereka sangatlah terancam dan patut untuk dilindungi, dua hal tersebut patut diperkenalkan kepada anak-anak sebagai sarana edukasi dan penanaman rasa empati terhadap satwaliar yang dilindungi. Kemudian hal tersebut akan dikampanyekan, karena kampanye adalah suatu gerakan yang efektif dimana kita memberikan pesan kepada khalayak yang bertujuan untuk menimbulkan dampak agar tergerak mendukung pesan yang kita sampaikan.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan bagaimana permasalahan yang dialami orangutan dan bagaimana upaya untuk mendukung pentingnya menyelamatkan orangutan akan diceritakan dalam penciptaan film animasi 2D “OU(R)!”.

3. Tujuan

Memperkenalkan kepada anak-anak bahwa keberadaan satwaliar salah satunya orangutan statusnya sangat terancam punah dan patut kita jaga kelestariannya. Karena dengan menjaga orangutan juga menjaga hutan di Indonesia.

4. Target Audien

Target Audiens menurut demografis film animasi ini adalah :

1. Geografis : Indonesia
2. Demografis : -
 - Usia : 6 – 18 tahun
 - Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
 - Pendidikan : Sekolah Dasar s/d Sekolah Menengah Atas
 - Status sosial : Seluruh Status Sosial Masyarakat

5. Indikator Capaian Akhir

Capaian hasil akhir dalam proses pembuatan film animasi dengan teknik Dua Dimensi ini memiliki indikator-indikator tahapan sebagai berikut:

1. Penciptaan ide

Ide penciptaan karya ini terinspirasi dari Status Orangutan yang sekarang ini masuk dalam satwa liar yang terancam punah, dan menjadi perhatian khusus untuk terus mengkampanyekan agar habitat Orangutan selamat dari kepunahan.

2. Pra Produksi :

Pra-Produksi merupakan proses persiapan dalam sebuah produksi auditif-visual. Tahap-tahap persiapan pada Pra-Produksi antara lain :

a. Penulisan Cerita

“*OU(R)!*” ini berasal dari kamus bahasa Inggris yang berarti kita, dengan tanda kurung di huruf “R” sebagai pemisah makna OU yang berarti singkatan Orangutan. Animasi 2D ini menceritakan serangkaian masalah ancaman hutan saat ini, dari mulai penebangan hutan, kebakaran hingga perdagangan satwaliar ilegal, dengan tetap menyantumkan penyelamat satwaliar ini yaitu lembaga konservasi.

b. Riset dan *Concept film*

Pembuatan film animasi 2D ini melakukan Riset terhadap perilaku Orangutan, Karakteristik Orangutan dan Riset Kejadian Lapangan mengenai Akibat kerusakan dan kebakaran hutan. Metode riset yang digunakan berupa studi pustaka serta *riset* dari berbagai artikel dan jurnal *online*. Hal tersebutlah yang menjadi salah satu dasar pembuatan konsep film animasi 2D “*OU(R)!*” ini termasuk pembuatan konsep desain karakter orangutan dan konsep latar belakang Tempat dan Suasana didalam film animasi 2D “*OU(R)!*” ini.

c. Design character

Proses pembuatan desain karakter dilakukan dengan berbagai macam tahap seperti membuat konsep dasar, sketsa, dan kemudian merancangnya mulai dari *model sheet* dan *expression sheet* sebagai acuan dalam proses *animating*.

d. Storyboard

Storyboard dibuat dengan teknik digital guna mempercepat proses praproduksi film agar langsung bisa dibuat *keyframe* dan *In between* dengan *software* TVPaint Animatio 10 Pro.

