

JURNAL TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D  
“ICE BREAKER”**



Disusun oleh:

**Wahyu Aji Wicaksono**  
NIM 1300062033

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

**2018**

# PENCIPTAAN KARYA FILM ANIMASI PENDEK “KETIKA HARUS MEMILIH” DENGAN TEKNIK DIGITAL 2 DIMENSI

**Wahyu Aji Wicaksono**

Intitut Seni Indonesia Yogyakarta

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

No. *HP.* 089649742034, E-mail: ajik.wahyu43@gmail.com

## **Abstrak**

Karya animasi 2D dengan judul “ICE BREAKER” adalah animasi pendek yang menceritakan tentang dua tokoh karakter yaitu Red dan Blue, mereka memiliki sifat yang sangat berbeda satu sama lain. Dua tokoh karakter ini adalah sahabat karib yang sedang menjalani masa *study* mereka sebagai mahasiswa, Red dan Blue tinggal dalam satu kamar kos yang sama, tak jarang mereka saling membantu dan saling mengganggu jika ada sesuatu yang harus dikerjakan bersama. Red adalah karakter yang sangat jahil dan selalu ingin tau, sedangkan Blue adalah karakter yang pendiam dan lambat dalam menanggapi sebuah kejadian, namun mereka sama – sama memiliki tingkah laku konyol dan sngemar menjahili kawannya sendiri.

Kata kunci: “ICE BREAKER”, Animasi 2D, *Frame by Frame*, Sahabat karib

## **Abstract**

*2D animation work with the title "ICE BREAKER" is a short animation that tells of two character characters namely Red and Blue, they have properties that are very different from each other. These two character figures are best friends who are undergoing their study period as students, Red and Blue live in the same boarding room, they often help each other and interfere with each other if there is something to be done together. Red is a very ignorant character and always wants to know, while Blue is a quiet character and is slow in responding to an incident, but they both have ridiculous behavior and are fond of bullying their own friends.*

*Keywords: “ICE BREAKER”, 2D Animation, Frame by Frame, Best Friend*

## Pendahuluan

Animasi merupakan salah satu media yang banyak digunakan untuk menyampaikan aspirasi, kritik sosial, pesan moral, atau hanya sekedar animasi ringan bersifat hiburan. film animasi “ICE BREAKER” mencoba menyukseskan animasi berunsur komedi untuk usia dewasa, karena masih sangat sedikit animasi komedi dengan tambahan unsur komedi untuk usia diatas 17 tahun. Alasan utama mengapa animasi “ICE BREAKER” ditujukan untuk dewasa karena akan ada banyak adegan yang dibilang agak brutal dan tidak logis yang mungkin hanya orang dewasa yang dapat mencerna esensi komedi pada setiap adegan dalam film ini.

Proses pembuatan animasi digital 2D ini langsung menggunakan *software* khusus untuk membuat animasi, salah satunya yaitu menggunakan Adobe Flash. 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 memerhatikan komposisi warna antara *background* dengan karakter animasi, sehingga gambar

yang dihasilkan bisa terasa 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 film utuh. Seperti itulah gambaran proses pembuatan film animasi pendek “ICE BREAKER” mulai dari tahap penganimasian hingga menjadi satu film utuh.

## Tinjauan Pustaka

Animasi ialah menciptakan suatu yang bisa hidup atau bergerak. Dalam kamus Inggris-Indonesia karya Jhon M. Echols dan Hasan Sadily, *animate* berarti yang hidup, bernyawa menjiwai, menggelorakan, menyemarakkan, *Animated*: (1) yang mengasyikan, (2) hidup, *Animation* (kt bd.) semangat, semerak, kegembiraan. Dalam "World Book Dictionary, *Animation: liveness of manner, spirit, vigor. Animism: the belief that in animate object have a form of life and are conscious being. Animator A person that animates* (Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia, Gotot Prakosa, halaman 39). Sedangkan menurut Drs.Parsuki dalam buku Dasar-dasar Animasi oleh Drs.Parsuki Mata kuliah *Motion pictures II*

Prodi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain FSRD ISI Yogyakarta, 1987. Animasi ialah menghidupkan barang atau objek mati sehingga menyerupai suatu kehidupan. Dari pengertian teknis, animasi adalah seni teknik dan proses yang menyangkut dalam teknik memberikan kehidupan dan gerakan pada sebuah objek benda.

