

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D “GAME OVER”

Adi Hakim Ramadhan

Intitut Seni Indonesia Yogyakarta

Jl. Parangtritis Km 6,5, Sewon, Bantul, Panggungharjo, Sewon, Yogyakarta

No. HP. 081228558090, E-mail: ramadhanadihakim19@gmail.com

Abstrak

Game Over memiliki arti permainan berakhir, dimana dalam karya film animasi ini mengangkat tema tentang *game arcade* Pacman. Film ini menceritakan tentang *cleaning service* bernama Pac yang dikejar oleh hantu bernama Chaser yang menghuni kantor tempatnya bekerja. Pengejaran tersebut berakhir dimana Chaser menemukan Pac yang sedang bersembunyi di gudang. Di dalam gudang tersebut Chaser berhasil terbunuh akibat tertindih oleh lemari besi yang terjatuh karena berbenturan dengan tabung pemadam kebakaran yang dilempar Pac kearah Chaser. Setelah beberapa menit, tiba-tiba jasad Chaser menghilang dari hadapan Pac, dan Chaser pun sudah berdiri di belakang Pac siap untuk menangkapnya.

Penciptaan film animasi ini disajikan dalam bentuk animasi 3D menggunakan *software* blender tanpa dialog. Sebagai penunjangnya dibangunlah music sedemikian rupa sehingga dapat memperkuat suasana dalam setiap alurnya.

Kata kunci: *Game Over*, animasi 3D, tema *game*.

Abstract

Game Over has the meaning of the game ending, where in this animated film the theme raises the theme of the Pacman arcade game. The film tells about cleaning service named Pac, who is chased by a ghost named Chaser who lives in the office where he works. The chase ended where the Chaser found Pac who was hiding in a warehouse. Inside the warehouse, Chaser was killed by being crushed by a vault that fell because it collided with a fire extinguisher that Pac threw towards the Chaser. After a few minutes, Chaser's body suddenly disappears from Pac, and Chaser is already standing behind Pac ready to catch him.

The creation of this animated film is presented in the form of 3D animation using blender software without dialogue. As a supporter, music is built in such a way that it can strengthen the atmosphere in each plot.

Keywords: *Game Over*, 3D animation, game theme.

Pendahuluan

Film merupakan media massa untuk mengkomunikasikan suatu realita yang terjadi dalam kehidupan sehari – hari. (Effendi, 1986 : 239). Ketika menonton sebuah film, penonton bisa ikut merasakan apa yang ada didalam film. Penonton dapat terpengaruh, karena kejadian dalam film mungkin dirasakan mereka juga di kehidupan sehari - hari. Film yang baik dapat mempengaruhi penontonnya. Begitu pula film animasi, animasi memiliki keunikan dalam hal tampilan visual karena konten yang disajikan dapat di terima oleh semua umur.

Animasi sudah menjadi salah satu media alternatif untuk menyampaikan pesan/kesan ke masyarakat. Mulai dari hiburan, edukasi, sejarah, bahkan dokumenter. Dengan semakin banyaknya karya animasi diseluruh dunia dengan berbagai jenis, juga animasi Indonesia yang mulai semakin banyak, maka disitulah kesempatan bagus bagi animator dan pelaku kreatif. Animasi dianggap efektif menyampaikan pesan ajakan peduli lingkungan karena selain untuk tujuan tersebut, animasi memiliki sifat bawaan atau kesan penonton bahwa animasi itu menghibur, unik, lucu, dan bernilai seni, meskipun sekarang sudah tidak lagi semua animasi itu harus lucu. Animasi juga dapat berupa film dan *game*.

Game Over memiliki ide dasar dari sebuah *game arcade* yang berjudul Pacman, dimana pada *game* tersebut secara garis besar bercerita tentang karakter utama yang bertujuan untuk membersihkan titik – titik namun mendapatkan hadangan dari hantu – hantu yang mengejar karakter utama. Mengapa diangkatnya tema *game* dalam film animasi ini adalah, karena dalam karya ini memiliki keunikan cerita dimana semua kejadian itu merupakan sebuah *game* yang sedang dimainkan oleh seorang anak kecil.

