

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D TANPA DIALOG BERJUDUL “TUGAS”

Suprastio
1300049033

Program Studi D-3 Animasi
Jurusan Televisi
Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jl. Parangtritis KM 6,5, Panggungharjo, Sewon, Glondong, Panggungharjo,
Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55188
Suptrastyok@gmail.com

ABSTRAK

Waktu adalah hal yang tidak dapat diputar balikkan kembali. Dan sebagai orang yang bijak, sepantasnya menjalani dengan semaksimal mungkin agar tidak menimbulkan penyesalan di kemudian hari kelak. Namun pada praktiknya para remaja kurang menghargai waktu 24 jam yang ada dalam sehari. Baik karena kepadatan jadwal yang dimiliki atau karena kurangnya pengaturan waktu yang diterapkan, sehingga tidak dapat mengatur agenda yang harus diselesaikan. Dan dari hal tersebut terkadang menjadi alasan pendorong untuk menunda suatu pekerjaan, termasuk pekerjaan yang harus segera dikerjakan. Masalah ini merupakan salah satu masalah yang sering dialami oleh para remaja terutama bagi kalangan pelajar dan mahasiswa.

Teknik yang digunakan pada penciptaan karya film animasi “Tugas” adalah teknik animasi 2D tanpa dialog, dengan cara menggambar *frame by frame* langsung pada perangkat lunak pengolah animasi, sedangkan gaya pewarnaan yang dipilih menggunakan gaya *brush chalk* atau kapur. Jalan cerita mengikuti keseharian seorang mahasiswa bernama Budi yang mendapati dirinya sedang menunda-nunda pekerjaan kuliah seraya terus bersantai karena terlena oleh adanya waktu luang yang panjang sehingga sibuk dengan kesenangan dan kesibukannya sendiri, hingga akhirnya melupakan tugas penting yang seharusnya segera dikerjakan. Animasi ini diciptakan dengan tujuan agar penonton dapat lebih menghargai waktu dan dapat belajar dari kesalahan yang dilakukan oleh Budi.

Kata kunci : tanpa dialog, tugas, *brush chalk*

ABSTRACT

Time is something that cannot be reversed again. And as a wise person, it is appropriate to go as far as possible so as not to cause regret later. But in practice teenagers do not appreciate the 24 hour time a day. Whether due to the density of the schedule that is owned or because of the lack of time settings that are applied, so that they cannot set the agenda that must be completed. And from this it is sometimes a motivating reason to postpone a job, including work that must be done immediately. This problem is one of the problems that is often experienced by teenagers, especially for students and students.

The technique used in the creation of the animated film "Tugas" is a 2D animation technique without dialogue, by drawing frames by frame directly on the animation processing software, while the coloring style is chosen using chalk or chalk brush styles. The storyline follows the daily life of a student named Budi who finds himself delays in college work while continuing to relax because he is lulled by long free time so busy with his own fun and busyness, until he finally forgets important tasks that should be done immediately. This animation was created with the aim that the audience can appreciate time and learn from mistakes made by Budi.

Key word : without dialogue, task, brush chalk

Latar Belakang

Perkembangan animasi Indonesia belakangan ini mulai semakin marak. Banyak faktor yang bisa dijadikan tolak ukur hal tersebut. Salah satunya adalah banyak film animasi Indonesia yang tayang di televisi dan semakin antusiasnya pelaku industri animasi Indonesia dalam berkarya. Memperhatikan minat audien lokal Indonesia, tampaknya tema kehidupan sehari-hari masih menjadi tema yang banyak diminati. Oleh karena konten seperti ini memiliki kedekatan secara ruang lingkup dengan kehidupan sehari-hari penonton Indonesia.

Secara umum, penonton di Indonesia sangat meminati cerita dengan tema seperti itu, dan karya animasi yang mengangkat kehidupan sehari-hari mendapat sambutan yang cukup baik. Sebagai contoh, karya Animasi Adit Sopo Jarwo, Keluarga Somat, Meraih Mimpi dan masih banyak lagi. Ini menunjukkan bahwa karya animasi dengan tema sehari-hari cukup digemari secara umum (<https://www.sindulin.web.id/2017/10/film-animasi-indonesia-terbaik.html>).

