

JURNAL TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN KARYA FILM ANIMASI DUA DIMENSI  
“NAVIGO ET REVENI”**



Disusun oleh:

**Aun Jabal Qasas**  
NIM 1300047033

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

**2018**

# PENCIPTAAN KARYA FILM ANIMASI DUA DIMENSI “NAVIGO ET REVENI”

**Aun Jabal Qasas**

Intitut Seni Indonesia Yogyakarta

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

No. *HP.* 082138320202, E-mail: immoimago@gmail.com

## **Abstrak**

“*Navigo Et Reveni*” merupakan bahasa Romania yang memiliki arti “*Aku Berlayar Dan Aku Kembali*”. Berangkat dari judul yang ada dan permasalahan yang diangkat maka penulis pribadi menganggap makna dari judul tersebut terkesan istimewa. Karya ini sekedar merefleksikan kembali ingatan akan seorang belahan jiwa yang telah tiada dan terekam dalam mesin-mesin yang memproduksi kenangan. Sebagai bentuk perwakilan atas kenangan itu terciptalah sebuah cerita tentang petualangan pelaut, ditemani oleh seekor anjing jenis *St. Bernard Puppies*, sekian lama berlayar membuat pelaut rindu serindu-rindunya akan istrinya, terpisahkan oleh deburan ombak di lautan tanpa komunikasi. Adegan demi adegan dibuat seintens mungkin dengan bumbu dramatisir. Cerita dibagi menjadi dua bagian dengan rentang waktu yang berbeda, darat (1 minggu), dan laut (9 tahun). Dengan durasi yang hanya 4 menit 39 detik akan disuguhkan cerita balada pelaut dalam sudut pandang kenangan seorang istri akan sosok mendiang suaminya tersebut.

Untuk menginterpretasi kenangan tersebut dalam visualisasi, film ini sengaja menyajikan dalam bentuk film bertemakan *romance* tanpa menggunakan dialog, romansa yang dihadirkan sarat akan makna yang tentunya pesan tersebut bebas untuk dicerna dan diapresiasi oleh audiens dengan judul, Penciptaan Karya Film Animasi Dua Dimensi "Navigo Et Reveni"

Kata kunci: *Navigo Et Reveni, Pelaut, Petualang, Interpretasi Kenangan.*

## Latar Belakang

Pelaut adalah profesi yang banyak dilakoni kaum adam. Maka tidak heran, ada banyak sekali istri seorang pelaut di dunia ini. Sebagai sebuah negara maritim yang memiliki luas laut 2/3 dari total luas wilayah, Indonesia tentu saja memiliki banyak para pekerja di bidang pelayaran laut, yang dikenal sebagai pelaut. Baik yang bekerja sebagai kapten kapal, teknisi kapal, *crew* kapal, atau bahkan nelayan. Untuk menyikapi permasalahan diatas, penulis bermaksud mengajak para *audiens* untuk menumbuhkan kembali rasa cinta dan kasih sayang, kesetiaan, dan pelayanan yang baik kepada setiap pasangan. Mengingat kembali akan seberapa banyak pengorbanan suami terombang ambing di lautan luas mencari nafkah akan perhatiannya untuk membahagiakan istri dan anaknya yang akan datang.

Tentunya dalam karya tugas akhir ini nantinya juga akan menggunakan teknik animasi digital 2D *frame by frame*. Proses pembuatan animasi ini langsung menggunakan *software* digital khusus untuk membuat animasi. Proses awal yaitu membuat *keyframe* dan dilanjutkan dengan *inbetween* hingga menjadi gerakan yang utuh dengan menerapkan prinsip-prinsip animasi yang ada. Setelah gerakan per *shot* sudah selesai, kemudian disatukan dengan *background* atau lebih dikenal sebagai proses *compositing*. Dalam proses *compositing* ini juga memperhatikan komposisi warna antara *background* dengan karakter animasi, sehingga gambar yang dihasilkan bisa menyatu antara karakter animasi dan *background*. Setelah proses *compositing* selesai, selanjutnya ke tahap proses *editing*. Proses ini adalah proses terakhir dalam pembuatan film animasi ini, yaitu menyatukan *shot-shot* yang telah di-*composite* tadi dan memberikan *sound effect* dan *backsound* yang nantinya akan menjadi satu kesatuan film utuh. Tanpa bermaksud mengurangi nilai kompleksitas dalam produksi film animasi, menurut hemat penulis seperti itulah gambaran yang dijabarkan dalam proses pembuatan film animasi "*Navigo Et Reveni*".

