

PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI “CHASE!”
DENGAN TEKNIK “DIGITAL DRAWING”**



**Febri Faizin Alfatra
NIM 1500111033**

Pembimbing:

1. Mahendradewa Suminto, M.Sn.
2. Pandan Paneanom 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 FILM ANIMASI “CHASE!”
DENGAN TEKNIK “DIGITAL DRAWING”**

Disusun oleh:

**Febri Faizin Alfatra
1500111033**

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.....

Pembimbing I


Mahendradewa Suminto, M.Sn.
NIP. 19720418 199802 1 001

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 FILM ANIMASI “CHASE!” DENGAN TEKNIK “DIGITAL DRAWING”

Febri Faizin Alfatra

Mahasiswa 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

Sebuah animasi pendek yang menggabungkan beberapa pengalaman pribadi dan lingkungan sekitar menjadi sebuah cerita yang sederhana namun menghibur. Walaupun cerita yang disajikan sederhana namun visualisasi dibuat unik dan luwes dengan teknik animasi dua dimensi digital. Film animasi ini diberi judul “CHASE!” yang memiliki arti kejar, diambil dari inti film yang menceritakan tentang seorang pemuda yang mengejar wanita misterius yang ternyata seorang waria.

Film Animasi “CHASE!” berdurasi 3 menit 45 detik untuk membuat cerita lebih singkat dan langsung *to the point* pada inti apa yang akan disampaikan. Jumlah *shot* mencapai 45 *shot* dengan total 5400 *frame format* HDTV 1920x1080 *px* 24 *fps* (*frame per second*). Dalam proses pembuatan film ini diterapkan juga 12 prinsip animasi. Pembuatan film animasi “CHASE!” menggunakan proses digital di dalamnya. Untuk *animating* digunakan teknik animasi 2D *drawing frame by frame* secara digital menggunakan komputer, gambar background juga dibuat secara digital tanpa meninggalkan nilai seni dari teknik gambar tradisional menggunakan tangan.

Kata kunci : Film, Animasi 2D, Pengalaman Pribadi, Digital.

Latar Belakang

Sebagian besar dari kita masyarakat Indonesia, terutama bagi kaum laki-laki pasti pernah mengalami kejadian memalukan di tempat umum. Salah satu hal yang menurut kebanyakan orang sangat memalukan adalah salah mengira seorang waria (wanita tapi pria) atau yang biasa disebut sebagai Banci (Bencong) sebagai wanita tulen. Ketika seorang laki-laki melihat sosok perempuan yang memikat perhatiannya dari kejauhan, sudah seperti naluri dalam diri untuk memberanikan diri menyapa atau mengajak berkenalan perempuan itu agar bisa mengenal lebih dekat. Namun ternyata setelah mereka mulai mendekat apa yang dilihat tidak sesuai dengan ekspektasi, sudah terlanjur menyapa ternyata bukan seorang wanita cantik yang ia hampiri melainkan seorang waria. Banyak faktor yang membuat orang tertipu dengan penampilan seorang waria. Ada yang mengatakan bahwa kurang jeli dalam memandang, ada yang bilang tertipu dengan bentuk badan yang terlihat seperti wanita tulen, ada juga yang memang tidak bisa membedakan dengan baik karena penglihatannya yang kurang baik atau rabun. Namun dalam film yang akan dibuat ini penulis akan menjelaskan salah satu faktor yang sebenarnya sering terjadi namun tidak disadari oleh kebanyakan orang, yaitu kehilangan fokus karena efek dari penggunaan “*smartphone*” secara berlebihan.

Di jaman yang sudah serba canggih ini, hampir semua kalangan masyarakat dari yang masih anak-anak hingga lanjut usia merupakan pengguna aktif “*smartphone*” atau telepon genggam pintar. Hal ini karena fungsi “*smartphone*” itu sendiri yang sangat memudahkan setiap kegiatan setiap orang dari mulai bisnis, perkuliahan, hingga hiburan seperti “*Online Games*”. Namun yang tidak banyak orang sadari, penggunaan “*smartphone*” yang terlalu lama dapat berdampak buruk pada diri kita. Salah satu contohnya adalah menurunnya tingkat konsentrasi secara drastis akibat terlalu lama fokus di depan layar “*smartphone*”. Apabila kita coba untuk asik bermain di depan “*smartphone*” selama berjam-jam tanpa henti, mata kita akan mulai merasa lelah dan hilang fokus atau bahkan mungkin berkunang-kunang. Saat itu pandangan akan sedikit terganggu dan apa yang ada di sekeliling kita akan mulai terlihat buram.

Penulis merasa terdorong untuk menyatukan dua hal tidak berkaitan yang sudah dijelaskan sebelumnya menjadi sebuah cerita dan menyampaikannya dalam bentuk sebuah film animasi pendek. Film animasi merupakan media yang saat ini sedang diminati banyak orang karena mempunyai daya tarik tersendiri. Film animasi merupakan karya yang memiliki berbagai macam tujuan, selain untuk hiburan semata, film animasi bisa menjadi sarana penyampai pesan dan tujuan komersial. Jenis filmnya pun beragam berdasarkan durasinya yaitu film pendek, serial (film bersambung), dan *feature* (film panjang). Seiring perkembangan jaman teknik pembuatan animasi pun semakin beragam diantaranya *cut out/puppet* (seperti wayang kulit), 2D, 3D, *stopmotion* (merekam adegan), hingga *rotoscoping* (menjiplak gambar) dan beragam kreasi lainnya.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Membuat film animasi “*CHASE!*” dengan teknik *digital drawing* dua dimensi.
2. Menggabungkan kedua cerita yang tidak berhubungan menjadi satu cerita utuh dan disajikan dalam bentuk film animasi pendek.

Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya film animasi “*CHASE!*” diantaranya:

1. Menyampaikan pesan yang terkandung dalam cerita ke dalam bentuk film animasi.
2. Menciptakan sebuah karya film animasi dua dimensi dengan teknik *digital drawing* menggunakan komputer.
3. Menggiring opini penonton di awal cerita dan mematahkan ekspektasi penonton tentang bagian akhir dari cerita.