Kemudian, dari tema tersebut dikombinasikan dengan persoalan remaja masa kini, yaitu tentang kurangnya menghargai waktu. Pada dasarnya waktu adalah hal yang tidak dapat diputar balikkan kembali. Dan sebagai orang yang

bijak, sepantasnya menjalani dengan semaksimal mungkin agar tidak menimbulkan penyesalan di kemudian hari kelak. Namun pada praktiknya para remaja kurang menghargai waktu 24 jam yang ada dalam sehari. Baik karena kepadatan jadwal yang dimiliki atau karena kurangnya pengaturan waktu yang diterapkan, sehingga tidak dapat mengatur agenda yang harus diselesaikan. Dan dari hal tersebut terkadang menjadi alasan pendorong untuk menunda suatu pekerjaan, termasuk pekerjaan yang harus segera dikerjakan. Masalah ini merupakan salah satu masalah yang sering dialami oleh para remaja terutama bagi kalangan pelajar dan mahasiswa.

Waktu terbilang sangat penting terutama bagi kalangan pelajar dan mahasiswa. Tanpa pengaturan waktu yang baik, waktu yang ada akan terbuang sia-sia dipakai untuk mendahulukan kegiatan-kegiatan yang terbilang kurang penting. Hal inilah yang membuat hidup para remaja terasa seperti selalu dikejar oleh *deadline* pekerjaan. Namun disamping itu, pengaturan waktu juga harus didasari dengan kedisiplinan dalam melaksanakan jadwal tersebut sehingga tercipta keefektifan kerja yang berdampak pada kehidupan sosial dan akademik pada pribadi itu sendiri. Berdasarkan tema tersebut diharap akan memudahkan untuk menarik minat penonton. Tentunya dengan tetap memperhatikan faktor kualitas dan bobot cerita yang berkualitas.

Memperhatikan faktor-faktor tersebut, telah melatarbelakangi pembuatan karya animasi berjudul “Tugas”. Yaitu sebuah film animasi pendek yang mengangkat permasalahan kehidupan para remaja yang dikemas secara menarik dan menyajikan pesan moral untuk lebih menghargai waktu. Dalam pembuatan animasi ini menggunakan teknik animasi dua dimensi tanpa dialog dan dengan teknik pewarnaan menggunakan gaya *brush chalk* atau kapur. Gaya ini dirasa cukup menarik untuk dipilih sebab memiliki keunikan tersendiri yaitu memiliki ciri garis yang tebal dan kasar.

Rumusan Masalah

1. Membuat film animasi dua dimensi yang mengangkat tema kehidupan sehari-hari yang melibatkan persoalan remaja tentang kurangnya menghargai waktu.
2. Teknik yang digunakan dalam penyampaian isi cerita dalam film animasi tanpa dialog.

Tujuan

1. Mendukung majunya karya - karya dari D3 Animasi ISI Yogyakarta agar lebih dikenal.
2. Menunjukkan betapa ruginya orang yang tidak menghargai waktunya dengan selalu menunda-nunda pekerjaan yang ada.
3. Menerapkan teknik animasi dua dimensi tanpa dialog dengan pewarnaan gaya kapur (*chalk brush*).

Manfaat

Manfaat penciptaan animasi dengan judul “Tugas” ini antara lain agar dapat menjadi sarana penyampai pesan moral bagi diri sendiri maupun lingkungan luas terutamanya pada kalangan pelajar dan mahasiswa. Dengan harapan film animasi ini dapat menjadi pengingat untuk selalu menghargai waktu yang ada dengan tidak menunda-nunda pekerjaan dan menggunakannya dengan sebijak mungkin agar tidak menimbulkan penyesalan dikemudian hari kelak.

Sasaran

Sasaran target film animasi “Tugas” adalah remaja dengan rentang usia 17 sampai dengan 20 tahun ke atas, baik laki laki maupun perempuan dapat menikmatinya. Hal tersebut didasari dari karakteristik sifat mereka yang terbuka pada hal - hal baru sehingga akan mempermudah dalam penerimaan karya ini baik dari segi konsep cerita, konflik, maupun alur yang mungkin bagi penonton dengan rentang usia dibawahnya akan kesulitan dalam memahaminya.

