

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“JACK THE CHICKEN!”



Ari Bakkas Pratama
NIM 1500132033

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

2019

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“JACK THE CHICKEN!”

LAPORAN TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Ahli Madya
Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:

ARI BAKKAS PRATAMA
NIM. 1500132033

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

2019

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D "JACK THE CHICKEN!"


Disusun oleh:

Ari Bakkas Pratama

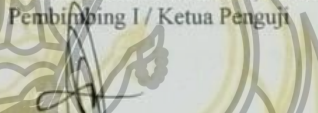
NIM. 1500132033

Pameran, penayangan, dan laporan tertulis Tugas Akhir karya seni animasi telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal

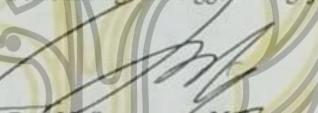
10 JAN 2019



Mahendradewa Suminto, M.Sn.
Pembimbing I / Ketua Penguji

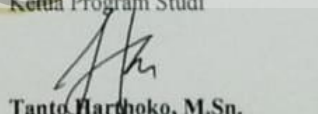


Andri Nur Patrio, M.Sn.
Pembimbing II / Anggota Penguji




Drs. M. Suparwoto, M.Sn.
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi



Tanto Harboko, M.Sn.
NIP. 19710611 199803 1 002

Mengetahui,
Dekan



Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP. 19610710 198703 1 002



HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Ari Bakkas Pratama

No. Induk Mahasiswa : 1500132033

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D "JACK THE CHICKEN!"

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 28 Desember 2018

MATERAI
TEMPEL
E6893A8F589474387
6000
ENAM RIBU RUPIAH
Ari Bakkas Pratama
NIM. 1500132033

NB : * bermaterai sesuai ketentuan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	1
C. Tujuan	2
D. Sasaran	2
E. Indikator Capaian Akhir	2
1. Pencapaian Ide	2
2. Pra Produksi	2
3. Produksi	3
4. Pasca Produksi	4
BAB II EKPLORASI	
A. Landasan Teori	6
B. Tinjauan Karya	9
1. Pada Zaman Dahulu	10
2. <i>Tak The Power of Juju</i>	10
BAB III PERANCANGAN	
A. Cerita	12
1. Tema	12
2. Sinopsis	12
3. <i>Treatment</i>	12
4. Naskah	13
B. <i>Pipeline</i>	17

C. Desain	18
1. Karakter	18
2. <i>Storyboard</i>	22
D. Lingkungan	23
E. <i>Software</i>	24
F. <i>Background Music</i>	24
BAB IV PERWUJUDAN	
A. Praproduksi	25
1. Konsep Dasar	25
2. Desain Karakter	26
B. Produksi	30
1. <i>Background</i>	30
2. <i>Animating</i>	32
3. <i>Clean Up</i>	34
4. <i>Coloring</i>	35
5. <i>Dubbing</i>	36
6. <i>Compositing</i>	37
7. <i>Scoring</i>	38
C. Pascaproduksi	39
1. <i>Editing</i>	39
2. <i>Mastering</i>	41
3. <i>Merchandising</i>	41
4. Evaluasi	43
BAB V PEMBAHASAN	
A. Pembahasan Isi Film	44
1. Preposisi	44
2. Konflik	45
3. Resolusi	46
B. Penerapan 12 prinsip animasi	49
1. <i>Squash and Stretch</i>	49
2. <i>Anticipation</i>	49
3. <i>Staging</i>	50