Target Audien

Target audien penciptaan karya film animasi “*CHASE!*” ini sebagai berikut:

1. Usia : 17 tahun ke atas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Berbagai latar pendidikan
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Internasional

Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari film “*CHASE!*” yaitu apabila telah melalui tahapan-tahapan produksi, sehingga menjadi satu film animasi yang utuh. Total durasi 3 menit 45 detik , *format video* HDTV 1920x1080 24 fps (*frame per second*), dan jumlah frame sebanyak 5400 *frame* sudah termasuk *bumper opening* dan *credit title*, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Praproduksi

- a. Ide dan Konsep
- b. Riset
- c. Penulisan Cerita
- d. Desain Karakter
- e. Desain *Background*
- f. Desain Aset
- g. Storyboard
- h. *Stillomatic (Animatic Storyboard)*

2. **Produksi**
 - a. *Animating*
 - b. *Coloring*
 - c. *Export Sequence*
 - d. *Background*
 - e. *Compositing*
 - f. *Dubbing*
 - g. *Sound Effect*
 - h. *Music Scoring*
3. **Pascaproduksi**
 - a. *Editing*
 - b. *Rendering*
4. **Display dan Merchandising**

Landasan Teori

1. Animasi

Animasi sendiri berasal dari kata “*to animate*”, yang artinya membuat seolah-olah hidup dan bergerak. Selain itu dalam bahasa Latin animasi juga diartikan berasal dari kata “*anima*” yang artinya jiwa, hidup, atau semangat. Pengertian animasi juga bisa disebut sebagai film yang berasal dari gambar-gambar yang diolah sedemikian rupa hingga menjadi sebuah gambar bergerak dan bercerita. Animasi sering diartikan sebagai “menghidupkan” dari suatu benda mati atau benda statis yang kemudian bisa menciptakan gerak, atau kesan bergerak. Pengertian tersebut diartikan saat sebuah benda mempunyai gerakan atau kesan bergerak itu sendiri sehingga secara analitis memiliki jangkauan tempat, waktu dan juga material yang tak terbatas. (Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia, 2010).

2. Film

Film memiliki beberapa pengertian berdasarkan para ahli khususnya dari Indonesia. Beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

A. Effendi (1986)

Pengertian film adalah satu hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film disini dianggap sebagai komunikasi massa yang menjadi gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik. Film merupakan gambar yang bergerak (*Moving Picture*).

B. Palapah dan Syamsudin (1986)

Pengertian film adalah media hiburan yang menggabungkan antara jalan cerita, gambar bergerak, dan suara. Ketiga unsur ini terdapat dalam unsur-unsur setiap pembuatan film, oleh karenanya seringkali film dipergunakan sebagai salah satu unsur media pembelajaran.

C. Himawan Pratista (2008)

Menurutnya, definisi film adalah media audio-visual yang menggabungkan kedua unsur, yaitu naratif dan sinematik. Unsur naratif sendiri berhubungan dengan tema sedangkan unsur sinematik jalan alur atau jalan ceritanya.

Indonesia Student, “4 Pengertian Film Menurut Para Ahli, Jenis, dan Manfaatnya Lengkap”, <http://www.indonesiastudents.com/pengertian-film-menurut-para-ahli-jenis-dan-manfaatnya/> (diakses pada 5 Desember 2018, pukul 01.25).

3. Animasi Dua Dimensi

Salah satu jenis penggolongan animasi adalah animasi dua dimensi (2D). dalam bukunya Nganimasi Bersama Mas Be!, Bambi Gunawan menjelaskan Animasi 2 dimensi adalah teknik pembuatan animasi dengan menggunakan gambar bersumbu (*axis*) dua yaitu x dan y. Animasi ini juga dikenal sebagai animasi tradisional, prosesnya dimulai dengan menggambar tiap *frame* pada selembar kertas, kemudian di-*scan* dan baru dipindahkan ke dalam komputer untuk diubah menjadi *file* digital. Namun dengan seiring perkembangan waktu dan teknologi, kini animasi 2 dimensi dapat dilakukan dengan menggunakan teknik digital secara penuh. Animator dapat membuat animasi dengan penuh tanpa harus menggambar banyak *frame* di atas kertas dan tanpa perlu proses *scanning* menggunakan *software* khusus pembuatan animasi. Sehingga proses produksi dapat berjalan lebih cepat dan *animator* dipermudah dalam melakukan proses *animate*.

(Nganimasi Bersama Mas Be!, 2013).

4. Dampak Layar *Smartphone* Terhadap Mata

Tidak banyak yang mengetahui bahwa sebenarnya layar *gadget* seperti *laptop*, komputer, dan *smartphone* memancarkan radiasi yang secara perlahan mengurangi ketajaman pandangan mata kita. Hal ini tidak bisa disadari secara langsung, namun akan mulai terasa efeknya dalam jangka waktu yang lama. Teori ini masuk dalam salah satu poin yang akan disampaikan secara tersirat nantinya pada film animasi “*CHASE!*” ini.

Riau Pos, “Dampak Gadget bagi Kesehatan Mata”, <https://riaupos.co/186171-berita-dampak-gadget-bagi-kesehatan-mata.html> (diakses pada 5 Desember 2018, pukul 01.25).

5. Waria

Pengertian waria atau wanita pria, atau dalam bahasa sehari-hari dikenal sebagai banci adalah istilah bagi laki-laki yang menyerupai perilaku wanita. Dalam istilahnya waria adalah laki-laki yang berbusana dan bertingkah laku sebagaimana layaknya wanita. Istilah ini awalnya muncul dari masyarakat Jawa Timur yang merupakan akronim dari “wanita tapi pria” pada tahun 1983-an panduan dari kata wanita dan pria. Secara fisiologis waria itu sebenarnya adalah pria. Namun pria (waria) ini mengidentifikasi dirinya menjadi seorang wanita. Baik dalam tingkah dan lakunya. Misalnya dalam penampilan atau dandanannya ia mengenakan busana dan

aksesori seperti wanita. Begitu juga dalam perilaku sehari-hari, ia juga merasa dirinya sebagai seorang wanita yang memiliki sifat lemah lembut (Koeswinarno,1996).
Psychologymania, “Pengertian Waria”,
<https://www.psychologymania.com/2012/10/pengertian-waria.html> , (diakses pada 12 Desember 2018, pukul 01.03).

