PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D "RASHLY"

Anisa Rahmawati

Mahasiswi Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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

Daerah Istimewa Yogyakarta 55188

ABSTRAK

Prokrastinasi adalah sebuah fenomena psikologi yang semarak terjadi pada era modern ini. Pengertian Prokrastinasi secara umum adalah segala daya upaya untuk menunda melakukan sebuah pekerjaan secara sengaja. Fenomensa psikologi ini semakin banyak dilakukan oleh manusia pada usia produktif yang dapat memberikan dampak penurunan tingkat produktivitas kerja dan tingkat kesahatan pada masing-masing individu. Penciptaan Film Animasi 2D "Rashly" ini bertujuan untuk menyampaikan sebuah pesan moral agar tidak menunda melakukan suatu pekerjaan secara sengaja dengan penyajian cerita dan visual yang sesuai dengan tema yang akan disampaikan. Film animasi 2D "Rashly" menceritakan tentang kisah seorang mahasiswi yang memiliki masalah prokrastinasi, manajemen waktu, dan *self control* yang dirangkum dalam film ber-*genre slice of life.* Film animasi akan direalisasikan dalam bentuk digital animasi 2D. Animasi 2D merupakan teknik yang digunakan dalam proses penciptaan animasi "Rashly" dengan melalui 3 tahapan yaitu praproduksi (penulisan cerita, riset, *design character*, dan *storyboard*), produksi (*background, dubbing, sound effect, key animation, inbetween, clean-up* dan *coloring, compositing,* serta *scoring),* dan pascaproduksi (*editing, render,* dan *mastering*).

Setelah melalui tahap produksi yang cukup panjang, film animasi 2D "Rashly" dapat terealisasikan menjadi film animasi berdurasi 3 menit 20 detik. Jumlah *shot* mencapai 72 *shot* dengan format stardar *HDTV 1280x720 px 25 fps (frame per second).* Pada animasi ini menerapkan 12 Prinsip Dasar Animasi yangdiperkenalkan oleh Ollie Jhonson dan Frank Tomas dalam buku *The Illusion of Life : Disney Animation* (1995, 47-69).

Kata kunci: Prokrastinasi, *Slice of life, Self Control*

UPT Perpstakaan ISI Yogyakarta

ABSTRACT

Procrastination is a psychological phenomenon that occurs in this modern era. Understanding Procrastination in general is all the effort to delay doing a job intentionally. This psychological phenomenon is increasingly being carried out by humans in productive age who can have an impact on decreasing the level of work productivity and the level of health in each individual. The Creation of 2D Animation Film "Rashly" aims to convey a moral message so as not to delay doing a work intentionally with the presentation of stories and visuals in accordance with the theme to be delivered. 2D animated film "Rashly" tells the story of a student who has problems with procrastination, time management, and self control summarized in slice of life genre films. Animated films will be realized in 2D digital animation. 2D animation is a technique used in the process of creating "Rashly" animation through three stages, namely preproduction (story writing, research, character design, and storyboarding), production (background, dubbing, sound effects, key animation, inbetween, clean-up and coloring, compositing, and scoring), and postproduction (editing, rendering, and mastering).

After going through a long production stage, the 2D animated film "Rashly" can be realized into an animated film with a duration of 3 minutes 20 seconds. The number of shots reaches 72 shots with the standard HDTV format 1280x720 px 25 fps (frames per second). In this animation apply the 12 Basic Principles of Animation introduced by Ollie Jhonson and Frank Tomas in the book The Illusion of Life: Disney Animation (1995, 47-69).

Keywords: Procrastination, Slice of life, Self Control

UPT Perpstakaan ISI Yogyakarta

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Prokrastinasi adalah sebuah fenomena psikologi yang pada era modern ini semakin menjangkiti masyarakat, terutama pada masyarakat usia produktif. Pengertian tentang prokrastinasi juga sangat luas dikalangan masyarakat, salah satu pengertian prokrastinasi pernah ditulis dalam jurnal karya Iven Kardinata dan Sia Tjundjing (Prokrastinasi Akademik Dan Manajemen Waktu) (2008:110),

> Istilah prokrastinasi berasal dari bahasa Latin *procrastisme*, dari kata *pro* yang berarti maju, ke depan, bergerak maju, dan *cratinus* yang berarti besok atau menjadi hari esok. Jadi, dari asal katanya prokrastinasi adalah menunda hingga hari esok atau lebih suka melakukan pekerjaannya besok. Orang yang melakukan prokrastinasi dapat disebut sebagai procrastinator.