Dilihat dari segi pemasaran dan penerimaan film ini bergenre *slice of life* atau kehidupan sehari-hari. yang dikemas dengan sedemikian rupanya sehingga memiliki keunikan tersendiri sehingga memiliki nilai saing karena mayoritas masyarakat Indonesia yang lebih menyukai tontonan yang memiliki kedekatan dengan kehidupan sehari-hari dan menghibur namun juga memiliki nilai edukatif.

Indikator Capaian Akhir

Hasil capaian akhir film animasi “Tugas” adalah:

Judul karya : Tugas

Konsep karya : Animasi 2D

Durasi : 2 menit 39 detik

Format Video : MP4 H.264 1920x1080 px 12 frame per second

Pra Produksi

1. Pencarian Ide

Ide awal dari film ini adalah membentuk sebuah cerita ringan yang berkisar mengenai kehidupan sehari – hari dengan tokoh utama Seorang mahasiswa laki-laki. Pokok cerita berfokus mengenai tokoh utama dalam menghadapi kehidupan sehari-harinya dengan santai walaupun dihadapkan dengan batas waktu tugas yang semakin mendekat. Dari kisah ini diharapkan mampu menyampaikan pesan moral melalui pengalaman yang dilalui karakter utama.

Setelah ide dirasa cukup menarik, penulis meminta saran dan masukan dari sanak saudara maupun teman-teman terdekat. Lalu dari hasil tersebut penulis mengkajinya kembali dan dari hasil tersebut terbentuklah sebuah konsep awal untuk karya animasi ini. Banyak masukan dan saran yang makin lama makin memantapkan konsep awal, sehingga jadilah kisah animasi berjudul “Tugas”. Setelah terbentuk sebuah rancangan atau konsep cerita awal yang pasti, barulah kemudian ditentukan ide cerita atau konflik mengenai cerita yang akan disampaikan kepada penonton.

2. Pengembangan cerita

Awal dari perancangan film animasi “Tugas” adalah konsep animasi tanpa menggunakan dialog dengan penekanan pada pemanfaatan *visual storytelling* untuk dapat menyampaikan isi cerita dengan baik. Penggunaan metode ini diaplikasikan dengan penguatan ekspresi karakter, gerakan yang dilakukan, penyusunan komponen visual cerita, cut dan transisi yang dilakukan. Hal ini ditujukan agar cerita memiliki nilai unik tersendiri tanpa perlu menggunakan dialog dalam penyampaian pesan suatu cerita sehingga dapat menarik minat oleh para remaja. Tema yang diangkat untuk film animasi “Tugas” adalah keseharian seorang mahasiswa bernama Budi yang suka menunda-nunda pekerjaannya hingga akhirnya melupakan tugas penting yang seharusnya segera dikerjakan. Tema ini diambil karena cukup sederhana dan *familiar* di dalam keseharian karena menyajikan konten permasalahan yang sering ditemui dikalangan remaja masa kini sehingga mudah untuk diterima.

3. Tema

Waktu adalah hal yang tidak dapat diputar balikkan kembali. Dan sebagai orang yang bijak, sepantasnya menjalani dengan semaksimal mungkin agar tidak menimbulkan penyesalan di kemudian hari kelak. Namun pada praktiknya para remaja kurang menghargai waktu 24 jam

yang ada dalam sehari. Baik karena kepadatan jadwal yang dimiliki atau karena kurangnya pengaturan waktu yang diterapkan, sehingga tidak dapat mengatur agenda yang harus diselesaikan. Hal tersebut yang terkadang menjadi alasan pendorong untuk menunda suatu pekerjaan. Pemilihan tema tersebut disusun dengan rujukan beberapa konten yang sering ditemui dikalangan remaja masa kini, Sehingga dipilihlah tema yang mengerucut akan satu kalimat untuk film ini yaitu “ peduli terhadap waktu”, dimaksudkan agar lebih menghargai waktu yang ada dan tidak menyia-nyiakannya.