Animasi memiliki banyak teknik pembuatan diantaranya animasi *frame by frame*. Animasi *frame by frame* disebut juga animasi 2 dimensi, yang dapat dilihat dari satu arah dan tidak memiliki kedalaman. Dalam membuat film animasi memiliki teori yang harus dipahami yaitu 12 prinsip animasi.

Berikut adalah 12 Prinsip Animasi : 1. *Squash and Stretch*, 2. *Anticipation*, 3. *Staging*, 4. *Straight Ahead and Pose to Pose*, 5. *Follow Through and Over Laping Action*, 6. *Arcs*, 7. *Secondary Action*, 8. *Timing*, 9. *Exageration*, 10. *Solid Drawing*, 11. *Appeal*, 12. *Slow In Slow Out*

### Metode

Dalam pembuatan film “ICE BREAKER” membagi tahapan pengerjaan sebagai metode untuk meringkas pengerjaan, pembagian tersebut meliputi pra produksi, produksi, dan pascaproduksi. Tahap pra produksi adalah segala kegiatan yang berhubungan dengan persiapan

sebelum melakukan produksi. Proses pembuatan film meliputi; Penulisan cerita, desain karakter, dan *storyboard*. (1) Penulisan cerita: cerita ditulis dengan lengkap, dan jelas mengacu pada rumusan masalah dan ditambah imajinasi sekiranya menarik untuk menjadi sebuah cerita, tahapan penulisan cerita diawali dengan pembuatan sinopsis, *treatment*, dan skenario. (2) Desain karakter: karakter film dibuat seirama dengan cerita yang ditulis. Menyangkut atribut yang dikenakan, warna kulit hingga sifat karakter dalam sebuah film. (3) *Storyboard*: *storyboard* adalah rancangan gambar sesuai naskah dengan menampilkan visual sesuai desain karakter, *scene* yang terdiri dari berbagai *cut/shoot*. Setelah semua tahapan pra-produksi terlaksana, proses produksi akan dapat dilakukan dengan baik. Pada pembuatan film dilakukan beberapa tahap produksi, yaitu: *animatic storyboard*, *animating*, *coloring*, dan *background*. (1) *Animatic storyboard*: dibuat setelah *storyboard* selesai, dan menggunakan goresan yang sangat *simpel* menggunakan bantuan digital, *backsound* yang sudah dibuat juga akan dimasukan dan disesuaikan *timing*. (2) Pengisian suara: Pengisian suara/*dubbing*, untuk memperjelas pesan yang ingin disampaikan dalam film. (3) *Animating*: penganimasian (*animating*) dibuat

menggunakan proses digital disesuaikan menurut *animatic storyboard*. (4) *Colouring*: proses *colouring* adalah pemberian warna pada karakter animasi, dilakukan setelah penganimasian selesai. (5) *Background*: *background* yang digunakan adalah *background* sederhana dengan warna yang menarik dan ringan. Dikombinasikan dengan properti yang berhubungan dengan abad pertengahan awal tepatnya abad ke-5 sampai abad ke 15 Masehi, ditandai dengan runtuhnya Kekaisaran Romawi Barat (wikibooks.org), dan dibuat dengan proses digital. Setelah tahap produksi selesai tahap selanjutnya yaitu pascaproduksi. dalam tahap ini dibagi menjadi 5 yaitu *scoring music, sound effects, compositing, mastering dan rendering*. (1) *Scoring music*: adanya musik dalam film, untuk memperkuat atau mendramatisir suasana. (2) *Sound effect*: efek suara membantu memperkuat suasana atau *Mood* yang ingin dicapai oleh sebuah film. (3) *Compositing*: *compositing* akan dilakukan setelah semua proses sebelumnya sudah terselesaikan. Dengan menggabungkan per *scene* yang sudah diselesaikan dan juga memasukan *backsound* yang sudah jadi, menata dari *opening*, isi, *ending*, dan penutup. Selanjutnya penambahan *effect* dan mengatur cahaya. (4) *Rendering*: setelah semua alur pembuatan animasi sudah selesai. Selanjutnya adalah