Perilaku prokrastinasi dapat disebabkan oleh beberapa macam faktor antara lain; kecemasan yang dialami seseorang dipengaruhi oleh *stressfull attitude* orang tersebut, kurangnya penghargaan akan diri (*self-depreciation*), rendahnya toleransi terhadap ketidakyakinan (*low discomfort tolerance*), pencarian kesenangan (*pleasure seeking*), disorganisasi waktu (*time disorganization*), disorganisasi lingkungan (*environmental disorganization*), rendahnya pendekatan terhadap tugas (*poor task approach*), kurangnya asertifitas (*lack of asertion*), kekerasan terhadap orang lain (*hostility with others*), serta stress dan kelelahan.

Pada era modern ini, tekanan dan tuntutan pekerjaan semakin ketat yang membuat sebagian besar individu memilih untuk melakukan prokrastinasi dengan cara pencarian kesenangan (*pleasure seeking*) melalui aplikasi dalam *gadget*. Dampak dari prokrastinasi ini adalah penurunan angka produktivitas kerja yang dikarena banyak waktu yang terbuang sia-sia karena kegiatan yang kurang berguna bagi pekerjaan. Perilaku prokrastinasi memaksa individu untuk menempuh cara apapun agar dapat memenuhi target dan waktu tenggat yang telah ditetapkan, salah satu cara yang ditempuh adalah dengan begadang. Begadang dalam jangka waktu yang cukup lama dapat menimbulkan banyak

UPT Perpstakaan ISI Yogyakarta

gangguan kesehatan, seperti penyakit jantung, obesitas, *stroke*, hingga gangguan mental. Kekurangan tidur juga dapat membuat seseorang sulit untuk berkonsentrasi yang dapat mengganggu aktivitas sehari-hari individu tersebut.

Menyinggung tentang fenomena prokrastinasi yang terjadi pada era modern ini, mulai dari penyebab perilaku prokrastinasi hingga dampak perilaku prokrastinasi yang telah dibahas di atas menjadi latar belakang terciptanya ide pembuatan cerita Rashly. Karya film ini akan berbentuk film pendek animasi 2D karena pengerjaannya yang cukup cepat dan lebih cocok untuk menyampaikan cerita yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

B. Rumusan Masalah

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

Perilaku prokrastinasi (menunda-nunda pekerjaan) yang semakin banyak terjadi pada era modern ini dapat memberikan dampak pada produktivitas kerja dan kesehatan individu.

C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya film animasi 2D "Rashly" antara lain :

1. Untuk menyampaikan pesan agar tidak menunda-nunda suatu pekerjaan kepada audien.
2. Untuk menciptakan sebuah karya film animasi 2D dengan menggabungkan unsur cerita, visual, serta audio yang sesuai.

D. Target Audien

Target audien penciptaan karya film animasi 2D "Rashly" ini adalah :

1. Usia : Tiga belas tahun ke atas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Berbagai latar pendidikan
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Indonesia

UPT Perpstakaan ISI Yogyakarta

E. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari film animasi 2D "Rashly" yaitu apabila melalui tahapan-tahapan produksi sebagai berikut:

1. Praproduksi

Praproduksi adalah tahap persiapan atau proses sebelum masuk ke dalam tahap produksi animasi. Berikut adalah tahapan proses praproduksi:

a. Penulisan cerita

Cerita ditulis berawal dari Omi, seorang remaja yang baru saja selesai mengerjakan salah satu tugas kuliahnya yang kemudian berniat ingin beristirahat beberapa saat, namun ternyata Omi terlena untuk bermain *smartphone*. Hingga kemudian Omi panik saat mengingat ada tugas kuliah yang harus dikumpulkan dikemudian hari.

b. Riset dan pengumpulan data yang diperlukan

Dilakukan beberapa riset seperti konsep visual dan teori mengenai kesehatan serta pola hidup yang kurang sehat.

c. *Design character*

Tahap awal proses ini adalah pembuatan tokoh utama yaitu Omi. Selain Omi terdapat beberapa tokoh pendukung lain yaitu Pak Mono dan Deadline.

d. *Storyboard*

Pembuatan *storyboard* dilakukan dengan digambar secara manual di lembar *storyboard*, kemudian di-*scan*, dan di-*edit* menggunakan *Adobe Photoshop CS6.*

2. Produksi

Produksi adalah proses inti dalam penciptaan animasi. Berikut adalah tahapan proses produksi:

a. *Background/Environment*

Pembuatan *background* langsung dikerjakan secara digital menggunakan *software Paint Tool SAI 1.1.*