## **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas muncullah rumusan masalah untuk membuat, memproduksi, dan terciptanya karya yang berjudul, Penciptaan Karya Film Animasi Dua Dimensi "Navigo Et Reveni"

## **Tujuan**

1. "*Navigo Et Reveni*" bertujuan menyampaikan pesan intisari bahwa dari setiap pekerjaan memiliki tingkat resiko tersendiri tidak terkecuali untuk profesi pelaut yang bergantung pada kondisi cuaca, mobilitas kapal, bahkan tingkat kejenuhan yang tinggi.
2. Membuat dan memproduksi karya film "*Navigo Et Reveni*" dengan teknik animasi 2 Dimensi.
3. Menerapkan ilmu animasi yang telah diberikan saat perkuliahan.

## **Manfaat**

1. Mengajak para kreator film khususnya di bidang animasi untuk menghasilkan pemikiran baru yang bertujuan, mengedukasi, memotivasi, dan menginspirasi yang dituangkan dalam karya-karya baru untuk perubahan masa depan yang lebih baik.
2. Memberikan inspirasi dan motivasi kepada masyarakat dengan pendekatan pada film dalam penyajian visual serta musik pengiring dapat membantu seseorang yang sedang mengalami masalah psikis dari efek *cinema therapy*.
3. Memacu diri pribadi untuk menambah daya cipta kreativitas dan daya tingkat imajinasi agar dapat berpikir lebih inovatif sehingga dapat dijadikan inspirasi dalam berkarya

## Target Audien

Target market menurut demografis film animasi ini adalah:

1. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
2. Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun
3. Sasaran : 20 tahun keatas
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Internasional

## Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari film “*Navigo Et Reveni*” telah melalui tahapan-tahapan produksi, sehingga menjadi satu film animasi yang utuh berdurasi 4 menit 39 detik dengan jumlah *frame* : 25 *frame per second* dengan format video HDTV 1920 x 1080 px.

## Ide Konsep

“*Navigo Et Reveni*” bertemakan *romance*, dengan sudut pandang kenangan seorang istri akan sosok mendiang suaminya tersebut. Romansa yang dihadirkan sarat akan makna yang tentunya pesan tersebut bebas untuk dicerna dan diapresiasi oleh *audiens*. Pemikiran pertama yang mencuat adalah kisah cinta abadi antara hubungan sosok suami istri yang menjadi pemeran utama. Ketika jarak dan waktu mengarungi kepungan samudra yang memisahkan keduanya namun, tentu saja pelaut dan belahan jiwanya tidak dapat bersama lagi layaknya sepasang kekasih di dunia nyata lagi sebab, semuanya hanyalah metafora kenangan. Berangkat dari ide pokok utama itu sendiri lahirlah penciptaan karya tugas akhir ini dibuat bertemakan *romance* dan penekanan kedalaman cerita dengan memutar balikan kesimpulan itu di akhir.

## Sinopsis

Petualang seorang balada pelaut dan pengembara bernama Weekly. Sejak kemunculannya pertama kali, ia ditemani oleh seekor anjing jenis *St. Bernard Puppies* yang bernama Omen. Dalam kisah selanjutnya dimunculkan beberapa pemain pendukung seperti istri pelaut bernama Lim. Mereka berucap dalam bahasa yang telah mati. Larut dalam kenangan masing-masing. Namun sayang sekali kapal dihantam ombak tengah malam, talam pun menghilang. Untuk masuk ke dalamnya, Lim harus berubah menjadi kronologi bagian dari masa lalu dalam sudut pandang kenangannya akan sosok mendiang suaminya.

## Shooting Script

Berikut ini adalah beberapa potongan *Shooting Script* yang menjadi acuan dalam tahap pembuatan *Storyboard*:

NO	SCENE	SHOT	VISUAL	DURASI	AUDIO
1	Scene 01	Shot 01 Track In – FS	Kompas terjatuh. Fade In Opening Logo ISI Yogyakarta, Program Studi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam.	9 detik	
2	Scene 02. Peningapan. Int. – Sore	Shot 02 - FS	Fade In Opening judul muncul teks: “ <i>Navigo Et Reveni</i> ”. Tampak dari belakang Seorang lelaki berumur pertengahan tiga puluhan memakai topi dan kacamata Dean View Black, Weekly. Pelaut ini meniti	3 detik	