3. Produksi :

Produksi adalah proses inti dalam proses pembuatan film animasi, proses ini dilakukan setelah tahap praproduksi selesai. Berikut adalah beberapa tahap yang dilakukan dalam proses produksi

a. Background/Environment

Pembuatan *background* langsung menggunakan teknik digital dari sketsa hingga pewarnaan dan kemudian akan disatukan dengan *animatic* lewat *Software* Adobe After Effect Cc 2018.

b. Dubbing

Proses merekam suara tokoh utama dalam animasi ini yaitu orangutan ini dilakukan dengan merekam suara manusia yang menirukan suara orangutan serta beberapa suara tokoh pendukung diantaranya seperti burung enggang pada film animasi ini untuk mendukung sebuah nuansa dalam film.

c. Sound Effect

Sound effect sendiri menggunakan beberapa efek yang menggambarkan dalam situasi kebakaran hutan, seperti suara batang pohon yang terbakar, suara tembakan, suara suasana hutan tropis, dll dengan proses merekam secara natural secara mandiri atau biasa kita sebut dengan *foley*.

d. Key Animation

Untuk pembuatan *key animation* atau *keyframe* sendiri adalah bentuk pengembangan dari *animatic* yang telah dibuat, dan menjadi gerakan kunci dalam membuat gerakan di film animasi.

e. In Between

Gerakan yang dibuat diantara gerakan kunci, dalam proses pembuatan *in between* menggunakan *software TV Paint Animation* dengan *frame rate*.

4. Pasca Produksi :

Pascaproduksi merupakan tahapan akhir atau proses *finishing*, Pascaproduksi berlangsung setelah produksi selesai, Berikut adalah tahapan- tahapan dari pascaproduksi:

a. Editing

Proses *editing* merupakan penggabungan antara *shot* animasi yang telah dibuat ditahap sebelumnya, proses ini juga merupakan penggabungan antara *music scoring*, *dubbing*, dan *sound effect/foley*.

b. Mastering and Render

Terakhir dalam pembuatan film animasi ini yaitu meng-*exportfiles* video dan audio yang telah disatukan ke dalam bentuk film utuh dengan format .mp4, kemudian dilakukan proses *burning* ke dalam DVD, dan kemudian dikemas dan diberi sampul.

c. Display dan Merchandising

Display karya dilakukan setelah film animasi selesai dibuat, dan *merchandising* mencakup media pengenalan dan promosi seperti poster, stiker, dan media lainnya dan *merchandising* juga sebagai pelengkap untuk keperluan *display* nantinya.

B. LANDASAN TEORI

Dewasa ini banyak bermunculan *statement* atau gerakan dari sebuah kampanye dan menjadi salah satu cara komunikasi yang kita bangun dengan tujuan untuk mencapai suatu dukungan. Secara umum tentang “istilah kampanye yang dikenal sejak 1940-an *campaign is generally exemplify persuasion in action* (Kampanye secara umum menampilkan suatu kegiatan yang bertitik tolak untuk membujuk)” Venus (dalam Ruslan, 2019: 23) dan telah banyak dikemukakan beberapa ilmuwan, ahli dan praktisi, yaitu definisinya sebagai berikut :

1. Leslie B Synder (2002)

A communication campaign is an organized communication activity, directed at a particular audience, for a particular perisode of time to achieve a particular goal. Secara garis besar bahwa kampanye komunikasi merupakan aktivitas komunikasi yang terorganisir, secara langsung ditunjukkan khalayak tertentu, pada periode waktu yang telah ditetapkan untuk mencapai tujuan tertentu. Leslie B Synder (dalam Ruslan, 2019:23)

2. Rogers dan Storey (1987)

Mendefinisikan kampanye sebagai serangkaian kegiatan komunikasi yang terorganisir dengan tujuan untuk menciptakan dampak tertentu terhadap sebagian besar khalayak sasaran secara berkelanjutan dalam periode tertentu. Roger dan Storey (dalam Ruslan, 2019:23)

3. Rajasundaram (1981)

A campaign is a coordinated use of diferent methods of communication aimed at focusing attention on a particular problem and its solution over a period of time. Suatu kampanye merupakan koordinasi dari berbagai perbedaan metode komunikasi yang memfokuskan perhatian pada permasalahan tertentu dan sekaligus cara pemecahannya dalam kurun waktu tertentu. Rajasundaran (dalam Ruslan, 2019:24)

Beberapa teori yang dipaparkan oleh beberapa ahli diatas kita mampu

menarik poin-poin penting bahwa kampanye dalam artian secara umum adalah aktivitas berkomunikasi yang merujuk atau menuju untuk mempengaruhi khalayak tertentu. Dengan cara membujuk dan memotivasi melalui tema yang jelas sehingga mampu menimbulkan efek atau dampak tertentu seperti yang direncanakan, dalam waktu tertentu.

