

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

Produksi karya “KARTA & LOBANG”, merupakan sebuah film animasi yang dirancang dengan melalui banyak proses pengembangan ide kreatif mulai dari karakter, cerita hingga *concept art* dibangun. Dengan melakukan beberapa riset sebelumnya.

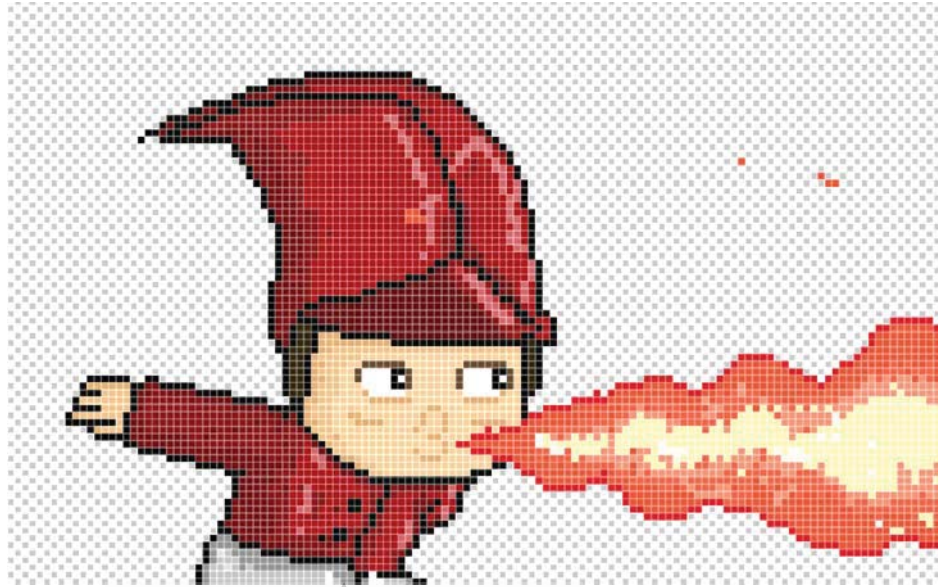
Secara konsep, visual *pixel art* diterapkan dalam penciptaan visual karakter, *background*, dan properti lainnya pada film animasi “KARTA & LOBANG”. Sedangkan secara teknis penganimasian prinsip animasi diterapkan dalam penciptaan gerakan animasi pada film animasi ini.

Dalam film animasi “KARTA & LOBANG”, latar belakang cerita sangat ditonjolkan disini, sebuah isu yang sedang terjadi di Kota Yogyakarta. Sesuai dengan latar belakang pembuatan karya yang ingin mempresentasikan usaha masyarakat dalam menghentikan pembangunan hotel di Kota Yogyakarta. Usaha ini ditunjukkan dalam sebuah film animasi berdurasi 5 menit 45 detik, dengan Lobang sebagai karakter utama yang berusaha menghentikan pembangunan hotel.