Tinjauan Pustaka

Film adalah sebuah rangkaian dari kesinambungan citra yang berubah, yang menggambarkan kejadian-kejadian dari berbagai sudut pandang (Mascelli, 2010: 2). Ada berbagai macam jenis film, salah satunya adalah film animasi. Animasi sendiri berasal dari kata kerja Latin *animare*, yang berarti “untuk membuat hidup atau untuk memberi nafas” (Wright, 2005: 1). Animasi ialah menciptakan suatu yang bisa hidup atau bergerak. Dalam kamus Inggris-Indonesia karya John M. Echols dan Hasan Sadily, *animate* berarti yang hidup, bernyawa menjiwai, menggelorakan, menyemarakkan, Animated: (1) yang mengasyikan, (2) hidup, *animation* (kt bd.) semangat, semarak, kegembiraan. Sedangkan

menurut Drs.Parsuki dalam buku Dasar-dasar Animasi oleh Drs. Parsuki Mata kuliah *Motion Pictures II* Prodi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain FSRD ISI Yogyakarta, 1987. Animasi ialah menghidupkan barang atau objek sehingga menyerupai suatu kehidupan. Dari pengertian teknis, animasi adalah seni teknik dan proses yang menyangkut dalam teknik memberikan kehidupan dan gerakan yang nampak pada objek yang mati dalam arti sinematografi. Teori lain juga mengatakan animasi adalah proses yang menyangkut teknik-teknik memberikan gerakan pada obyek yang mati atau diam, sehingga menimbulkan kesan hidup.

Metode

Dalam pembuatan film “Game Over” membagi tahapan pengerjaan sebagai metode untuk meringkas pengerjaan, pembagian tersebut meliputi pra produksi, produksi, dan pascaproduksi. Tahap pra produksi adalah segala kegiatan yang berhubungan dengan persiapan sebelum melakukan produksi, antara lain meliputi; Penulisan cerita, desain karakter, dan *storyboard*. (1) Penulisan cerita: cerita ditulis dengan lengkap, dan jelas mengacu pada rumusan masalah dan ditambah imajinasi sekiranya menarik untuk menjadi sebuah cerita, tahapan penulisan cerita diawali dengan pembuatan sinopsis, *treatment*, dan skenario. (2) Desain

karakter: karakter film dibuat seirama dengan cerita yang ditulis. Menyangkut atribut yang dikenakan, warna kulit hingga sifat karakter dalam sebuah film. (3) *Storyboard*: adalah rancangan gambar sesuai naskah dengan menampilkan visual sesuai desain karakter, *scene* yang terdiri dari berbagai *cut/shoot*. Setelah semua tahapan pra-produksi terlaksana, proses produksi akan dapat dilakukan dengan baik. Pada pembuatan film dilakukan beberapa tahap produksi, yaitu: *animatic storyboard*, *animating*, dan *background*. (1) *Animatic storyboard*: dibuat setelah *storyboard* selesai, dan menggunakan goresan yang sangat *simpel* menggunakan bantuan digital, *background* yang sudah dibuat juga akan dimasukkan dan disesuaikan *timing*. (2) Pengisian suara: Pengisian suara/*dubbing*, untuk memperjelas pesan yang ingin disampaikan dalam film. (3) *Animating*: penganimasian (*animating*) dibuat menggunakan proses digital disesuaikan menurut *animatic storyboard*. (4) *Colouring*: proses *colouring* adalah pemberian warna pada karakter animasi, dilakukan setelah penganimasian selesai. (5) *Background*: *background* yang digunakan adalah *background* sederhana dengan warna yang menarik dan ringan. Dikombinasikan dengan properti yang berhubungan dengan perkantoran dan peralatan *cleaning service*, dan dibuat

dengan proses digital. Setelah tahap produksi selesai tahap selanjutnya yaitu pascaproduksi. dalam tahap ini dibagai menjadi 5 yaitu *scoring music, sound effects, compositing, mastering dan rendering*. (1) *Scoring music*: adanya musik dalam film, untuk memperkuat atau mendramatisir suasana. (2) *Sound effect*: efek suara membantu memperkuat suasana atau *Mood* yang ingin dicapai oleh sebuah film. (3) *Compositing*: *compositing* akan dilakukan setelah semua proses sebelumnya sudah terselesaikan. Dengan menggabungkan per *scene* yang sudah diselesaikan dan juga memasukan *background* yang sudah jadi, menata dari *opening, isi, ending, dan penutup*. Selanjutnya penambahan *effect* dan mengatur cahaya. (4) *Rendering*: setelah semua alur pembuatan animasi sudah selesai. Selanjutnya adalah *rendering*, menjadikan karya animasi ke format video, dengan format render HDTV 1080p 25 *frame per second*. (5) *Mastering*: terakhir, karya di-*burning* dalam piringan DVD guna diserahkan untuk ujian Tugas Akhir. Titik-titik proses tersebut menjadi acuan dan ukuran jalannya pengerjaan karya, dari awal hingga akhir.

Sinopsis

Cleaning service bernama Pac yang dikejar oleh hantu bernama Chaser yang menghuni kantor tempatnya bekerja.