Merujuk dari poin-poin di atas dalam kegiatan kampanye tidak akan lepas dari sebuah komunikasi, bagaimana cara kita menyampaikan pesan untuk khalayak. “Komunikasi sendiri memiliki makna sebuah proses komunikasi dapat didekati dengan 2 pendekatan, yaitu sebagai sebuah proses transmisi pesan dan sebagai proses pembentukan makna.” Fiske (dalam Suciati, 2017:51). “Pengertian kedua, komunikasi merupakan produksi dan pertukaran makna mengandung maksud bahwa sebuah pesan, atau teks atau interaksi antar manusia akan menghasikan makna.” (Suciati, 2017:51).

Menurut Ruslan (2019:28) komponen-komponen komunikasi dapat diambil sebagai berikut.

Bauran komunikasi yang ditarik unsur pokok yang berpijak pada “paradigmatic komunikasi” yang terkenal dan ditampilkan oleh Harold D. Lasswell yang berbunyi, *Who says what in which channel to whom with what effect.*

Komponen-komponen komunikasi tersebut di atas berkorelasi secara fungsional dan kalau dijabarkan unsur-unsur utamanya sebagai berikut :

<i>Who says</i>	(siapa mengatakan)	: komunikator
<i>Says What</i>	(mengatakan apa)	: pesan
<i>In Whuch Channel</i>	(melalui saluran apa)	: media
<i>To whom</i>	(kepada siapa)	: komunikan
<i>With what effect</i>	(dengan efek apa)	: efek dan dampak.

Salah satunya adalah media, media dalam hal ini sangat penting karena memiliki peran sebagai wadah atau tempat untuk menyalurkan ide/tema dalam melakukan komunikasi. Pengertian dari Ruslan (2019:29) “Media merupakan sarana atau alat untuk menyampaikan pesan atau sebagai mediator antara komunikator dengan komunikannya.” Era modern dan berkembangnya media komunikasi dewasa ini banyak didukung dengan teknologi yang semakin berkembang sehingga manusia mampu memberikan informasi maupun menerima informasi dengan sangat mudah, dan cepat. Menjadi salah satu alasan banyak bermunculan berbagai macam media

komunikasi, salah satu golongan dari sebuah media adalah media massa. Menurut Ruslan (2019:29) “ Media massa seperti media cetak, surat kabar, majalah, tabloid, bulletin dan media elektronik, yaitu televisi (tv), radio, dan film. Sifat media massa ini mempunyai efek serempak dan cepat (*simultaneity effect*) dan mampu mencapai pembaca dalam jumlah besar dan tersebar luas diberbagai tempat secara bersamaan.”

Banyaknya media yang dapat dipakai, sebagai media dalam berkampanye akan menggunakan film sebagai salah satu alat atau media kampanye pada pembuatan animasi 2D “*OU(R)*”. Namun dalam praktiknya film dibagi kembali menjadi beberapa macam salah satunya adalah film animasi, film animasi merupakan proses membuat objek yang asalnya benda mati, kemudian secara berurutan disusun dalam posisi yang berbeda seolah menjadi hidup. Film Animasi pun dibagi kembali menjadi beberapa macam teknik pembuatan yaitu animasi 2D (dua dimensi) dan animasi 3D (tiga dimensi). dua macam teknik animasi ini lah yang menjadi pondasi dalam pembuatan film animasi dewasa ini. Untuk pembuatan film animasi 2D “*OU(R)*!” salah satunya menggunakan teknik film animasi 2D (dua dimensi). Menurut Ruslan (2016:56) “Animasi 2D bisa disebut animasi grafis yang pergerakannya secara manual”. Di Era Digital saat ini ketika kemajuan teknologi, media komputerisasi sangat memudahkan para animator membuat animasi dengan cara digital. Selam perkembangannya animasi 2D (dua dimensi) juga masih sangat digemari oleh anak anak usia sekolah dasar hingga sekolah menengah atas, alasan ini diperkuat oleh Ruslan (2016:65) “Kekuatan animasi 2D bukan hanya menceritakan ceritanya saja, melainkan ketegasan gambar, kelucuan, bahkan *unrealistic* menjadi kekuatan tersendiri dalam film animasi 2D ini”. Alasan itulah film animasi 2D “*OU(R)*!” ini dibuat menggunakan teknik animasi 2D (dua dimensi).