			mempersiapkan beberapa setel pakaian ke dalam koper untuk berlayar. Owen bermain dengan menggigit separuh tali sepatu pantofel coklat yang tergeletak, menyeret menjauhi sepasang sepatu lainnya.		
		Shot 03 - MS	Weekly mengambil lagi sehelai baju, lalu mengibaskan baju sebelum melipatnya.	2 detik	
		Shot 04 – MCU	Terlihat tangan kanan Weekly sedang memasukan baju lipatan tadi diantara tumpukan pakaian lain dan sepasang kaos kaki ke dalam koper usangnya.	2 detik	
		Shot 05 – MCU – CUT TO	Weekly membuka lemari penyimpanan makanan. Dan memilih ransum sop ikan kaleng instant dan beberapa botol anggur untuk perbekalan.	3 detik	

## **Skenario**

### **Navigo Et Reveni**

#### **Scene 01. Opening**

##### **Shot 01. - Track In - FS**

Kompas terjatuh

Opening Logo ISI Yogyakarta, Program Studi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam.

#### **Scene 02. Penginapan**

##### **Shot 02. Int. – Sore – FS**

Opening judul muncul teks “*Navigo Et Reveni*”. Tampak dari belakang Seorang lelaki berumur pertengahan tiga puluhan memakai topi dan kacamata Dean View Black, Weekly. Pelaut ini meniti mempersiapkan beberapa setel pakaian ke dalam koper untuk berlayar. Ditemani oleh anjing setianya berjenis St. Bernard Puppies, Omen. Tampak harmoni dan lucu hubungan keduanya saat Omen bermain dengan menggigit separuh tali sepatu pantofel coklat yang tergeletak, menyeret menjauhi sepasang sepatu lainnya.

##### **Shot 03. Int. – Sore – MS**

Weekly mengambil lagi sehelai baju, lalu mengibaskan baju sebelum melipatnya.

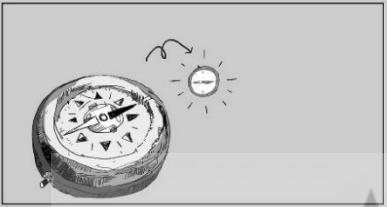



##### **Shot 04. Int. – Sore – MCU**

Terlihat tangan kanan Weekly sedang memasukan baju lipatan tadi diantara tumpukan pakaian lain dan sepasang kaos kaki ke dalam koper usangnya.



## Storyboard

Berikut ini adalah contoh beberapa shot storyboard dari film animasi “*Navigo Et Reveni*” ;

<p>1    APERING    SCENE 01    SHOT 01</p> 	<p><b>ACTION:</b> KOMPAS TERBUKA. FADE IN APERING LOGO ISI YOGYAKARTA, PROGRAM STUDI 3-3 ANIMASI, FAKULTAS SENI MEDIA REKAM.</p> <p><b>CAMERA:</b> <u>TRACK IN — FULL SHOT</u> (HANYA LATAR)</p>
<p>2    PENGINAPAN - SORE    SCENE 02    SHOT 02</p> 	<p><b>ACTION:</b> FADE IN APERING JUDUL NAMA FILM: “NAVIGO ET REVENI”. TUNYAK DARI BELAKANG SEORANG LEMBUK BERUMUR PERTengahan TIGA-PULUHAN MEMAKAI TOPI DAN KACAMATA DIKIRI VIEW DIBALOK, WEEKLY PELAUT INI MENANTI MENPERSIAPKAN BEBERAPA SETEL PAKAIAN KE DALAM KOPER UNTUK BERLAYAR. OMEN BERHAIK DENGAN MINGGIGIT SEPANJANG TALI SEPATU PANTOFEL COKLAT YANG TERGELETAK, MENYERET MENJAUHI SEPASANG SEPATU JANTANYA.</p> <p><b>CAMERA:</b> <u>FULL SHOT</u> (INT)</p>
<p>3    PENGINAPAN - SORE    SCENE 02    SHOT 03</p> 	<p><b>ACTION:</b> WEEKLY MENGAMBIL LAGI SEBELAI BAJU, TALI MENGIRASAKAN BAJU SEBELUM MELIPATNYA.</p> <p><b>CAMERA:</b> <u>MEDIUM SHOT</u> (INT)</p>
<p>4    PENGINAPAN - SORE    SCENE 02    SHOT 04</p> 	<p><b>ACTION:</b> TERLIHAT TANGAN KANAN WEEKLY SEDANG MEMASUKAN BAJU LIPATAN TADI DIANTARA TUNYUKAN PAKAIAN LAIN DAN SEPASANG KASU KAKI KE DALAM KOPER USRAGNYA.</p> <p><b>CAMERA:</b> <u>MEDIUM CLOSE UP</u> (INT)</p>

