

PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN KARYA FILM ANIMASI 2D
“MILIV” DENGAN TEKNIK *HYBRID***



Rafinur Nidiansyah
NIM 1500113033

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**

2019

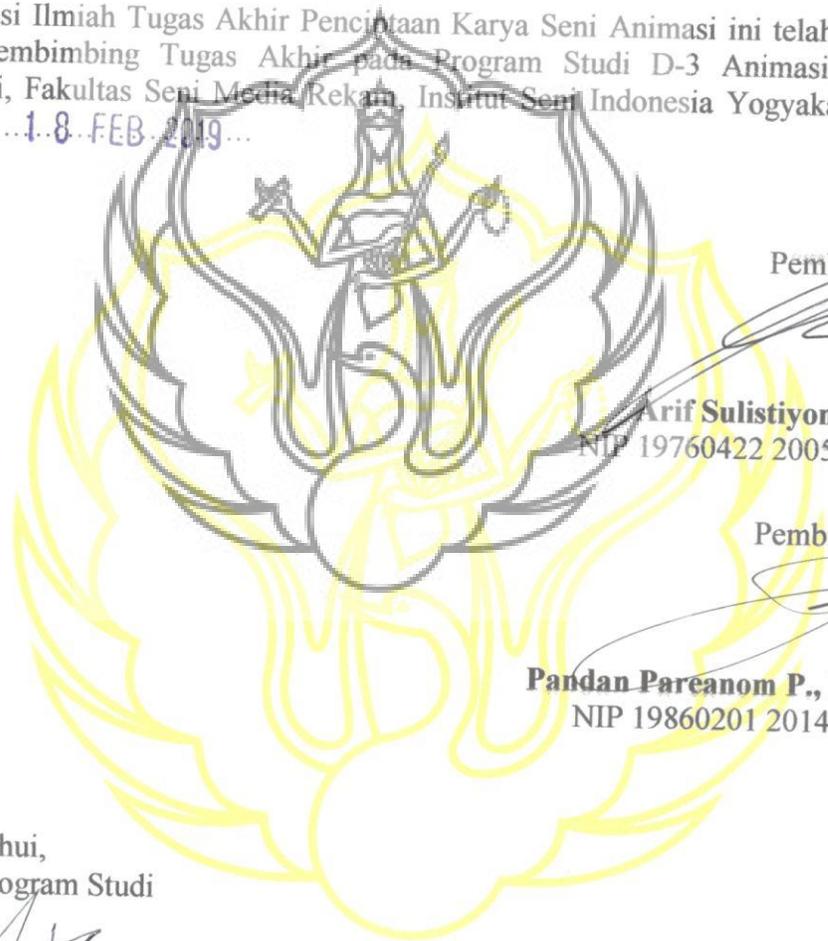
**HALAMAN PENGESAHAN
PUBLIKASI ILMIAH TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI**

Judul:

**PENCIPTAAN KARYA FILM ANIMASI 2D
“MILIV” DENGAN TEKNIK *HYBRID***

Disusun oleh:
Rafinur Nidiansyah
NIM 1500113033

Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Pembimbing Tugas Akhir pada Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal ...1..8..FEB..2019...



Pembimbing I

Arif Sulistiyono, M.Sn.
NIP 19760422 200501 1 002

Pembimbing II

Pandan Pareanom P., M.Kom.
NIP 19860201 201404 1 001

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Tanto Harthoko, M.Sn
NIP 19710611 199803 1 002

PENCIPTAAN KARYA FILM ANIMASI 2D

“MILIV” DENGAN TEKNIK *HYBRID*

**Rafinur Nidiansyah
Arif Sulistiyono, M.Sn.
Pandan Pareanom P., M.Kom.**

Program Studi D - 3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam,

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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

Daerah Istimewa Yogyakarta 55188

Abstrak

Ketika manusia menyadari bahwa dirinya tidak seperti yang terlihat, hal itu menyebabkan konflik pribadi pada manusia, ada dua sumber yang berasal dari dalam dan luar. Dengan film animasi yang sudah semakin banyak diminati berbagai kalangan, diciptakannya film animasi “MILIV” sebagai salah satu media penyampaian dalam bentuk visual dan media penyampaian pesan yang terdapat pada film.

Dengan konsep *hybrid* yaitu mengkombinasikan teknik animasi *stopmotion*, *rotoscope*, dan animasi digital, menciptakan sebuah karya animasi bergenre eksperimental dengan gaya visual yang unik nantinya.

Karya film animasi “MILIV” menceritakan seekor burung yang terlambat menyadari jati dirinya dan terjebak di dalam zona nyaman. Berkontemplasi menjadi tujuan utama dalam film animasi “MILIV” ini.

