

LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN ANIMASI 2D TANPA DIALOG  
BERJUDUL “BLABLA”**



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

**2018**

**PENCIPTAAN ANIMASI 2D TANPA DIALOG  
BERJUDUL “BLABLA”**

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



Disusun oleh:

**Husein Abdurrahman**

NIM 1300051033

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

**2018**

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

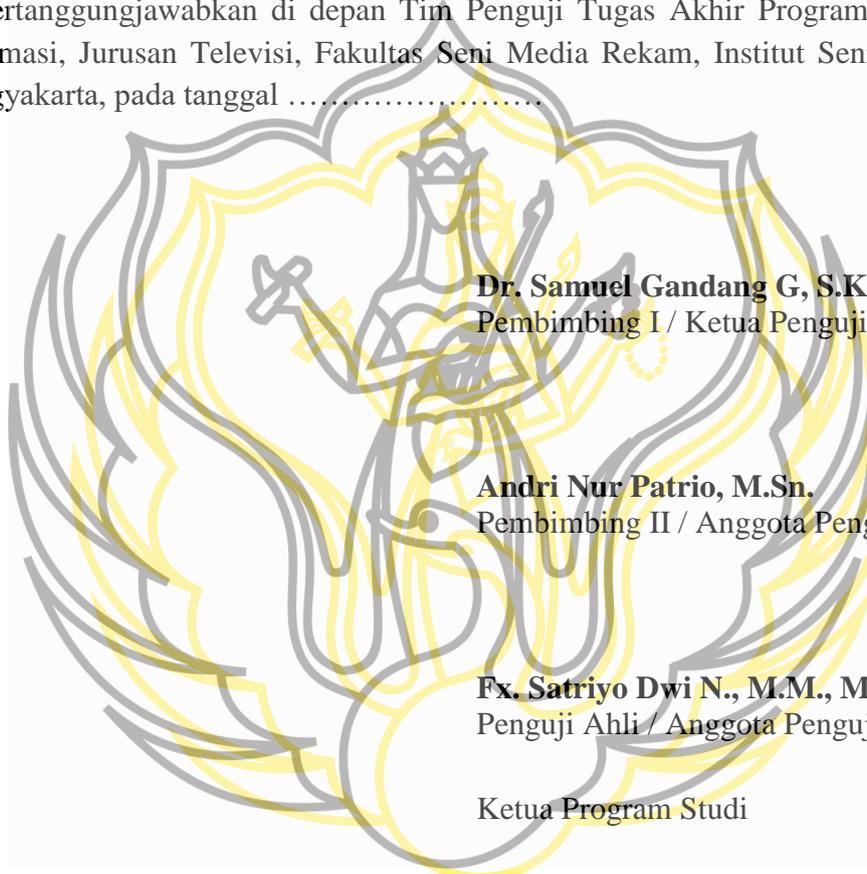
### **PENCIPTAAN ANIMASI 2D TANPA DIALOG BERJUDUL “BLABLA”**

Disusun oleh:

**Husein Abdurrahman**

NIM 1300051033

Pameran, penayangan, dan laporan 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 .....



**Dr. Samuel Gandang G, S.Kom, M.T.**  
Pembimbing I / Ketua Penguji

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

**Fx. Satriyo Dwi N., M.M., M.Eng**  
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi

**Tanto Hartoko, 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 : Husein Abdurrahman

No. Induk Mahasiswa : 1300051033

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN ANIMASI 2D TANPA DIALOG  
BERJUDUL “*BLABLA*”

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 apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 8 Juli 2018

Yang menyatakan

Husein Abdurrahman

NIM 130005103

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT yang telah menciptakan dunia ini yang begitu indah dengan segala macam warna dan rasa di dalamnya, dan yang telah memberi segala rizki yang terlihat maupun yang tak terlihat. sehingga karya tugas akhir yang berjudul *Penciptaan Animasi 2D Tanpa Dialog Berjudul “Blabla”* dapat terselesaikan dengan baik. karya ini dibuat demi menerapkan ilmu yang didapat selama masa perkuliahan dan sebagai salah satu syarat kelulusan program studi D3 Animasi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tak dapat dipungkiri dalam karya ini terdapat begitu banyak dukungan yang diberikan dari berbagai pihak hingga karya ini dapat selesai. Oleh karena itu teriring do'a dan terimakasih yang disampaikan pada:

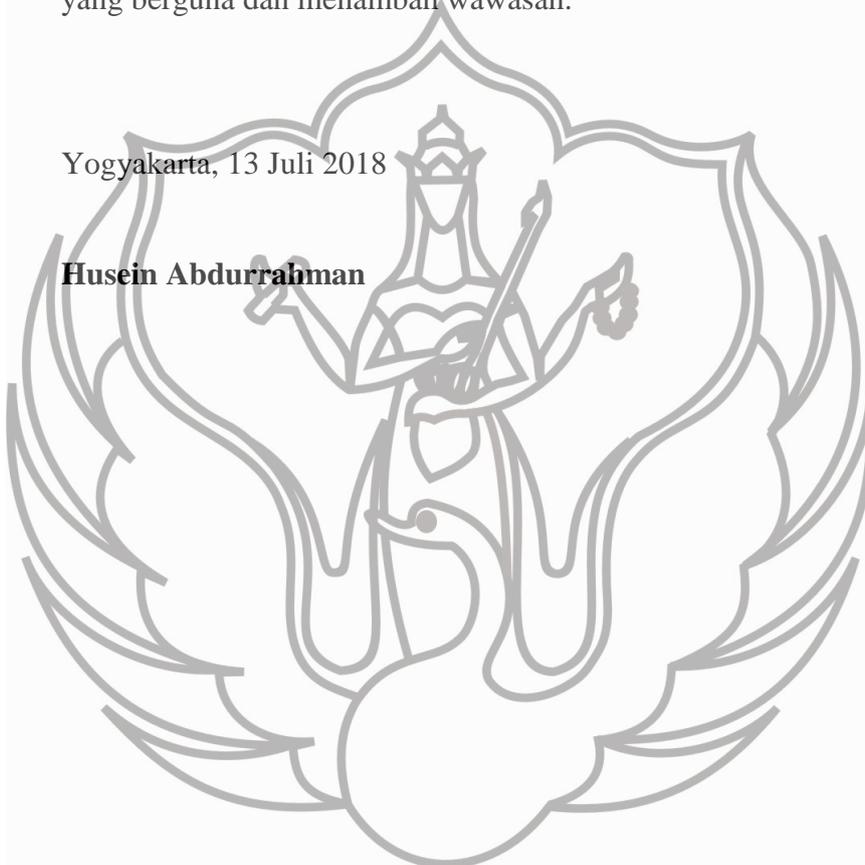
1. Kedua orang tua yang telah mendukung dan mendo'akan agar karya ini dapat terselesaikan.
2. Almamater kebanggaan, Institut Seni Indonesia.
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Retor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Marsudi, S.Kar., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
5. Tanto Harthoko, M.sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam.
6. Dr. Samuel Gandang G, S.Kom, M.T., selaku dosen pembimbing I
7. Andri Nur Patrio, M.Sn., selaku dosen pembimbing II
8. Fx. Satriyo Dwi N., M.M., M.Eng selaku dosen penguji ahli.
9. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Seluruh kerabat keluarga yang selalu memberi dukungan.
11. Teman-teman yang telah memberi masukan dan segala macam dukungan yang dapat memperlancar jalannya karya.
12. Teman-teman dari Padepokan Anak Sholeh.
13. Teman-teman kampung halaman yang selalu mengingatkan jalannya hidup.
14. Teman seperjuangan Institut Seni Indonesia.

15. Bapak dan ibu kontrakan Pak Pardiman.
16. Teman-teman prodi Animasi angkatan 2013 yang sama-sama berjuang hingga akhir.
17. Orang-orang yang telah memotivasi agar karya ini terus berjalan, Hasnaul Husna, dan Musa Nur Rahman.

Walaupun masih terdapat banya kekurangan dalam karya ini, semoga semua usaha dan kerja keras dapat bermanfaat bagi semua, menjadi ilmu yang berguna dan menambah wawasan.