Gambar. 1. Storyboard

## Desain Karakter

Visualisasi dalam perwujudan eksekusi dari kajian impresi data hasil keterangan dan riset untuk mendapatkan wujud nyata desain karakter dengan memakai prinsip dasar animasi *Appeal* yang diterapkan untuk membuat karakter memiliki karakteristik sendiri. Penokohan karakter dalam sebuah animasi ini direkayasa fiksi sedemikian rupa layaknya sebuah pemain di sebuah drama panggung yang memiliki daya tarik tersendiri bertujuan juga untuk memudahkan penonton mengingat dan merasa tertarik. Dalam hal ini penulis melampirkan lengkap dengan keterangan gambar dari konsep dan desain karakter dalam *Navigo Et Reveni* yang terbagi atas tiga penokohan:

- 1) Fisiografis penokohan ini sengaja meletakkan atribut gitar dan kacamata *Dean View Black* sebab penulis pribadi mengidolakan musisi John Lennon dalam preferensi karakter. Tokoh itu berumur tiga puluhan dengan topi pelautnya bernama Weekly. Pada pembuatan desain karakter ini memakai dua *Outfit* pakaian yaitu *Captain Outfit*; untuk di laut dan *Wanderer Outfit*; untuk di darat.



Gambar. 2. Desain Karakter Weekly

- 2) Omen adalah seekor anjing jenis *St. Bernard Puppies*, berwarna putih dan memakai aksesoris *collar dog*



Gambar. 3. Desain Karakter Omen

- 3) Lim tokoh sentral utama dalam sudut pandang kenangannya sebagai seorang istri akan sosok mending suaminya tersebut. Lim bermain dan berbagi fantasi, abstraksi, metafora, dan sketsa dalam interpretasi perwujudan kenangan.



Gambar. 4. Desain Karakter Lim

### ***Animatic Storyboard***

Dalam pengerjaan *animatic storyboard* dibuat menggunakan Adobe After Effects CS6. Dikarenakan mudah dalam hal mengatur kamera, efek, dan durasi dalam setiap *shot* nya, karena dalam *animatic storyboard* telah diterapkan sinematografi, pergerakan kamera, dan jarak waktu antara *shot*. Jarak antara *shot* sangat berpengaruh untuk mempermudah pengerjaan musik *scoring* dalam tahap selanjutnya. Dalam hal ini *animatic storyboard* telah berwujud satu video penuh mulai dari awal cerita sampai akhir cerita. Jadi *animatic storyboard* sudah menayangkan rangkaian film secara utuh namun masih berwujud sketsa atau film kasaran.

### ***Animating***

*Animating* atau penganimasian adalah proses pembuatan gerakan animasi dengan menggunakan *software Adobe Photoshop CC*. Penganimasian dibuat berdasarkan *Storyboard*. Dalam proses penganimasian film animasi “*Navigo Et Reveni*”, menggunakan teknik *pose to pose*. Dimulai dari pembuatan *key frame*, *in-between*, kemudian memasuki proses *colouring*. Animasi “*Navigo Et Reveni*” dikerjakan mulai dari pembuatan *key frame* sesuai pose yang ada di *storyboard*. *Key frame* digambar secara digital yaitu digambar menggunakan *software Adobe Photoshop CC* dengan bantuan fitur *opacity* untuk melihat per *frame* sebelumnya, desain karakter yang sudah disesuaikan juga berperan penting sebagai bahan acuan anatomi dan *gesture*. Setelah setelah *keyframe* digambar, selanjutnya menggambar *in-between* untuk memperhalus gerakan. Dalam pembuatan *in-between* ini disesuaikan dengan *timing* agar gerakan yang dihasilkan terasa realistis. *Framerate* yang digunakan dalam membuat animasi ini adalah *25fps*. *Framerate* ini digunakan agar gerakan yang dihasilkan terasa halus.

