

JURNAL TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D  
“DEADLY THING”**



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

oleh

Rezi Ridlo Nugraha

NIM 1400074033

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

**2018**

# PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D

## “DEADLY THING”

Rezi Ridlo Nugraha

Mahasiswa Animasi ISI Yogyakarta 2014

### ABSTRAK

Kegiatan sehari-hari yang diadaptasi menjadi sebuah karya ilustrasi maupun film pada umumnya sudah tidak asing di masyarakat Melalui dunia perfilman yang merupakan media populer pada era sekarang, film animasi “Deadly Thing” terinspirasi dari hal-hal berbahaya di dunia seperti sesuatu yang mendekatkan kita pada kematian.

Film animasi “Deadly Thing” merupakan adaptasi dari kisah keseharian seorang mahasiswa yang sedang asik bermain game hingga melupakan janji yang ia buat kepada pacarnya, dan memparodikannya menjadi suatu hal yang berbahaya. Dengan memilih animasi 2D sebagai media penyampaian ke penonton, animasi 2D juga memiliki ciri khas dan tantangan tersendiri untuk menyampaikan kisahnya.

Penciptaan Film Animasi “Deadly Thing” menggunakan dasar 11 dari 12 prinsip animasi, yaitu *anticipation, staging, straight ahead and pose to pose, follow through and overlapping action, slow in and slow out, arcs, secondary action, timing and spacing, solid drawing, exaggeration* dan *appeal* yang bertujuan untuk membuat animasi lebih hidup, dinamis dan menarik untuk ditonton. Penggunaan prinsip *squash & stretch* ditiadakan agar *style* gambar dari animasi “Deadly Thing” tetap konsisten pada gambar aslinya. Dengan jumlah *22 shot*, animasi “Deadly Thing” menyajikan keseluruhan cerita dari awal hingga akhir. Format *HDTV 1920x1080 px 25 per second* membuat tampilan animasi “Deadly Thing” lebih berkualitas dan nyaman untuk ditonton.

Kata Kunci : Animasi 2D, Keseharian, Remaja, Parodi, Janji.

## A. Pendahuluan

### 1. Latar Belakang

Film sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan berupa visual dan suara. Macam-macam film adalah film pendek, film serial, film layar lebar, dokumenter dan film animasi. Animasi sudah menjadi salah satu media alternatif untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat mulai dari hiburan, edukasi, sejarah bahkan dokumenter. Animasi memiliki beberapa jenis, mulai dari animasi 2D, 3D maupun *stop motion*. Pengertian Animasi 2D sendiri ialah sebuah karya bergerak yang memakai lingkungan dua dimensi. Selain itu animasi 2D memiliki *style* maupun pewarnaan tersendiri yang membuat setiap *creator* dapat berkarya dan dikenal dengan ciri khas mereka masing-masing.

Pada umumnya manusia hidup dan saling berpasangan dengan lawan jenisnya. Sejak era dulu hingga sekarang hubungan antara dua insan selalu terlihat di sekeliling kita. Film animasi ini mengangkat tema keseharian hubungan sepasang remaja dimana pada umumnya kaum Adam melihat kaum Hawa secara anggun akan elok wajah maupun parasnya, diparodikan menjadi sesuatu yang mengerikan bila kita salah dalam bertindak. Selain untuk menjadi sarana hiburan tema ini dapat menjadi media untuk mensyukuri kekurangan yang dimiliki oleh pasangan kita.

Film animasi "Deadly Thing" diringkas dalam bentuk 2D dengan ciri khas pada setiap karakter yang diparodikan agar menjadi lebih berekspresi di sepanjang jalan cerita dengan pewarnaan karakter dan *background* yang cerah untuk membuat kesan yang menarik dan menghibur.

### 2. Rumusan Masalah/Tujuan

#### a. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan sebagai berikut:

1. Bagaimana memunculkan daya tarik *audience* dari cerita yang mengangkat tema keseharian remaja?

2. Bagaimana membuat animasi dengan ekspresi yang unik pada setiap karakternya?

### **b. Tujuan**

Tujuan umum yang akan dicapai dalam pembuatan animasi “Deadly Thing” antara lain:

1. Membuat cerita yang diparodikan dari keseharian remaja dengan pasangannya melalui media animasi.
2. Menerapkan prinsip *exaggeration* hingga meninggalkan kesan lebay di setiap ekspresi yang dicurahkan karakter pada animasi.

## **B. Pembahasan**

Dalam Film animasi “Deadly Thing” banyak melalui proses pengembangan ide baru dan juga perubahan yang muncul mulai dari konsep, karakter hingga cerita. Secara teknis penganimasian, beberapa prinsip animasi diterapkan dalam penciptaan gerakan animasi pada film animasi ini, antara lain *solid drawing, timing and spacing, anticipation, slow in and slow out, arc, secondary action, exaggeration, follow through and overlapping action, straight ahead, pose to pose, exaggeration, staging, dan appeal*. Film animasi ini tidak menggunakan prinsip *squash and stretch* untuk menjaga hasil *animate* tetap konsisten. Proses *animate* dan pematangan konsep dalam Film animasi ini memakan waktu cukup lama. Pematangan konsep membutuhkan waktu kurang lebih 1 bulan, sedangkan untuk proses *animate* membutuhkan waktu hampir 2 bulan.