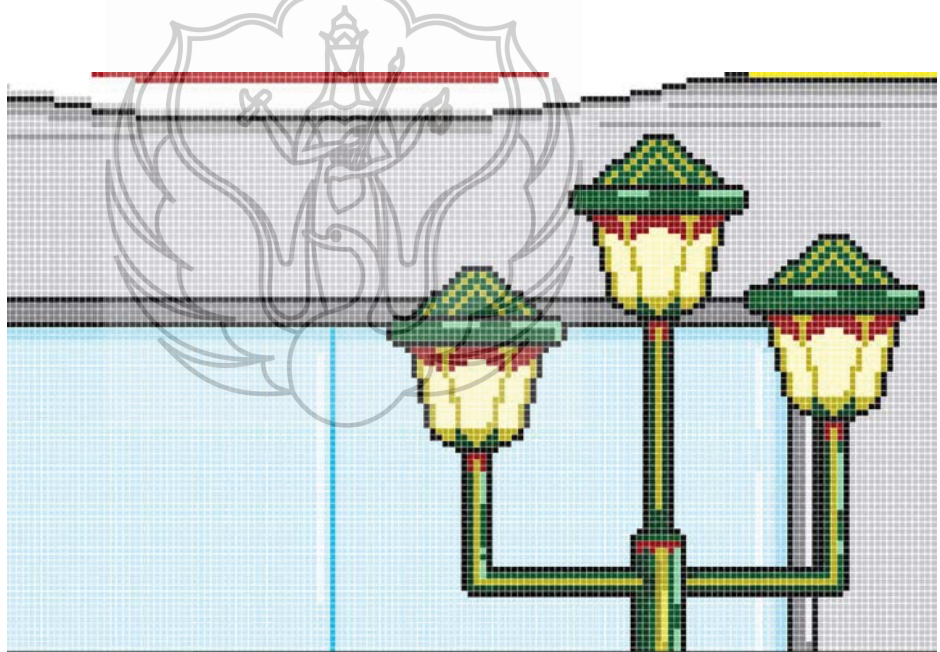
Alur cerita dan penggambaran visual berusaha dibuat ringan dan berbeda. Dalam film animasi “KARTA & LOBANG”, alur yang disajikan secara runtut dari fase pengenalan, konflik, hingga penyelesaian masalahnya. Berikut pembahasan karya film animasi “KARTA & LOBANG”.

#### **A. Penerapan *Pixel Art***

*Pixel art* merupakan sebuah ukuran dalam dunia digital yang berbentuk kotak. Dalam karya ini karakter, *background* dan properti memiliki visual yang terbentuk dari kumpulan kotak-kotak kecil dan tidak memiliki sebuah sudut tumpul. Berikut adalah contoh visual *pixel* yang berada pada karakter dan *background*.



Gambar 5.1 Karakter Lobang menyemburkan api



Gambar 5.2 *Background scene 4* dan salah satu propetinya (lampu kota)

## B. Penerapan Prinsip Animasi

Setelah melakukan produksi dalam pembuatan film animasi “KARTA & LOBANG”, telah diketahui bahwa 12 prinsip animasi tidak dapat di terapkan pada konsep animasi ini. Berikut beberapa prinsip animasi yang diterapkan dalam film animasi “KARTA & LOBANG”

### 1. *Solid drawing*

*Solid drawing* merupakan dasar dan kunci utama dalam pembuatan animasi “KARTA & LOBANG”. Penggambaran karakter yang utuh tergambar secara *vector* diciptakan pada desain karakter. Semua karakter digambarkan secara jelas pada animasi ini.



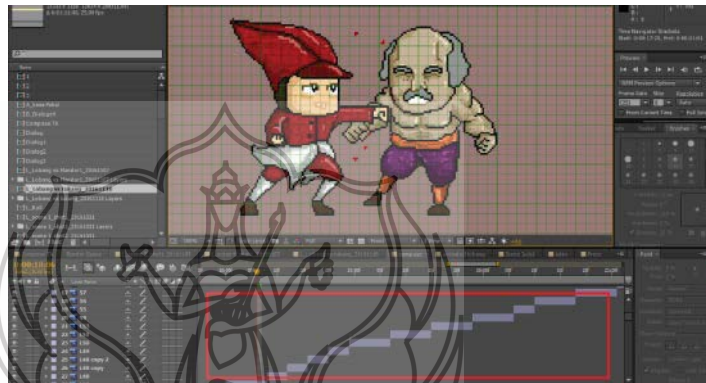
Gambar 5.3 *Solid drawing* yang diterapkam pada “KARTA & LOBANG”

### 2. *Timing and Spacing*

Penyesuaian *timing and spacing* dilakukan pada proses pembuatan *sprites* pada *software aftereffect*, sebelum *sprites* itu digabungkan menjadi satu adegan yang utuh dan juga penggabungan beberapa gerakan. Berikut adalah contoh *timing and spacing* yang di lakukan pada *scene 4*.