4. <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	51
5. <i>Follow Trough and Overlapping Action</i>	51
6. <i>Slow In and Slow Out</i>	52
7. <i>Arcs</i>	53
8. <i>Secondary action</i>	53
9. <i>Timing</i>	54
10. <i>Exaggeration</i>	55
11. <i>Solid Drawing</i>	55
12. <i>Appeal</i>	56
C. Analisis Biaya Produksi.....	57
1. Biaya tenaga kerja.....	58
2. Biaya tidak langsung.....	59
3. Biaya Mastering Film.....	59
4. Biaya Merchandise dan Perlengkapan Pameran.....	59
5. Total Biaya.....	59
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Film Animasi Pada Zaman Dahulu.....	10
Gambar 2.2 <i>Tak And The Power Of Juju</i>	10
Gambar 3.1 <i>Pipeline</i> Pembuatan Animasi 2D “ <i>Jack The Chicken!</i> ”.....	17
Gambar 3.2 <i>Character Sheet</i> Tokoh Jack.....	18
Gambar 3.3 Ekspresi Tokoh Jack.....	19
Gambar 3.4 <i>Character Sheet</i> Tokoh Bekantan.....	19
Gambar 3.5 Ekspresi Tokoh Bekantan.....	20
Gambar 3.6 <i>Character Sheet</i> Tokoh Kakek.....	20
Gambar 3.7 <i>Character Sheet</i> Tokoh Kupu-kupu.....	21
Gambar 3.8 <i>Storyboard Film</i>	22
Gambar 3.9 Konsep <i>Background</i> Rumah Disamping Hutan.....	23
Gambar 3.10 Konsep Hutan.....	23
Gambar 4.1 <i>Character Sheet</i> Tokoh Jack.....	26
Gambar 4.2 Ekspresi Tokoh Jack.....	27
Gambar 4.3 <i>Character Sheet</i> Tokoh Bekantan.....	27
Gambar 4.4 Ekspresi Tokoh Bekantan.....	28
Gambar 4.5 <i>Character Sheet</i> Tokoh Kakek.....	28
Gambar 4.6 <i>Character Sheet</i> Tokoh Kupu-Kupu.....	29
Gambar 4.7 <i>Screenshot Animatic Storyboard</i>	30
Gambar 4.8 <i>Screenshot Animatic</i> Saat Sedang Render.....	30
Gambar 4.9 <i>Background</i> rumah.....	31
Gambar 4.10 <i>Screenshot</i> proses <i>Background</i> jendela.....	31
Gambar 4.11 <i>Background</i> Hutan Dengan Konsep Pepohonan Bermotif ...	32
Gambar 4.12 <i>Screenshot Key Frame Scene 4 Cut 4</i> di <i>Toonboom Studio</i> ...	33
Gambar 4.13 <i>Screenshot Inbetween Scene 4 Cut 4</i> di <i>Toonboom Studio</i>	33
Gambar 4.14 <i>Screenshot</i> pada saat ekspor.....	34
Gambar 4.15 <i>Screenshot</i> Hasil Ekspor <i>Animating</i> menjadi <i>png</i>	34
Gambar 4.16 <i>Screenshot</i> Proses <i>Clean Up Shot 4 Cut 4</i>	35
Gambar 4.17 <i>Screenshot</i> Proses <i>Coloring</i> di <i>Paint Tool Sai 1.1</i>	35