Kata kunci : Film, MILIV, *Hybrid*, *Rotoscope*, *Stopmotion*, Eksperimental, Animasi

A. Latar Belakang

Berdasarkan Risalah Ath-Thair karya Ibnu Sina yang mengemukakan bahwa manusia itu diibaratkan sebagai burung dalam sangkar. Burung dalam sangkar sendiri memiliki filosofi suatu bentuk ketidakpuasan manusia akan terbatasnya kehidupan dirinya selama di dunia, padahal keterbatasannya tersebut hanya terdapat dalam imajinasinya saja. Pada kenyataannya yang membuat kehidupan seseorang terbatas itu ialah dirinya sendiri bukan orang lain.

Berdasarkan filosofi tersebut tercetuslah ide untuk membuat film ini. Dengan burung sebagai karakter utama mewakili seorang manusia yang terbelenggu dalam zona nyamannya dan beranggapan bahwa di dalam sangkar ialah tempat yang terbaik, hal ini yang menjadikan salah satu bentuk keresahan yang banyak digambarkan oleh masyarakat saat ini.

Perkembangan zaman yang semakin modern menjadikan teknik pembuatan animasi semakin beragam diantaranya teknik *rotoscope*, *stopmotion*, animasi digital. Dikutip dari salah satu sineas Yogyakarta, Senoaji Julius, “film eksperimental bisa dibilang adalah suatu bentuk usaha seniman dengan mencoba memasukan hal baru yang belum pernah dicoba pada karya-karya sebelumnya demi menghasilkan suatu karya yang inovatif.”

Hal ini yang mendasari terciptanya karya film animasi “MILIV” dengan menggunakan salah satu genre yang membebaskan *film maker* sebagai media untuk mengekspresikan diri akan sebuah pemikiran atas dasar konsep yang telah dibuat sebelumnya. Dengan menggabungkan berbagai teknik penganimasian seperti *rotoscope* yang menimbulkan bentuk realistik sebuah karakter, *stopmotion* yang memberikan gerakan patah-patah, dan *digital cut out* yang memberikan sensasi gerakan wayang yang dipadukan sedemikian rupa menjadikan salah satu hal yang menarik dalam proses pembuatannya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan yaitu menciptakan animasi eksperimental 2D “MILIV” menjadi satu film yang utuh.

C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya film animasi 2D “MILIV” antara lain :

1. Harapannya dapat menjadi bahan instropeksi diri agar setiap orang sadar bagaimana cara mensyukuri hidup dan dapat merenungi setiap kesalahan yang dibuat.
2. Bahan pengajuan ke festival film animasi baik nasional maupun internasional.
3. Menciptakan karya film animasi eksperimental dengan teknik *hybrid*.

D. Target Audien

Target audien penciptaan karya film animasi 2D “MILIV” ini adalah:

1. Usia : 18 tahun ke atas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Status sosial : Semua kalangan
4. Negara : Global

E. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari film “MILIV” yaitu apabila telah melalui tahapan-tahapan produksi, sehingga menjadi satu film animasi yang utuh. Total durasi 3 menit 42 detik dengan jumlah 5327 *frame* : 24 *frame per second* sudah termasuk *bumper opening* dan *credit title*, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Praproduksi

Praproduksi adalah tahap persiapan atau proses sebelum masuk ke dalam tahapan produksi animasi

a. Penulisan Cerita

Proses dimana dibangunnya sebuah ide cerita melalui brainstorming agar menjadi pondasi dalam pembuatan sebuah film.

b. *Research Data*

Informasi yang telah dikumpulkan dan diamati yang hasilnya digunakan untuk sebuah penelitian.

c. *Design character*

Salah satu bentuk konsep ilustrasi dengan segala atribut baik sifat, fisik, maupu takdir, dapat berupa hewan, tumbuhan atau manusia. Yang nantinya digunakan sebagai *model sheet* dalam proses *animating*.

d. Sinopsis

Pembuatan garis besar suatu cerita yang nantinya dikembangkan menjadi sebuah skenario yang di dalamnya terdapat sebuah informasi tentang alur dan gambaran cerita nantinya.

e. Skenario

Tahap lanjutan dari sebuah *synopsis* yang di dalamnya memuat cerita yang lengkap yang kemudian dijabarkan menjadi pembagian *scene*, babak, dan deskripsi. Yang nantinya menjadi bahan acuan pembuatan *storyboard*.

f. Storyboard

Gambaran tampilan animasi yang di dalamnya terdapat deskripsi, pengambilan *angle* kamera yang dibuat sesuai dengan skenario.

g. Stillomatic

Merupakan penggabungan urutan adegan gambar menjadi sebuah video, yang ditunjukkan untuk memperjelas tampilan karya animasi. Dengan disusun menjadi satu sehingga dapat mempermudah *animator* dalam proses *animating*.