Gambar 5.4 *timing and spacing* yang berbeda-beda pada *timeline* pembuatan *sprites* atau gerakan memukul



Gambar 5.5 *timing and spacing* yang berbeda-beda pada *timeline scene 4*

### 3. *Squash and Stretch*

Beberapa gerakan animasi pada beberapa gerakan memiliki *squash and stretch*. Berikut adalah contoh sampel dari adegan yang menandung *squash and stretch*.



Gambar 5.6 *Squash and stretch* tubuh Lobang saat adegan kuda-kuda

#### 4. *Anticipation*

Gerakan permulaan sebelum memasuki gerakan utama, di setiap gerakan melompat, berjalan, berlari, menendang, dan memukul terdapat *anticipation* di dalamnya. Contohnya pada adegan melompat *scene 4* ketika Lobang melakukan salto, terdapat gerakan dengan pose agak menunduk, sebagai *anticipation*. Kemudian di ikuti dengan gerakan-gerakan yang merupakan *keyframe*.



Gambar 5.7 Gambar yang tengah merupakan gerakan *anticipation* sebelum melompat salto

#### 5. *Slow In and Slow Out*

Gerakan *slow in* dan *slow out* diterapkan pada contohnya saat gerakan helikopter datang menjemput Bos Besar.



Gambar 5.8 Gerakan *slow in* dan *slow out* helikopter saat datang dan pergi membawa Bos Besar

## 6. *Secondary Action*

Prinsip animasi *secondary action* memang tidak ditunjukkan secara jelas, hanya sebagai pendukung gerakan utama. Namun penting untuk mendukung gerakan utama yang ada dalam animasi, contohnya gerakan mata dan mulut Mandor 2 saat terkena pukulan.



Gambar 5.9 Gerakan mata dan mulut Mandor 2 merupakan *secondary action*

## 7. *Follow Through and Overlapping Action*

Hampir sama dengan *secondary action*, *follow through and overlapping action*, merupakan gerakan-gerakan untuk mendukung gerakan utama. Contoh dalam animasi ini, gerakan *follow through and overlapping action* adalah gerakan tangan saat Lobang berjalan.



Gambar 5.10 Gerakan tangan Lobang sebagai gerakan *follow through and overlapping action*

### 8. *Straight Ahead and Pose to Pose*

*Straight ahead* dan *Pose to pose* merupakan teknik yang digunakan untuk membuat film animasi “KARTA & LOBANG”. Berikut contoh adegan yang menggunakan teknik *Straight ahead* dan *Pose to pose*.



Gambar 5.11 Gerakan yang memakai teknik *Straight ahead*



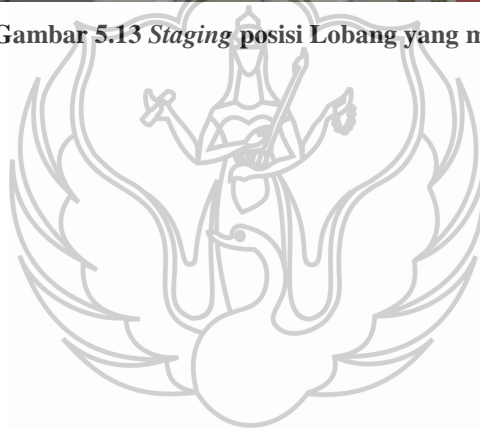
Gambar 5.12 Gerakan yang memakai teknik *pose to pose*

## 9. Staging

*Staging* merupakan penataan gambar dengan *background*, berikut contoh *staging* karakter Lobang dan pada *scene 1 shot 2* film animasi “KARTA & LOBANG”.