*rendering*, menjadikan karya animasi ke format video, dengan format render HDTV 1080p 25 *frame per second*. (5) *Mastering*: terakhir, karya di-*burning* dalam piringan DVD guna diserahkan untuk ujian Tugas Akhir. Titik-titik proses tersebut menjadi acuan dan ukuran jalannya pengerjaan karya, dari awal hingga akhir.

### Sinopsis

Red dan Blue tinggal dalam satu kamar kos yang sama, tak jarang mereka saling membantu dan saling mengganggu jika ada sesuatu yang harus dikerjakan bersama. Red adalah karakter yang sangat jahil dan selalu ingin tau, sedangkan Blue adalah karakter yang yang pendiam dan lambat dalam menanggapi sebuah kejadian, namun mereka sama – sama memiliki tingkah laku konyol dan sngemar menjahili kawannya sendiri.

### Treatment

Berikut ini adalah contoh treatment yang nantinya menjadi acuan dalam tahap pembuatan *storyboard*:

SCENE	SHOT	VISUAL	AUDIO/SUARA
01/ Int. Kamar kos	01	Blue meletakan gelas kopinya diatas meja.	-SFX Pagi
	02	Sambil meletakan masih dalam posisi	-SFX

		berdiri, Blue menengok kearah Red dan memperhatikan tingkahlakunya Red.	Air
	03	Red santai diatas ranjangnya sambil asik memainkan handphonnya.	-SFX <i>Fast Run, Air</i>
	04	Blue terlihat Kesal juga iri kepada Red Karena melihat temanya yang santai dan tidak memperdulikan Blue yang sibuk untuk menyelesaikan tugasnya, Blue duduk dengan wajah kesal sambil masih memperhatikan Red.	-SFX <i>Fast Run</i>
	05	Tampak dari jauh dua karakter masih pada posisi masing-masing, Blue masih memperhatikan Red sejenak, kemudian dia berpaling dan mengambil earphone dan hendak memakainya.	-SFX <i>Fast Run</i>
	06	Blue memasangkan earphone nya dan mencoba untuk focus ketugasnya.	-SFX
	07	“Deadline pengiriman tugas, Jam 09.00”	-SFX Angin
	08	Mata Blue sejenak memperhatikan note deadline tersebut kemudian matanya kembali tertuju kepada	-SFX Angin

		layar laptopnya sambil menghembuskan nafas mencoba untuk fokus dan serius.	
	09	Terlihat Blue dan Red pada posisinya amasing-masing, Blue mengerjakan tugasnya didepan laptop dan Red di ranjangnya sambil memainkan handphone.	-SFX Jatuh
	10	Blue sedang mengerjakan tugasnya didepan laptop, tampak dari belakang Blue terlihat serius didepan laptopnya dan sangat tenang.	-SFX Jatuh
	11	Layar laptop Blue dan tugas yang sedang dikerjakanya.	-SFX Jatuh
	12	Waktu menunjukan pukul 08.40 pada jam kecil di meja.	-SFX <i>Fast Run</i>
	13	Terlihat raut muka Blue yang melas karena tidak yakin dia bias menyelesaikan tugasnya tepat waktu.	-SFX <i>Fast Run</i>
	14	Red Masih diposisinya yang sama, dia memperhatikan kertas kecil ditanganya,	-SFX

Tabel 1. Contoh *Treatment*

## **Skenario**

**Scene. 01 Int.**

**Kamar Kos**

**Medium Close up**

Mata Blue sejenak memperhatikan note deadline tersebut kemudian matanya kembali tertuju kepada layar laptopnya sambil menghembuskan nafas mencoba untuk fokus dan serius.