Dalam animasi ini memiliki humor dengan memparodikan kesan wanita yang anggun berperan menjadi seorang pacar yang ditakuti oleh tokoh utama dan memakai berbagai macam ekspresi aneh dan lucu. Berawal dari sang tokoh utama lalai dalam memenuhi janji sang pacar hingga ia diterror oleh pacarnya sendiri. *Style animate* dalam film ini juga terkesan simpel dengan pewarnaan yang cerah.

### **1. Penerapan 10 Prinsip Animasi**

#### **a. Anticipation**

Prinsip ini digunakan untuk sebagai persiapan kepada sebuah gerakan yang akan dilakukan.



Gambar 5.1 Penerapan prinsip *anticipation*

**b. Staging**

Prinsip ini adalah mirip seperti di pementasan atau teater. Intinya, menegaskan posisi seorang aktor terhadap unsur – unsur seperti penempatan tokoh, penggunaan cahaya, dan sudut pandang kamera.



Gambar 5.2 Penerapan prinsip *staging*

c. **Straight Ahead and Pose to Pose**

Kedua teknik ini adalah dua teknik animasi yang berbeda. Dalam *straight ahead*, *animator* membuat gerakan secara *linear* atau langsung tanpa *pose to pose*.



Gambar 5.3 Penerapan prinsip *straight ahead*



Gambar 5.4 Penerapan prinsip *pose to pose*

**d. Follow Through and Overlapping Action**

Teknik ini adalah menerangkan mengenai bagian tubuh tertentu yang masih tetap bergerak, meskipun gerakan utamanya telah terhenti.



Gambar 5.5 Penerapan prinsip *follow through and overlapping action*

**e. Slow in and Slow out**

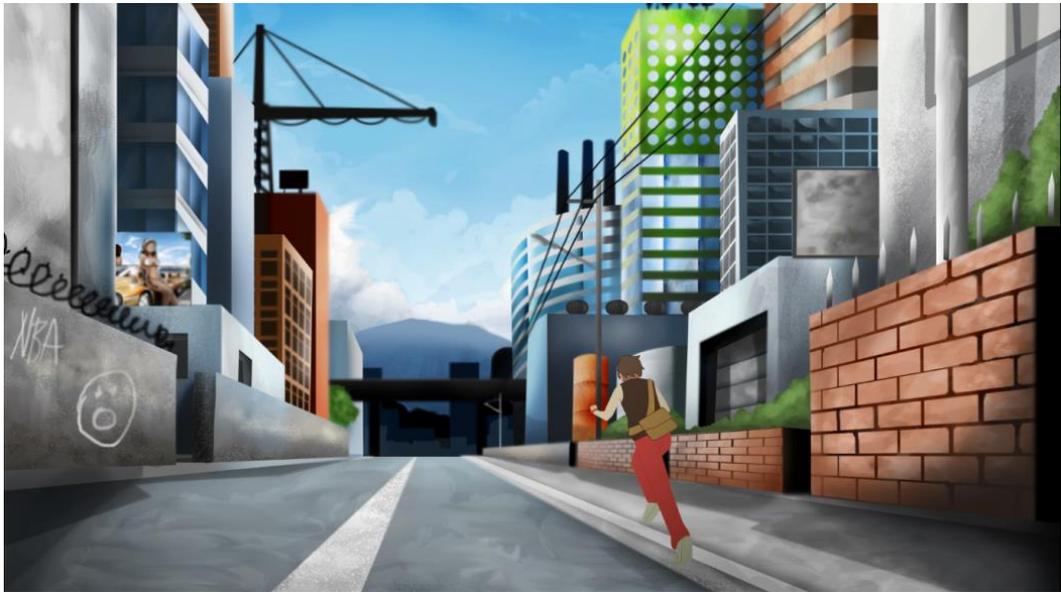
*Slow In and Slow Out* menegaskan kembali bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. *Slow in* terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat. Sedangkan *Slow out* terjadi jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat.