1. Tinjauan Karya

Segi visualisasi film mulai dari background, karakter, serta unsur lain yang mendukung film animasi “*OU(R)!*” mempunyai berbagai macam referensi, sebagian diantaranya merupakan animasi bertema hutan, karena di film animasi “*OU(R)!*” memiliki setting hutan.

Berikut adalah beberapa film animasi yang dijadikan referensi dalam film animasi 2D “*OU(R)!*” :

a. Film “Rang-Tan The Story Of Dirty Palm Oil”

Film animasi ini menceritakan penderitaan orangutan yang diakibatkan oleh beberapa pelaku industri yang membuka lahan di hutan.



Film “Rang-Tan The Story Of Dirty Palm Oil”
(<https://act.greenpeace.org/page/28703/petition/1?locale=en-NZ>)

Film pendek animasi tersebut dijadikan sebagai referensi akan alur cerita konsep serta ide dalam pembuatan film animasi 2D “*OU(R)!*”.

b. Film “WILDFIRE – Gobelins 2015”

Film animasi ini menceritakan tentang pengalaman dari petugas pemadam kebakaran yang tengah memadamkan api dalam suatu kebakaran hutan. Film tersebut diproduksi oleh Studio Gobelins pada tahun 2015.



Film “Wildfire – Gobelins 2015”
(<https://www.gobelins.fr/wildfire-animation-short-film-2015>)

c.

Proses pengembangan konsepnya, film tersebut menjadi salah satu referensi untuk pengambilan suasana kebakaran hutan film animasi 2D “OU(R)!”.

d. King Louie – Film ”The Jungle Book (1967)”

King Louie merupakan salah satu tokoh dalam Film animasi The Jungle Book (1967) dari Disney.



King Louie – Film “The Jungle Book (1967)”

konsep dan riset karya dari film The Jungle Book (1967). Untuk diambil sebagai referensi konsep desain karakter dari Orangutan dalam film animasi 2D “OU(R)!”.

C. PERANCANGAN

1. Cerita

a. Tema

Terinspirasi dari berbagai peristiwa yang terjadi dikawasan hutan terlebih penulis merujuk di pulau Kalimantan, yang banyak sekali berdirinya perusahaan baik legal maupun ilegal dengan tujuan memanfaatkan hutan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat khususnya masyarakat Indonesia.

b. Sinopsis

Salah satu pulau terbesar di Indonesia, yang merupakan salah satu paru paru dunia masih memiliki satwa langka yang perlu kita lindungi, salah satunya adalah Ibu Monyo dan Monyo yang menjadi dua diantara ratusan Orangutan Kalimantan yang tersisa. Suatu siang, Ibu dan Monyo terlihat sedang berada diatas pohon bergelantungan ke pohon lainnya