Gambar 4.18 <i>Screenshot</i> Proses <i>Coloring</i> di <i>Toonboom 8.1</i>	36
Gambar 4.19 <i>Screenshot</i> Proses <i>Dubbing</i> Pada Software <i>Adobe Audition</i> ..	36
Gambar 4.20 <i>Screenshot</i> Proses <i>Compositing</i> pembuatan <i>Speed Line</i>	37
Gambar 4.21 <i>Screenshot</i> Proses <i>Compositing</i> <i>Blender Speed Line Scene 4</i>	38
Gambar 4.22 <i>Screenshot</i> Proses <i>Compositing</i> dan <i>Render</i>	38
Gambar 4.23 <i>Screenshot</i> Proses <i>Scoring</i> di <i>Logic Pro X</i>	39
Gambar 4.24 <i>Screenshot</i> Proses <i>Editing</i>	40
Gambar 4.25 <i>Screenshot</i> Proses Pembuatan <i>Credit Title</i>	40
Gambar 4.26 <i>Screenshot</i> Proses <i>Rendering</i>	40
Gambar 4.27 Desain <i>Sticker Printing</i>	41
Gambar 4.28 Desain <i>Mug (Gelas Keramik)</i>	42
Gambar 4.29 Desain <i>Post Card</i>	42
Gambar 4.30 <i>Mock Up</i> <i>Kaos</i>	43
Gambar 5.1 Pengenalan Latar Tempat dan Sasana	44
Gambar 5.2 Pengenalan Tokoh Utama	45
Gambar 5.3 Pengenalan Tujuan Tokoh	45
Gambar 5.4 Jack Berusaha Mengambil Buah	46
Gambar 5.5 Bekantan Merebut Buah	46
Gambar 5.6 Adegan Kejar-kejaran Jack dan Bekantan (1)	47
Gambar 5.7 Adegan Kejar-kejaran Jack dan Bekantan (2)	47
Gambar 5.8 Perkelahian Antara Jack dan Bekantan	48
Gambar 5.9 Jack dan Bekantan Terdiam Tanpa Kata	48
Gambar 5.10 <i>Screenshot</i> <i>Scene 2 Cut 4</i>	49
Gambar 5.11 <i>Screenshot</i> <i>Scene 3 Cut 7</i>	50
Gambar 5.12 <i>Screenshot</i> <i>Scene 4 Cut 14</i>	50
Gambar 5.13 <i>Screenshot</i> <i>Scene 2 Cut 10</i>	51
Gambar 5.14 <i>Screenshot</i> <i>Scene 2 Cut 4</i>	52
Gambar 5.15 <i>Screenshot</i> <i>Scene 2 Cut 14</i>	52
Gambar 5.16 <i>Screenshot</i> <i>Scene 2 Cut 13</i>	53
Gambar 5.17 <i>Screenshot</i> <i>Scene 3 Cut 2</i>	54
Gambar 5.18 <i>Screenshot</i> <i>Scene 3 Cut 3</i>	54
Gambar 5.19 <i>Screenshot</i> <i>Scene 3 Cut 11</i>	55

Gambar 5.20 Screenshot Scene 4 Cur 14.....	56
Gambar 5.21 Silhouette karakter Jack dan Bekantan.....	57



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 <i>Treatment</i> film " <i>Jack The Chicken!</i> "	12
Tabel 2.1 Biaya tenaga kerja tahap pengembangan film	58
Tabel 2.2 Biaya tenaga kerja pra produksi film " <i>Jack The Chicken!</i> "	58
Tabel 2.3 Biaya tenaga kerja tahap produksi film " <i>Jack The Chicken!</i> "	58
Tabel 2.4 Biaya pasca produksi film " <i>Jack The Chicken!</i> "	58
Tabel 2.5 Tabel 2.5 Biaya tidak langsung film " <i>Jack The Chicken!</i> "	59
Tabel 2.6 Biaya tidak langsung film " <i>Jack The Chicken!</i> "	59
Tabel 2.7 Biaya <i>Merchandise</i> dan perlengkapan pameran	59
Tabel 2.8 Biaya Total Biaya Pembuatan Film " <i>Jack The Chicken!</i> "	59



KATA PENGANTAR

Puji syukur atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat melalui masa perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta serta penciptaan film animasi 2D yang berjudul “*Jack The Chicken!*” hingga selesai. Karya ini dibuat dalam rangka untuk memenuhi syarat dari kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Melalui banyak proses perkuliahan karya inilah yang merupakan capaian akhir dari masa studi.

Penciptaan film animasi 2D “*Jack The Chicken!*” adalah cerita Fabel yang terinspirasi dari seekor ayam peliharaan, dikemas dalam sebuah rangkaian cerita ringan dan menghibur melalui film animasi yang merupakan salah satu media yang menarik untuk bercerita dan menyampaikan pesan moral

Karya tugas akhir ini tercipta dengan berbagai macam dukungan baik secara tenaga maupun pendanaan. Juga dukungan dari berbagai pihak dari dosen maupun teman-teman. Terima kasih disampaikan kepada :

1. Orang tua tercinta, bapak Agus Setiawan dan ibu Choirya Ronia
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Bapak Dr. M. Agus Burhan, M.Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Pak Marsudi, S.Kar., M. Hum. Selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Agnes Widyasmoro, S.Sn, M.A, selaku Ketua Jurusan Televisi;
6. Pak Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi,
7. Pak Mahendradewa Suminto, M.sn selaku dosen pembimbing I dan Pak Andri Nur Partio, M. Sn, selaku dosen pembimbing II
8. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
9. Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2015
10. Teman-teman yang telah membantu produksi saat *Animate*, *Sound*, dan *Composing*.