Pengejaran tersebut berakhir dimana Chaser menemukan Pac yang sedang bersembunyi di gudang. Di dalam gudang tersebut Chaser berhasil terbunuh akibat tertindih oleh lemari besi yang terjatuh karena berbenturan dengan tabung pemadam kebakaran yang dilempar Pac kearah Chaser. Setelah beberapa menit, tiba-tiba jasad Chaser menghilang dari hadapan Pac, dan Chaser pun sudah berdiri di belakang Pac siap untuk menangkapnya.

Treatment

Berikut ini adalah contoh treatment yang nantinya menjadi acuan dalam tahap pembuatan *storyboard*:

SCENE	SHOT	VISUAL/GAMBAR	AUDIO/SUARA
1	1	MS Kaki Pac// Pac sedang berjalan menuju Lift.	Back Sound + SFX
1	2	MS Badan Pac // Pac sedang berjalan menuju Lift.	Back Sound + SFX
1	3	CU Tangan Pac// Pac menekan tombol untuk membuka Lift..	Back Sound + SFX
1	1	FS // Pac menarik trolley dan masuk kedalam Lift.	Back Sound + SFX
2	1	MS // Pac masuk kedalam Lift.	Back Sound + SFX
3	1	FS // Lift terbuka dan Pac bergerak	Back Sound + SFX

		keluar dari <i>Lift</i> .	
4	1	<i>MS</i> // Pac sedang berjalan, tiba-tiba sebuah benda jatuh dan pecah.	<i>Back Sound</i> + <i>SFX</i>
4	2	<i>MS</i> // Pac penasaran, kemudian berhenti dan melihat kearah benda yang jatuh. Kemudian berjalan menuju benda yang jatuh.	<i>Back Sound</i> + <i>SFX</i>
4	3	<i>CU</i> // Pac mengambil pecahan benda yang jatuh dan berpikir apa penyebab benda tersebut jatuh.	<i>Back Sound</i> + <i>SFX</i>
4	4	<i>CU</i> // Tiba-tiba ada sesuatu yang bergerak dengan cepat dibelakang Pac.	<i>Back Sound</i> + <i>SFX</i>
4	5	<i>MS</i> // Pac kaget dan terlihat gugup mendengar sesuatu bergerak dibelakangnya.	<i>Back Sound</i> + <i>SFX</i>
4	6	<i>FS</i> // Tiba-tiba ada sesosok makhluk yang berdiri dibelakang Pac dan mau menyerangnya.	<i>Back Sound</i> + <i>SFX</i>
4	7	<i>FS</i> // Pac berlari untuk menjauhi makhluk tersebut.	<i>Back Sound</i> + <i>SFX</i>
5	1	<i>FS</i> // Karena gugup dan tergesa-gesa, Pac berlari sambil menabrak dinding dan sempat terjatuh.	<i>Back Sound</i> + <i>SFX</i>

Tabel 1. Contoh *Treatment*

Skenario

Game Over

SCENE-01

CUT-01

INT. GEDUNG - MALAM HARI
MEDIUM SHOT TO KAKI PAC

Pac sedang berjalan sambil mendorong troli alat kebersihan nya.

CUT-02

INT. GEDUNG - MALAM HARI
MEDIUM SHOT TO TANGAN PAC

Pac sedang berjalan sambil mendorong troli peralatan kebersihan nya.

CUT-03

INT. GEDUNG - MALAM HARI
CLOSE UP TO TANGAN PAC

Pac menekan tombol untuk membuka pintu *lift*.

CUT-04

INT. GEDUNG - MALAM HARI
FULL SHOT TO PAC

Pac menarik troli dan masuk kedalam *lift*.

SCENE-02

CUT-01

INT. LIFT - MALAM HARI
MEDIUM SHOT TO PAC

Pac menarik troli masuk kedalam *lift*.

SCENE-03

CUT-01

INT. GEDUNG - MALAM HARI
FULL SHOT TO PAC

Pintu *lift* terbuka dan Pac bergerak keluar dari *lift* sambil mendorong troli.

SCENE-04

CUT-01

INT. GEDUNG - MALAM HARI
MEDIUM SHOT TO PAC

Pac sedang berjalan sambil mendorong trolinya, tiba-tiba sebuah benda jatuh dan pecah.

CUT-02

INT. GEDUNG - MALAM HARI
MEDIUM SHOT TO PAC

Pac penasaran, kemudian berhenti dan melihat kearah benda yang jatuh. Kemudian berjalan menuju benda yang jatuh.

CUT-03

INT. GEDUNG - MALAM HARI
CLOSE UP TO PAC

Pac mengambil pecahan benda yang jatuh dan berpikir apa penyebab benda tersebut jatuh.