Yogyakarta, 13 Juli 2018

**Husein Abdurrahman**

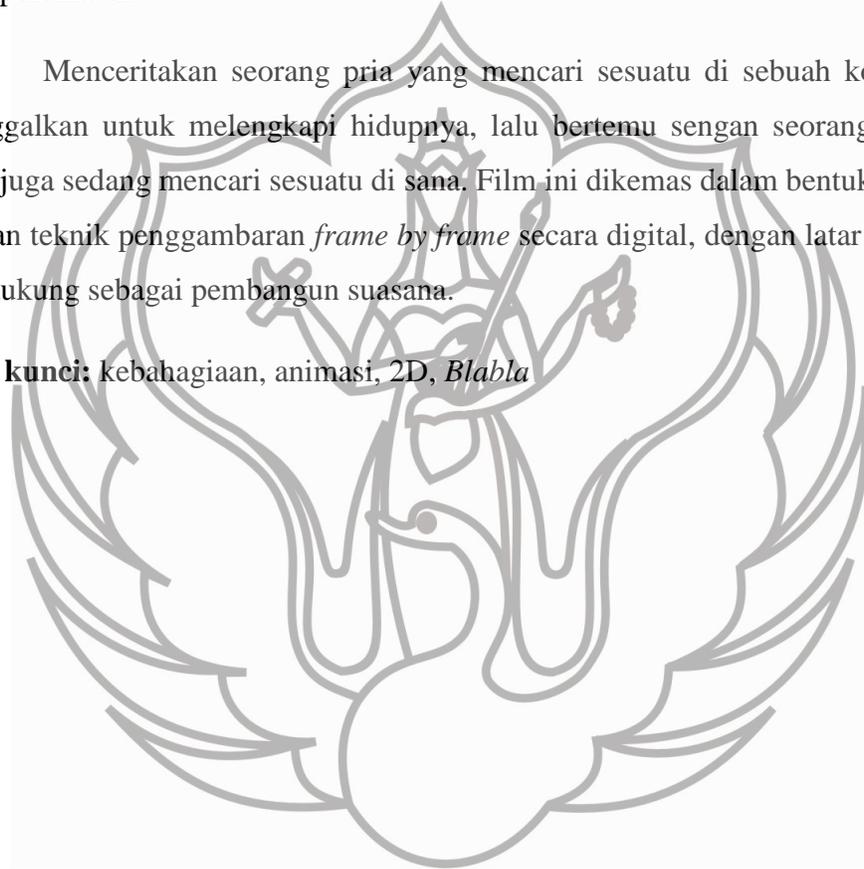


## ABSTRAK

Kebahagiaan merupakan sesuatu yang ingin dicapai setiap pasangan saat menjalin sebuah hubungan. Dengan kebahagiaan maka akan timbul rasa saling percaya. Ada yang berkata bahwa kebahagiaan bukan hanya dicari, namun juga diciptakan. Dari perkataan tersebut munculah ide untuk membuat animasi dengan tema percintaan.

Menceritakan seorang pria yang mencari sesuatu di sebuah kota tua yang ditinggalkan untuk melengkapi hidupnya, lalu bertemu dengan seorang perempuan yang juga sedang mencari sesuatu di sana. Film ini dikemas dalam bentuk animasi 2D dengan teknik penggambaran *frame by frame* secara digital, dengan latar tempat yang mendukung sebagai pembangun suasana.

**Kata kunci:** kebahagiaan, animasi, 2D, *Blabla*



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan Perancangan.....	2
D. Target Audien .....	2
E. Indicator Capaian Akhir .....	3
<b>BAB II EKSPLORASI.....</b>	<b>6</b>
A. landasan Teori.....	6
1. Pengertian Animasi.....	6
B. Tinjauan Karya .....	10
1. <i>Paperman Short Animation</i> .....	10
2. <i>Frankenweenie</i> .....	11
3. <i>9 The Animation</i> .....	11
4. <i>Corpse Bride</i> .....	12
<b>BAB III PERANCANGAN .....</b>	<b>13</b>
A. Pengembangan cerita.....	13
1. Konsep .....	13
2. Sinopsis.....	13
B. Desain Karakter .....	13
1. Si A .....	13
2. Si V .....	14
C. Desain <i>Background</i> .....	16
D. <i>Background Music</i> dan <i>Sound effect</i> .....	18