6. Rasa Ingin Tahu Pada Manusia

Rasa ingin tahu pada manusia sudah muncul semenjak mereka dilahirkan ke dunia ini. Lalu, apakah yang sangat berpengaruh bagi manusia dalam rasa keingintahuannya? Manusia memiliki rasa ingin tahu karena manusia memiliki “akal budi”. Apakah akal budi tersebut? Akal budi dapat dikatakan seperti logika. Apakah akal budi dimiliki oleh seluruh makhluk hidup? Tentu tidak. Akal budi hanya dimiliki oleh manusia, oleh sebab itulah mengapa manusia merupakan makhluk yg diciptakan paling tinggi derajatnya oleh Tuhan. Karena manusia memiliki “akal budi” tersebut.

Karena adanya akal budi tersebut, maka manusia juga memiliki rasa ingin tahu yang cukup besar. Bagaimana cara mereka menemukan jawaban dari setiap rasa ingin tahunya? Cara yang paling banyak dilakukan oleh manusia adalah melalui “bertanya” atau bahkan mencari tahu secara langsung.. Dari setiap hal yang mereka cari tahu, maka manusia dapat menemukan apa yang mereka ingin ketahui. Jika dilihat dari lingkungan sekitar, begitu banyak anak-anak remaja yang memiliki rasa ingin tahu terhadap pergaulan yang sangat tinggi. Bagaimana ini dapat terlihat? Kita dapat melihat dari hal-hal kecil yang terjadi pada kalangan remaja, ketika mereka memulai untuk mencoba-coba pergaulan mereka. Mereka yang biasanya mungkin tidak pernah pergi ke luar rumah bersama teman-teman. Lalu seiring berjalannya ragam pergaulan, mereka mulai berpergian dengan teman-teman sebayanya. Mungkin mereka juga mulai mencoba hal-hal baru yang belum pernah mereka lakukan sebelumnya.

Alexander Catharina, “Rasa Ingin Tahu Remaja terhadap Pergaulan Antar Sesama” ,
<http://alexandracatherina.blogspot.com/2011/02/rasa-ingin-tahu-remaja-terhadap.html>
(diakses pada 7 November 2018, pukul 23.20).

Tinjauan Karya

1. One Piece

Anime dari Jepang ini dijadikan referensi untuk film animasi pendek karena memiliki seorang karakter yang bernama Ivankov, yang dimana ia adalah seorang waria. Karakter ini dapat dijadikan referensi untuk membuat desain karakter film animasi pendek “*CHASE!*” karena di film ini akan ditampilkan seorang karakter yang dimana ditampilkan seorang waria. Dan karakter dari *anime* ini sangat cocok dijadikan referensi desain karakter.



Karakter Ivankov dalam *anime One Piece*

2. *Pokemon Red*

Pokemon Red adalah salah satu *game series* yang terkenal. *Game* ini dijadikan referensi karena memiliki proporsi badan yang sesuai untuk film animasi pendek “*CHASE!*”. Proporsi karakter dari *game Pokemon Red* akan dipadukan untuk pembuatan desain karakter. Namun dalam bentuk *style* karakter *original* sendiri.



Karakter Red dalam *game Pokemon*

3. Animasi Pendek “*Scary Movie*”

Animasi pendek karya *Allie Studio* ini dijadikan referensi karena kualitas animasinya yang sangat halus dan luwes. Penyajian cerita yang sederhana dan singkat namun dengan visual yang sangat bagus dan berkarakter.



Screenshot animasi pendek “*Scary Movie*”

Cerita

1. Tema

Berangkat dari pengalaman beberapa teman yang pernah salah mengira seorang waria sebagai wanita tulen, dan pengalaman pribadi tentang dampak buruk “*smartphone*” pada kesehatan mata. Penulis merasa terdorong untuk menyatukan dua hal ini menjadi sebuah cerita dan menyampaikannya dalam bentuk sebuah film animasi pendek.

2. Sinopsis

Seorang mahasiswa bernama Arya yang sedang bersantai di Taman Kota menemukan sebuah syal yang tertinggal di bangku taman. Pemilik syal itu adalah seorang gadis misterius yang sedang beranjak pergi dari taman. Kemudian Arya berusaha mengejarinya dengan melalui berbagai rintangan. Setelah berhasil memberhentikannya, ternyata sosok yang Arya kejar itu bukanlah seorang gadis, melainkan seorang Waria. Arya sangat terkejut dan segera kabur dari kejaran Waria itu yang berbalik mengejarinya.

3. Naskah

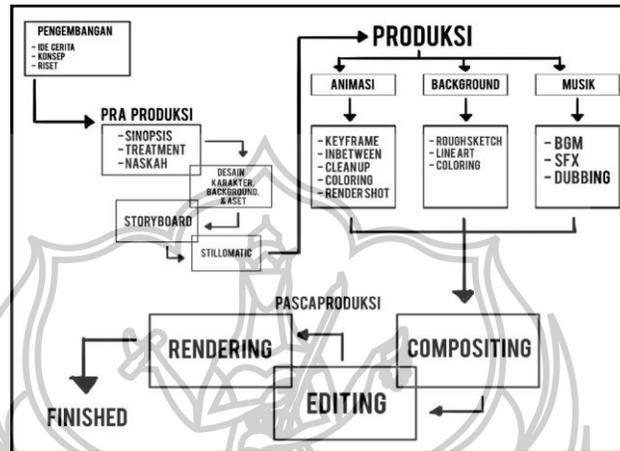
Dalam penulisan cerita dibuatlah naskah skenario yang menjelaskan *setting* waktu dan tempat, dialog, kejadian-kejadian yang dialami karakter secara runtut dari awal hingga akhir, serta segala keterangan elemen pendukung seperti efek suara dan visual.