Semoga hasil akhir karya Animasi 2D “*Jack The Chicken!*” memberikan manfaat baik dari hasil akhir film animasi dan laporan tugas akhir, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.

Yogyakarta, 28 Desember 2018

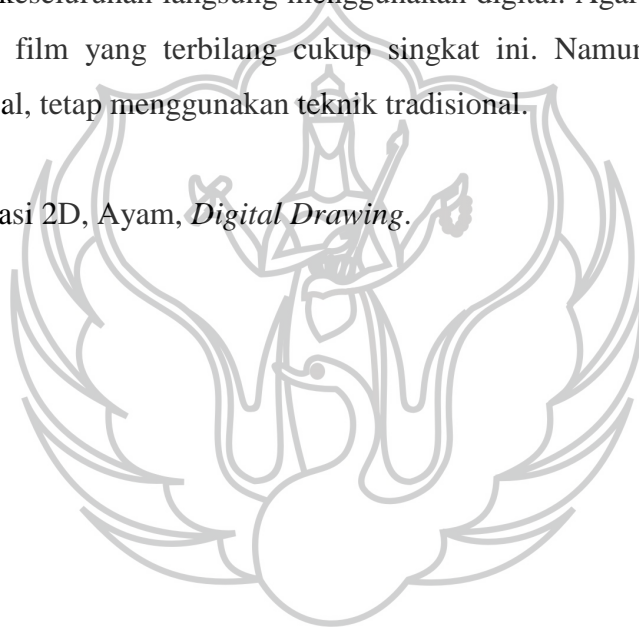
Ari Bakkas Pratama



ABSTRAK

Film animasi berjudul “*Jack The Chicken!*” bercerita tentang seekor ayam bernama Jack yang merasa bosan dan tidak bersyukur dengan apa yang diberikan oleh majikannya. Animasi ini memiliki pesan untuk selalu bersyukur dengan apa yang didapat. Film animasi ini berdurasi kurang lebih 3 menit, dengan desain karakter yang *simple* serta didukung *background* yang mendukung *setting* pada film ini, serta dibantu dengan *backsound* yang mendukung dalam film ini, karena dalam film ini tidak ada dialog didalamnya. Target *audience* untuk film animasi ini adalah anak – anak hingga dewasa. Film ini dibuat dengan teknik animasi dua dimensi (2D) dimana dalam prosesnya hampir keseluruhan langsung menggunakan digital. Agar lebih memudahkan proses pembuatan film yang terbilang cukup singkat ini. Namun untuk pembuatan desain karakter awal, tetap menggunakan teknik tradisional.

Kata kunci : Animasi 2D, Ayam, *Digital Drawing*.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial dimana mereka saling membutuhkan satu sama lain. Tidak sedikit manusia menjadikan hewan peliharaan sebagai teman dalam hidupnya. Memiliki hewan peliharaan adalah hobi tersendiri karena tidak semua orang memiliki keinginan untuk menyayangi dan merawatnya. Dengan merawat hewan tersebut otomatis harus mengeluarkan biaya ekstra untuk memberi makan dan perlengkapan lainnya. Dan dengan memelihara hewan manusia dapat melepas *stress* dan menjadikan hewan peliharaan sebagai teman untuk disayangi (umumnya yaitu ayam, anjing, kucing, dan burung), karena dapat tumbuh saling percaya, ketertarikan, dan saling berbagi.