CUT-04

INT. GEDUNG - MALAM HARI
CLOSE UP TO PAC

Tiba-tiba ada sesuatu yang bergerak dengan cepat dibelakang Pac.

CUT-05

INT. GEDUNG - MALAM HARI
MEDIUM SHOT TO PAC

Pac menoleh kebelakang untuk mengecek asal pergerakan dibelakangnya. Ia menoleh kiri dan kanan sambil mencari asal pergerakan tersebut.

CUT-06

INT. GEDUNG - MALAM HARI
FULL SHOT TO PAC DAN CHASER

Pac mendengar sebuah suara dari belakangnya, dan ternyata sudah ada sesosok makhluk yang berdiri dibelakang Pac dan mau menyerangnya.

CUT-07

INT. GEDUNG - MALAM HARI
FULL SHOT TO PAC DAN CHASER

Pac terkejut dan ia berlari untuk menjauhi makhluk tersebut.

SCENE-05

CUT-01

INT. GEDUNG - MALAM HARI
FULL SHOT TO PAC

Karena gugup dan tergesa -
gesa, Pac berlari sambil
menabrak dinding.

CUT-02

INT. GEDUNG - MALAM HARI
FULL SHOT TO PAC

Karena gugup dan tergesa -
gesa, Pac berlari sambil
menabrak dinding dan sempat
terjatuh.

CUT-03

INT. GEDUNG - MALAM HARI
FULL SHOT TO PAC

Pac berdiri kembali dan
kemudian lanjut berlari.

CUT-04

INT. GEDUNG - MALAM HARI
FULL SHOT TO CHASER

Makhluk tersebut mengejar Pac.

CUT-05

INT. GEDUNG - MALAM HARI
FULL SHOT TO PAC DAN CHASER

Makhluk tersebut mengejar Pac.

CUT-06

INT. GEDUNG - MALAM HARI
MEDIUM SHOT TO PAC

Pac menoleh kebelakang untun
melihat dan memastikan makhluk
tersebut mengejarnya atau
tidak.

CUT-07

INT. GEDUNG - MALAM HARI
MEDIUM SHOT TO CHASER

Karena tidak dapat mengejar
Pac, makhluk tersebut berusaha
menghentikan Pac dengan cara
memindahkan barang-barang untuk
menghalangi lari Pac.

CUT-08

INT. GEDUNG - MALAM HARI
FULL SHOT TO PAC

Pac terkejut melihat banyak
barang yang menutup jalan
didepan, namun Pac tetap
berlari.

CUT-09

INT. GEDUNG - MALAM HARI
FULL SHOT TO PAC

Pac berusaha menghindari
barang-barang dengan memukul
dan melompati barang tersebut.

CUT-10

**INT. GEDUNG - MALAM HARI
MEDIUM SHOT TO PAC**

Pac berhasil melewati halangan yang dibuat oleh makhluk tersebut dan berlari menuju sebuah pintu gudang.

CUT-11

**INT. GEDUNG - MALAM HARI
CLOSE UP TO TANGAN PAC**

Pac mendorong pintu gudang.

SCENE-06

CUT-01

**INT. GUDANG - MALAM HARI
FULL SHOT TO PAC**

Pac masuk kedalam sebuah gudang.

CUT-02

**INT. GUDANG - MALAM HARI
MEDIUM SHOT TO PAC**

Pac melihat kiri dan kanan, namun tidak jalan lain untuk berlari menjauhi makhluk tersebut, ia terjebak didalam gudang dan Pac berdiri sambil terengah-engah, menunggu dengan rasa takut kedatangan makhluk tersebut.

CUT-03

**INT. GUDANG - MALAM HARI
MEDIUM SHOT TO PAC**

Pac mengambil tabung pemadam kebakaran untuk melindungi dirinya. Ia berencana untuk melawan makhluk tersebut.

CUT-04

**INT. GUDANG - MALAM HARI
FULL SHOT TO CHASER**

Makhluk tersebut masuk kedalam gudang dengan menghancurkan pintu gudang.

CUT-05

**INT. GUDANG - MALAM HARI
MEDIUM SHOT TO PAC**

Pac berusaha melawan makhluk tersebut dengan menyemprotkan tabung pemadam kebakaran.

CUT-06

**INT. GUDANG - MALAM HARI
FULL SHOT TO PAC**

Saat merasa makhluk tersebut terkelabui dan mengetahui keberadaanya, Pac mengambil sapu dan berusaha untuk menyerang makhluk tersebut yang sedang tertutup dengan asap tabung pemadam kebakaran.