untuk mencari makanan. Ketika tengah makan, tiba tiba terdengar suara seperti suara mesin . Ibu Monyo pun menengok ke arah belakang, ia terkejut ternyata pohon pohon tumbang dengan gergaji mesin. Ibu Monyo pun bergegas menyelamatkan diri bersama Monyo. Mereka berlari untuk menyelamatkan diri sejauh mungkin, namun ditengah mereka mencoba menyelamatkan diri, Ibu Monyo tidak sadarkan diri Monyo terjatuh ketika ia sedang berlari. Setelah itu Monyo hamper juga tertimpa pohon yang tumbang, ia pun berlari dan tak sengaja melewati bekas hutan yang terbakar. Ia mencoba terus berjalan dan ditengah tengah ia berjalan ada yang menembaknya, ia tak sadarkan diri dan dimasukkan kedalam kandang besi oleh pemburu. Namun dipertengahan jalan mobil tersebut diberhentikan oleh polisi hutan. Akhir cerita Monyo dibawa ke konservasi orangutan, dan tak disengaja disana ada ibu nya akhirnya mereka bertemu kembali.

2. Desain

Pada film animasi 2D “*OU(R)*” terdapat lima karakter yang berperan. Berikut ini adalah penjelasan dan gambar rancangan desain karakter.

a. Karakter

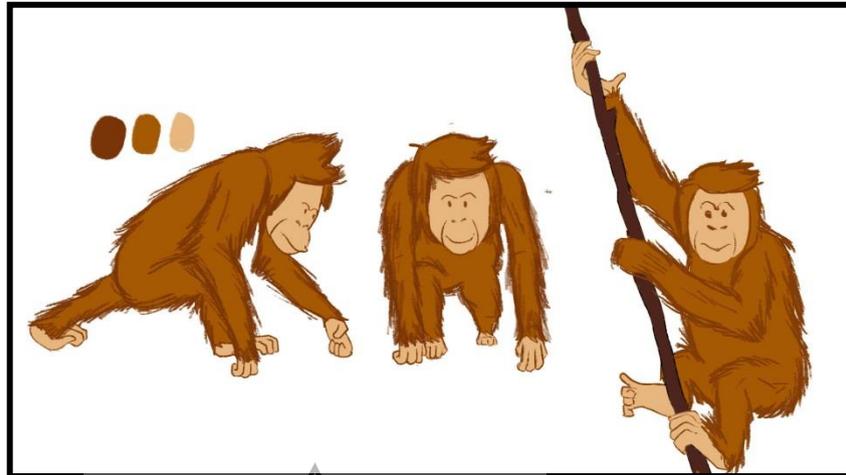
1. Monyo

Monyo berjenis kelamin jantan. Monyo berumur 2 tahun, dengan berat badan sekitar 15 kg tinggi badan sekitar 75 cm. Ia hidup berdua dengan ibunya, karena ayahnya sudah lama mati karena terbunuh oleh pemburu.



Visualisasi tokoh Monyo

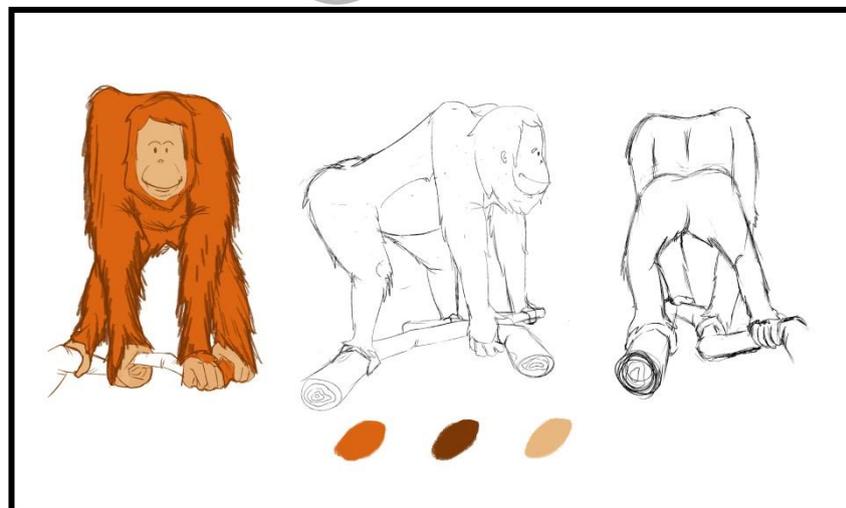
Monyo mengalami banyak kejadian yang ia lihat sendiri seperti penebangan pohon, kebakaran hutan dan hamper terbawa oleh pemburu walaupun sudah tertembak bius.