UPT Perpstakaan ISI Yogyakarta

b. *Dubbing*

Rekaman dialog setiap karakter yang sesuai naskah dilakukan dengan menggunakan *software Audacity 2.0.3*.

c. *Sound Effect*

Sound effect yang digunakan berasal dari bank data pribadi yang tersedia dan unduhan dari internet.

d. *Key Animation*

Pembuatan *key animation* dibuat bersadarkan potongan *storyboard* sesuai urutan.

e. *In Between*

Karakter animasi digerakkan satu per satu sesuai kebutuhan menggunakan bantuan *software ToonBoom Studio 8.1*.

f. *Clean Up* dan *Coloring*

Clean up dan *coloring* tiap karakter di dalam *scene* menggunakan *software ToonBoom Studio 8.1*.

g. *Compositing*

Proses penggabungan antara karakter dengan *background* kemudian mengatur sehingga nampak menyatu.

h. Musik

Musik yang menjadi *soundtrack* dalam animasi "Rashly" adalah musik yang diunduh tanpa membayar loyalti dari internet.

3. Pascaproduksi

Pascaproduksi adalah tahapan akhir atau proses penyelesaian. Berikut adalah tahapan pascaproduksi:

a. *Editing*

Proses penggabungan semua *shot* serta penambahan *opening* dan *credit* menggunakan *software Adobe Premiere CS 6*.

b. *Render and Mastering*

Tahap final dalam proses pembuatan animasi "Rashly", yaitu proses *rendering*, kemudian dilakukan proses *burning* ke dalam DVD.

UPT Perpstakaan ISI Yogyakarta

4. *Display and Merchandising*

Display karya akan dilakukan setelah karya selesai dibuat, selain pemutaran karya ada pula *merchandising*, poster, dan infografis sebagai pelengkap *display* nantinya.

F. Landasan Teori

Menurut Gotot Prakosa dalam Animasi (Pengetahuan dasar film animasi di Indonesia) (2010, 76),

> sejarah perkembangan film animasi yang sudah berkembang dengan pesat dan merata, bahkan sudah di seluruh dunia, manusia mengenal animasi, bukan hanya sebagai konsumen tetapi juga produsen sekaligus, bahkan diakui sebagai budaya. Animasi dan perkembangannya cukup merata, mengingat teknologi begitu gencar mempengaruhi manusia-manusia pencipta.

Dewasa ini animasi berkembang menjadi media interaktif yang bukan hanya berfungsi sebagai media. Menurut Liz Blazer dalam *Animated Storytelling (Simple Steps for Creating Animation & Motion Graphics)* (2016, 1), Animasi adalah media pengisahan cerita tanpa batas. Seniman bisa membuat dunia menentang gravitasi, beralih dari faktual ke fantasi, dan membawa penonton ke tempat yang tidak pernah mereka bayangkan. Salah satu teknik animasi yang sudah banyak dipakai adalah Animasi 2D.

1. Animasi 2D

Menurut Agus Suheri (2006:2), Animasi adalah kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan (*motion*). Sementara Animasi 2D adalah penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi. Ada beberapa teknik yang dapat digunakan dalam proses pembuatannya, antara lain dengan sistem;

a. *Cell Technique* (Film Animasi Teknik Sel)

Teknik *cell* ini merupakan teknik dasar pembuatan film animasi klasik. Rangkaian gambar dibuat di atas lembaran transparan yang tembus pandang/ *cell*. Objek utama yang mengeksploitir gerak dibuat terpisah dengan latar belakang dan depan yang statis.

UPT Perpstakaan ISI Yogyakarta

b. Teknik *Computing 2D*

Perkembangan animasi dua dimensi setelah kemajuan teknologi komputer di era delapan puluhan juga memberikan imbas pada teknik pengerjaan animasi dua dimensi. Perubahan signifikan yang dirasakan adalah kemudahan dalam proses pembuatan animasi.

2. Genre Film

Menurut Wikipedia bahasa Indonesia, Genre Film adalah bentuk, kategori atau klasifikasi tertentu dari beberapa film yang memiliki kesamaan bentuk, latar, tema, suasana, dan lain sebagainnya. Adapun beberapa genre film yang sering dipilih dalam pembuatan film:

a. Slice of life

Film bergenre *slice of life* adalah film yang diangkat dengan tema kehidupan sehari-hari atau film yang terinspirasi dari kisah nyata seseorang.

b. Drama

Film bergenre drama adalah film yang tergantung pada pengembangan dan pendalaman karakter yang dapat mempengaruhi perasaan penonton.

c. Komedi

Film bergenre komedi adalah film yang memiliki penekanan pada unsur humor yang ingin disajikan kepada penonton.

d. Petualangan

Film bergenre petualangan adalah film yang memiliki banyak pertentangan dalam menjalani sebuah perjalanan demi suatu tujuan.

e. Action

Film bertema *action* adalah film yang memiliki banyak adegan dengan aksi heroik dari sang tokoh utama.