E. <i>Pipeline</i> .....	19
<b>BAB IV PERWUJUDAN</b> .....	<b>20</b>
A. Praproduksi .....	20
1. Cerita.....	20
2. <i>Treatment</i> .....	20
3. <i>Storyboard</i> .....	24
4. <i>Stillomatic</i> .....	25
B. Produksi .....	25
1. Proses <i>Animating</i> .....	25
2. <i>Background</i> .....	27
3. <i>Background Music dan Sound Effect</i> .....	27
C. Pascaproduksi .....	28
1. <i>Compositing</i> .....	28
2. <i>Final Render</i> .....	29
<b>BAB V PEMBAHASAN</b> .....	<b>30</b>
A. Pembahasan Isi Film.....	30
1. Pengenalan .....	30
2. Konflik.....	30
3. Penyelesaian masalah .....	31
B. Penerapan 12 Prinsip Animasi.....	32
1. <i>Squash and Stratch</i> .....	32
2. <i>Anticipation</i> .....	32
3. <i>Staging</i> .....	33
4. <i>Straight ahead action and Pose to pose</i> .....	33
5. <i>Follow through and Overlapping action</i> .....	34
6. <i>Slow in and Slow out</i> .....	34
7. <i>Arcs</i> .....	34
8. <i>Secondary Action</i> .....	34
9. <i>Timing</i> .....	35
10. <i>Exaggeration</i> .....	35
11. <i>Solid drawing</i> .....	35
12. <i>Appeal</i> .....	36

<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>37</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>39</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>40</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Screenshot</i> animasi <i>Paperman</i> .....	10
Gamabar 2. <i>Screenshot</i> animasi <i>Frenkenweenie</i> .....	11
Gamabar 3. <i>Screenshot</i> animasi <i>9 The Animantion</i> .....	11
Gamabar 4. <i>Screenshot</i> animasi <i>Corpse Bride</i> .....	12
Gamabar 5. Konsep karate Si A.....	14
Gamabar 6. Konsep karakter Si V .....	15
Gamabar 7. Gambar latar kota .....	16
Gamabar 8. Lokasi pertama pengenalan si A .....	17
Gamabar 9. Lokasi pertama V terlihat di kota.....	17
Gamabar 10. Gambar latar taman di kota.....	18
Gamabar 11. Contoh beberapa panel <i>storyboard</i> .....	24
Gamabar 12. Proses pembuatan <i>stillomatic</i> .....	25
Gamabar 13. <i>Key frame</i> dari salah satu <i>shoot</i> .....	26
Gamabar 14. Salah satu <i>shoot</i> yang sudah diwarnai.....	26
Gamabar 15. Salah satu <i>background</i> yang dipakai.....	27
Gamabar 16. Contoh <i>file sound effect</i> yang akan dipakai.....	28
Gamabar 17. Proses <i>compositing</i> animasi <i>Blabla</i> .....	28
Gamabar 18. Proses <i>final render</i> .....	29
Gamabar 19. Si A berjalan sendirian di dalam kota yang sepi .....	30
Gamabar 20. Si A menemukan ada orang lain di kota .....	31
Gamabar 21. Si A memberikan apa yang V cari .....	31
Gamabar 22. Si A bangun saat melihat ada oaring lain di kota.....	32
Gamabar 23. Saat Si A menurunkan bambar yang ia ambil.....	33

Gamabar 24. Suasana kota yang sepi..... 33  
Gamabar 25. Pola melingkar dipakai pada salah satu *shoot*..... 34  
Gamabar 26. rambut V yang ikut bergerak saat menggeleng..... 35  
Gamabar 27. Penerapan teknik *solid drawing* ..... 36  
Gamabar 28. Penerapan teknik *appeal* ..... 36



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Hiburan merupakan sebuah sarana yang berkembang pesat seiring berjalannya waktu. Banyaknya hiburan menjadi sebuah opsi yang diberikan kepada masyarakat agar bisa memilih sesuai yang mereka butuhkan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), hiburan adalah sesuatu atau perbuatan yang dapat menghibur hati (melupakan kesedihan dan sebagainya), dan salah satu media penghibur adalah animasi.

Animasi merupakan salah satu hiburan yang disajikan dengan berbagai jenis cerita dan konsep yang menarik untuk berbagai kalangan. Menurut Bambi Bambang Gunawan dalam bukunya *Nganimasi Bersama Mas Be!* adalah Animasi dimulai sejak diketemukannya sebuah lukisan dinding dalam kuburan mesir berusia 4.000 tahun, diikuti dengan ditemukannya gambar pada mangkuk tembikar berusia sekitar 5.000 tahun dari Shahr-I Sokhta, Iran. Keduanya dianggap sebagai awal animasi purba. Animasi bergerak ditandai dengan ditemukan alat yang bernama *zoetrope-type* pada tahun 180 Masehi. *Phenakistoscope*, *praxinoscope*, dan *flip book* adalah awal perangkat animasi diawal abad 19. Georges Melies adalah seorang animator yang menjadi cikal bakal animasi dengan teknik *stop-motion*. Karya animasi *stop-motion* yang terkenal adalah iklan buatan Arthur Melbourne-Cooper berjudul *Matches: An Appeal (1899)*.