Contoh naskah film animasi “CHASE!”

Pipeline

Untuk mempermudah pengelolaan sebuah produksi film animasi dari awal hingga akhir diperlukan sebuah rancangan tahapan-tahapan proses pembuatan sebuah film animasi dari awal hingga akhir. Rancangan proses tahapan ini disebut *Pipeline*. *Pipeline* sendiri strukturnya tidaklah selalu baku, *pipeline* dapat dirancang menyesuaikan kondisi dan keinginan seorang *director* dalam proses produksi suatu film nantinya. *Pipeline* produksi untuk pembuatan film animasi “CHASE!” adalah sebagai berikut:

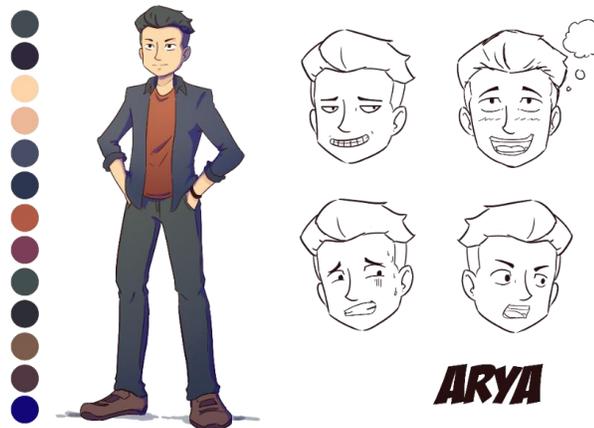


Pipeline produksi animasi “CHASE!”

Desain Karakter

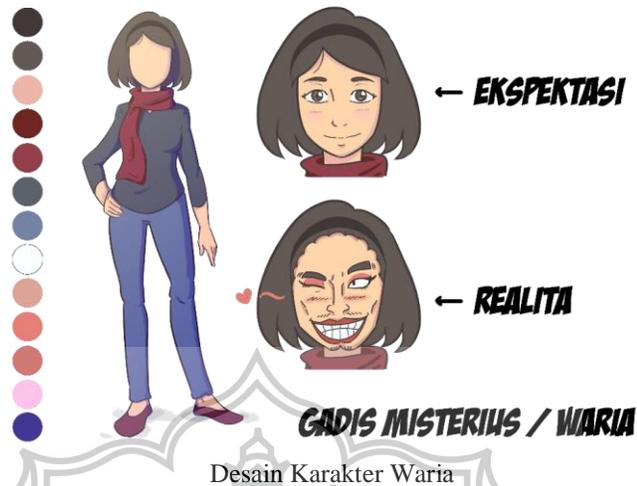
Dalam film animasi “CHASE!” terdapat satu karakter protagonis atau karakter utama dan satu karakter misterius yang nantinya baru diketahui bahwa itu seorang waria di akhir cerita. Kemudian nantinya akan ada banyak sekali karakter figuran yang akan mengisi suasana keramaian kota. Jadi nantinya karakter figuran tersebut tidak memerlukan desain yang spesifik cukup dalam bentuk siluet gesture saja.

1. Arya (Karakter Utama)



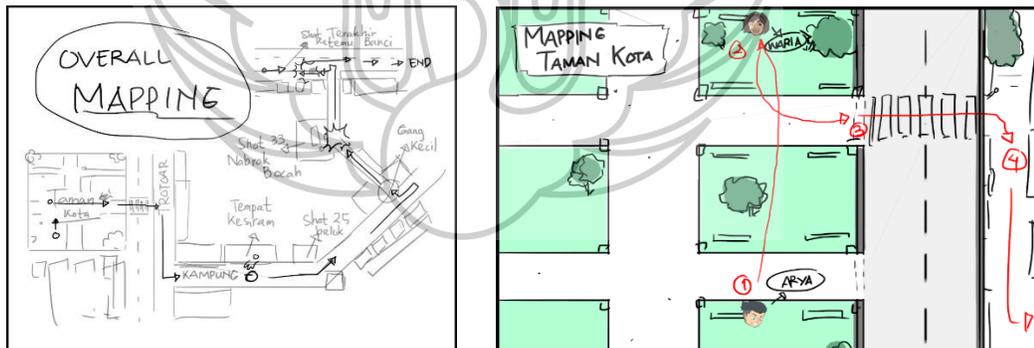
Desain Karakter Arya

2. Gadis Misterius / Waria (Karakter Pendukung)



Desain Background

Setting tempat animasi ini terbagi menjadi tiga bagian. Pada awal cerita digambarkan di sebuah taman kota. Kemudian memasuki pertengahan cerita latar tempat terletak di dalam gang kecil tempat pemukiman warga. Lalu yang terakhir di pinggir jalan tepat di bagian luar gang saat sore hari. Berikut beberapa konsepnya:



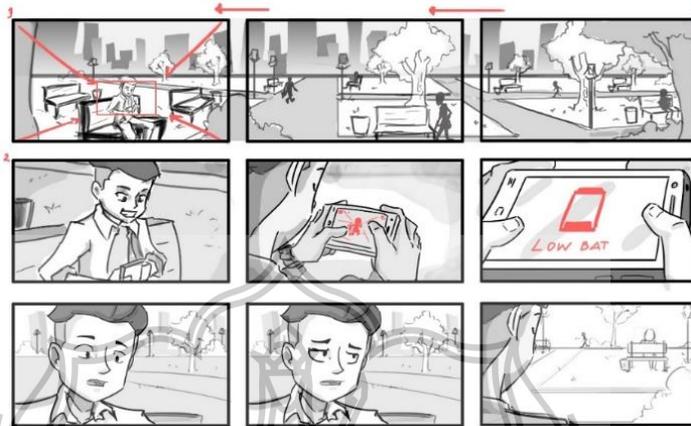
Konsep awal Mapping Background

Desain Aset

Aset yang ada dalam film animasi “CHASE!” terbilang cukup sedikit. Beberapa diantara seperti mobil, bus, dan syal dari karakter waria yang nanti akan dianimasikan. Namun apabila aset-aset ini tidak dibuat akan mengurangi kualitas dalam film.