2. Produksi

Produksi adalah proses inti penciptaan animasi, proses ini dilakukan setelah tahap praproduksi selesai.

a. Live Shoot

Proses merekam adegan dalam film sesuai dengan naskah yang terdapat dalam *storyboard*. Lokasi *shooting* dapat berada dalam ruangan maupun luar ruangan.

b. Offline Editing

Hasil rekaman video kemudian dipilih dan diubah kedalam bentuk *image-sequence* dan disesuaikan dengan keterangan *scene* dan *shot*.

c. Rotoscope

Proses penjiplakan gambar atau *tracing* yang dilakukan setelah *image-sequence* disusun. Dengan menggambar pada *layer* baru disetiap *image-sequence*, sesuai gerakan dan dirubah sedikit jadi tidak hanya menjiplak gambar.

d. Animating Stopmotion

Proses pembuatan animasi dengan menjadikan sebuah karakter, yang nantinya difoto *frame by frame* menggunakan kamera *still* yang kemudian diedit menjadi gambar yang tersusun dan disesuaikan lagi *timing* penganimasiannya.

e. Background

Tempat yang ditampilkan dalam cerita yang di dalamnya memberikan batasan suatu peristiwa.

f. Animating

Proses menggerakkan karakter dan *background* serta penambahan *visual effect* agar animasi menjadi semakin menarik.

g. Compositing

Penggabungan antara *background* dan animasi yang disesuaikan dengan durasi dan berbagai penambahan *visual effect* yang memberikan kesan unik dan menarik.

h. Music

Dengan menambahkan *music scoring* yang menjadi *original soundtrack* yang telah disesuaikan dengan bentuk visual film animasi.

3. PascaProduksi

Pascaproduksi adalah tahapan akhir atau proses penyelesaian.

a. Editing dan Rendering

Proses dimana video dan audio serta penambahan transisi, judul dan efek yang digabung menjadi satu dan disunting kembali dengan memotong klip video atau audio yang dianggap kurang sesuai.

b. Render and Mastering

Tahap terakhir karya yang sudah selesai dibuat dengan meng-*export file* menjadi satu film yang utuh ke dalam format .mp4. yang kemudian di burning menjadi piringan DVD, lalu di masukan ke dalam *case* DVD dan diberi sampul.

c. Display dan Merchandising

Display karya akan dilakukan selepas karya selesai dibuat.

F. Landasan Teori

Animasi berasal dari kata “*to animate*” yang berarti seolah hidup atau bergerak. Animasi 2D merupakan sebuah teknik pembuatan animasi dengan menggunakan gambar bersumbu yaitu X dan Y, namun lebih dikenal dengan animasi manual karena proses pembuatannya, Bambi Bambang Gunawan (NAnimasi Bersama Mas Be, 2013:27).

Secara etimologis *hybrid* adalah penggabungan dua unsur yang berlawanan (binari oposisi) namun tetap mempertahankan masing-masing karakter dari unsur tersebut, dalam pengertian hybrid terbagi atas persilangan, percampuran, dan penggabungan. Lalu menurut M.S. Gumelar dalam bukunya *2D Animation, Hybrid Technique, Teknik Animasi 2D Hybrid* yaitu menggabungkan antara cara tradisional dan cara digital, beberapa jumlah dan persentase digital dan tradisionalnya tidak begitu dipermasalahkan yang penting menggabungkan dua cara tersebut.

Dalam penciptaan karya film animasi “MILIV” yang menggunakan konsep *hybrid* dalam pembuatannya yaitu mengkombinasikan tiga teknik animasi *digital cut out*, *rotoscope*, dan *stopmotion*. Menurut Margery Brown dalam bukunya *Experimental Animation Techniques*, animasi *cut out* adalah teknik membuat animasi dengan menggunakan suatu bidang datar untuk tiap karakter, *property*, ataupun *background*. Yaitu dengan menyusun kemudian menggerakkan potongan kertas atau sejenisnya hingga tercipta suatu gerakan.