Dari eksplorasi yang telah dilakukan, dipilihlah animasi 2D sebagai teknik yang akan diterapkan pada Animasi "Rashly", karena lebih mendukung dalam *Story telling* dalam membawakan cerita bergenre *slice of life*. Dalam pembuatan animasi "Rashly" akan diterapkan 12 Prinsip Animasi yang diperkenalkan oleh *Animator Disney*, Ollie Jhonston dan Frank Tomas dalam

UPT Perpstakaan ISI Yogyakarta

buku *The illusion of life : Disney Animation* (1995, 47-69). Berikut adalah 12 Prinsip Animasi yang akan diterapkan, diantaranya adalah; *squash and stretch, anticipation, staging, straight ahead and pose to pose, follow through and overlapping, slow in and slow out, arcs, secondary action, timing, exaggeration, solid drawing, dan appeal.*

G. Tinjauan Karya

1. Ketsuekigata-kun!

Berawal dari sebuah komik 4 panel yang ditulis oleh Park Dong-sun dengan judul *A Simple Thinking About Blod Type* yang diadaptasikan menjadi sebuah film animasi berjudul Ketsuekigata-kun! oleh Kenichi Yamashita dan disutradarai oleh Yoshihita Ooyama.

Ketsuekigata-kun!
(https://myanimelist.cdn-dena.com/images/anime/1741/91386.jpg)

Pada animasi ini yang menjadi referensi adalah teknik *story telling* dan pengembangan ide-ide cerita yang terinspirasi dari kehidupan sehari-hari, serta pemilihan warna yang digunakan dalam film animasi.

2. Red

Red adalah sebuah animasi 2D karya Hyunjoo Song yang di produksi pada tahun 2010 dan kemudian diunggah dalam salah satu *chanel* Youtube bernama BitMagic.

UPT Perpstakaan ISI Yogyakarta

Red
(https://www.youtube.com/watch?v=2gxrI5CPYIM)

Pada animasi ini yang menjadi referensi adalah penerapan 12 prinsip dasar animasi, *animation movement*, dan *cinematography*.

3. My Life As A Teenage Robot

My Life As A Teenage Robot adalah sebuah serial televisi fantasi ilmiah berupa animasi yang berasal dari Amerika, yang dibuat oleh Rob Renzetti untuk Nickelodeon. Film animasi ini diproduksi oleh Frederator Studio dan Nickelodeon Animation Studio. Nickelodeon pertama kali menayangkan film animasi ini pada 1 Agustus 2003.

My Life As A Teenage Robot
(https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/51KeT96R7lL._SY445_.jpg)

Serial animasi My Life As A Teenage Robot menjadi referensi dalam pembuatan desain karakter dan bagian *environment* dalam pembuatan film animasi "Rashly".

UPT Perpstakaan ISI Yogyakarta

PEMBAHASAN

A. Cerita

1. Tema

Cerita tentang seorang mahasiswa yang kelelahan setelah mengerjakan salah satu tugasnya dan kemudian terlalu asyik bermain *smartphone* hingga lupa dengan tugas yang lain dan harus begadang untuk menyelesaikan tugas yang harus dikumpulkan keesokan harinya.

2. Sinopsis

Bercerita tentang seorang mahasiswi bernama Omi. Pada suatu hari Omi baru saja selesai mengerjakan salah satu tugasnya dan Omi langsung beristirahat beberapa saat sampai tertidur. Setelah terbangun, Omi langsung asyik bermain *smartphone* hingga lupa untuk mengerjakan tugas. Saat Omi tertidur, dia bermimpi buruk bertemu dengan perwujudan Deadline yang menyeramkan. Saat itu juga Omi terbangun dan langsung melihat lagi sisa tugas yang belum dikerjakannya dan ternyata ada tugas yang harus dikumpul keesokan harinya. Semalaman Omi bergadang untuk mengerjakan tugas hingga selesai. Tugas Omi pun bisa selesai tepat waktu. Namun karena kelelahan dan kurang konsentrasi akibat kurang tidur, Omi melakukan banyak kesalahan yang merugikan dirinya.