Storyboard

Storyboard dirancang sesuai dengan naskah yang telah dibuat sebelumnya. Dalam *storyboard* digambarkan rancangan animasi yang dibuat, di dalamnya juga terdapat keterangan pengambilan kamera, lokasi, adegan, ekspresi tokoh, dialog, *sound fx*, dan durasi setiap *shot*. Berikut ini contoh storyboard dari film animasi “CHASE!”:



Contoh Storyboard “CHASE!” halaman 1

Animatic Storyboard

Semua *storyboard* yang telah dibuat disusun dan di-*composite* untuk menentukan keseluruhan durasi. Sehingga seluruh *shot* tergabung menjadi satu film dan dapat dijadikan acuan *timing* untuk tiap *shot* saat memasuki tahap animating nantinya.

Background

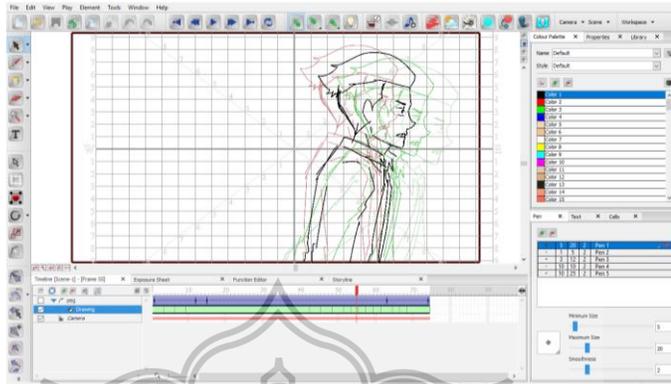
Pembuatan *background* menggunakan warna yang cenderung kompleks. Dengan tujuan memberikan kesan *colourful* dan terlihat seperti keramaian kota di Indonesia pada umumnya. Ada beberapa *scene* yang menggunakan warna cerah ataupun gelap untuk menjelaskan keterangan waktu pada film. Hal ini ditujukan agar *background* yang dibuat bisa kontras dengan tiap karakter dalam film.



Contoh Background Pinggir jalan raya pada Scene 3

Animating

Metode yang digunakan dalam tahap *animating* pada film animasi “CHASE!” adalah dengan teknik digital dua dimensi secara *frame by frame*. *Software* yang digunakan yaitu *Toonboom Studio 8.1*.



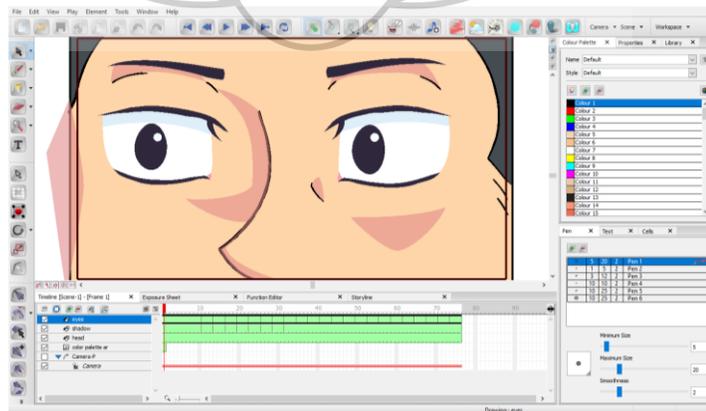
Screenshot proses animate film animasi “CHASE!” shot 20

Clean Up

Pada tahap ini semua *file animating* yang sudah siap cukup kita *tracing* ulang satu per satu agar gambar memiliki konsistensi ukuran garis dan bisa diwarnai. Selain itu pada proses ini juga mulai dibuat garis penanda untuk acuan *lighting* dan *shading* pada proses *coloring* selanjutnya.

Coloring

Proses pewarnaan dilakukan setelah *animating* dan *clean up* selesai. Palet warna karakter sebelumnya sudah dibuat terlebih dahulu dan di *export* menjadi sebuah *template*. jadi pada proses pewarna di tiap *file* tidak perlu lagi membuat palet warna baru satu persatu, cukup *import* dari *template* yang sudah dibuat.



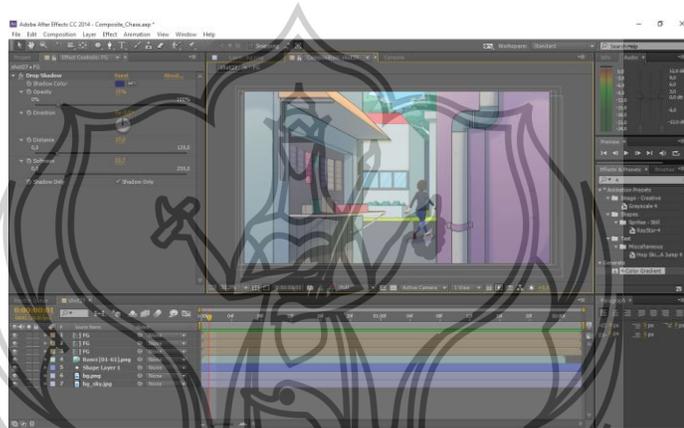
Screenshot proses coloring shot 15

Export PNG Sequence

Setelah proses *animating* selesai, maka *file* akan di *export* dalam bentuk *output* PNG *sequence* agar bisa dicek ulang setiap gerakan apakah perlu direvisi atau tidak. Apabila hasilnya sesuai dan tidak ada revisi, *file* tersebut nantinya bisa langsung digunakan pada tahap *compositing*.