**Shot 01. Medium shot**

Blue meletakkan gelas kopinya diatas meja.

**Shot 02. Full shot**

Sambil meletakkan masih dalam posisi berdiri, Blue menengok kearah Red dan memperhatikan tingkahlakunya Red.

**Shot 03. Medium shot**

Red santai diatas ranjangnya sambil asik memainkan handphonnya.

**Shot 04. Medium Shot**

Blue terlihat Kesal juga iri kepada Red Karena melihat temanya yang santai dan tidak memperdulikan Blue yang sibuk untuk menyelesaikan tugasnya, Blue duduk dengan wajah kesal sambil masih memperhatikan Red.

**Shot 05. Full shot**

Tampak dari jauh dua karakter masih pada posisi masing-masing, Blue masih memperhatikan Red sejenak, kemudian dia berpaling dan mengambil earphone dan hendak memakainya.

**Shot 06. Full shot**

Mata Blue sejenak memperhatikan note deadline tersebut kemudian matanya kembali tertuju kepada layar laptopnya sambil menghembuskan nafas mencoba untuk fokus dan serius.

**Shot 07. Close up**

"Deadline pengiriman tugas, Jam 09.00"

**Shot 08. Medium close up**

Mata Blue sejenak memperhatikan note deadline tersebut kemudian matanya kembali tertuju kepada layar laptopnya sambil menghembuskan nafas mencoba untuk fokus dan serius.

**Shot 09. Full Shot**

Terlihat Blue dan Red pada posisinya masing-masing, Blue mengerjakan tugasnya

didepan laptop dan Red di ranjangnya sambil memainkan handphone.

**Shot 10. Medium Shot**

Blue sedang mengerjakan tugasnya didepan laptop, tampak dari belakang Blue terlihat serius didepan laptopnya dan sangat tenang.

**Shot 11. Full Shot**

Layar laptop Blue dan tugas yang sedang dikerjakannya.

**Shot 12. Full Shot**

Waktu menunjukkan pukul 08.40 pada jam kecil di meja.

**Shot 13. Medium Close up**

Terlihat raut muka Blue yang melas karena tidak yakin dia bias menyelesaikan tugasnya tepat waktu.

**Shot 14. Full shot**

Red Masih diposisinya yang sama, dia memperhatikan kertas kecil ditanganya.

**Shot 15. Full shot**

Red melihat dari dekat ternyata adalah struk transfer dari ATM kemudian dia meletakkan kertasitu dipangkuanya.

**Shot 16. Medium Close up**

Blue memasangkan earphoneya dan mencoba untuk focus ketugasnya.

**Shot 17. Medium Close up**

Red memegang kembali handphone nya dengan kedua tanganya dan memulai mengetik, layar Handphone Red, terlihat membuka sebuah chat, dan menuliskan pesan yang berisi konfirmasi bahwa dia telah mentrasfer sejumlah uang atas order online miliknya.

**Shot 18. Full shot**

Masih diposisi yang sama berbaring di tempat tidur, Red membalas pesan dari online shop dan mematikan handphone kemudian meletakkan tanganya dipangkuanya sambil menguap tanda bosan kemudian melirik ke arah meja disebelah kanannya.

**Scene 02. Int. Kamar Kos**

**Shot 19. Medium shot**

Terlihat diatas meja tersebut ada sebuah pistol mainan dan beberapa pelurunya, minuman bersoda



dan camilan yang sudah dibuka.

**Shot 20. Medium shot**

Red yang melihat pistol mainan tersebut kemudian mendapat ide jahil, matanya melirik kearah Blue dan tersenyum.

**Shot 21. Medium shot**

Red yang melihat pistol mainan tersebut kemudian mendapat ide jahil, matanya melirik kearah Blue dan tersenyum.