B. Desain

1. Karakter Utama

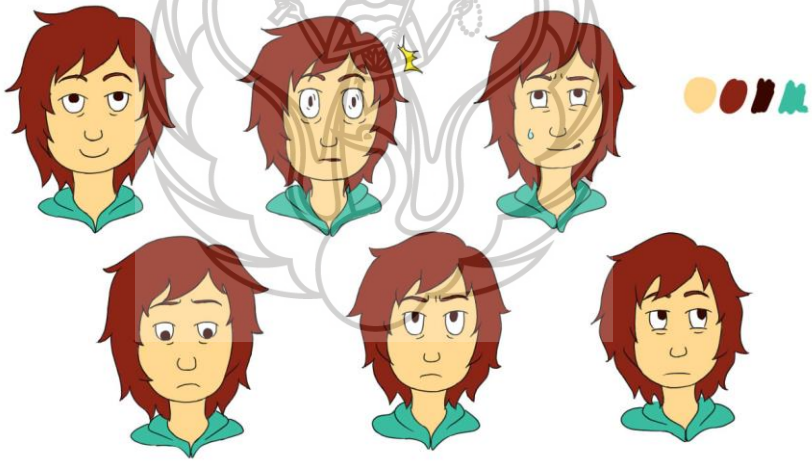
a. Omi

Seorang gadis bernama lengkap Alifa Nomi. Omi adalah seorang pemudi berusia 20 tahun. Dia berprofesi sebagai seorang mahasiswa dan juga seorang *freelancer* khusus ilustrator buku cerita anak-anak. Omi memiliki rambut sepanjang bahu berwarna coklat gelap dengan gaya rambut yang selalu terlihat berantakan. Warna kulit Omi adalah kuning langsat yang terlihat pucat. Mata Omi agak sayu berwarna coklat gelap, hidung bulat dan bibir yang mungil. Pakaian keseharian yang sering dipakai Omi di rumah adalah kaos, jaket, dan juga celana pendek. Omi adalah seorang pribadi yang sangat tomboy, cenderung pemalas, dan sangat suka menunda pekerjaan.

UPT Perpstakaan ISI Yogyakarta

Omi juga memiliki sifat yangs angat santai daalam ngerjakan tugas, namun jika sudah mendekati waktu tenggat pengumpulan tugas Omi akan banyak melakukan banyak kecerobohan yang akan merugikan dirinya sendiri.

Character Sheet Tokoh Omi



Expresion Sheet Tokoh Omi

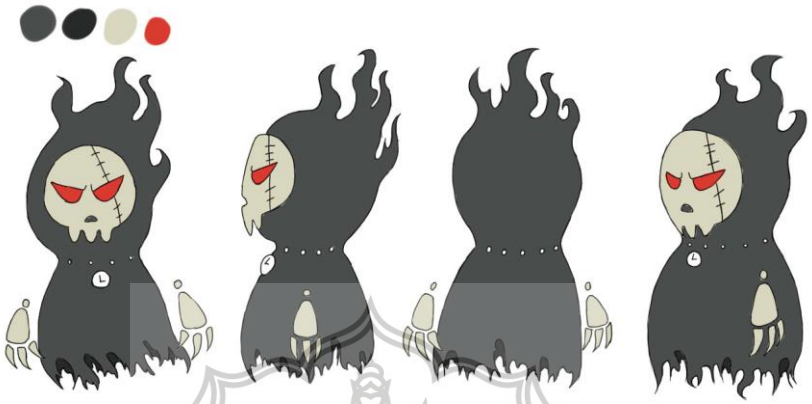
2. Karakter Pendukung

b. Deadline

Deadline adalah sebuah karakter yang tercipta dari imajinasi Omi yang merupakan visualisasi tentang waktu tenggat pengumpulan tugas. Deadline digambarkan sebagai sesosok makhluk seperti *grim reaper* yang menyeramkan. Deadline digambarkan memakai topeng berbentuk tengkorak dengan bentuk mata tajam dan sisi kanan topeng yang dijahit. Badan Deadline berwarna hitam dengan kepala yang berapi dan memakai

UPT Perpstakaan ISI Yogyakarta

jubah. Deadline menggunakan aksesoris berupa kalung dengan liontin jam yang merupakan simbol bahwa tokoh Deadline adalah sesosok pengingat tentang penggunaan waktu. Seperti halnya *grim reaper* dalam cerita-cerita buku fiksi, karakter Deadline dalam animasi ini juga memiliki senjata berupa sabit yang diguakan untuk mengeksekusi.