4. Sinopsis

Menceritakan tentang keseharian seorang mahasiswa bernama Budi yang begitu santai dalam menjalani hari-harinya. Namun pada hari itu Budi sedang berhadapan dengan *deadline* tugas kuliah yang harus segera dikerjakan. Karena dirasa masih memiliki waktu luang yang panjang diputuskan untuk menunda pekerjaan kuliah tersebut. Hari demi hari pun berlalu sampai akhirnya tiba waktu yang tepat untuk mengerjakan tugas tersebut. Pada awalnya Budi berpikir untuk merapikan kamar kontrakkannya dahulu atau melakukan hal lain yang lebih penting. namun setelah baru saja memulainya Budi langsung bergegas pergi untuk melakukan hal yang dirasa lebih penting, bukannya menyelesaikan bersih-bersih ataupun segera mengerjakan pekerjaan kuliahnya budi justru menghabiskan waktu luang yang tersisa untuk melakukan kesenangan dan kesibukannya sendiri, hingga akhirnya melupakan tugas penting yang seharusnya segera dikerjakan. Sampai tibalah pada hari naas tersebut, Budi dikagetkan oleh *deadline* tugas yang telah lewat masa pengumpulannya. Dari situlah barulah tersadarlah bahwa belum satupun pekerjaan yang telah dikerjakannya. Namun apa daya semua telah belalu dan yang tersisa hanyalah penyesalan.

5. Desain Karakter

Dalam membuat suatu film animasi diperlukan karakter atau biasa disebut tokoh. Meski durasi cerita cukuplah singkat, namun didalam proses penciptaan karakter membutuhkan cukup banyak pertimbangan. Demi menyesuaikan dengan *genre* film yang ditampilkan yaitu *slice of life* atau kehidupan sehari-hari, Karakter pada film ini dibuat dengan desain yang unik dan sederhana mungkin dengan meminimalisir atribut yang dikenakan agar memudahkan dalam proses animasi dan agar dapat lebih memfokuskan pada ekspresi yang dibawakan. Karakter-karakter









		menjauh dengan santainya tanpa memperdulikan bahwa sudah tertulis jelas di kalender penanda miliknya jika batas waktu pengumpulan tugas-tugas tersebut hanya tinggal beberapa hari lagi.	
2	Scene 2 INT. DEPAN KACA KAMAR SIANG	Terlihat budi sedang bercermin sambil begaya dengan narsisnya karena sedang bersiap-siap untuk berkencan dengan pacaranya. lalu tiba-tiba dering <i>handphone</i> miliknya berbunyi, dengan segera budi membuka dan langsung membalasnya, lalu berangkatlah budi dengan segera tanpa memperdulikan sedikitpun pada tugas yang sudah tertumpuk diatas meja belajarnya <i>opening, fade in.</i>	27 s
3	Scene 2 INT. KAMAR TIDUR PAGI	Pada hari berikutnya terlihat jam sudah menunjukkan jam 8 pagi dan alarm berbunyi. awalnya Budi masih cukup mengantuk, namun saat melirik ke arah jam barulah tersadah bahwa sudah waktunya berangkat. karena begitu kegetnya Budi sampai terjatuh dari kasur dan setelahnya barulah bergegas berangkat.	17 s
4	SCENE 03 INT. JENDELA KOS PAGI	Terlihat Budi berlarian bergegas berangkat ke kampus, ia berlari tanpa memperdulikan penanda batas waktu pengumpulan tugas-tugas yang ada di kalendernya.	4 s
5	SCENE 04 INT. RUANG KELAS KAMPUS PAGI	Terlihat kondisi ruang kampus yang sedang mengadakan pembelajaran. Di jajaran tempat tempat duduk bagian belakang nampak budi yang sedang mendengarkan pembelajaran, namun karena kondisinya yang masih	20 s