Character Sheet Tokoh Monyo

2. Ibu Monyo

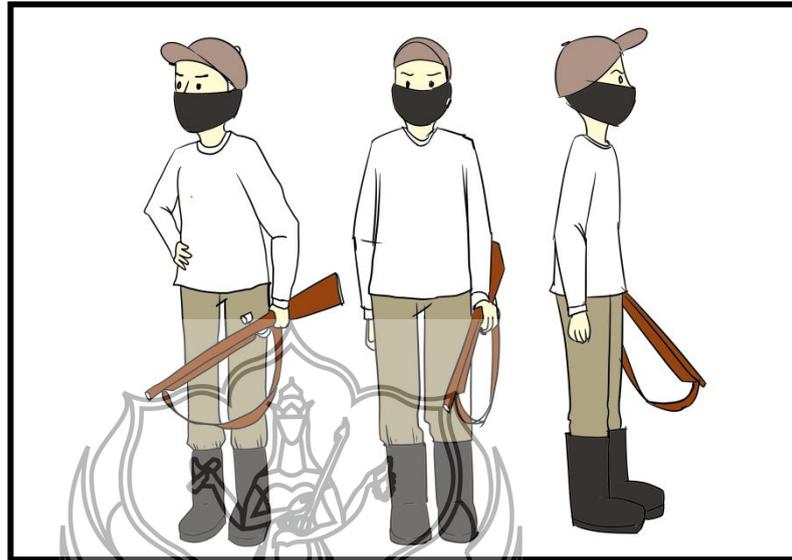
Ibu Monyo adalah seekor induk orangutan dewasa yang merupakan ibu dari tokoh Monyo. Ibu Monyo berat tubuhnya sekitar 40kg dengan tinggi sekitar 1,5 meter. Pasangan jantannya telah lama mati tertembak oleh pemburu. Ibu Monyo salah satu tokoh utama dalam film animasi 2D "OU(R)!" ini.



Character Sheet tokoh Ibu Monyo

3. Seorang Pemburu

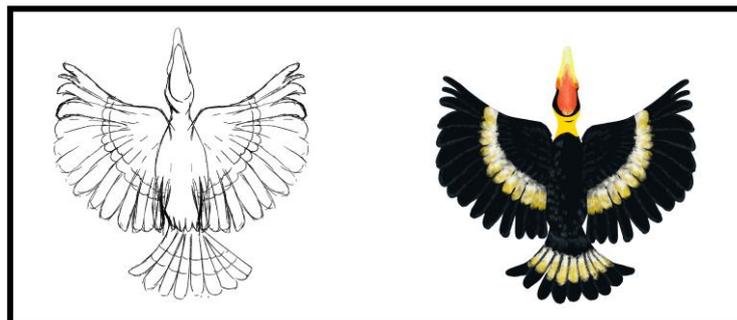
Seorang pemburu yang bertugas untuk memburu atau menangkap orangutan . berusia 40 tahun tinggi dan kurus. Pemburu muncul saat akan menembak dan setelah menangkap monyo, ia tertangkap oleh polisi hutan dan menggagalkan aksinya ketika pemburu tersebut mengendarai mobil *pick-up* nya.



Character Sheet Pemburu

4. Burung Enggang

Burung Enggang ini hanya sekedar melintas saat *shot* kebakaran hutan. menunjukkan naluri satwa ketika area nya sedang terancam maka ia akan mencari tempat yang lebih aman, seperti Burung Enggang juga menyelamatkan diri pada *shot* kebakaran hutan.



Karakter Burung Enggang

5. Polisi Hutan

Polisi Hutan pada film animasi 2D “OU(R)” ini muncul ketika diakhir cerita saat pemburu diketahui membawa orangutan pergi dengan mobil *pickup* nya. Polisi Hutan ini berperan untuk menyelamatkan orangutan pada film animasi 2D “OU(R)” ini.