Gambar 5.13 *Staging* posisi Lobang yang melihat masyarakat





## 10. Appeal

*Appeal* merupakan ciri khas visual dari sebuah karakter, baik bentuk maupun warna yang dipakai. Dalam film animasi “KARTA & LOBANG” *appeal* yang paling mencolok adalah bentuk karakter dan konsep yang digunakan. Karakter yang memiliki bentuk kepala lebih besar dari badannya dan gambar yang memakai konsep *pixel art*.



Gambar 5.14 Salah satu *appeal* yang terdapat pada film animasi pendek “KARTA & LOBANG”

## 11. Exaggeration

*Exaggeration* adalah upaya melebih lebihkan bentuk dan proporsi gerakan, secara hiperbolis. Contohnya adalah seperti Anak Buah yang terkena pukulan Lobang pada *scene* 4.



Gambar 5.15 Anak Buah terlempar jauh terkena pukulan Lobang

## C. Pembahasan Isi Film

### 1. Preposisi

Pada fase preposisi, pengenalan tokoh dan tujuan utama dari tokoh utama atau Lobang ditunjukkan melalui beberapa adegan pembuka. Adegan itu diawali dengan banyak masyarakat yang berdemo didepan Tugu, dengan tuntutan-tuntutan yang telah mereka bawa. Lobang mendatangi Bos Besar meminta untuk menghentikan pembangunan Hotel.



Gambar 5.16 Masyarakat berdemo di depan Tugu Yogyakarta



Gambar 5.17 Lobang meminta kepada Bos Besar untuk menghentikan pembangunan Hotel.



Gambar 5.18 Konsep dialog yang digunakan

## 2. Konflik

Untuk menunjukkan usaha keras Lobang dalam menghentikan pembangunan hotel, konflik ditunjukkan dengan pasukan Bos Besar yang juga menghalangi tujuan Lobang. Kemudian terjadilah pertarungan antara Lobang dengan anak buah Bos Besar. Selain anak buah, Lobang juga harus mengalahkan kedua Mandor yang menjaga setiap tempatnya.



Gambar 5.19 Lobang bertarung melawan Anak Buah Bos Besar pada *stage 1*



Gambar 5.20 Lobang bertarung melawan Anak Buah Bos Besar pada *stage 2*



Gambar 5.21 Lobang bertarung melawan Anak Buah Bos Besar pada *stage 3*



Gambar 5.22 Lobang bertarung melawan Mandor 1 pada *stage 1*



Gambar 5.23 Lobang bertarung melawan Mandor 2 Bos Besar pada stage 2



Gambar 5.24 Lobang bertarung melawan Bos Besar pada stage 3



Gambar 5.25 Lobang terkena serangan Bos Besar pada stage 3

### 3. Resolusi

Resolusi yang menarik dari sebuah film adalah adanya hal-hal yang tidak terduga. Ketika Lobang sudah berhasil mengalahkan Bos besar dan Lobang mencoba menagih apa yang telah dijanjikan oleh Bos Besar, tiba-tiba datang helikopter dan membawa pergi Bos Besar. Sehingga perjalanan Lobang belum berakhir untuk mencari keadilan dan menciptakan kedamaian di Kota Karta.



Gambar 5.26 Lobang berhasil mengalahkan Bos Besar pada *stage 3*



Gambar 5.27 Bos Besar meninggalakan Lobang dan mengingkari janjinya

#### D. Biaya Produksi Pembuatan Film Animasi

Berikut merupakan biaya produksi film animasi “KARTA & LOBANG” yang dibagi menjadi dua rincian :