		mengantuk membuatnya tidak konsentrasi dan akhirnya membuatnya tertidur di kelas. Setelah perkuliahan selesai Budi pun berjalan pulang dengan sempoyongan.	
6	SCENE 05 INT. JENDELA KOS SIANG	Budi terlihat beerjalan riang gembira sambil melewati penanda batas waktu pengumpulan tugas-tugas di kalender yang sudah semakin mendekat.	4 s
7	SCENE 06 INT. RUANG KAMAR SIANG	Budi terlihat bersemangat karena sedang tidak adanya kuliah. dan berencana untuk bermain seharian. Namun dia terhenti dikarenakan melihat kamarnya yang begitu kotor dan tugas yang menumpuk di mejanya. melihat kondisi tersebut Budi terhenti sejenak dan merenung. lalu setelah sekian saat Budi memutuskan untuk membersihkan beberapanya terlebih dahulu dan menyelesaikannya lain kali agar dapat segera berangkat bermain. tak lupa untuk selalu tampil keren maka disempatkan dahulu untuk berkaca sebelum akhirnya berangkat. awalnya budi bermain <i>playstation</i> dengan semangatnya, yang dilanjutkan dengan bermain futsal seharian, dan dilanjutkan dengan bermain band dengan gitarnya. begitulah seterusnya. tak terasa waktu berlalu begitu cepat sampai tiga haripun berlalu, Karenan terlalu bersemangat membuat Budi sangat kelelahan sampai-sampai tertidur pulas.	35 s

8	<p style="text-align: center;">SCENE 05 INT. JENDELA KOS SIANG</p>	<p>Saat itu Budi masih merasa begitu mengantuk yang terlihat dari raut wajahnya yang masih sangat pucat, budi berjalan dengan lesunya melewati lorong kontrakan, namun saat melewati tanggalan entah kenapa Budi teringat akan sesuatu yang sangat penting. Setelah diingat-ingat barulah sadar pada pekerjaannya yang belum dikerjakannya, lalu bergegaslah Budi kembali untuk memeriksa tanggalan miliknya. dan betapa terkejutnya bahwa hari ini sudah lewatnya dari hari pengumpulan yang terlihat dari kalendernya. lalu bergegaslah budi memeriksa pekerjaannya. Dan barulah tersadarlah bahwa belum satupun pekerjaan yang dikerjakannya. Secara spontan Budi langsung berteriak histeris dan merasa sangat menyesal</p>	22 s
---	--	---	------

Tabel 1.1 Rancangan *treatment* animasi “Tugas”

8. Skenario

Setelah pengembangan konsep tema, alur cerita, dan karakter sudah selesai dilakukan, maka dibuatlah cetak biru dalam bentuk teks yang disertai dengan penjelasan tentang waktu, adegan, *shot*, situasi, dan lokasi tiap *scene* dalam cerita.

SKENARIO ANIMASI 2D “TUGAS”

SCENE 01

INT. JENDELA KOS - SIANG

TRACK IN

Saat itu budi memulai harinya dengan santai, sekilas memperhatikan kalender yang sudah tertanda deadline tugas miliknya namun langsung mengacuhkannya begitu saja dan pergi menjauh dengan santainya tanpa memperdulikan bahwa sudah tertulis jelas di kalender penanda miliknya jika batas waktu pengumpulan tugas-tugas tersebut hanya tinggal beberapa hari lagi.

CUT TO

SCENE 02
INT. DEPAN KACA KAMAR - SIANG
STILL CAM

IRIS TRANSITION

Terlihat budi sedang bercermin sambil begaya dengan narsisnya karena sedang bersiap-siap untuk berkencan dengan pacaranya. Tiba-tiba dering *handphone* miliknya berbunyi, dengan segera budi membuka dan langsung menjawabnya, lalu berangkatlah budi dengan segera tanpa memperdulikan sedikitpun tugas yang sudah tertumpuk diatas meja belajarnya.

OPENING FADE IN

SCENE 03
INT. KAMAR TIDUR - PAGI
STILL CAM

FADE OUT

Pada hari berikutnya terlihat jam sudah menunjukkan jam 8 pagi dan alarm berbunyi. awalnya Budi masih cukup mengantuk, namun saat melirik ke arah jam barulah tersadar bahwa sudah waktunya berangkat. Karena begitu kegetnya Budi sampai terjatuh dari kasur dan setelahnya barulah bergegas berangkat.

CUT TO

SCENE 04
INT. JENDELA KOS - PAGI
STILL CAM

Terlihat Budi berlarian bergegas berangkat ke kampus, ia berlari tanpa memperdulikan penanda batas waktu pengumpulan tugas-tugas yang ada di kalendernya.