Selain binatang sebagai teman dan penghilang *stress*, beberapa binatang justru dimanfaatkan untuk bahan pangan manusia atau biasa disebut ternak. Hewan-hewan ternak yang kerap dijumpai seperti sapi yang diambil susunya, kambing yang diambil dagingnya, dan ayam yang ditenakkan untuk diambil daging dan telurnya. Ayam merupakan salah satu hewan yang paling mudah ditenak, karena ayam sendiri merupakan pemakan segala atau *Omnivora*. Jenis ayam yang sering dipelihara pada umumnya adalah ayam kampung. Dalam animasi "*Jack The Chicken!*" memiliki cerita tentang seekor ayam yang diperlihara namun ia merasa bosan dan tidak bersyukur dengan makanan yang diberikan oleh majikannya, sifat ayam ini merupakan bentuk dari sifat manusia yang dipersonifikasikan pada ayam. Karena manusia kadang tidak memiliki kepuasan dan selalu ingin yang lebih. Hal inilah yang menjadi latar belakang dan ide cerita dari film animasi 2D berjudul "*Jack The Chicken!*".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan yaitu menciptakan film animasi 2D "*Jack The Chicken!*" menjadi satu film yang utuh

C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya film animasi “*Jack The Chicken!*” yaitu :

1. Memberikan sebuah hiburan kepada penonton melalui film animasi
2. Sebagai pengalaman dan untuk menambah wawasan dalam berproduksi film animasi 2D.
3. Menyampaikan pesan kepada penonton dengan memberikan alur cerita yang tidak rumit dan mudah dimengerti.

D. Target Audience

Target market menurut demografis film animasi ini adalah :

1. Geografis : Secara Global
2. Demografis : -
 - Usia : 10 tahun keatas (remaja)
 - Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
 - Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun
 - Status sosial : Semua kalangan

E. Indikator Capaian Akhir

Capaian hasil akhir dalam proses pembuatan film animasi dengan teknik 2 Dimensi ini memiliki indikator-indikator tahapan sebagai berikut:

1. Penciptaan ide

Ide penciptaan karya ini terinspirasi dari ayam sebagai hewan ternak, dan memiliki sisi keunikan tersendiri dalam tingkah laku dan makanan yang dikonsumsi.

2. Pra Produksi :

Pra-Produksi merupakan proses persiapan dalam sebuah produksi auditif-visual. Tahap-tahap persiapan pada Pra-Produksi antara lain :

a. Penulisan Cerita

“*Jack The Chicken!*” bercerita tentang seekor ayam yang bosan dengan makanan yang majikannya berikan, sampai hal tersebut membuat si ayam masuk kedalam hutan untuk mengambil buah yang

berukuran besar dan ia pun berebut dengan seekor bekantan (monyet Kalimantan) yang menginginkan buah yang sama.

b. Riset dan *Concept film*

Riset yang dilakukan dalam pembuatan film mulai dari memahami karakteristik ayam dan serta memahami *setting* tempat atau lokasi untuk kembali divisualkan kedalam film animasi 2D. Kemudian mengkonsep karakteristik seekor ayam menjadi karakter yang menarik untuk sebuah film animasi, selanjutnya dilakukan desain atau konsep untuk latar tempat atau *setting* pada film animasi.

c. *Design character*

Dalam pembuatan desain karakter dilakukan berbagai macam tahap seperti konsep, sketsa, dan kemudian merancangnya mulai dari *model sheet* dan *expression sheet* sebagai acuan dalam proses *animating*.

d. *Storyboard*

Storyboard dibuat dengan teknik digital guna mempercepat proses praproduksi film agar langsung bisa dibuat *key animate* di *software Paint Tool Sai 1.1* dan kemudian langsung ke proses animating di *software Toon Boom Pro 8.1*.