Mengutip dari Buku Pengantar Animasi 2D: Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional karya A.A. Suwasono, menjelaskan bahwa animasi *stopmotion* adalah sebuah teknik animasi yang dapat membuat benda diam akan terlihat bergerak. Lalu Gatot Prakosa menuturkan di dalam bukunya yang berjudul Animasi (2010:249-250) bahwa *rotoscope* merupakan produksi film animasi yang memerlukan sebuah model agar bisa mendapatkan gerakan pemain dengan bagus dan menarik. Dengan melakukan pengambilan gambar secara langsung untuk kemudian dijadikan *image-sequence* lalu dilakukan proses *tracing* atau menjiplak. Teknik ini menghasilkan gaya visual yang realistis karena gambar merupakan hasil dari perekaman adegan secara langsung.

Pengertian filsafat islam berdasarkan kutipan dari buku Filsafat Islam: Sebuah Kajian Tematik, (Dr. Zaprul Khan, 2014:3) yaitu :

Filsafat Islam ialah gabungan dari dua kata, yaitu filsafat dan islam. Secara etimologi, filsafat berasal dari Bahasa Yunani yaitu kata *philein* atau *philos* dan *shopia*. Kata *philein* atau *philos* berarti cinta, tapi dalam makna yang luas yakni berupa hasrat ingin tahu seseorang terhadap kebijaksanaan, ilmu pengetahuan

atau kebenaran. Sedangkan kata shopia berarti kebijaksanaan. Sehingga secara sederhana, filsafat adalah mencintai kebijaksanaan.

Ibnu Sina merupakan tokoh pemikir islam dimana karya esainya yang berjudul Risalah Ath-Thair (risalah burung) yang di dalamnya menceritakan sekawanan burung dari langit yang mengemban tugas di bumi. Tetapi tidak semulus dan semudah yang mereka bayangkan. Ketika sampai di bumi mereka terkurung dalam sebuah sangkar tubuh, hingga melupakan jati dirinya sebagai burung dan melupakan tugas dan amanah yang mereka emban. Fariduddin Attar juga menjelaskan makna burung dalam bukunya yang berjudul Manthiq At-Thair atau musyawarah burung. Burung adalah binatang yang pintar, bahkan lebih dari sekedar kepintaran kognitif, mereka juga memiliki kepintaran empatis, yang artinya selain melambangkan ruh, burung juga melambangkan akal.

Dalam pembuatan animasi 2D “MILIV” menerapkan beberapa prinsip animasi yang dikenalkan oleh *animator* Disney, Ollie Johnson dan Frank Thomas dalam bukunya *The Book Of Life: Disney Animation*, berikut beberapa prinsip animasi yang diterapkan, meliputi *Anticipation, Staging, Solid Drawing, Slow In Slow Out, Arcs, Timing And Spacing, Secondary Action, Squash And Stretch, Exaggeration, Appeal*.

G. Tinjauan Karya

1. *See Saw*

See saw merupakan sebuah film animasi karya Case Jenigan dan Erik Winkowski yang berdurasi 2 menit 15 detik. Animasi ini memiliki konsep visual yang unik dan cenderung berbeda dari yang lain. Dengan genre eksperimental menjadikan film ini sebagai referensi dalam *background* dan gaya visual animasi MILIV.



Film *See Saw*

2. *Zombie Boyfriend*

Zombie Boyfriend adalah karya animasi dari Case Jernigan yang menceritakan seorang kekasih wanita yang memberanikan diri untuk melawan *zombie* yaitu kekasih prianya sendiri. Film ini menjadi referensi dari segi visual dan teknik pembuatan yang menggunakan teknik *cut out digital* dan *stopmotion*.



Film *Zombie Boyfriend*

3. Video music animasi Jevin Julian ft. A. Nayaka - Capone

Video musik animasi ini adalah sebuah video musik arahan dari sutradara Wiradhamsa dan diproduksi oleh GVNGGIF, dimana video ini juga memiliki visual yang unik dan efek visual yang banyak menjadikan tinjauan karya dalam pembuatan animasi "MILIV".



Video music *Jevin Julian - Capone*

4. *Noch Am Leben*

Noch Am Leben adalah film animasi garapan Anita Lester yang merupakan salah satu peserta dalam *International Jewish Film Festival* yang filmnya sebagian besar menggunakan teknik *rotoscoping*. Dari film ini menjadikan salah satu tinjauan karya dalam pembuatan film animasi "MILIV" dengan teknik *rotoscope*.



Film Noch Am Leben

5. Lukisan Pablo Picasso – *Three Musicians*

Lukisan karya Pablo Picasso ini merupakan lukisan minyak di atas kanvas dan termasuk kedalam lukisan yang beraliran kubisme. Lukisan ini dibuat tahun 1921 M di Perancis, dan sekarang ada di dalam *Museum of Modern Art* di kota New York, Amerika Serikat. Lukisan ini menjadikan salah satu acuan dalam pembuatan karakter film animasi “MILIV” dengan gaya aliran kubisme.