## ***Coloring***

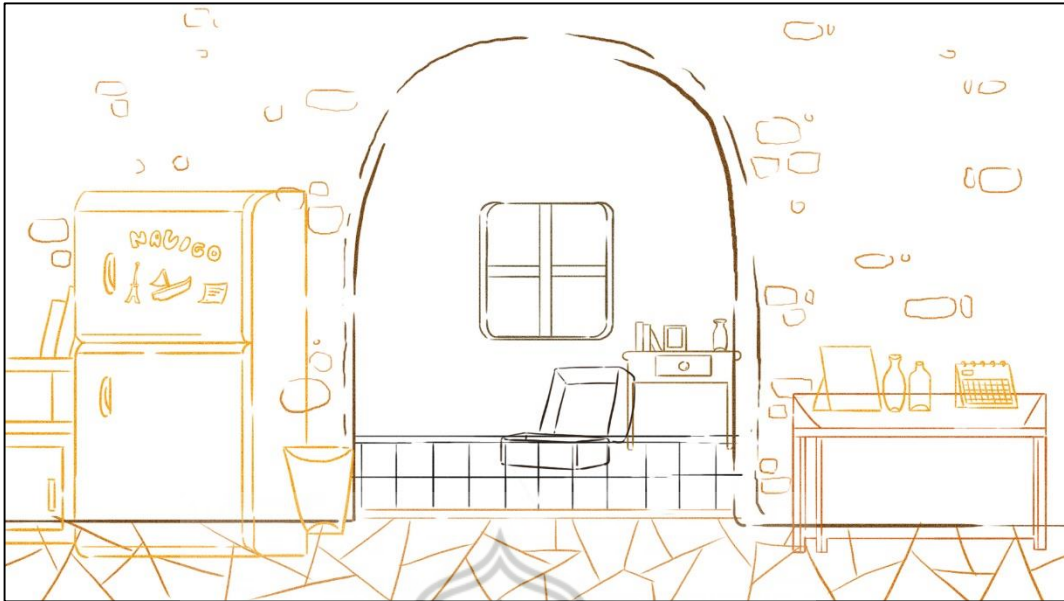
Proses *coloring* adalah proses pemberian warna pada karakter animasi. Setelah semua proses penganimasian selesai, karakter yang telah dianimasikan selanjutnya diberi warna sesuai dengan warna dari desain karakter. Dalam proses *colouring* film animasi “*Navigo Et Reveni*”, warna dari desain karakter di-*pick* terlebih dahulu di bagian *Colour Palette*. Selanjutnya *pick* warna tersebut disimpan dalam satu *layer* khusus dan diberi nama agar bisa digunakan pada proses *colouring* dalam *shot* yang berbeda dengan karakter yang sama. Setelah semua warna telah teredia di *colour palette*, selanjutnya setiap gambar karakter diberi warna sesuai dengan bagiannya. Misalnya bagian mata, mulut, badan, dan sebagainya. Dalam tahap ini juga dilakukan pemberian pewarnaan sederhana karena dengan *shading* dalam penganimasian, dan warna yang cenderung tua atau *classic*.

## **Aset dan Properti**

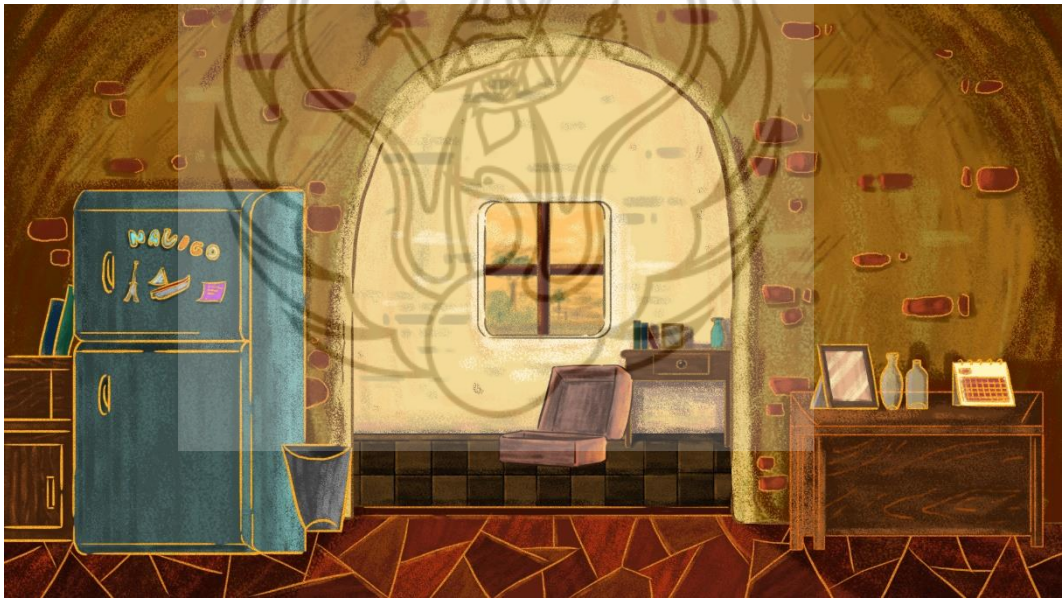
Benda-benda disekitar tokoh yang menjadi pendukung cerita dimana benda tersebut berhubungan langsung dan berinteraksi dengan tokoh maupun tidak. Properti yang dipakai seperti kapal, koper, gitar, lobster, burung camar dan lain-lain.