3. Produksi :

Produksi adalah proses inti dalam proses pembuatan film animasi, proses ini dilakukan setelah tahap praproduksi selesai. Berikut adalah beberapa tahap yang dilakukan dalam proses produksi :

a. *Background/Environment*

Pembuatan *background* langsung menggunakan teknik digital dari sketsa hingga *painting* dan kemudian akan disatukan dengan *animatic* lewat *software Paint Tool Sai 1.1*.

b. *Dubbing*

Proses rekaman untuk mengisi suara karakter dan suara untuk mengisi latar belakang atau *setting* pada film animasi untuk mendukung sebuah nuansa dalam film.

c. *Sound Effect*

Sound effect menggunakan musik ilustrasi dengan memadukan alat music sape dari Kalimantan, karena *setting* dari film ini dari daerah Kalimantan, dan menggunakan beberapa efek pendukung seperti suara benda jatuh, dll.

d. *Key Animation*

Untuk pembuatan *key animation* sendiri adalah bentuk pengembangan dari *storyboard* yang telah dibuat, dan menjadi gerakan kunci dalam membuat gerakan di film animasi.

e. *In Between*

Gerakan yang dibuat diantara gerakan kunci, dalam proses pembuatan *in between* menggunakan *software Toon Boom Studio 8.0* dengan frame rate 24fps

4. Pasca Produksi :

Pascaproduksi merupakan tahapan akhir atau proses *finishing*, Pascaproduksi berlangsung setelah produksi selesai, Berikut adalah tahapan-tahapan dari pascaproduksi:

a. *Editing*

Proses *editing* merupakan penggabungan antara *shot* animasi yang telah dibuat ditahap sebelumnya, proses ini juga merupakan penggabungan antara *music* dan *sound effect*

b. *Mastering and Render*

Tahap terakhir dalam pembuatan film animasi ini yaitu meng-*exportfile* video dan audio yang telah disatukan ke dalam bentuk film utuh dengan format .mp4, kemudian dilakukan proses *burning* ke dalam DVD, dan kemudian dikemas dan diberi sampul.

c. *Display dan Merchandising*

Display karya dilakukan setelah film animasi selesai dibuat, dan *merchandising* mencakup media pengenalan dan promosi seperti poster, stiker, dan media lainnya dan *merchandising* juga sebagai pelengkap untuk keperluan *display* nantinya.

BAB II

EKSPLORASI

Ide pembuatan film animasi “*Jack The Chicken!*” didasari dari berbagai macam referensi dari karya dan pustaka yang telah dirangkum atau dikumpulkan sebagai bagian untuk menyelesaikan animasi ini, baik secara teknis, eksplorasi ide, visual dan pengembangan eksplorasi yang dilakukan. Diantaranya adalah studi pustaka dan berbagai macam riset yang dilakukan sebagai referensi untuk teknik visual.

A. Landasan Teori

Pada era modern seperti ini pemanfaatan teknologi dapat menjadi solusi dalam berbagai pemecahan masalah seperti pada teknologi informasi. Dengan teknologi informasi, maka manusia dipermudah dalam memperoleh hal-hal yang dia butuhkan. Menurut **Daniel Chandler** dan **Rod Munday** dalam buku *A Dictionary of Media and Communication* (2011 : 211), bahwa teknologi informasi secara umum bersinonim dengan komputer dan jaringan komputer namun lebih luas dalam hal perancangan berbagai teknologi yang digunakan untuk mengumpulkan, menyimpan, memproses, dan/atau mendistribusikan informasi secara elektronik. Salah satu yang sering kita jumpai dalam pendistribusian informasi masa kini dengan menggunakan animasi.

Animasi telah dikenal bertahun-tahun lalu dan banyak mengalami banyak perkembangan sesuai perubahan zaman. Animasi berasal dari bahasa latin yaitu *anima* yang berarti jiwa, hidup, semangat, dalam kamus besar Inggris-Indonesia berarti menghidupkan. Wojowasito (1997). Menurut Hendi Nugroho (2011), animasi adalah pemberian gerak ke objek atau karakter untuk dapat memberikan kesan hidup pada objek atau karakter. Secara umum animasi merupakan kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati agar terkesan hidup. Asal mula teknik animasi adalah keinginan manusia untuk membuat gambar yang hidup dan bergerak sebagai pengungkapan (*expression*) mereka, merupakan perwujudan dasar animasi yang hidup dan berkembang. Menurut Ibiz (2002), menyatakan bahwa Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan kembali sebuah ilusi pergerakan. Ada beberapa jenis animasi yang umumnya kita jumpai sehari-hari saat kita menonton televisi, mengakses smartphone, maupun di