Lukisan Pablo Picasso Three Musicians

H. Cerita

1. Sinopsis

Seekor burung yang lahir ke dunia dan terbang untuk sebuah tujuan, tetapi ditengah perjalanan burung tersebut tertangkap oleh pemburu, kemudian dia dimasukkan ke dalam sangkar dengan segala kemudahan. Hingga akhirnya burung tersebut melupakan jati diri serta melupakan apa yang menjadi tujuannya.

Sampai suatu ketika dia tersadar, namun semuanya terlambat dan burung itu mati dengan kesia-siaan.

2. Treatment

Sequence	Pokok Materi	Durasi
SC. 01 - EXT.	Terlihat gundukan tanah lalu muncul burung dari dalamnya, burung itu kemudian bersiap untuk terbang. Muncul Judul film "MILIV"	11 detik
SC. 02 - EXT.	Dia terbang diatas gedung-gedung melewati kota menuju hutan.	15 detik
SC. 03 - EXT.	Ketika sedang asik terbang beberapa burung ikut terbang disampingnya. Kemudian beberapa tank muncul dengan menembakkan jaring penangkap ke arah burung dan mengenai burung tersebut.	9 detik
SC. 04 INT.	Jaring itu kemudian berubah mengurung badan si burung. Karena takut lalu dia berteriak. Tiba-tiba datang sebuah tangan membawa makanan dan menjejalkan makanan tersebut ke dalam mulut. Hingga burung merasa terhipnotis oleh makanan itu.	29 detik
SC. 05 INT.	Tangan yang mengunyah makanan dengan rakus.	2 detik
SC. 06 INT.	Mulut yang mengunyah-ngunyah.	3 detik
SC. 07 INT.	Tangan mengunyah makanan dengan rakus.	2 detik
SC. 8 INT.	Burung meminum air.	4 detik
SC. 9 INT.	Burung memakan makanan.	2 detik
SC. 10 INT.	Burung tertidur.	2 detik
SC.11 INT.	Balon yang dipompa sampai meledak.	12 detik
SC. 10 SH. 2 INT.	Burung terbangun dan membuka mata.	2 detik
SC. 12 INT.	Burung diberi makan dan membuang makanannya. Lalu karena merasa kesal dia berteriak dan berputar-putar hingga burung berhalusinasi.	12 detik
SC.13 INT.	Halusinasi burung yang terbang melewati pohon-pohon dijalanan.	12 detik
SC.14 INT.	Terlihat sesosok manusia yang sedang depresi.	9 detik

SC.15 INT.	Burung tersebut merasa pusing sampai akhirnya terjatuh dan terbukalah sangkar yang mengurung badan burung.	9 detik
SC.16 INT.	Muncul sepasang tangan yang datang meraup burung, dan digenggamnya menuju pintu keluar lantas mengubur burung tersebut. Tak lama setelah ditinggal keluarlah ruh burung itu dari makamnya,	36 detik
	<i>QUOTES</i>	10 detik
	<i>Credit Tittle</i>	26 detik

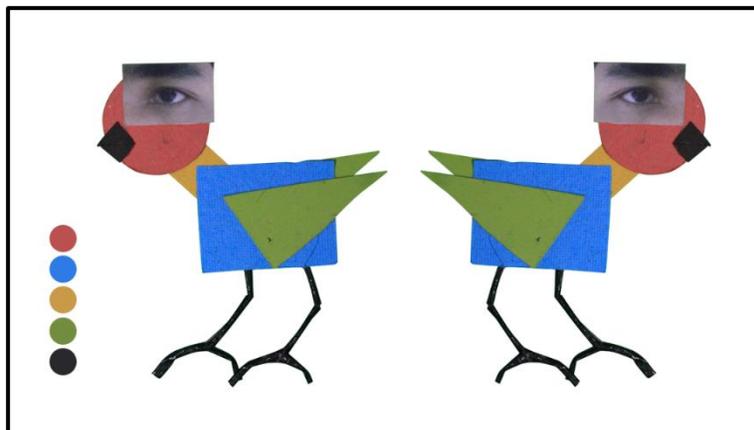
I. Desain Karakter

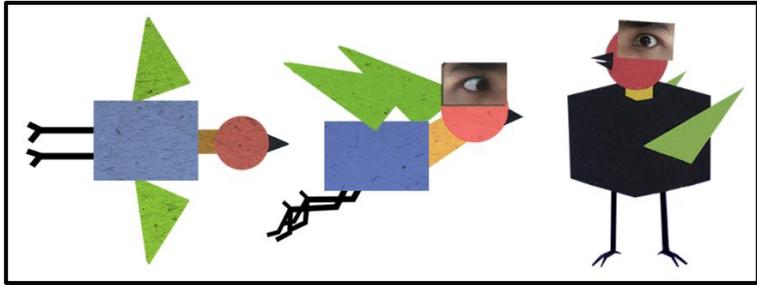
1. Burung

Desain burung dengan menggabungkan bentuk-bentuk geometris dan warna yang memiliki makna disetiap bagiannya. Berikut penjelasan wataknya :