Character Sheet tokoh Polisi Hutan

3. *Software*

Software yang digunakan adalah :

1. TV Paint Animation 10 Pro
2. Paint Tool SAI
3. Adobe After Effect CC 2018
4. Adobe Photoshop CC 2015
5. StudioOne

4. *Background Music*

Tema musik yang digunakan pada film animasi 2D “*OU(R)!*” ini dibuat dengan memberikan suasana ciri khas latar tempat pada cerita yaitu Hutan Kalimantan. Tema yang akan diambil tidak jauh dari suasana Hutan Kalimantan dengan mengambil alat musik khas Kalimantan yaitu Alat Musik Sape sebagai musik penutup dan kemudian untuk inti musiknya tetap menggunakan unsur dramatik karena banyaknya masalah atau konflik yang dialami oleh Orangutan.

5. *Pembahasan Isi Film*

a. *Preposisi*

Preposisi memperlihatkan *scene* pertama dengan biji yang terjatuh ini melambangkan bahwa biji yang jatuh itu dari bekas makanan yang dimakan orangutan, seperti yang diketahui bahwa orangutan adalah penebar biji alami yang sangat efektif meregenerasi hutan.



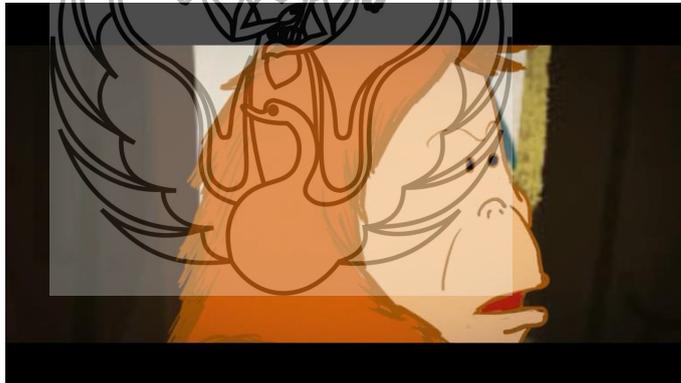
Scene 1 Shot 1

Kemudian pada *shot* berikutnya mulai pengenalan awal pada tokoh utama, yaitu Ibu Monyo dan Monyo. Mereka adalah orangutan Kalimantan (*Pongo pygmaeus*). Memperllihatkan mereka sedang mencari makanan. Terlihat monyo sedang digendong dari ibunya.



Scene 2 Shot 1

Ketika sedang asik makan buah hutan, mulailah terdengar suara gergaji mesin di belakangnya. Lalu ia menoleh dan ternyata area tempat ia mencari makan terdampak penebangan hutan.



Scene 2 Shot 4

b. Konflik

Konflik yang terjadi adalah ketika Ibu Monyo dan Monyo mulai mendengar suara gergaji mesin dibelakang mereka. Mereka kaget ternyata area dimana mereka mencari makan terdampak penebangan pohon. Konflik terjadi dimulai dari penebangan pohon, kebakaran hutan, kemudian perburuan satwaliar. Ketika saat *scene* penebangan pohon ini Monyo terlepas dari gendongan ibunya, karna Ibu Monyo terburu buru dan berlari.

c. Resolusi

Pada tahap ini konflik mulai reda ketika diperjalanan si pemburu diberhentikan oleh polisi hutan. Pemburu tersebut ditangkap, akhirnya Monyo dimasukkan ke pusat konservasi yang berada di Kalimantan. Konservasi inilah si Monyo tidak menyangka bahwa ibunya juga diselamatkan ditempat yang sama. Akhirnya mereka bertemu kembali.