CROSS ZOOM

SCENE 04
INT. RUANG KELAS KAMPUS - PAGI
PAN RIGHT

Terlihat kondisi ruang kampus yang sedang mengadakan pembelajaran. Di jajan tempat tempat duduk bagian belakang nampak Budi yang sedang mendengarkan pembelajaran, namun karena kondisinya yang masih mengantuk membuatnya tidak konsentrasi dan akhirnya membuatnya tertidur di kelas. Setelah perkuliahan selesai Budi pun berjalan pulang dengan sempoyongan.

CLOCK WIPE TRANSITION

SCENE 05

INT. JENDELA KOS - SIANG

STILL CAM

Budi terlihat beerjalan riang gembira sampai tidak memeperhatikan pada penanda batas waktu pengumpulan tugas-tugas di kalender yang sudah semakin mendekat.

IRIS ROUND TRANSITION

SCENE 06

INT. RUANG KAMAR - SIANG

STILL CAM

Budi terlihat bersemangat karena tidak adanya kuliah. dan berencana untuk bermain seharian. Namun dia terhenti dikarenakan melihat kamarnya yang begitu kotor dan tugas yang menumpuk di mejanya, melihat kondisi tersebut Budi terhenti sejenak untuk merenung dan memutuskan untuk membersihkan beberapa dahulu dan menyelesaikannya lain kali agar dapat segera berangkat bermain. tak lupa untuk selalu tampil keren maka disempatkan dahulu untuk berkaca sebelum akhirnya berangkat. awalnya Budi bermain *playstation* dengan semangatnya, yang dilanjutkan dengan bermain futsal seharian, dan dilanjutkan dengan bermain band dengan gitarnya. Begitulah seterusnya. tak terasa waktu berlalu begitu cepat sampai tiga haripun berlalu, Karenan terlalu bersemangat membuat Budi sangat kelelahan sampai-sampai tertidur pulas.

CUT TO





















remaja. Penyajian visual yang ringan bertujuan agar dapat dimengerti dan dinikmati audien yang ditargetkan.

Proses praproduksi diawali dengan pengembangan konsep dari ide yang didapat, kemudian konsep dikembangkan menjadi sebuah cerita dan divisualisasikan kedalam bentuk *storyboard*. Pembuatan karakter, dan konsep visual diciptakan dengan mengembangkan ide dari cerita dan sumber referensi yang sudah dikumpulkan. Beberapa riset gerakan dan ekspresi juga dilakukan baik dari karya animasi yang menjadi tinjauan maupun hasil pengamatan langsung dengan tujuan membangun karakteristik dari karakter dalam cerita.

Tahapan dalam produksi, proses pembuatan animasi dikerjakan secara langsung dengan menggambar *frame by frame* menggunakan perangkat pembuatan animasi. Gambar kemudian disusun dan diubah menjadi adegan dalam bentuk video. Untuk pembuatan *background* dikerjakan terpisah dari pembuatan gerakan animasi, *background* dikerjakan dengan menggunakan *software* visual grafis lalu diubah menjadi file gambar. Dari 12 prinsip animasi yang ada, diterapkan beberapa prinsip dalam penciptaan gerakan pada film animasi ini, mulai dari *solid drawing, timing and spacing, squash and stretch, anticipation, slow in and slow out, follow through and overlapping action, straight ahead and pose to pose, appeal, dan exaggeration*.

A. Alur Cerita

1. Pengenalan

Pengenalan pada tokoh dalam cerita “Tugas” ditunjukkan pada ekspresi dari karakter pada saat melakukan aktifitas sehari-harinya. Diawali pada saat Budi yang sedang berjalan di lorong kontrakannya. Terlihat ekspresi dan sikap Budi yang santai dengan deadline pekerjaannya yang sudah semakin dekat. sikapnya ini terus berlanjut saat melakukan kegiatan perkuliahan hingga akhir perkuliahannya. Pada beberapa adegan awal memperjelas karakter Budi yang suka menunda pekerjaan, narsis, dan kurang disiplin dengan memperlihatkan rutinitas keseharian Budi.