**Shot 22. Medium shot**

Blue masih focus didepan laptop nya dengan wajah melasnya, tangan Red mencoba menepatkan sasarnya ke Blue.

**Shot 23. Medium shot**

Red tersenyum jahil.

**Shot 24. Medium shot**

Red mengangkat pistol pistolan tersebut kedepan dadanya.

**Shot 25. Medium shot**

Blue masih focus didepan laptop nya dengan wajah melasnya.

**Shot 26. Medium shot**

Red mengarahkan pistol mainanya ke Blue.

**Shot 27. Medium shot**

Blue masih focus didepan laptop nya dengan wajah melasnya ditambah tangan Red yang mencoba menepatkan sasarnya ke Blue.

**Shot 28. Medium Cloes up**

Tangan Red menekan pemicu pistolnya.

**Shot 29. Cloes up**

Peluru melesat dengan cepat ke arah pipi Blue.

**Shot 30. Medium shot**

Peluru mengenai pipi Blue dan menempel pada pipinya, Blue terlihat kaget untuk sesaat kemudian matanya menajam dan melirik kearah Red.

**Shot 31. Medium shot**

Blue menengok ke arah Red dengan muka kesal dengan

peluru yang masih menempel di pipinya.

**Scene 03. Int. Kamar kos**

**Shot 32. Medium shot**

Ekspresi wajah Red yang terlihat menahan tawa dan kemudian tertawa lepas.

**Shot 33. Medium shot**

Blue terlihat makin kesal dan menggebrak kemeja yang membuat gelas di dekatnya melompat dan tumpah.

**Shot 34. Medium shot**

Gelas minuman yang tumpah yang isinya membasahi laptop Blue.

**Shot 35. Medium Close up**

Terjadi konsleting pada laptop Blue akibat tumpahan minuman tadi laptop Blue pun mati seketika.

**Shot 36. Medium shot**

Tangan Blue tersengat listrik dari listrik yang mengalir dari tumpahan kopi yang membasahi tangannya.

**Shot 37. Medium shot**

Seluruh badan Blue tersengat listrik.

**Shot 38. Medium shot**

Red kaget melihat Blue tersengat.

**Shot 39. Medium shot**

Listrik ditubuh Blue mulai menghilang, Blue tampak gosong.

**Shot 40. Medium shot**

Red menahan tawa dan kemudian tertawa lepas melihat temanya gosong.

**Shot 41. Medium Close up**

Blue melihat tanganya yang masih dialiri listrik.

**Shot 42. Medium shot**

Blue kaget sekaligus senang karena ia memiliki kekuatan listrik sekarang.

**Shot 43. Medium shot**

Blue melihat kearah Red dengan matanya yang bercahaya.

**Shot 44. Medium shot**

Red terlihat takut.

**Shot 45. Medium shot**

Blue mengangkat tangan kanannya dan mengarahkannya ke arah Red dan menyerang Red dengan kekuatan listriknya.

**Shot 45. Medium shot**

Red tersengat listrik dari Blue.

**Shot 46. Medium shot**

Terlihat Blue yang masih menyengat Red dari kursinya dan Red di tempat tidurnya.

**Shot 47. Medium shot**

Terlihat Blue yang masih menyengat Red dari kursinya dan Red di tempat tidurnya.

**Shot 48. Medium shot**

Blue masih menyengat Red dengan listrik ditanganya dengan tersenyum sampai kemudian kekuatan listriknya habis.

**Shot 49. Medium shot**

Badan Red hangus karena sengatan listrik dari Blue yang sangat puas karena dapat membalaskan dendamnya.

**Shot 50. Medium shot**

Blue terlihat senang meskipun dengan kondisi badan dia sendiri juga hangus.

**Shot 51. Medium Close up**

Laptop Blue tiba - tiba menyala kembali.

**Shot 52. Medium shot**

Blue kaget dan dengan cepat melihat ke arah laptopnya.

**Shot 53. Medium Close up**

Ternyata laptop masih *loading* dan belum masuk pada tampilan dekstop menu utama.