6. Harga Jual

Analisa biaya produksi dalam film animasi 2D “*OU(R)!*” ini berdasarkan pada kondisi selama pembuatan karya dan berpatok pada analisi biaya produksi dalam suatu studio animasi. Sejak awal produksi hingga tahap akhir dari pembuatan film animasi 2D “*OU(R)!*” melakukan pendataan biaya yang berdasarkan pada anggaran biaya suatu studio animasi. Total semua biaya yang dikeluarkan dalam pembuatan film animasi “*OU(R)!*” ini adalah Rp. 20.481.500,- jika harga dari pembuatan film animasi ini nominalnya dibulatkan akan menjadi sebesar Rp.20.500.000,-.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan penulisan laporan, berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir animasi “*OU(R)!*”

1. Penciptaan Film Animasi 2D “*OU(R)!*” telah selesai dengan Jumlah *shot* mencapai 17 *shot* dengan total 3600 *frame format* HDTC 1920x1080 *pixel* dengan 24 *fps (frame per second)* dalam durasi 2 menit 30 detik.
2. Penciptaan Film Animasi 2D “*OU(R)!*” telah membentuk suatu cerita mengenai dampak deforestasi dan ancaman manusia bagi kehidupan orangutan.
3. Penciptaan Film Animasi 2D “*OU(R)!*” adalah salah satu media untuk mengkampanyekan penyelamatan orangutan dan mendukung upaya perlindungan, penyelamatan dan rehabilitasi terlebih untuk lembaga konservasi di Indonesia.

E. SARAN

Pembuatan film animasi ini, telah mengalami beberapa hal yang telah dilalui, hal-hal inilah yang menjadi pelajaran dan dapat menjadi saran yang membangun dan bernilai positif, saran itu antara lain :

1. Penambahan *voice over* untuk memperjelas cerita dalam sebuah karya film sangat membantu ketika dalam sebuah karya film animasi 2D masih kurang dipahami secara visual.
2. Riset sangat diperlukan, karena dengan riset dapat membantu dalam membuat konsep karakter, setting tempat, dan lain sebagainya. Riset juga diperlukan agar karya dapat dipertanggungjawabkan dengan benar.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Jacob M. The Tropical Rain Forest. Springer-Verlag, Germany, 1988, p. 293.
- Ruslan, Arief. 2016. Animasi Perkembangan dan Konsepnya. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Ruslan, Rosady. 2019. Kiat dan Strategi Kampanye Public Relation. Jakarta : Rajawali Pers.
- Suciati. 2017. Teori Komunikasi Dalam Multi Perspektif. Yogyakarta : Buku Litera.

Makalah

- Ni Putu Sinta Puspa D. 2015. Tugas Ekologi Konservasi Orangutan di Taman Nasional Tanjung Puting Kalimantan Tengah. Makalah. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Udayana : Bukit Jimbaran.

Laman

- Alamendah.2011.Orangutan Kalimantan atau Pongo Pygmaeus. <https://alamendah.org/2011/05/01/orangutan-kalimantan-atau-pongo-pygmaeus> (diakses pada November 2019)
- Borneo Orangutan Protection (BOS). 2017. Fakta Orangutan. <http://orangutan.or.id/id/fakta-orangutan/> (diakses pada Januari 2019.)
- Gobelins.2015.Wildfire-animation short film 2015. <https://www.gobelins.fr/wildfire-animation-short-film-2015> (diakses pada Januari 2019)
- Greenpeace.2018.Save Rang-tan The Dirty Palm Oil. <https://act.greenpeace.org/page/28703/petition/1?locale=en-NZ>. (diakses pada November 2019)

Pahlevi, Aseanty.2016.Kalimantan Barat yang Masih Dihantui Kebakaran Hutan dan Lahan. Mengapa?.
<https://www.mongabay.co.id/2016/09/08/kalimantan-barat-yang-masih-dihantui-kebakaran-hutan-dan-lahan-mengapa/>
(diakses pada November 2019)

WWF.2015. Sahabat Orangutan.
https://www.wwf.or.id/cara_anda_membantu/bertindak_sekarang_juga/sahabat_orangutan/ (diakses pada Januari 2019)