Warna merah pada kepala digambarkan sebagai orang yang berani dan menarik perhatian. Warna jingga pada leher digambarkan sebagai orang yang selalu ceria dalam berbagai hal. Warna biru pada badan digambarkan sebagai sifat manusia yang kadang membosankan. Hijau pada sayap digambarkan dengan makna kebebasan dan kedamaian. Namun, cenderung tidak memiliki arah tujuan yang jelas. Hitam pada paruh digambarkan sebagai seorang yang kuat dan rakus. Serta bentuk mata digambarkan sebagai manusia itu sendiri.

Sedangkan bentuk lingkaran melambangkan kesatuan, kotak atau persegi panjang melambangkan kesetaraan dan bentuk segitiga melambangkan pengenalan diri.

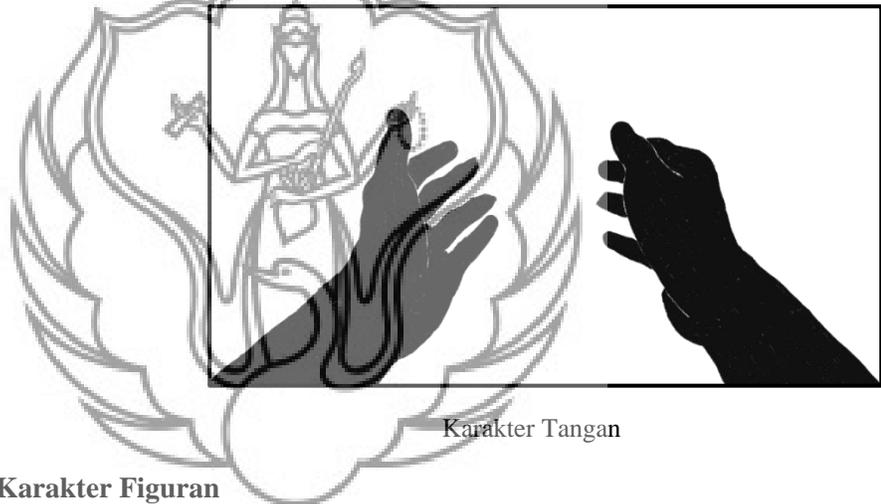




Karakter Burung

2. Karakter Tangan

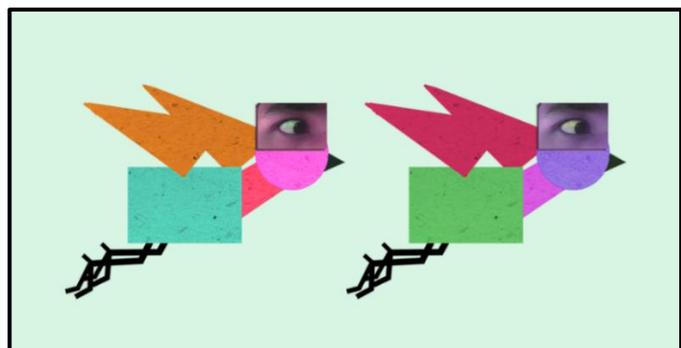
Karakter ini cukup berperan penting dalam beberapa adegan, Yang digambarkan sebagai sesosok yang memanjakan dan pengayom, dan juga sebagai tokoh tritagonis.



Karakter Tangan

3. Karakter Figuran

Karakter yang dibuat sebagai selingan dalam beberapa scene juga sebagai pembeda dari karakter utama.



Karakter Figuran

J. Software

Software yang digunakan adalah :

1. *Adobe Photoshop CS6*
2. *Dragonframe 4*
3. *Adobe After Effect CS6*
4. *Logic Pro X*
5. *Adobe Premiere Pro CS6*

K. Background Music

Musik pada film animasi “MILIV” merupakan musik *scoring* yang dikerjakan oleh seorang *composer* dengan menggunakan *software Logic Pro X* yang durasinya mengacu pada film, *music scoring* dipilih sebagai pengatur *mood* pada jalan cerita film. Dan instrument yang digunakan meliputi *drum, organ, synthesizer, guitar, piano, mallet, percussion*.