**Shot 54. Medium shot**

Red masih diposisi yang sama duduk di tempat tidurnya dengan badan gosong, Red merasakan getaran handphonenya tanda ada pesan masuk.

**Desain Karakter**

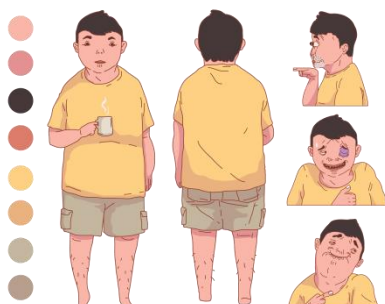
Desain karakter dibuat setelah sinopsis ditentukan. Pembuatan karakter sendiri menjadi mudah, dikarenakan ada gambaran dari sinopsis sendiri, atribut karakter juga disesuaikan pada kondisi pada cerita. Desain karakter sendiri adalah

salah satu bentuk ilustrasi dengan konsep manusia, dengan segala perlengkapan menyangkut sifat, fisik, profesi, tempat dan takdir. Dalam bentuk beraneka rupa dari manusia, dan berbagai macam benda mati (liarta.wordpress.com).

Dalam film animasi “ICE BREAKER” memiliki total keseluruhan 2 karakter. Red dan Blue adalah 2 karakter utama dalam cerita film animasi ini. Penamaan karakter dibuat tidak berkesinambungan dengan tema, harapannya penonton dapat lebih mudah menghafal nama, karena keganjilan nama pada tema cerita. Berikut ini adalah bentuk desain karakter pada awal perancangan tugas akhir:



Gambar 1. Desain Karakter Red



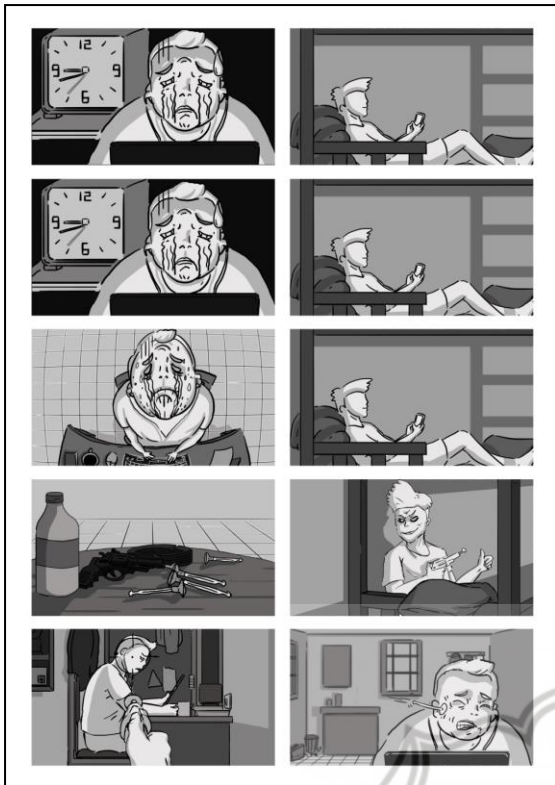
Gambar 2. Desain Karakter Blue

Setelah penulisan cerita selesai, tahap berikutnya dalam pembuatan animasi “ICE BREAKER” adalah membuat *storyboard*. Secara umum *storyboard* merupakan gambar sketsa yang dibuat pada panel berbentuk segi empat, yang disusun berurutan dan saling berkelanjutan membentuk alur cerita sesuai dengan Skenario. Berikut ini adalah contoh *storyboard* dari film animasi “ICE BREAKER”:



Gambar 3. Contoh *Storyboard*

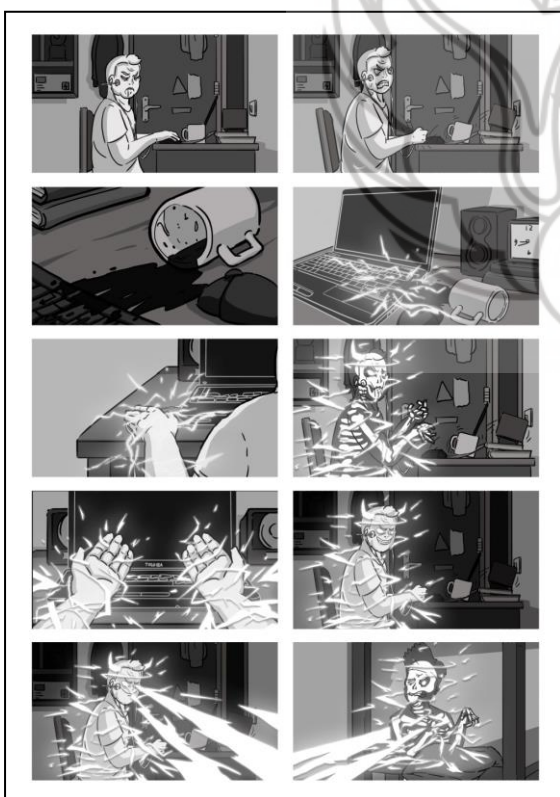
**Storyboard**



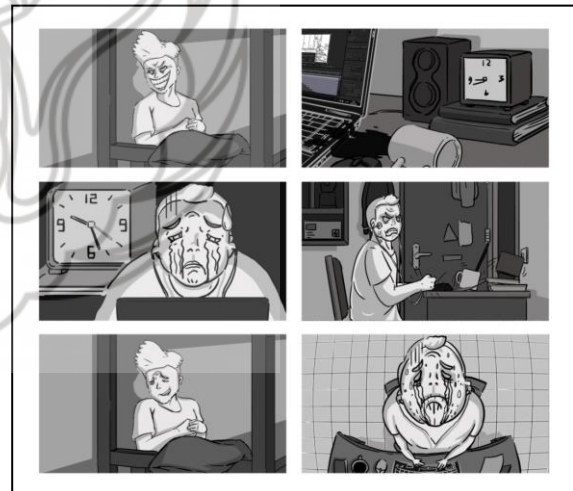
Gambar 4. Contoh Storyboard



Gambar 5. Contoh Storyboard



Gambar 5. Contoh Storyboard



Gambar 5. Contoh Storyboard

### Sound/Suara

Dalam sebuah film tak lepas dari peran *sound*/suara untuk menghidupkan suasana dalam suatu adegan. *Sound* juga digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan, mendramatisir

sebuah kejadian, dan menghidupkan adegan. Untuk menghasilkan suara pada film animasi “ICE BREAKER” melewati beberapa tahapan, yaitu: (1) *Dubbing/pengisian Suara*: dalam film animasi “ICE BREAKER” pengisian suara pada karakter digunakan untuk memperjelas informasi dalam alur cerita. (2) *Sound effect*: dalam film animasi “ICE BREAKER” membutuhkan efek suara dari pergerakan karakter animasi guna menghidupkan gerakan animasi dalam film. *Sound Effect* juga berfungsi untuk membuat animasi terasa lebih nyata. (3) *Background Music: background music* dalam film animasi “ICE BREAKER” digunakan untuk menghidupkan suasana pada film. Musik yang digunakan adalah musik komedi, sebab musik komedi dirasa cocok dengan *mood* film.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan penulisan di atas berikut adalah kesimpulan yang bisa didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir Animasi “ICE BREAKER” :

1. Penciptaan karya Seni Tugas Akhir “ICE BREAKER” telah terlaksana dengan tepat waktu yaitu 2 semester.
2. Penciptaan Animasi 2D ICE BREAKER berdurasi utuh 3 menit 40 detik.
3. Jumlah *shot* mencapai 9 *shot* dan 5280 *Frame* dengan format HDTV 1920x1080 px 24 *Frame per second* .
4. Pada Film Animasi ini terdapat aspek persahabatan yang dapat di jelaskan melalui tiap adegan, antara lain sebagai berikut :
  - a. *Shot 01*