CUT-07

**INT. GUDANG - MALAM HARI
FULL SHOT TO PAC DAN CHASER**

Namun saat Pac mulai menganyunkan sapu ke arah

Makhluk tersebut. Makhluk tersebut berhasil menghentikan serangan Pac dengan memegang sapu yang dipegang Pac, dan kemudian menyerang balik Pac.

CUT-08

**INT. GUDANG - MALAM HARI
FULL SHOT TO CHASER**

Makhluk tersebut memukul Pac dan Pac pun terjatuh.

CUT-09

**INT. GUDANG - MALAM HARI
FULL SHOT TO PAC DAN CHASER**

Pac terpojok dan berusaha mundur dalam keadaan terjatuh, sedang makhluk tersebut berjalan menuju Pac yang sedang terjatuh.

CUT-10

**INT. GUDANG - MALAM HARI
CLOSE UP TO PAC**

Pac menyentuh tombol yang mengaitkan sebuah kotak besar yang berada diatas makhluk tersebut dan mendapat sebuah ide.

CUT-11

**INT. GUDANG - MALAM HARI
MEDIUM SHOT TO PAC**

Pac menekan tombol dan menjatuhkan kotak tepat pada makhluk tersebut.

CUT-12

**INT. GUDANG - MALAM HARI
FULL SHOT TO KOTAK BESAR**

Pengait kotak besar tersebut pun terbuka dan melepaskan kotak besar jatuh.

CUT-13

**INT. GUDANG - MALAM HARI
FULL SHOT TO CHASER**

Makhluk tersebut melihat keatas dan terkejut sebuah kotak terjatuh menuju ke dirinya.

CUT-14

**INT. GUDANG - MALAM HARI
MEDIUM SHOT TO PAC**

Pac lega karena mengalahkan makhluk tersebut.

CUT-15

**INT. GUDANG - MALAM HARI
FULL SHOT TO PAC DAN CHASER**

Setelah beberapa menit, tiba-tiba makhluk tersebut menghilang dari hadapan Pac.

CUT-16

**INT. GUDANG - MALAM HARI
CLOSE UP TO CHASER**

Pac terkejut setelah melihat makhluk tersebut menghilang, dan tiba-tiba muncul siluet makhluk tersebut dari belakang Pac.

CUT-17

**INT. GUDANG - MALAM HARI
FULL SHOT TO PAC DAN CHASER**

Makhluk tersebut menyerang Pac yang sedang terduduk dan terkejut.

**SCENE-06
CUT-01**

Tulisan *GAME OVER*.

**SCENE-07
CUT-01**

**INT. ARCADE - SIANG HARI
CLOSE UP TO ARCADE KID**

Seorang anak dengan ekspresi terkejut karena telah kalah bermain *game*. Ternyata semua kejadian itu hanya sebuah *game* yang dimainkan oleh seorang anak.

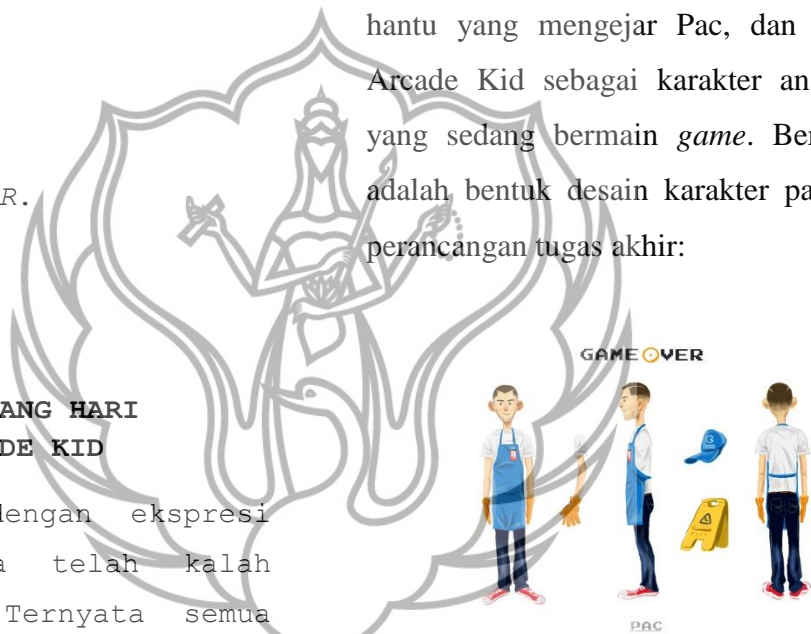
<< Selesai >>

Desain Karakter

Desain karakter dibuat setelah sinopsis ditentukan. Pembuatan karakter sendiri menjadi mudah, dikarenakan ada gambaran dari sinopsis sendiri, atribut karakter juga disesuaikan pada kondisi

pada cerita. Desain karakter sendiri adalah salah satu bentuk ilustrasi dengan konsep manusia, dengan segala perlengkapan menyangkut sifat, fisik, profesi, tempat dan takdir. Dalam bentuk beraneka rupa dari manusia, hewan, tumbuhan dan berbagai macam benda mati (liarta.wordpress.com).