Compositing

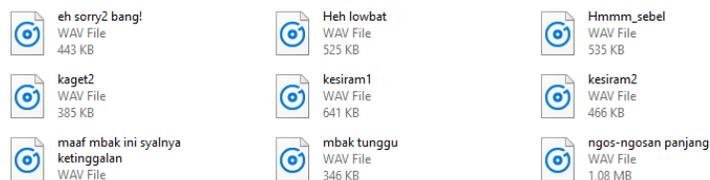
Proses *composite* disini adalah proses penggabungan animasi yang sudah di *export* menjadi PNG *Sequence* tiap *shot*nya, *background* dan penyusunan dari *shot* awal hingga akhir film. Penambahan efek *shading*, *lighting* dan *color grading*, serta transisi juga mulai dilakukan di tahap *composite*.



Screenshot proses compositing

Dubbing

Proses *Dubbing* untuk mengisi suara karakter Arya, Waria, dan beberapa kakater pendukung lainnya menggunakan *Software Adobe Audition*. *Software* ini memiliki berbagai fasilitas pengolahan suara. *Adobe Audition* dapat merekam suara, memperbaiki kualitas suara, dan menambahkan efek suara.



Screenshot hasil file dubbing dalam bentuk format.wav

Music Scoring

Proses *scoring* pada film animasi “*CHASE!*” dibuat dengan menyesuaikan *mood* yang divisualisasikan dalam film. *Music scoring* dalam film ini dibuat dan di *mixing*

dengan menggunakan *Software Pro Tools*. Dikerjakan oleh satu orang yang memang ahli dalam bidang *music scoring* untuk film.



Screenshot pengerjaan *music scoring* menggunakan software *Pro Tools*

Pascaproduksi

Editing

Inilah tahapan terakhir dari proses produksi film animasi “*CHASE!*”. Tiap-tiap *shot* yang telah di-*compose* kemudian disatukan menjadi kesatuan *scene* hingga menjadi sebuah *sequence* film yang utuh menggunakan *software editing video*.



Screenshot proses *editing* film animasi “*CHASE!*”

Rendering

Tahap terakhir adalah setelah tahap *editing* selesai, dilakukan proses *export file* ke dalam bentuk video sesuai *format file* yang diinginkan. kemudian pengaturan *frame rate* perlu disamakan dengan *frame rate project* yang dibuat, agar memperoleh hasil *render* terbaik. Karya yang telah selesai dibuat kemudian di-*burn* ke dalam piringan DVD dengan *packaging* DVD case berwarna transparan sebanyak tiga *copy* untuk masing-masing penguji.

Merchandising

Setelah serangkaian tahap produksi film animasi selesai, hal terakhir sebagai pelengkap adalah memproduksi *merchandise* dari film yang telah dibuat. Berikut ini adalah beberapa macam desain *merchandise* dari film animasi “CHASE!” yang akan di *display* pada saat pameran karya berlangsung.

Pembahasan Isi Film

1. Prolog

Bagian awal saat film dimulai, tampak suasana siang hari di sebuah taman kota yang terlihat cukup ramai. Banyak orang berlalu lalang melakukan aktivitas masing-masing di taman itu. Kamera mulai bergerak dari kanan ke kiri secara perlahan untuk memperlihatkan suasana sekitar. Kemudian fokus kamera mulai tertuju pada seorang remaja laki-laki yang sedang duduk di bangku taman sambil asik bermain *game* di *smartphone* yang ia punya. Dalam tahap ini audien diperkenalkan pada remaja itu sebagai tokoh utama dalam film. Pemuda itu bernama Arya, seorang mahasiswa yang sedang bersantai di taman sepulang kuliah.

2. Preposisi

Pada fase preposisi, mulai dijelaskan tujuan dari karakter utama melalui alur cerita yang ditunjukkan dengan adegan Arya yang sedang bingung karena baterai *smartphon*nya sudah habis. Ketika ditengah kebingungannya, Arya tanpa sengaja melihat seorang perempuan berambut pendek sebahu, dengan syal merah yang di kenakan di lehernya duduk di bangku seberang Arya. Perempuan itu duduk membelakangi Arya dan tampak sedang tertawa kecil. Hal ini membuat rasa penasaran Arya muncul dan berniat mendekatinya untuk diajak berkenalan. Namun sesaat setelah Arya bersiap untuk menemui perempuan itu, ternyata orang itu sudah pergi dari bangku tersebut.

3. Konflik

Konflik dalam film ini dimulai ketika Arya menyadari syal yang tadinya dikenakan perempuan itu tertinggal di bangku. Ia mengambilnya dan berusaha mengejar perempuan itu untuk mengembalikan syal tersebut. Namun selama ia berusaha mengejar dan memanggil perempuan itu, banyak sekali hal-hal kecil yang menghambat usahanya.

4. Resolusi

Resolusi dijelaskan ketika akhirnya Arya berhasil menemukan lagi perempuan itu dan memanggilnya. Perempuan itu menghentikan langkahnya mendengar suara Arya yang memintanya berhenti. Sambil terengah-engah, Arya memulai percakapan dan menjelaskan bahwa syal perempuan itu tertinggal di bangku taman. Ia mengatakannya dengan nada yang sangat sopan sambil memasang wajah *sok keren* untuk mulai merayu perempuan tersebut. Perempuan itu mulai membalikkan badan secara

perlahan. Tidak disangka ternyata orang itu bukanlah perempuan, melainkan seorang waria. Arya sangat terkejut, ditambah dengan waria itu mulai membalas rayuan Arya dan hendak menciumnya sebagai ucapan terimakasih. Arya semakin takut dan kabur secepat mungkin.

5. Epilog

Pada akhir film, terlihat Arya berlari kencang dengan dikejar oleh waria tersebut. Sambil mengajar Arya, waria tersebut masaih tetap merayu dan Arya berteriak sambil ketakutan. Kamera mulai *fade out* secara perlahan dan kemudian berganti menjadi *credit title*.