Tabel 5.1 Biaya perlengkapan produksi

No.	Qty	Jenis Barang	Harga	Jumlah
1.	1	Seperangkat Komputer	Rp. 5.000.000,-	Rp. 5.000.000,-
2.	1	LED Monitor	Rp. 1.000.000,-	Rp. 1.000.000,-
3.	1	<i>Pen Tablet</i>	Rp. 1.500.000,-	Rp. 1.500.000,-
4.	1	<i>Keyboard</i>	Rp. 150.000,-	Rp. 150.000,-
5.	1	<i>Mouse</i>	Rp. 100.000,-	Rp. 100.000,-
6.	1	<i>Speaker</i>	Rp. 350.000,-	Rp. 350.000,-
7.	4	<i>DVD R</i>	Rp. 3.500,-	Rp. 14.000,-
8.	4	<i>Case DVD R</i>	Rp. 4.500,-	Rp. 36.000,-
9.		<i>Software</i>	Rp. 500.000,-	Rp. 500.000,-
<b>Total</b>				<b>Rp. 8.650.000,-</b>

Tabel 5.2 Biaya kebutuhan saat proses produksi

No.	Kebutuhan	Harga	Jumlah
1.	Makan dan Minum 286 hari	Rp. 15.000 x 286	Rp. 4.290.000,-
2.	Listrik bulanan	Rp. 50.000 x 11	Rp. 550.000,-
3.	Gaji Pokok Bulanan	Rp. 2.000.000 x 11	Rp. 22.000.000,-
4.	Musik / <i>Scoring</i>	Rp. 250.000	Rp. 250.000,-
	<b>Total</b>		<b>Rp. 27.090.000,-</b>

**Tabel 5.3 Biaya keseluruhan**

<b>No.</b>	<b>Kebutuhan</b>	<b>Jumlah</b>
1.	Biaya Perlengkapan	Rp. 4.840.000,-
2.	Biaya Kebutuhan Proses Produksi	Rp. 27.090.000,-
	Total	<b>Rp. 31.930.000,-</b>

### **E. Marketing**

Film animasi yang telah selesai akan dipromosikan atau dipublikasikan dengan cara pameran screening dan diunggah melalui media sosial. Publikasi melalui media sosial dianggap lebih efektif untuk menjadi media promosi. Karena sebagian besar masyarakat sekarang sudah menjadi pengguna media sosial.





## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Johnston, Ollie, dan Frank Thomas. *The Illusions of Life Disney Animation*.

Italy: Disney Productions, 1995

Paul, Christiane. *Digital Art*. London : Thames & Hudson, 2008.

Suwito, Yuwono Sri. 2009. Prajurit Kraton Yogyakarta: Filisofsi dan Nilai Budaya yang Terkandung di Dalamnya. Yogyakarta: Dinas Pariwisata Kebudayaan Kota Yogyakarta.

Wright, Jean Ann. 2005. *Animation Writing and Development From Script Development to Pict*. Oxford: Focal Press.

### Halaman

[https://en.wikipedia.org/wiki/Pixel\\_art](https://en.wikipedia.org/wiki/Pixel_art), diakses pada tanggal 22 Februari 2016

[id.m.wikipedia.org/wiki/-karta](https://id.m.wikipedia.org/wiki/-karta), diakses pada 21 Februari 2016

Kopf , Johannes dan Dani Lischinski. 2011. *Depixelizing Pixel Art*,

<http://johanneskopf.de/publications/pixelart/>, diakses pada 21 Februari 2016.

Kusuma, Wijaya . 2105. *Makin Banyak Hotel di Yogyakarta Musisi Gelar Aksi Di Depan Keraton*, <http://regional.kompas.com/read/2015/04/08/18104881/Makin.Banyak.Hotel.di.Yogyakarta.Musisi.Gelar.Aksi.di.Depan.Keraton>, di akses pada 12 Februari 2016.

Octaviasyah, Mochamad Fardy. *Penjelasan Tentang Pixel Art*,

<http://informatikamu.com/penjelasan-tentang-pixel-art/> , diakses pada 18 Februari 2016.

Wargabedaya. [2015. \*Melihat Yogyakarta lewat belakang hotel\*](https://wargabedaya.wordpress.com/),

<https://wargabedaya.wordpress.com/>, diakses pada 12 Februari 2016.