Dalam film animasi “Game Over” memiliki total keseluruhan 3 karakter. Pac sebagai karakter utama, Chaser sebagai hantu yang mengejar Pac, dan karakter Arcade Kid sebagai karakter anak kecil yang sedang bermain *game*. Berikut ini adalah bentuk desain karakter pada awal perancangan tugas akhir:



Gambar 1. Desain Karakter Pac



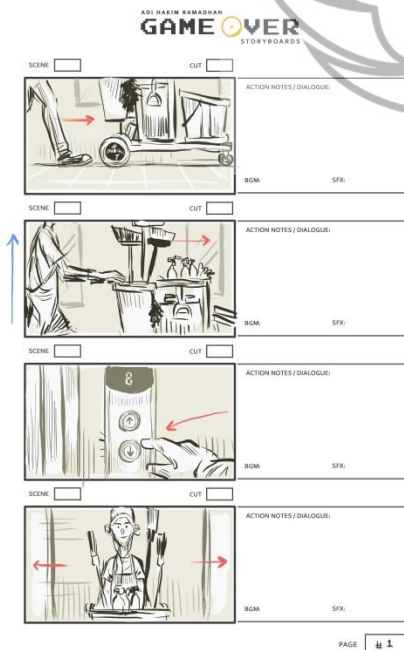
Gambar 2. Desain Karakter Chaser



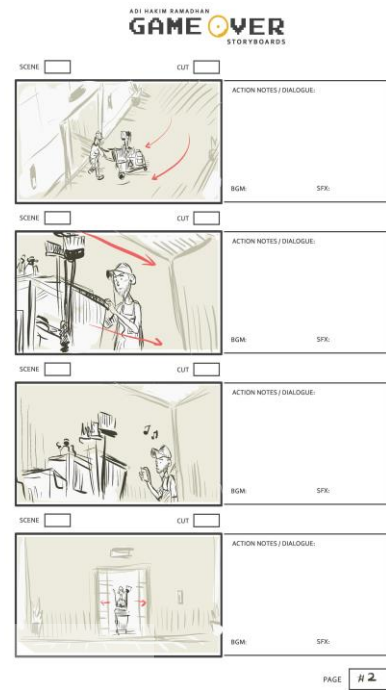
Gambar 3. Desain Karakter Arcade Kid

Storyboard

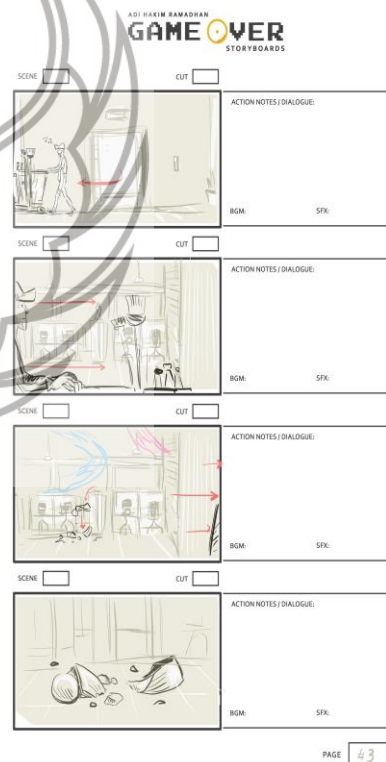
Setelah penulisan cerita selesai, tahap berikutnya dalam pembuatan animasi “Game Over” adalah membuat *storyboard*. Secara umum *storyboard* merupakan gambar sketsa yang dibuat pada panel berbentuk segi empat, yang disusun berurutan dan saling berkelanjutan membentuk alur cerita sesuai dengan Skenario. Berikut ini adalah contoh *storyboard* dari film animasi “Game Over”:



Gambar 4. Contoh Storyboard



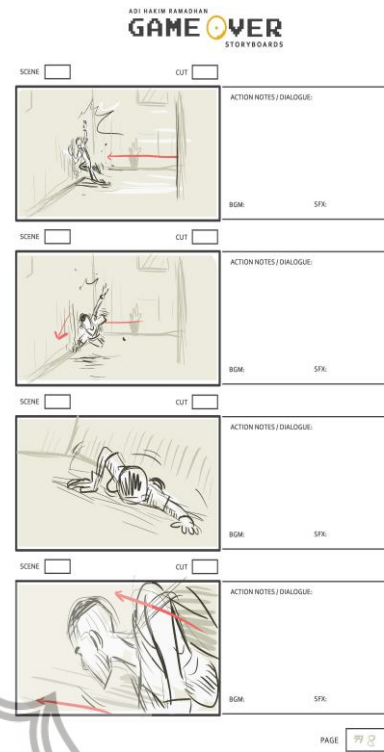
Gambar 5. Contoh Storyboard



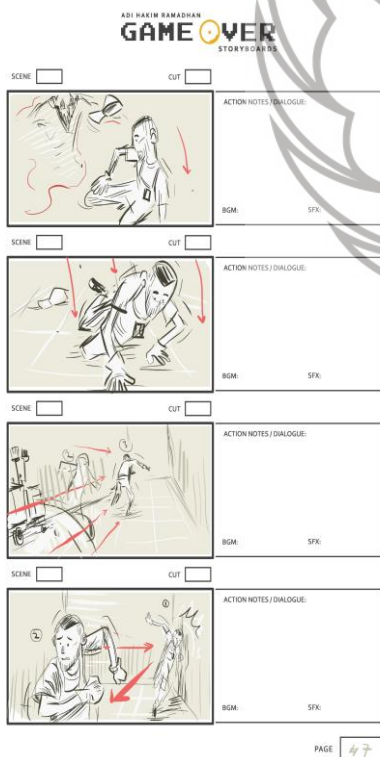
Gambar 6. Contoh Storyboard



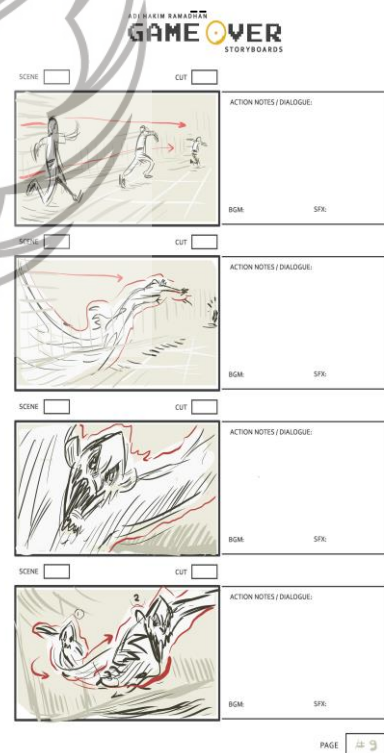
Gambar 7. Contoh *Storyboard*



Gambar 9. Contoh *Storyboard*



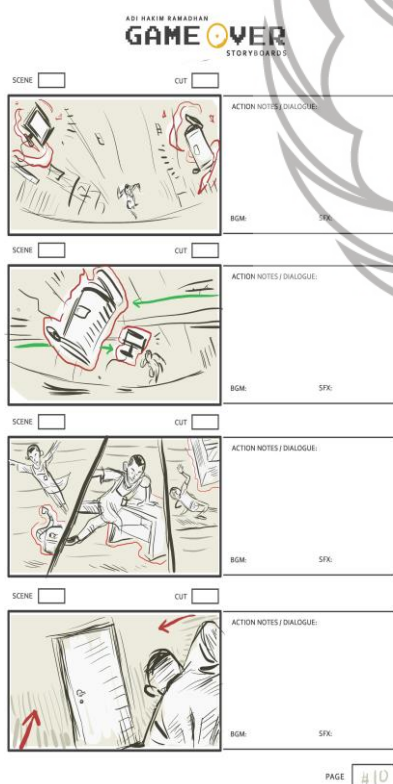
Gambar 8. Contoh *Storyboard*



Gambar 10. Contoh *Storyboard*



Gambar 11. Contoh *Storyboard*



Gambar 12. Contoh *Storyboard*

Sound/Suara

Dalam sebuah film tak lepas dari peran *sound*/suara untuk menghidupkan suasana dalam suatu adegan. *Sound* juga digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan, mendramatisir sebuah kejadian, dan menghidupkan adegan. Untuk menghasilkan suara pada film animasi “Game Over” melewati beberapa tahapan, yaitu: (1) *Dubbing*/pengisian Suara: dalam film animasi “Game Over” pengisian suara pada karakter digunakan untuk memperjelas informasi dalam alur cerita. (2) *Sound effect*: dalam film animasi “Game Over” membutuhkan efek suara dari pergerakan karakter animasi guna menghidupkan gerakan animasi dalam film. *Sound Effect* juga berfungsi untuk membuat animasi terasa lebih nyata. (3) *Background Music*: *background music* dalam film animasi “Game Over” digunakan untuk menghidupkan suasana pada film. Musik yang digunakan adalah musik yang mengikuti emosi dalam film animasi ini, jadi *background music* dalam film ini memiliki emosi yang naik turun, sebab emosi musik yang naik turun dirasa cocok dengan *mood* film.