## ***Background***

*Setting* cerita ‘*Navigo Et Reveni*’ mengambil dua bagian dengan rentang waktu yang berbeda yaitu darat dan laut tentunya memiliki perbedaan signifikan. Di darat terdapat perkotaan pada umumnya dengan sedikit sentuhan *vintage* untuk beberapa desain tata ruang dan beberapa properti. Di laut terdapat suasana bentuk geografis yang terdiri dari pasir, dan pesisir laut. Daerah pantai menjadi batas antara daratan dan perairan laut. Tidak lupa menempatkan beberapa properti seperti beberapa kapal dan perahu sebagai komponen pendukung. Berikut penulis melampirkan beberapa contoh rancangan sketsa desain dan hasil *finishing* lingkungan tersebut:



**Gambar. 5.** *Sketsa Background*



**Gambar. 6.** *Background, Software Adobe Photoshop CC*

### ***Compositing***

Proses *compositing* dalam film animasi “*Navigo Et Reveni*” disini adalah proses penggabungan animasi dari semua potongan *shot* yang terpisah. Pada proses ini, animasi yang sudah di-*output save file* dalam bentuk PNG *Sequence*, dan digabungkan dengan *background* dengan format PNG atau JPEG kemudian digabungkan menggunakan *software Adobe After Effects CS6*.

### ***Final Music dan Sound Effects***

Selain *final music* untuk mempertegas dan menyesuaikan *timing*, dalam film animasi “*Navigo Etreveni*” juga terdapat rangkaian *sound effects*/efek suara dan *ambience*. Dalam animasi ini efek suara digunakan untuk memperkuat gerakan karakter, sehingga efek dari gerakan animasinya lebih terasa. *Ambience* dalam animasi digunakan untuk menambah suasana suatu tempat. Dalam animasi ini *ambience* contoh suara burung camar digunakan untuk agar suasana cerah dan di alam terbuka lebih terasa.

### ***Editing dan Final Render***

Proses *editing* adalah proses terakhir dalam produksi film animasi. *Editing* adalah proses penggabungan seluruh *shot* yang telah di-*compositing* menjadi satu *shot* keseluruhan secara urut berdasarkan alur cerita, sehingga menjadi satu film animasi yang utuh. Dalam proses *editing* dapat dilakukan pemotongan *shot* atau menambahkan *shot* jika diperlukan untuk mendukung agar isi cerita tersampaikan oleh penonton. Setelah proses *editing* selesai dan menghasilkan satu rangkaian cerita yang utuh, selanjutnya pemberian suara/*audio* pada rangkaian *scene*. Proses pemberian *audio* ini meliputi *backsound music*, *sound effects*, dan *ambience*. Semua unsur *audio* tersebut disusun sesuai dengan suasana, *mood* cerita, dan pergerakan dari karakter.

## **Pembahasan Film**

### **1. Preposisi**

Fase Preposisi atau pengenalan tokoh dalam film "*Navigo Et Reveni*" ditunjukkan pada bagian awal film, pada tahap ini memperkenalkan pengalihan cerita untuk menjebak audiens dalam kasus ini sengaja untuk di tempatkan pada awal cerita sebab menjadi bentuk perwakilan atas kenangan itu tercipta dan sudah memasuki babak klimaks karena menceritakan masa lalu. Dalam *scene 2; shot 1* memberitahu audiens profesi seorang pelaut dan pengembara bernama Weekly. Sejak kemunculannya pertama kali, ia ditemani oleh seekor anjing jenis *St. Bernard Puppies* yang bernama Omen.