L. Konsep Dasar

Konsep dasar dari animasi “MILIV” yaitu berawal dari sebuah keresahan seorang teman yang mengalami masalah pada dirinya, baik itu dari keluarga maupun lingkungan pendidikan yang memaksa mereka untuk selalu mengikuti aturan yang berlaku. Kemudian dengan mengumpulkan sejumlah data dan pematangan konsep dibuatlah sebuah premis cerita yang menjadikan ide awal konsep sebuah film animasi, yang memuat berbagai simbol-simbol yang mempunyai makna didalamnya.

Tema dalam film animasi “MILIV” adalah tentang sebuah masalah internal yang sering dijumpai oleh manusia di lingkungan sekitar.

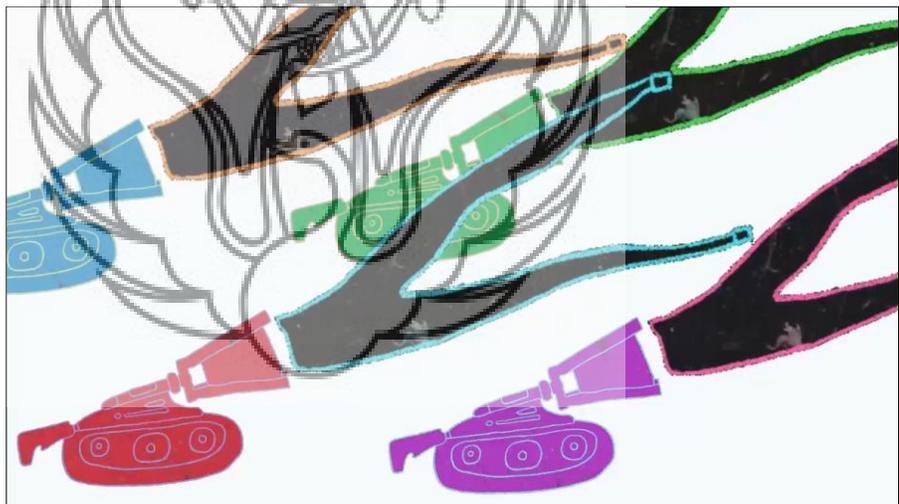
M. Pembahasan Isi Film

Film animasi 2D “MILIV” ialah film animasi yang di dalamnya mengandung unsur surealis dan simbolik, dan sebuah pesan yang tersirat dari karakter dan setiap adegannya yang kemudian divisualisasikan ke dalam bentuk film animasi. Berikut adalah beberapa shot pembahasan dari film animasi 2D “MILIV” dengan teknik *hybrid*.



Scene 01 Shot 01 – 02 film animasi “MILIV”

Awal scene terlihat sebuah gundukan tanah tak lama sesosok burung dari tanah tersebut, yang direpresentasikan sebagai awal dari kelahiran manusia di dunia.



Scene 03 Shot 02 film animasi “MILIV”

Penggambaran beberapa tank yang muncul tiba-tiba dengan menembakan jaring menjelaskan bahwa sebuah masalah dapat muncul secara tiba-tiba, tank menggambarkan sebuah masalah yang berat dengan perangkat jaring yang memperkuatnya.



Scene 11 film animasi “MILIV”

Pada (Gambar 5.18 Scene 11) sebuah balon yang digenggam dan dipompa sampai meletus menjelaskan sebuah titik jenuh dimana perasaan tersebut kerap dirasakan oleh setiap manusia.

N. Harga Jual Animasi

Pada film animasi “MILIV” penentuan harga jual animasi dihitung berdasarkan durasi yang dibuat, untuk full animasi “MILIV” sendiri berdurasi 3 menit 42 detik dengan frame rate 24 fps, maka total keseluruhan animasi “MILIV” jika dihitung framenya dikalikan 24 fps berjumlah sebanyak 5327 frame.

Untuk tiap detiknya dihargai Rp 50.000, maka harga jual animasi “MILIV” adalah seluruh jumlah detik dikalikan Rp 50.000, maka hasilnya yaitu Rp 11.100.000.

O. Penutup

Berdasarkan penulisan laporan, berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses Penciptaan Karya Film Animasi 2D “MILIV” dengan teknik *hybrid* :

1. Penciptaan Film Animasi 2D “MILIV” telah selesai dengan pesan yang ingin disampaikan durasi utuh 3 menit 42 detik.
2. Jumlah *Scene* mencapai 16 *Scene* dengan total 5327 *frame format* HDTV 1920x1080 *px* 24 *fps* (*frame per second*).
3. Penciptaan Film Animasi 2D “MILIV” merupakan film animasi eksperimental dengan menggunakan teknik animasi *stopmotion*, *rotoscope*, dan animasi digital.