videotron jalan raya. Diantaranya ada animasi 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi), animasi 2D (dua dimensi) yaitu animasi yang memiliki sifat *flat* secara visual, bila dilihat dari teknik pembuatannya terdapat dua cara dalam membuat animasi ini, yaitu teknik *manual* dan digital. Teknik animasi manual atau yang biasa disebut dengan *cellanimation* adalah teknik pembuatan animasi yang paling tua usianya. Animasi 2D mengalami beberapa perkembangan hingga animasi ini bisa dibuat langsung tanpa menggunakan kertas. Adanya komputer, membuat animasi ini lebih mudah diproduksi dan diedit sesuai keinginan.

Sedangkan animasi 3d (3 dimensi) adalah animasi yang memiliki sifat kedalaman/ruang pada objeknya. Penggunaan tiga sumbu X, Y, dan Z sebagai sumbu kedalaman. Objek yang dihasilkan dari animasi 3D bisa diputar sesuka hati menurut sumbunya. Sepintas kita akan lebih mudah mengenali animasi jenis ini karena bentuknya yang halus, pencahayaannya yang lebih nyata dan kesan ruang yang lebih terasa. Dari eksplorasi yang telah dilakukan dipilihlah animasi 2D sebagai teknik yang akan digunakan dalam pembuatan film animasi "*Jack The Chicken!*" karena animasi 2d lebih mendukung dalam *Story telling* dalam membawakan cerita fable seperti ini, dan cerita fable terpilih karena cocok untuk membawakan peran seekor ayam dan monyet pada film ini.

Dalam pembuatan Animasi "Bancet" di dalamnya menerapkan 12 Prinsip Animasi yang diperkenalkan oleh Animator *Disney, Ollie Jhonston* dan *Frank Thomas* dalam buku *The illusion of Life :Disney Animation* (1995, 47-69), Berikut adalah 12 Prinsip Animasi, diantaranya adalah :

1. Squash and Stretch

Prinsip ini pada dasarnya adalah menerangkan bahwa sebuah objek memiliki sebuah volume tertentu, yang kemudian mempengaruhi fleksibilitas dari objek itu.

2. Anticipation

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

3. 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.

4. Straight ahead dan Pose to Pose

Kedua teknik ini adalah dua teknik animasi yang berbeda. Dalam *straight ahead*, yaitu membuat animasi dengan cara seorang animator menggambar satu per satu, dari awal sampai selesai seorang diri. Teknik ini memiliki kelebihan kualitas gambar yang konsisten karena dikerjakan oleh satu orang saja. Tetapi memiliki kekurangan yaitu waktu pengerjaan yang lama.

Dalam teknik *pose to pose*, yaitu pembuatan animasi oleh seorang animator dengan cara menggambar hanya pada *keyframe* tertentu saja. Selanjutnya gambar *in-between animation* atau interval antar *keyframe* digambar / dilanjutkan oleh asisten / animator lain.

5. Follow Through and Overlapping Action

Teknik ini adalah menerangkan mengenai bagian tubuh tertentu yang masih tetap bergerak, meskipun gerakan utamanya telah berhenti. Contoh : Tikus yang berlari lalu berhenti. Sesaat setelah ia berhenti, maka ekornya masih bergerak mengikuti alur gerakan utama.

6. Slow In and Slow Out

Prinsip berpedoman pada gerakan manusia sebenarnya, yang tidak ada kecepatan yang konstan. Dalam setiap gerakan selalu ada akselerasi dan percepatan serta perlambatan. Terutama di akhir dan di awal.

7. Arcs

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

8. Secondary Action

Secondary action adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistik. *Secondary action* tidak dimaksudkan untuk menjadi ‘pusat perhatian’ sehingga mengaburkan atau mengalihkan perhatian dari gerakan utama. Kemunculannya berfungsi memberikan *emphasize* untuk memperkuat gerakan utama.

9. Timing

Timing adalah perwaktuan yang menentukan cepat lambat pada gambar.