Gambar 5.6 Penerapan prinsip *slow in and slow out*

**f. Arcs**

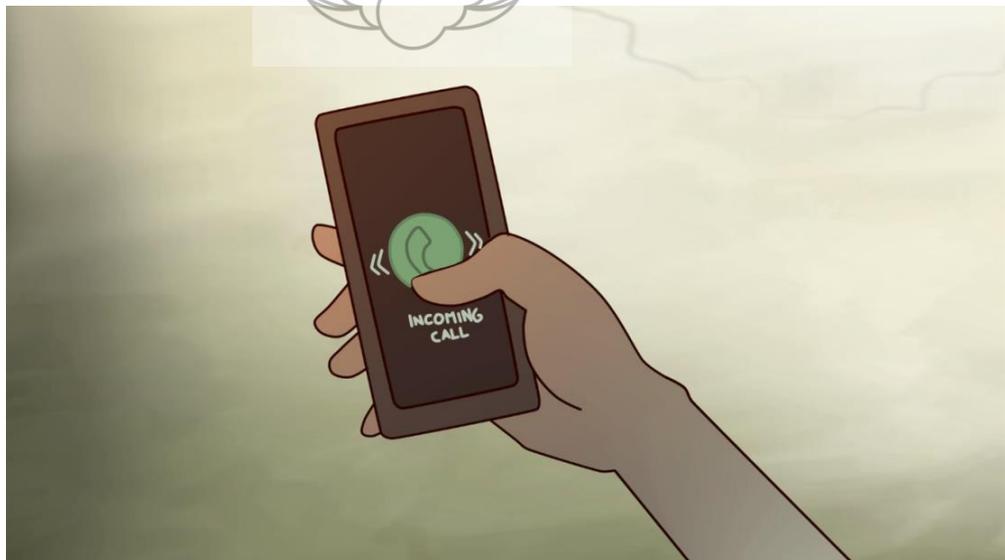
Dalam setiap gerakan manusia, setiap gerakannya selalu membentuk sebuah pola atau jalur lengkung yang disebut *archs*.



Gambar 5.7 Penerapan prinsip *archs*

**g. Secondary action**

*Secondary action* adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistik.



Gambar 5.8 Penerapan prinsip *secondary action*

**h. Timing and Spacing**

*Timing* adalah perwaktuan yang menentukan cepat lambat pada gambar. Sedangkan *spacing* adalah untuk menentukan kepadatan *frame* yang nanti

akhirnya akan menentukan kecepatan gambar.



Gambar 5.9 Penerapan prinsip *timing and spacing*

i. ***Exaggeration***

*Exaggeration* merupakan upaya mendramatisir animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbolis. Dibuat sedemikian rupa sehingga terlihat sebagai bentuk ekstrimitas ekspresi tertentu dan biasanya digunakan untuk keperluan komedik.



Gambar 5.10 Penerapan prinsip *exaggeration*

**j. Solid Drawing**

Menggambar adalah kemampuan utama yang harus dikuasai oleh animator. Terutama dalam animasi klasik.



Gambar 5.11 Penerapan prinsip *solid drawing*

**k. Appeal**

*Appeal* berkaitan dengan keseluruhan *look* atau gaya visual dalam animasi. *Style* dari sebuah karya animasi dapat langsung dikenali hanya dengan melihatnya sekilas. Hal ini karena sebuah karya haruslah memiliki *appeal* atau gaya tersendiri dalam pembuatan karakter animasi.



Gambar 5.12 Penerapan prinsip *appeal*

### C. Kesimpulan

Penciptaan Film Animasi 2D “Deadly Thing” telah terlaksana setelah melalui berbagai proses dengan kesimpulan :

1. Penciptaan Film Animasi 2D “Deadly Thing” selesai dengan menggunakan 11 dari 12 prinsip animasi antara lain *solid drawing, timing and spacing, anticipation, slow in and slow out, arc, secondary action, exaggeration, follow through and overlapping action, straight ahead, pose to pose, staging*, dan *appeal* yang bertujuan untuk membuat animasi lebih hidup, dinamis dan menarik untuk ditonton. Penggunaan prinsip *squash & stretch* ditiadakan agar *style* gambar dari animasi “Deadly Thing” tetap konsisten pada gambar aslinya.
2. Dengan jumlah 22 *shot*, penyajian keseluruhan cerita film animasi “Deadly Thing” dari awal hingga akhir telah terlaksana. Menggunakan format *HDTV 1920x1080 px 25 per second* untuk membuat tampilan animasi “Deadly Thing” lebih berkualitas dan nyaman untuk ditonton.



### D. Daftar Pustaka

#### Buku

- Ann Wright, Jean. 2005. Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch. Oxford: Elsevier Inc.
- Dika, Raditya. 2005. Kambing Jantan. Jakarta.
- Johnston, Ollie. Frank, Thomas. 1981. Disney Animation: The Illusion of Life. United States.
- Walgito, Bimo. 2010. Pengantar Psikologi Umum. Yogyakarta

#### Laman

- Gravity Falls  
<https://fanart.tv/fanart/tv/259972/tvposter/gravity-falls-52cb821386e41.jpg>  
[https://pm1.narvii.com/6266/a522850e3f0a9d4139605a3f3e1f3c4a94763102\\_hq.jpg](https://pm1.narvii.com/6266/a522850e3f0a9d4139605a3f3e1f3c4a94763102_hq.jpg)  
Song of the Sea

<http://www.filmdispenser.com/wp-content/uploads/2015/03/song-of-sea-chattanooga-film-festival-movie-review.png>

<https://i.ytimg.com/vi/VrhoOzW8oF8/maxresdefault.jpg>