### **2. Konflik**

Konflik yang terjadi dalam film animasi "*Navigo Et Reveni*" dibagi dalam 2 *scene* yaitu pada *scene 12; shot 34* dan *scene 15; shot 44*. Pada *scene 12; shot 34* mencoba membawa audiens sejenak bermain pikiran tentang bayangan sosok wanita berparas cantik berambut panjang yang tampak tak masuk akal besar seperti raksasa, melambaikan tangan kepada Weekly tepat di atas perahunya. Dalam kasus ini visualisasi Lim sebagai penokohan utama diberi eksplorasi berlebihan dan efek pendekatan dan penyatuan dengan refleksi air laut tanpa memakai topi sebagai salah satu aset *property*. Sehingga audiens akan sedikit berpikir dan bertanya tentang sosok tersebut. Sejatinya bayangan itu adalah bentuk khayalan Weekly tentang kerinduannya terhadap istrinya. Sedangkan Pada *scene 15; shot 44* adalah pemberian informasi penting sebab adegan ini sangat sentral yaitu ketika Weekly membuka sehelai tirai yang akan menjadi jembatan pembatas antara dunianya dan dunia nyata. Pembatas dua dunia disini dimaksudkan sebagai alur cerita antiklimaks untuk menghubungkan antara alur klimaks dari berbagai potongan-potongan informasi yang ditahan hingga sampai menuju titik penyelesaian akhir.

### **3. Resolusi**

Resolusi atau akhir cerita dalam film "*Navigo Et Reveni*" terjadi pada *scene 17; shot 55*. Babak ini memasuki tahap penyelesaian yang akan membawa audiens pada intisari film saat adegan akselerasi topi Lim yang tadi terbang tertiuip angin jatuh di lantai hamparan bintang tepat di sisi headline surat kabar usang tentang



karamnya kapal Medway Queen, terbitan 9 tahun yang lalu. Letak surat kabar tersebut sangat krusial pada jalan cerita ini sebab memberitahukan kedalaman cerita *plot twist ending* dengan memutar balikan kesimpulan itu di akhir.

## **Penerapan 12 Prinsip Animasi**

Pembuatan film animasi ini akan lebih hidup jika menerapkan prinsip-prinsip animasi. Ada dua belas prinsip animasi diantaranya yaitu:

### **a. *Anticipation***

Gerakan antisipasi atau gerakan persiapan ditunjukkan pada karakter atau tokoh pada animasi guna mempersiapkan penonton untuk tindakan utama, seperti memukul, berlari atau mengubah ekspresi.

### **b. *Squash and Stretch***

Prinsip ini bertujuan akan hal pemberian ilusi berat dan volume pada objek ketika bergerak dan juga agar lebih kelihatan natural saat dialog dan melakukan ekspresi.

### **c. *Straight Ahead and Pose to pose Animation***

*Straight Ahead* dimulai pada menggambar adegan pertama sampai akhir adegan secara berurutan. Prinsip *Straight Ahead* digunakan pada gerakan yang tidak terduga seperti air, angin, api. Sedangkan *Pose to pose* digunakan untuk metode perencanaan gambar dengan sejumlah *Keyframe* untuk menentukan pose-pose tertentu dan mengisinya dengan *Inbetween* agar proporsi gambar sesuai dengan yang diinginkan.

### **d. *Stagging***

Bertujuan mengarahkan perhatian penonton pada fokus tertentu agar tidak bingung. Seperti penataan letak dari tokoh, *background*, atau properti dalam *layouting*. Penggunaan sudut pandang kamera juga penting agar tidak banyak gerakan yang di tunjukkan.

### **e. *Follow Through and Overlapping Action***

*Follow Through* digunakan untuk bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun tokoh telah berhenti bergerak. Misalnya, rambut

yang tetap bergerak sesaat setelah berhenti berlari. *Overlapping action* bisa dianggap sebagai gerakan saling-menyilang. Maksudnya, adalah serangkaian gerakan yang saling mendahului. Pergerakan tangan dan kaki ketika berjalan bisa termasuk didalamnya.

**f. Arcs**

Semua gerakan memiliki kesamaan yaitu gerakannya mengikuti sebuah kurva yang cenderung sedikit melingkar. Arcs bisa memberikan sebuah pergerakan yang lebih natural dan nyata.

**g. Slow in and slow out**

Pada intinya mengatur perlambatan dan percepatan. Ini membuat animasi menjadi lebih hidup. Prinsip ini diterapkan pada saat pembuatan *inbetween*

**h. Secondary Action**

Prinsip ini guna menambah dan memperkaya gerakan utama serta menambahkan dimensi lebih ke karakter animasi, melengkapi atau memperindah gerakan utama. Sehingga karakter dalam animasi terlihat hidup.