B. Penerapan 12 Prinsip Animasi

Dalam penerapannya kedalam animasi berjudul “Tugas”, prinsip-prinsip animasi yang diaplikasikan, diantaranya adalah :

1. *Solid drawing*

Solid drawing merupakan dasar utama dari proses pembuatan film animasi “Tugas”, karena dalam proses pembuatan *animating* teknik utama yang digunakan adalah dengan menggambar secara langsung pada setiap framenya. prinsip ini berfungsi dalam memberikan komposisi animasi yang baik. Contohnya dalam menggambar karakter, Karakter yang baik dalam proses animasi merupakan karakter yang nantinya dapat diaplikasikan dalam berbagai *angle* dengan bentuk yang alami dan konsisten di tiap *frame* adegan. Bentuk konsisten ini dapat meliputi ekspresi mata maupun atribut yang lain, letak dan bentuknya tidak berubah meski pengambilan *angle* kamera berubah-ubah.

yang artinya menggambar adalah dasar utama dalam proses pembuatan film animasi sehingga memegang peranan penting dalam menentukan baik proses maupun hasil sebuah animasi.

2. *Timing and Spacing*

Adalah Jumlah dari gambar yang digunakan untuk menentukan waktu dari pergerakan yang tampil dilayar, pada poin inilah harus bisa menentukan kapan penggunaan gambar dibutuhkan untuk menentukan pergerakan. Oleh karenanya dalam penerapannya ke dalam animasi menjadi salah satu faktor yang krusial karena dari prinsip inilah akan terciptanya karakteristik dari tiap gerakan. Penempatan *timing* dan *spacing* dimana memposisikan waktu yang tepat untuk pergerakan dan menentukan waktu jeda yang tepat dilakukan dalam proses penyusunan *time line* PNG *sequence* . Pada proses ini setiap frame ditentukan waktu pergerakan pada *timeline*. salah satu penerapannya adalah saat karakter sedang mengaca yaitu pada menit ke 00.27. Disitu terlihat jelas perbedaan jarak gerakan antar tiap aksinya.

3. *Squash and Stretch*

Merupakan upaya penambahan efek lentur pada objek animating hingga membuat objek tersebut terlihat seperti ditarik atau menyusut dan memberikan efek gerak yang lebih hidup. Penerapan *squash and stretch* pada karya animasi “Tugas” memberikan efek dinamis terhadap gerakan tertentu, Salah satu gerakan yang menampilkan prinsip ini ialah adegan ketika Budi sedang kaget yaitu pada menit ke 02.30.

ketika kaget menjadi sedikit merenggang, lalu menjadi penyek sesudahnya.

4. *Anticipation*

Merupakan persiapan atau gerakan ancang-ancang sebelum melakukan gerakan utama. Contoh penerapannya seperti ketika karakter hendak berjingkrak yaitu pada menit ke 00.29, pada saat itu karakter pasti akan memberikan ancang-ancang dengan menundukkan badan terlebih dahulu sebelum akhirnya berjingkrak.

5. *Slow in and Slow out*

Gerakan sebuah benda atau karakter dalam mempercepat dan memperlambat dari sebuah *pose* ke *pose* selanjutnya. *Slow in* terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadicepat, sebaliknya *Slow out* terjadi jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat. Dalam penerapannya prinsip ini digunakan sebagai penegas hukum grafitasi dengan memberikan jarak *frame* tertentu saat karakter terjatuh yaitu pada posisi perlambatan dan percepatannya. Contohnya, adalah gerakan ketika Budi akan terjatuh dari tempat tidur yaitu pada menit ke 01.11.

6. *Follow Through and Overlapping Action*

Teknik untuk membuat gerakan tidak terlihat kaku adalah dengan menerapkan prinsip *follow through* dan *overlapping action* pada adegan, *Follow through* adalah tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. Penerapannya adalah pada saat rambut yang ikut bergerak sesaat setelah karakter berhenti berjalan yaitu pada menit ke 00.11.

Lalu *Overlapping action* secara mudah bisa dianggap sebagai gerakan saling-silang. Maksudnya, adalah serangkaian gerakan yang saling mendahului. Pergerakan tangan dan tubuh karakter saat sedang berpose adalah salah satunya yaitu pada menit ke 00.25.