Kesimpulan

Film animasi tugas akhir ini berkisah tentang *cleaning service* bernama Pac yang dikejar oleh hantu bernama Chaser yang

JURNAL TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D
“GAME OVER”**



Disusun oleh:

Adi Hakim Ramadhan
NIM 1300046033

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

2018

menghuni kantor tempatnya bekerja. Pengejaran tersebut berakhir dimana Chaser menemukan Pac yang sedang bersembunyi di gudang. Di dalam gudang tersebut Chaser berhasil terbunuh akibat tertindih oleh lemari besi yang terjatuh karena berbenturan dengan tabung pemadam kebakaran yang dilempar Pac kearah Chaser. Setelah beberapa menit, tiba-tiba jasad Chaser menghilang dari hadapan Pac, dan Chaser pun sudah berdiri di belakang Pac siap untuk menangkapnya.

Proses penciptaan film animasi mulai dari pengembangan ide, praproduksi, produksi, dan pascaproduksi berjalan melalui beberapa kali pergantian susunan cerita. Menghilangkan dan menambahkan *shot* agar sesuai dengan ide cerita dan konsep. Dari ide cerita dan konsep ini lah yang menjadi pondasi penciptaan karya. Pada masa praproduksi, berbagai persiapan telah dilakukan, penciptaan skenario yang dilanjutkan dengan pembuatan *treatment* dan *storyboard*. Proses inilah segala rancangan isi dan visual diperhitungkan matang. Tidak lupa sentuhan klasik 12 prinsip animasi.

Pasca produksi menghampiri ketika materi satu persatu telah selesai *composite*, penambahan efek visual, *background music*, *sound FX* dan *editing* karya menjadi kegiatan terakhir sebelum

semuanya terbungkus rapi dalam selembbar keping *DVD*.

Saran

Setelah melalui berbagai proses penciptaan karya tugas akhir animasi “Game Over” terdapat beberapa saran yang disampaikan untuk beberapa pihak, antara lain: (1) Membuat persiapan yang matang saat mencari referensi film, perekrutan anggota tim, dan biaya produksi. (2) Pemilihan teknik penganimasian yang sesuai dengan kemampuan akan mempermudah pengerjaan. (3) Penjadwalan dan manajemen produksi yang tepat akan menghasilkan karya dengan hasil yang optimal. (4) Melakukkann tahapan - tahapan secara runtut mulai dari proses riset, praproduksi, produksi, dan pascaproduksi agar mencapai hasil yang diinginkan. (5) Penerapan 12 Prinsip animasi pada setiap *scene* baiknya diterapkan pada semua bagian film karna itu merupakan sarat membuat film animasi. (6) Komunikasi adalah kunci utama dalam tugas akhir, sering melakukan bimbingan dan kontrol terhadap karya yang diciptakan, termasuk komunikasi yang baik terhadap rekan kerabat kerja yang mambantu terwujudnya karya.

Rujukan Buku

Gunawan, Bambang, 2013, *Nganimasi Bersama Mas Be*, Jakarta, Alex

Media Komputindo .

Wright, Jean Ann, 2005, *Animation Writing And Development*, All right reserved, Elsevier.

Drs. Parsuki, 1987, *Dasar-dasar Animasi*, Yogyakarta, FSRD ISI

Yogyakarta.

Iskandar, Edy, 1987, *Mengenal Perfileman Indonesia*, Bandung, CV. Rosda.

Prakoso, Gotot, 2010, *Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*, Jakarta, Yayasan Seni Visual Indonesia.

Rujukan Laman

<http://danmasiver.blogspot.co.id/2013/05/nama-nama-ghost-pada-permainan-pacman.html>, diakses pada tanggal 1 Februari 2017.

<https://www.youtube.com/watch?v=JVJxlWMY7kc>, diakses tanggal 1 Feb. 2017.

<https://www.youtube.com/watch?v=hVIPxd5v6P8>, diakses tanggal 1 Feb. 2017.

<https://www.youtube.com/watch?v=f7ZABGtRvlw>, diakses tanggal 1 Feb. 2017.

<http://www.retropacman.com/id/history.html>, diakses tanggal 1 Feb. 2017.