**i. Timing and Spacing**

*Timing* berguna untuk pengaturan waktu dalam banyaknya *frame* dalam sebuah gerakan atau adegan. *Spacing* adalah jarak antara rangkaian gambar yang dibuat. Semakin banyak jumlah *frame* maka hasil dari gerakan akan semakin halus dan lambat, sebaliknya semakin sedikit jumlah *frame* akan mempercepat gerakan dan terlihat lebih kasar.

**j. Exaggeration**

Suatu prinsip animasi yang sangat penting dan mudah untuk dilakukan guna menghilangkan rasa jenuh pada suatu cerita animasi. Pada prinsip ini lebih ditekankan pada suatu gerakan yang berlebihan atau tidak seperti biasanya.

**k. Solid Drawing**

Prinsip dasar ini mengartikan bahwa prinsip dalam menggambar bentuk, berat, soliditas volume, dan ilusi. Pada kasus ini animator harus menguasai karakter maupun benda yang akan dia gambar.

**l. Appeal**

Setiap tokoh karakter dalam sebuah animasi layaknya sebuah pemain di sebuah drama panggung yang memiliki daya tarik tersendiri dan ini bertujuan juga untuk memudahkan penonton untuk mengingat dan merasa tertarik untuk menonton.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan penulisan di atas berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir animasi “*Navigo Et Reveni*”:

1. Penciptaan karya film animasi telah selesai dilaksanakan.
2. Penciptaan Animasi 2 Dimensi ini berdurasi utuh 4 menit 39 detik.
3. Proses pembuatan animasi “*Navigo Et Reveni*” sudah dilewati hingga menjadi sebuah karya yang matang dan sesuai dengan konsep penciptaan.
4. Jumlah *scene* mencapai 18 *scene* dengan total *shot* mencapai 56 *shot* dan 7525 *frame*/gambar dengan format HDTV 1920x1080 *px* 24 *Frame per second*.
5. Mempunyai kelebihan kedalaman cerita *plot twist* atau unsur dramatik *surprise* (kejutan) dalam penjabarannya adalah perasaan *audiens* yang timbul karena jawaban yang mereka saksikan adalah di luar dugaan.
6. Mempunyai kekurangan yaitu alur cerita tampak terlalu berat dan membingungkan dalam artian merepotkan otak bagi audiens terutama bagi orang awam di luar kalangan penikmat seni.

## Saran

Setelah melalui berbagai proses penciptaan karya tugas akhir animasi “*Navigo Et Reveni*” terdapat beberapa saran yang disampaikan, antara lain :

1. Dalam pengerjaanya kurang efektif bila menggunakan *Adobe Photoshop CC* yang kompatibilitasnya adalah untuk mengelola dan mengedit foto walau dalam produksinya memakai fitur *opacity* untuk melihat hasil gambar sebelumnya.

Ada baiknya menggunakan *software* khusus untuk membuat animasi yang lebih berkompeten seperti *Adobe Flash* atau *Toon Boom Studio* yang mempunyai keunggulan pada fitur onion skin dan tweening untuk mempermudah proses pengerjaan.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

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

Diginovac, A.Z. Fanani & M. Fatchurofi (2008) *Creating Character Motion & Camera Move with FLASH; Membuat Animasi Gerakan Karakter & Kamera dengan Flash.*, Jakarta.

Preston Blair. (1994) *Cartoon Animation*. Published by Walter Foster Publishing, Inc., Laguna Hills, California.

Suwasono. A.A. (2014) *Pengantar Film*. Badan Penerbit ISI Yogyakarta. Yogyakarta

### Webtografi

<https://id.wikipedia.org/wiki/Pelaut>

<http://dewagaleri.blogspot.com/2012/12/seniman-kurator-kolektor-dan-apresiator.html?m=1>

<http://herbabilly.blogspot.com/2011/12/tentang-pelaut.html>

<https://www.scribd.com/doc/79079676/Struktur-Organisasi-Di-Dalam-Kapal>

<http://review-luthfi.blogspot.com/2015/05/review-when-marnie-was-there-2015.html>

<http://movfreak.blogspot.com/2015/03/song-of-sea-2014.html>

<http://movienthusiast.com/red-turtle-2016/>

Becker, Alan. 22 Januari 2018. 12 Principles of Animation (Official Full Series)  
<https://www.youtube.com/user/AlanBeckerTutorials>

Eco 99, Suka Duka Menjadi Seorang Pelaut, youtube channel  
[https://www.youtube.com/watch?v=VPLjhuO\\_5Ec](https://www.youtube.com/watch?v=VPLjhuO_5Ec)