7. *Appeal*

Appeal berkaitan dengan keseluruhan penampilan atau gaya visual dalam animasi. Sebagaimana gambar yang telah menelurkan banyak ekspresi gaya, animasi juga memiliki ekspresi gaya yang sangat beragam, Prinsip ini berfungsi memberikan daya tarik pada karakter. Salah satu contohnya gaya dan ekspresi penjiwaan Budi saat sedang merenung yaitu pada menit ke 01.52.

8. *Exaggeration*

Exaggeration adalah upaya untuk mendramatisir sebuah gerakan dalam animasi dengan bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbolis. Teknik *Exaggeration* dibuat untuk menampilkan

ekstrimitas ekspresi tertentu, untuk penerapan *Exaggeration* ditunjukkan pada saat Budi berteriak histeris yaitu pada menit ke 02.35.

A. Kesimpulan

Satu Penciptaan Film Animasi Tanpa Dialog “Tugas” telah selesai dilaksanakan, berbagai pengembangan konsep, proses pra produksi, proses produksi, hingga proses paska produksi sudah dilewati hingga menjadi sebuah karya yang matang dan sesuai dengan konsep penciptaan. Proses pengembangan konsep animasi film “Tugas” dibuat melalui berbagai riset dan percobaan baik dari konflik hingga penyelesaian masalah. Penyampaian masalah dalam cerita ditunjukkan dengan menggunakan masalah yang umum dapat mempermudah penonton memahami maksud yang disampaikan. Penyelesaian masalah yang dibuat berbeda dari yang diharapkan menjadi hal yang menarik karena memberikan efek emosional kepada penonton.

Penyesalan dari Karakter Budi atas perbuatannya diharapkan dapat menjadi sarana penyampai pesan moral bagi diri sendiri maupun lingkungan luas terutamanya pada kalangan pelajar dan mahasiswa. Dengan harapan film animasi ini dapat menjadi pengingat untuk selalu menghargai waktu yang ada dengan tidak menunda-nunda pekerjaan dan menggunakannya dengan sebijak mungkin agar tidak menimbulkan penyesalan dikemudian hari kelak dan membuat penonton terpacu untuk lebih menghargai waktu.

Produksi animasi karakter, *background* hingga masuk pasca produksi yang menjadikannya satu film dalam proses *compositing* dan *editing* pun sudah selesai. Tak lupa pula dalam proses penganimasian, juga telah mengaplikasikan 12 prinsip animasi demi terwujudnya sebuah film animasi yang menarik, dinamis, natural, dan tidak membosankan. Hasil akhir karya film animasi yang berjudul “Tugas” sudah cukup mendekati karya referensi yang menjadi tinjauan. Hanya saja kekurangan pada film ini yaitu pada proses penganimasian dan pewarnaan yang kurang maksimal, baik karakter maupun efek warna pada proses *compose*. Sehingga film cukup terkesan *flat* dan kurangnya kesinambungan pada beberapa adegan cerita. Dan pada tehnik perfilman sendiri dirasa masih kurang dapat mengaplikasikan tehnik sinematografi dengan maksimal, hal tersebut karena kurangnya kemampuan yang dimiliki penulis dan masih kurangnya pengalaman. Namun walaupun begitu penulis akan terus belajar dan berlatih agar bias lebih baik dan lebih baik lagi untuk kedepannya, sehingga suatu saat kelak dapat menciptakan suatu karya yang dapat

membanggakan keluarga, nama sekolah dan tentunya dapat terus memberikan motivasi dan pesan moral yang baik kepada para penonton melalui media film animasi.



DAFTAR PUSTAKA

Daftar Buku :

- Dhimas, Andreas. (2013). Cara Mudah Merancang Storyboard Untuk Animasi Keren. Yogyakarta:Taka Publisher.
- Gunawan, Bambi Bambang. (2013). Nganimasi bersama Mas Be!. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Thomas, Frank and Ollie Johnston. (1995). The Illusions of Life Disney Animation. Italy: Disney Productions.

Daftar Laman :

- <https://www.sindulin.web.id/2017/10/film-animasi-indonesia-terbaik.html>
- <http://www.rotoscopers.com/2015/02/12/cinematographers-in-animation-has-the-time-come>
- <https://d23.com/director-patrick-osborne-talks-latest-disney-dog-feast/>