P. Saran

Berbagai proses dalam Penciptaan Film Animasi 2D “MILIV” telah dilalui, ada beberapa hal yang dapat menjadi saran yang membangun dan bernilai positif antara lain :

1. Buat tujuan yang jelas dalam untuk siapa film itu ditujukan.
2. Perbanyak referensi buku dan film untuk memantapkan konsep cerita maupun visual.
3. Penguatan konsep yang kuat dan lakukan diskusi dengan mahasiswa dari berbagai jurusan untuk melihat sudut pandang dan berbagai kemungkinan.
4. Maksimal bahan-bahan dalam membuat *stopmotion* dengan *budget* yang minim.
5. Dalam membuat *rotoscope* usahakan jangan menunda-nunda waktu pengerjaan sehingga dapat diselesaikan dengan cepat.
6. Buatlah jadwal yang realistis dan disiplin dalam memenuhi jadwal.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Al-quran, *Surat Al-Mulk*. 65:15
- A. A Suwasono, 2016. *Pengantar Animasi 2D (Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional)*. BP ISI Yogyakarta.
- Blazer, Liz. 2016. *Animated Storytelling (Simple Steps for Creating Animation & Motion Graphics)*. Peachpit Press.
- Brown, Margery. *Experimental Animation*.
- Danesi, Marcel, 2014. *Messages, Signs, and Meaning: A Basics Textbook in Semiotic and Communication Theory, 3rd edition*, Canada: Canadian scholars' Press Inc.
- Fariduddin' Attar, 1983. *Musyawahah Burung*. Terjemah.Hartojo Andangdjaja. Jakarta: Pustaka Jaya
- Gumelar, Michael Saga, 2010. *2D Animation: Hybrid Technique*. Jakarta: AnImage
- Gunawan, Bambi Bambang, 2013. *Nganimasi Bersama Mas Be*. Yogyakarta: Elex Media Komputindo
- Johnston, Ollie., Frank Thomas. 1995. *The Illusions of Life Disney Animation*. Italy: Disney Productions.
- Menache, Menache, 2010. *Computer Animation Complete*.
- Metha, Aline, 2014. *The True Color of Power*. Yogyakarta: Octopus
- Prakosa, Gotot, 2010. *Animasi (Pengetahuan dasar film animasi di Indonesia)*. Jakarta: FFTV-IKJ.
- Zaprul Khan, 2014. *Filsafat Islam: Kajian Tematik*. Jakarta: Rajawali Pers

Laman :

<https://alif.id/read/fuji-nur-iman/fariduddin-attar-dan-mantiquit-thair-cermin-perjalanan-spiritual-manusia-b210973p/> (diakses pada 27 Desember 2018, pukul 22.00)

<https://beritagar.id/artikel/ramadan/catatan-sufistik-burung-pun-berakal> (diakses pada 22 November 2018, pukul 21.00)

<http://berkacakata.blogspot.com/2015/03/memaknai-film-eksperimental.html>
(diakses pada 22 November 2018, pukul 19.00)

<http://celotehcelatah.blogspot.com/2012/12/mengenal-bentuk-geometris-dan-maknanya.html> (diakses pada 21 Agustus 2018, pukul 13.45)

<https://dosenpsikologi.com/4-karakter-manusia> (diakses pada 29 November 2018, pukul 11.08)

<https://www.kompasiana.com/alimukti37/550d951f8133115d22b1e46f/burung-di-mata-filsuf-dan-sufi> (diakses pada 27 September 2018, pukul 11.30)

<https://miklotof.wordpress.com/2010/09/12/manusia-dalam-konsep-filsafat-ibn-sina/>
(diakses pada 27 September 2018, pukul 11.30)

<https://quran.com/67/15> (diakses pada 22 November 2018, pukul 20.00)

<https://lasealwin.com/2017/08/24/filosofi-burung-dalam-sangkar-ketika-manusia-tidak-pernah-puas/> (diakses pada 27 September 2018, pukul 11.30)

<https://pengemishikmah.wordpress.com/2011/07/31/konsep-jiwa-dalam-pandangan-ibn-sina/> (diakses pada 21 Oktober 2018, pukul 13.20)

<https://www.pablopicasso.org/three-musicians.jsp> (diakses pada 22 November 2018, pukul 20.00)