Penerapan 12 Prinsip Animasi

1. *Stretch and Squash*

Prinsip ini menerangkan bahwa sebuah objek memiliki sebuah *volume* tertentu, yang kemudian mempengaruhi fleksibilitas dan elastisitas dari objek tersebut. Dalam film animasi "*CHASE!*" prinsip ini ditunjukkan pada *shot* 44 dimana adegan Arya sedang terkejut.

2. *Straight Ahead and Pose to Pose Action*

Straight ahead merupakan metode pembuatan animasi secara spontan dari *frame* awal hingga *frame* akhir menunjukkan satu rangkaian gerakan yang sangat jelas maksud dan tujuannya. Contohnya seperti pada *shot* 16 pada adegan Arya mulai berusaha mengejar waria. Sedangkan *pose to pose* adalah metode penganimasian yang sudah direncanakan secara matang dengan menggunakan beberapa *key drawing* sebagai gambar kunci. Contohnya seperti pada *shot* 17 dan 29 saat Arya berlari mengejar perempuan yang ternyata seorang waria.

3. *Anticipation*

Prinsip ini digunakan untuk sebagai persiapan kepada sebuah gerakan yang akan dilakukan. Pada gambar 5.4 prinsip *anticipation* diaplikasikan pada saat Arya berjalan mendekati bangku dan hendak mengambil syal yang tertinggal.

4. *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. Pengaplikasian prinsip ini terdapat pada *shot* 43 saat Arya terkejut melihat waria dan berusaha kabur.

5. *Arcs*

Setiap gerakan suatu objek atau karakter selalu membentuk sebuah pola atau jalur lengkung yang disebut *Arcs*. Seperti pada gambar 5.6 potongan dari *animating shot* 16 menunjukkan gerakan Arya berlari.

6. *Secondary Action*

Prinsip ini merupakan penambahan gerakan pendukung atau pemanis yang akan menambah dan memperkaya gerakan utama. Contoh penerapan prinsip ini ketika gerakan Waria berjalan pada *shot* 14. Bahkan tidak hanya itu, hampir setiap karakter

manusia yang berjalan pasti selalu ikut menggerakkan tangannya ke depan dan belakang secara berlawanan arah dengan gerakan kaki. Hal ini termasuk juga sebagai *secondary action*.

7. Follow Trough and Overlapping Action

Prinsip *Follow through* menunjukkan sebagian dari tubuh karakter ataupun objek lain dalam suatu pergerakannya, masih mempertahankan pergerakannya pada saat karakter ataupun objek berhenti dari gerakan awalnya. Sedangkan *overlapping action* adalah ketika ada gerakan sebagian tubuh ataupun objek yang seakan tertahan dan tertarik ke arah lain dari arah gerakan utama karakter atau objek, dan seolah –olah menutupi gerakan sebelumnya (*overlap*). Salah satu contohnya yang paling sederhana dalam film animasi “*CHASE!*” yaitu pada *shot* 10 ketika syal yang tertinggal di bangku taman itu mulai diterpa angin kecil.

8. Solid Drawing

Prinsip penting yang perlu diterapkan untuk menciptakan animasi yang konsisten. Berfungsi untuk memberikan kesan sebuah karakter atau objek memiliki dimensi, memiliki bentuk, volume, dan berat yang utuh. Seperti pada saat Arya akhirnya tau bahwa ternyata orang yang dia kejar adalah Waria.

9. Timing and Spacing

Timing adalah pembagian waktu yang menentukan cepat lambat pada gambar. Sedangkan *spacing* adalah untuk menentukan kepadatan *frame* yang nanti akhirnya akan menentukan kecepatan gambar. Contoh penerapan *timing* yang palig terasa pada film ini terdapat dalam *shot* 19, dimana adegan kedua mobil saling berpapasan di jalan raya. Kedua mobil tersebut memiliki kecepatan yang berbeda.

10. Staging

Prinsip ini mirip seperti di pementasan atau teater. Intinya, menegaskan posisi seorang aktor terhadap unsur – unsur seperti penempatan tokoh, penggunaan cahaya, dan sudut pandang kamera. Pengaplikasian prinsip ini salah satunya terdapat pada *shot* 27 dimana karakter Waria terlihat berjalan menyusuri jalanan sempit di pemukiman warga.

11. 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. *Appeal* pada karakter merupakan karisma yang dimiliki suatu karakter agar lebih mempunyai *personality* tersendiri yang dapat terlihat cukup melalui penampilan secara visual saja.

12. Exaggeration

Prinsip *Exaggeration* bertujuan untuk memberikan kesan berlebih agar menciptakan kesan hiperbola dan dramatis. Prinsip ini dapat diterapkan dalam menciptakan suatu ekspresi, gerakan maupun pose suatu karakter. *Exaggeration* ditunjukkan pada *Shot* 42 dan *Shot* 43 ketika Arya sangat terkejut melihat Waria itu. Begitu pula ketika Waria itu hendak mencium Arya.

Analisa Biaya Produksi

Setiap memproduksi film animasi diperlukan perhitungan biaya yang nantinya dapat menunjang dan juga dapat mempengaruhi pembuatan karya. Dengan adanya perhitungan biaya produksi, maka animasi yang dibuat memungkinkan untuk dijual dengan harga yang tepat sesuai dengan pertimbangan biaya produksi dan profit yang diinginkan. Analisa biaya ini juga memungkinkan untuk digunakan sebagai pertimbangan biaya untuk pembuatan animasi selanjutnya. Analisa biaya yang ada di dasarkan pada kondisi selama pembuatan karya animasi “*CHASE!*” dari awal hingga selesai.