10. Exagerration

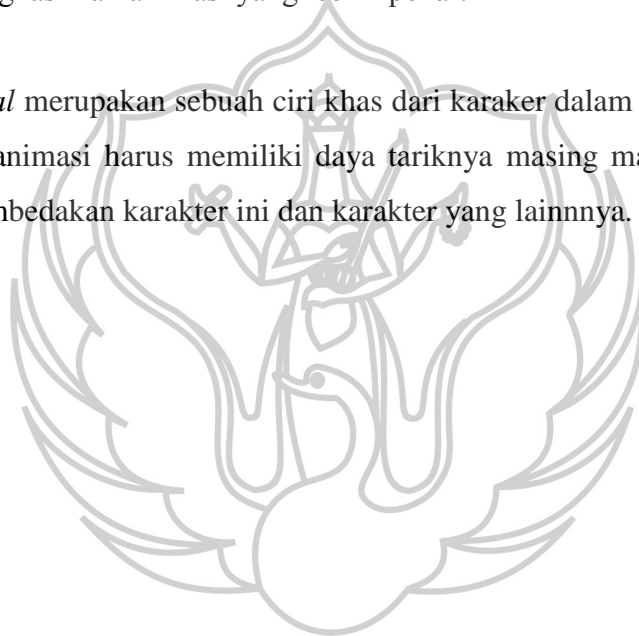
Exaggeration merupakan upaya mendramatisir animasi dalam bentuk rekayasagambar yang bersifat hiperbolis. Dibuat sedemikian rupa sehingga terlihat sebagai bentuk ekstrimitas ekspresi tertentu dan biasanya digunakan untuk keperluan komedik.

11. Solid Drawing

Menggambar adalah kemampuan utama yang harus dikuasai oleh animator. Terutama dalam animasi klasik pemahaman dasar dari prinsip menggambar akan menghasilkan animasi yang lebih 'peka'.

12. Appeal

Appeal merupakan sebuah ciri khas dari karakter dalam film animasi, setiap karakter animasi harus memiliki daya tariknya masing masing dan suatu hal yang membedakan karakter ini dan karakter yang lainnnya.



B. Tinjauan Karya

Dari segi visualisasi film mulai dari background, karakter, serta unsur lain yang mendukung film animasi “*Jack The Chicken!*” mempunyai berbagai macam referensi, sebagian diantaranya merupakan animasi bertema hutan dan etnik, karena di film animasi “*Jack The Chicken!*” memiliki setting seperti hutan dan lebih menekankan kepada konsep etnic yang disamarkan lewat bentuk pohon, rumput dll. Berikut adalah beberapa film animasi yang dijadikan referensi dalam film animasi “*Jack The Chicken!*” :

1. Pada Zaman Dahulu



Gambar 2.1 Film Animasi Pada Zaman Dahulu

<https://www.selinawing.com/2011/11/les-copaque-pada-zaman-dahulu-animation.html>

Pada Zaman Dahulu adalah Film dari Les' Copaque Production pada tahun 2011 ini menjadi referensi penulis karena terdapat banyak hewan yang divisualisasikan secara unik dengan karakteristiknya masing masing. Film ini juga mengambil *setting* hutan, hal inilah yang menjadi tinjauan karya dalam film animasi 2D “*Jack The Chicken!*”.

2. *Tak And The Power Of*



Gambar 2.2 Film Animasi *Tak And The Power Of Juju*
(<https://www.youtube.com/watch?v=LX8UuEcN8zI>)

Tak and The Power of Juju adalah Film yang diproduksi tahun 2007 oleh Nicklodeon, film ini menjadi referensi sekaligus acuan penulis, karena di film ini keseluruhan menggunakan setting di hutan, film ini memiliki *setting* hutan yang cukup unik mulai dari pepohonan, daun, serta tempat tinggal dari si karakter utama. *Setting* inilah yang akan digunakan oleh si penulis dalam membuat film animasi dengan menggabungkan antara konsep hutan yang lebat dan dipadukan dengan motif batik dari daerah Lampung.