Pada shot ini ditunjukkan foto dua karakter utama yaitu Red dan Blue saat mereka kecil, kedekatan dua tokoh ini digambarkan dengan adegan tokoh Red menjahili Blue, dan pada foto lain menunjukkan tokoh Blue sedang menjahili Red. Hal ini menunjukkan bahwa kedua karakter bersahabat sejak mereka masih kecil.
  - b. *Shot 20*

Tokoh Blue terlihat sedang sibuk dengan tugas kuliah nya, namun satu tokoh lain sedang bersantai di tempat tidur sembari sibuk dengan telepon genggam miliknya, namun karakter Blue tidak merasa terganggu dengan keberadaan Red yang bersantai. Hal ini menunjukkan bahwa mereka sudah saling mengenal kebiasaan satu sama lain sejak lama.
  - c. *Shot 46*

Pada shot ini menunjukkan bahwa dalam sebuah hubungan persahabatan yang dekat akan selalu ada sikap jahil satu sama lain. Terlihat Blue yang memiliki

kekuatan listrik marah kepada Red dan menyengat Red dengan kekuatan listrik itu.

d. *Shot 49*

Tokoh Red terlihat hangus dan lemas karena tersengat listrik karena Blue balas menjahili dirinya dan menyengat Red dengan kekuatan listrik. Meski Red sedih dan seujur tubuhnya hangus ia tidak mersa sakit hati kepada Blue. Shot ini menunjukkan bahwa dalam persahabatan pasti ada konflik namun kita tetap saling memahami dan sadar diri bahwa kita juga pernah melakukan kesalahan.

Perkiraan jumlah biaya untuk memproduksi Animasi 2D “ICE BREAKER” Mulai dari biaya perlengkapan, biaya tenaga kerja langsung, biaya *overhead* per bulan dan biaya *merchandising* pameran dengan total dana Rp 17.044.000.

### Saran

Setelah melalui berbagai proses penciptaan karya tugas akhir animasi “ICE BREAKER” terdapat beberapa saran yang disampaikan untuk beberapa pihak, antara lain :

1. Animasi ICE BREAKER harus lebih mengutamakan kekuatan alur cerita

agar pesan utama dalam film ini dapat di terima oleh audiens.

2. Melakukan riset yang lebih mendalam tentang kehidupan mahasiswa perantauan yang tinggal di kos.
3. Mengembangkan ide cerita lain dengan menggunakan karakter yang sudah ada yaitu Red dan Blue, agar dapat menjadi hiburan dan juga dapat dijadikan sebagai media edukasi.
4. Tampilan visual yang baik harus diimbangi dengan konsep cerita yang matang dan panyampaian pesan dapat terwujudkan melalui tiap adegan dalam film animasi ini.

### Rujukan Buku

Aminudin. (2002) Pengantar Apresiasi karya sastra

Antar Semi, M, (1988) Anatomi Sastra

Johnston, Ollie, dan Frank Thomas. (1995). *The Illusions of Life Disney*

*Animation*.Italy. Disney Productions.

Maryani, zulisih (2014). Bahasa Indonesai Untuk Menulis Karya Ilmiah Bidang Seni.

Wicaksono, *Andri*. (2014) Menulis Kreatif Sastra.

## Rujukan Laman

Becker, Alan. 22 Januari 2018. 12 Principles of Animation (Official Full Series)

<https://www.youtube.com/user/AlanBeckerTutorials>

Development, Tvpaint. 22 Januari 2018. <https://www.youtube.com/user/TVPaint>

Forum, Tvpaint. 22

Januari 2018.

[http://www.tvpaint.com/fo](http://www.tvpaint.com/forum/)

rum/ Pantoja, Toniko. 22

Januari 2018. Toniko

pantoja youtube channel

<https://www.youtube.com/channel/UCRT>

RqkhrehrY9hJJcLVUeRQ