Harga Jual Animasi

Harga jual film animasi “*CHASE!*” diperhitungkan melalui jumlah keseluruhan biaya produksi yang sudah tercantum yaitu Rp. 14.991.000,00 dengan ditambahkan *profit* atau keuntungan dalam pengerjaan film. Untuk film animasi “*CHASE!*” dikenakan biaya Rp.5.000,00 per *frame*/gambar, jika durasi film 3 menit 45 detik atau 225 detik, dan total keseluruhan *frame* berjumlah 5400 *frame* (24 *frame* per detik). Maka total harga keseluruhan Rp.5.000,00 x 5400 = Rp.27.000.000,00. Apabila total biaya produksi dibulatkan menjadi Rp. 15.000.000,00. Maka profit yang didapat dari harga jual film ditaksir sebesar 80% dari total biaya produksi.

Kesimpulan

Berdasarkan penulisan laporan, penciptaan film animasi “*CHASE!*” telah terlaksana dengan lancar melalui berbagai proses dan berhasil mencapai target awal pembuatan film berdasarkan referensi yang dipakai. Berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir animasi “*CHASE!*”:

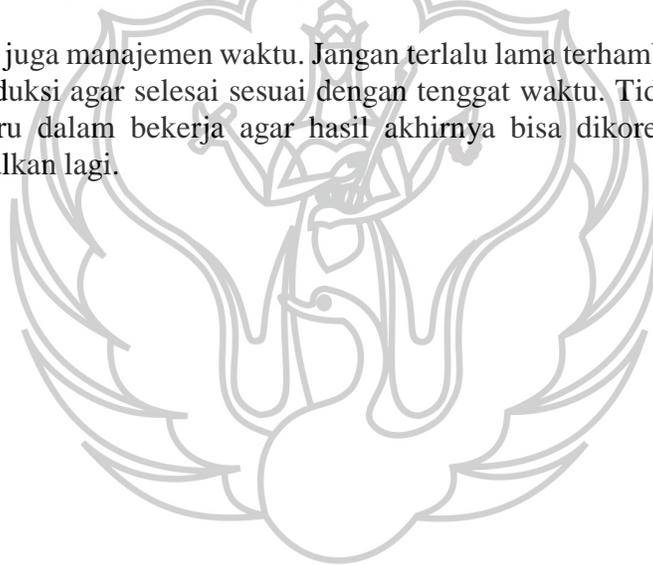
1. Penciptaan Film Animasi “*CHASE!*” telah selesai dengan durasi utuh 3 menit 45 detik. Jumlah *shot* keseluruhan 45, dengan total 5400 *frame* dan format HDTV 1920x1080 px 24 *fps* (*frame per second*).
2. Penciptaan Film Animasi “*CHASE!*” menerapkan 12 prinsip animasi sesuai dengan ketentuan.
3. Penciptaan Film Animasi “*CHASE!*” telah berhasil diselesaikan sesuai dengan tujuan awal dari pembuatan film.

Saran

Setelah menyelesaikan pembuatan film animasi “*CHASE!*” terdapat beberapa kesalahan maupun masalah yang harus dihadapi agar proses produksi dapat tetap berjalan lancar. Berbagai penyelesaian masalah harus dilakukan agar film yang dikerjakan dapat selesai. Berbekal pengalaman selama menjalani proses penciptaan film animasi “*CHASE!*” ada beberapa saran yang bersifat membangun dan bernilai positif dapat dipelajari bersama, antara lain :

1. Pematangan konsep sejak awal, karena hal ini sangat penting dan bermanfaat untuk mengeksekusi ide yang ada dengan tepat sesuai ekspektasi.

2. Mencari referensi dari berbagai sumber. Seperti menonton film, membaca buku, dan melakukan *brainstorming* dengan rekan yang juga menggeluti bidang animasi. Hal tersebut akan mempermudah membangun konsep dan ide yang matang untuk pembuatan film.
3. Lakukan riset atau penelitian terlebih dahulu. Eksplorasi langsung ke lapangan sangat diperlukan agar karya dapat dipertanggungjawabkan dengan benar.
4. Gunakan teknik pembuatan animasi yang dirasa paling efektif agar tidak memakan banyak waktu maupun tenaga.
5. Mulai melatih ulang kemampuan diri dalam hal teknis seperti menggambar, menggunakan *software* animasi, dan *mengedit video*. Paling tidak lakukan satu bulan sebelum proses produksi dimulai, hal ini penting untuk membiasakan diri bekerja secara disiplin setiap hari dan merasa lebih siap dalam proses produksi.
6. Manfaatkan jam malam untuk beristirahat dengan cukup. Karena fisik akan terasa lebih segar dan produktif apabila pembagian antara jam istirahat dengan jam kerja seimbang.
7. Perhatikan juga manajemen waktu. Jangan terlalu lama terhambat dalam satu proses dalam produksi agar selesai sesuai dengan tenggat waktu. Tidak perlu juga terlalu terburu-buru dalam bekerja agar hasil akhirnya bisa dikoreksi ulang dan lebih dimaksimalkan lagi.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

Gunawan, Bambi Bambang. (2013). *Nganimasi bersama Mas Be!*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

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

Prakosa, Gotot. 2010. *Animasi (Pengetahuan dasar film animasi di Indonesia)*. Jakarta: FFTV-IKJ.

William,Richard. 2001. *Animation Survival Kit*. United State

Wright, Jean Ann. 2005. *Animation Writing and Development From Script Development to Pitch*. Oxford: Focal Press.

Laman

<http://alexandracatherina.blogspot.com/2011/02/rasa-ingin-tahu-remaja-terhadap.html> ; 7 November 2018, pukul 23.20

<http://www.indonesiastudents.com/pengertian-film-menurut-para-ahli-jenis-dan-manfaatnya/> ; 5 Desember 2018 pukul 01.25.

<https://riaupos.co/186171-berita-dampak-gadget-bagi-kesehatan-mata.html> ; 5 Desember 2018 pukul 01.25

<https://www.psychologymania.com/2012/10/pengertian-waria.html> ; 12 Desember 2018 pukul 01.03

<http://www.pikiran-rakyat.com/luar-negeri/2017/02/08/ada-18-gender-di-thailand-ini-penjasannya-392943> ; 12 Desember 2018 pukul 01.17