Character Sheet Tokoh Deadline

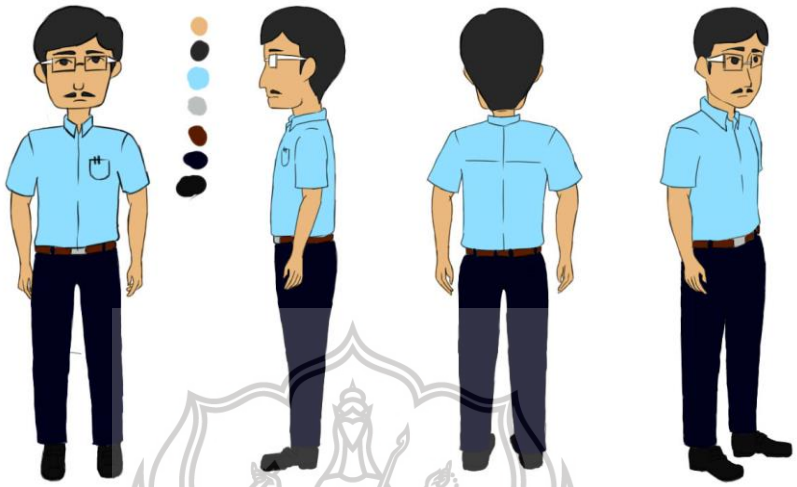
Expresion Sheet Tokoh Daedline

c. Pak Mono

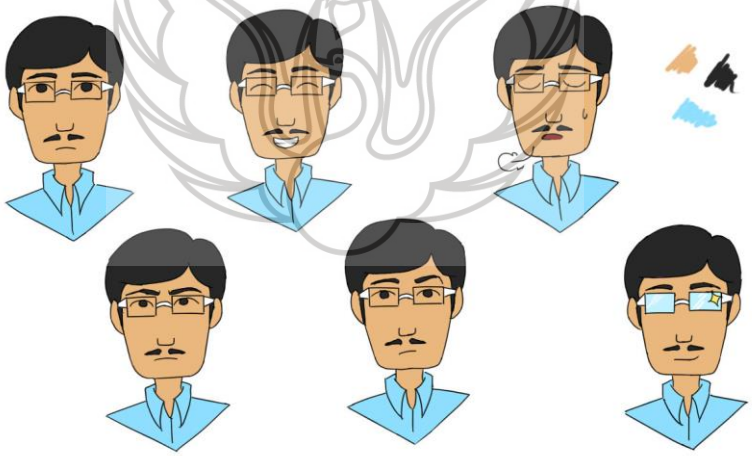
Pak Mono adalah seorang dosen yang mengampu mata kuliah Penulisan Cerita dan Naskah Cerita. Beliau seseorang yang terkadang menilai seseorang berdasarkan penampilan. Pak Mono adalah orang yang disiplin terhadap waktu. Secara perawakan Pak Mono memiliki badan yang tidak terlalu tinggi dan cukup kurus. Beliau memiliki mata yang cukup sipit serta memakai kacamata, hidung yang cukup lebar, kumis yang teretak pada ujung bibirnya sehingga membuat beliau terlihat memiliki watak yang

UPT Perpstakaan ISI Yogyakarta

dingin. Pak Mono memiliki bibir yang tipis dan gaya rambut yang kaku. Pak Mono adalah seseorang yang sangat rapi degan pakaian formal berupa kemeja lengan pendek dan celana kain panjang berwarna hitam. Pak Mono memiliki karakter yang cukup supel, namun jarang tersenyum.



Character Sheet Tokoh Pak Mono



Expresion Sheet Tokoh Pak Mono

C. Software

Software yang digunakan adalah :

1. *Toon Boom Studio 8.1*
2. *Paint Tool SAI 1.1*
3. *Adobe Premiere CS6*
4. *Audacity 2.0.3*
5. *Adobe Photoshop CS6*

UPT Perpstakaan ISI Yogyakarta

D. Background Music

Background musik yang akan digunakan adalah musik yang dapat diunduh *free loyalty* dari internet.

E. Pembahasan Proses Pembuatan Film

Proses pembuatan film animasi "Rashly" dimulai sejak bulan Oktober 2018. Selama bulan Oktober 2018, proses pembuatan karya film animasi "Rashly" berfokus pada tahapan Pra produksi film yaitu *brainstorming* ide cerita, mematangkan cerita, plot cerita, pembuatan desain karakter dan *environment*, pembuatan *storyboard,* dan pembuatan *animatic storyboard*. Pada tahapan ini proses pra produksi dilakukan secara independen. Kemudian bahan cerita tersebut di-*brainstorming*-kan dengan beberapa rekan untuk mendapatkan kritik dan saran yang dapat melengkapi kekurangan yang masih terlihat. Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan desain karakter dan e*nvironment, storyboard,* dan *animatic storyboard.*

Pada bulan November 2018, proses pembuatan film animasi "Rashly" berlanjut pada tahap produksi awal yaitu tahap pembuatan *background.* Jumlah total *background* yang harus dibuat ada sekitar 40 *background* yang dibuat langsung secara digital. Pada pertengahan bulan November 2018 proses produksi sempat tertunda selama beberapa hari dikarenakan sebuah insiden kecelakaan, namun proses pembuatan film animasi masih dapat berlanjut meski memerlukan waktu yang sedikit lebih lama.

Pada bulan Desember 2018, proses pembuatan film animasi berfokus pada tahap *animating*, pembuatan *in-between, clean-up*, dan *coloring.* Jumlah total *shot* yang akan melalui proses animating ada sekitar 56 *shot*. Proses *animating 56 shot* dalam kurun waktu satu bulan adalah sebuah tantangan yang sangat besar, sehingga hasil *animating* tidak dapat maksimal sesuai dengan ekspektasi awal. Setelah melalui seluruh tahap produksi, kemudian animasi melalui tahap *rendering.* Hasil akhir *rendering* adalah dalam bentuk format mp4 yang akan melalui tahap burning kedalam CD yang akan menjadi hasil akhir pembuatan film animasi.

UPT Perpstakaan ISI Yogyakarta

F. Pembahasan Isi Film

1. Preposisi

Fase preposisi adalah pengenalan tokoh utama dan tujuan utama dari tokoh utama yang bernama Omi. Pada fase preposisi alur cerita bertujuan untuk mengenalkan tokoh utama, *setting* latar, *setting* waktu, hingga situasi dalam cerita yang akan disajikan dalam beberapa adegan.

Pengenalan tokoh utama secara keseluruhan dimulai saat dimana Omi terlihat kelelahan setelah mengerjakan salah satu tugasnya. Kemudian *shot* berubah menjadi berfokus pada *sticky note* yang masih bertuliskan tugas-tugas yang masih belum dikerjakan.

2. Konflik

Konflik dalam alur cerita adalah ketika Omi duduk di depan laptop untuk mengerjakan tugasnya yang masih tersisa, namun ternyata Omi lebih memilih untuk membuang-buang waktu dengan bermain *smartphone*. Kemudian alur cerita menyajikan visualisasi dari konflik batin yang dialami oleh Omi yang digambarkan dengan Omi yang mengalami mimpi bertemu dengan Deadline yang merupakan perwujudan dari imajinasi Omi.

Setelah Omi terbangun dari mimpinya, kemudian Omi langsung mengecek kembali *sticky note* yang masih tertempel di layar laptop. Adegan selanjutnya adalah Omi yang terlihat sangat kaget karena mengetahui ada tugas yang harus dikumpulkan pada esok hari. Seketika Omi langsung merasa panik karena belum mengerjakan sama sekali.

3. Resolusi

Resolusi dijelaskan ketika Omi berhasil menyadarkan dirinya untuk segera mengerjakan tugasnya lagi. Setelah semalaman bekerja, akhirnya Omi dapat menyelesaikan tugasnya tepat waktu. Dikarena kurangnya konsentrasi akibat begadang semalaman, Omi malah membuat banyak kecerobohan mulai dari salah membawa *flashdisk*, memakai pakaian secara terbalik, dan memakai sepatu dengan berbeda pasangan.

UPT Perpstakaan ISI Yogyakarta

G. Harga jual

Bidang animasi adalah bidang yang relatif masih baru dalam dunia industri kreatif di Indonesia. Seiring berjalannya waktu dan berkembangnya zaman, mulai muncul asosiasi yang mau menaungi bidang animasi dan menjadikan animasi sebagai salah satu Indistri Kreatif baru yang diresmikan oleh pemerintah. Salah satu penggeraknya adalah BEKRAF (Badan Ekonomi Kreatif).

Pembuatan film animasi 2D "Rashly" dikenakan biaya sebesar Rp. 10.000,- per *frame*. Berdasarkan biaya Rp. 10.000,- per *frame* tersebut, jika dihitung berdasarkan jumlah *frame* dalam film yang berdurasi 3 menit 20 detik dengan total *frame* sebanyak 5000 *frame*, dimana dalam 1 detik ada 25 *frame*, maka akan didapatkan jumlah harga keseluruhan sebagai berikut:

Harga per *frame* Rp 10.000 x 5000 *frame* = Rp. 50.000.000,-

UPT Perpstakaan ISI Yogyakarta

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Setelah melalui proses produksi film animasi yang sangat panjang mulai dari tahap pra produksi hingga pasca produksi, banyak pengalaman berharga yang dapat dipelajari untuk dapat membangun diri dan menciptakan karya selanjutnya yang lebih baik. Berdasarkan pengalaman dalam proses pembuatan film animasi "Rashly" dapat disimpulkan bahwa sebuah projek animasi yang dikerjakan seorang diri tanpa memperhitungkan waktu yang tersedia adalah sebuah tantangan yang sangat berat, mengingat sebuah projek animasi yang baik adalah sebuah projek yang dikerjakan secara kelompok. Pegaturan waktu pengerjaan projek animasi juga menjadi faktor penting agar tidak merugikan diri sendiri dikemudian hari, karena tanpa pengaturan waktu yang baik niscaya akan memungkinkan memicu kesalahan atau kecerobohan yang akan sangat merugikan diri sendiri.

Setelah mengkaji kembali hasil akhir karya film animasi "Rashly" terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dalam film animasi tersebut, antara lain:

1. Film animasi "Rashly" mengangkat tema cerita yang sangat lekat dengan kehidupan keseharian sehingga memudahkan dalam mencari refensi dan sumber riset untuk data yang diperlukan.
2. Film animasi "Rashly" dapat terselesaikan tepat waktu dalam kurun waktu yang cukup singkat dan dengan ditenagai satu orang adalah sebuah perjuangan besar.

Kelemahan yang masih sangat telihata dalam karya adalah pada bagian penyampaian cerita yang masih memerlukan banyak perbaikan serta pada pembangunan karakter yang lebih spesifik dan lebih jelas.

UPT Perpstakaan ISI Yogyakarta

B. Saran

Setelah melalui berbagai proses dalam Penciptaan Film Animasi 2D "Rashly", ada beberapa hal yang dapat menjadi saran yang membangun dan bernilai positif antara lain :

1. Sebelum memutuskan untuk membuat karya tugas akhir, ada baiknya jika sejak awal-awal sudah membuat perencanaan yang mendetail tentang konsep film animasi yang akan dibuat, orang-orang yang akan direkrut sebagai anggota tim produksi, dan merencanakan *timeline* kerja yang sesuai dengan target yang diharapkan.
2. Menyiapkan berbagai macam persiapan baik berupa mental dan alat kerja (*hardware* dan *software*) yang memadai adalah sebuah langkah penting agar proses pembuatan film animasi dapat berjalan dengan lancar.
3. Ada baiknya jika topik atau tema yang akan disajikan dalam film animasi adalah salah satu dari bidang yang dikuasai, sehingga akan memudahkan dalam proses perancangan konsep cerita dan konsep cerita visual.

UPT Perpstakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Blazer, Liz. 2016. *Animated Storytelling (Simple Steps for Creating Animation & Motion Graphics).* Peachpit Press.

Johnston, Ollie, dan Frank Thomas. 1995. *The Illusions of Life Disney Animation.* Italy. Disney Productions.

Kardinata, I., & Sia, T. 2008. *Prokrastinasi Akademik Dan Manajemen Waktu, Anima, Indonesian Psychological Journal, 23(2),* 110-115.

Marbun, B. N. 1982. *Bagaimana Manajer Membagi Waktu Secara Efektif*. Jakarta: Penerbit Bhratara Karya Aksara.

Prakosa, Gotot. 2010. *Animasi (Pengetahuan Dasar Film Animasi di Indonesia).* Jakarta: FFTV-IKJ.

Suheri, Agus. 2006. *Animasi Multimedia Pembelajaran.* Jakarta: Elex Media Kompitindo.

Surijah, E., & Sia, T. 2008. *Mahasiswa Versus Tugas : Prokrastinasi Akademik Dan Conscientiousnes, Anima, Indonesian Psychological Journal, 22(4),* 356.

Tjundjing, S. 2006. *Apakah Penundaan Menurunkan Prestasi?. Anima, Indonesian Psychological Journal, 22(1),* 18.

Wright, Jean Ann. 2005. *Animation Writting and Development.* Burlington: Elsevier.

Laman

https://www.psychologymania.com/2012/12/penyebab-perilaku-prokrastinasi.html

https://www.alodokter.com/5-kondisi-yang-bisa-dialami-jika-kurang-tidur

http://sarahanimasi-mahanaim.blogspot.com/2015/11/artikel-animasi-2d.html

https://id.wikipedia.org/wiki/Genre_film

https://www.bensound.com/royalty-free-music/corporate-pop

https://www.ashamaluevmusic.com/

http://www.orangefreesounds.com/category/music/background-music/

UPT Perpstakaan ISI Yogyakarta