Secara umum, animasi dibedakan menjadi dua bagian, yaitu Animasi 2D (dua dimensi), dan 3D (tiga dimensi) (Bambang 2013: 26). Terdapat dua teknik dalam pengerjaan animasi khususnya 2D, yaitu teknik konvensional dan teknik digital. Pertama kalinya animasi yang dibuat detail dengan cara menggabungkan gambar *background* dibuat oleh Winsor McCay, salah satu animasinya adalah

*Gartie the Dinosaur* (1914). Animasi ini tidak memiliki dialog atau bisu, namun cukup terkenal di masa itu. Animasi bisu kembali muncul dengan adanya animasi Disney, berjudul *Paperman*.

Animasi 2D masih memiliki banyak peminat di masyarakat, maka dari itu pembuatan animasi *Blabla* menggunakan teknik 2D dengan digambar *frame by frame* secara digital. Animasi *Blabla* menceritakan kisah seorang pemuda yang mencari sesuatu untuk melengkapi hidupnya. Diharapkan animasi *Blabla* dapat menyampaikan kisah cintanya dengan baik secara visual dan dapat menghibur pada stian prang yang menontonnya.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah untuk membuat, memproduksi, dan menciptakan animasi 2D tanpa dialog berjudul *Blabla*.

#### **C. Tujuan Perancangan**

Tujuannya adalah menjadi sebuah hiburan dan memberikan pesan moral dalam film yaitu cinta bukanlah sesuatu yang bisa selalu dicari namun juga harus diciptakan.

#### **D. Target Audien**

Target audien dari animasi pendek *Blabla* ini adalah sebagai berikut:

Usia	: 15 - 18
Jenis kelamin	: Laki-laki dan perempuan
Pendidikan	: Sekolah menengah atas
Status sosial	: semua golongan

## **E. Indikator Capaian Akhir**

Judul karya	: Blabla
Desain karya	: <i>Short Movie Animation</i>
Durasi	: +/- 1 menit
Format video	: HDTV 1920 x 1080 px 16:9 24 <i>frame persecond</i>
Render	: Format .mp4, H264

Capaian akhir dari proyek ini adalah hingga benar-benar menjadi satu animasi penuh, dengan tahapan sebagai berikut:

### **1. *Penulisan cerita***

Dari pembuatan sinopsis, treatment, hingga penulisan naskah.

### **2. *Pengumpulan data-data yang diperlukan***

Adapun data yang dimaksud ialah data-data yang diperlukan seperti observasi lokasi, observasi karakter, ataupun observasi yang berhubungan dengan dunia pada cerita.

### **3. *Desain karakter***

Desain karakter diciptakan agar kedepannya dalam pembuatan animasi lebih mudah.

### **4. *Storyboard***

Storyboard memuat cerita yang divisualisasikan dalam gambar, tapi belum pada tahap bergerak.

### **5. *Musik***

Karena dalam animasi ini tidak ada proses pengisian suara, maka musik yang dimaksud di sini ialah musik ilustrasi pendukung suasana.

### **6. *Animatic Storyboard***

Storyboard yang telah selesai dibuat animaticnya, agar dapat menyesuaikan tempo waktu animasi dengan musik.

## **7. Properti**

Properti yang dimaksudkan ialah seperti mesin kasir, meja, kasur, ataupun kertas. Properti ini akan menjadi pendukung bagi cerita terutama karakter yang berperan didalamnya.

## **8. Background**

Pembuatan background (Latar Belakang) untuk pendukung karakter dan properti. Sehingga menciptakan kesan dunia yang “nyata” untuk sebuah cerita.

## **9. Penganimasian**

Proses penganimasian meliputi pemberian *key*, *in-between*, dan *coloring*. *Key* di sini bermaksud pembuatan kunci utama dalam gerakan animasi. Misal gerakan tangan mengambil uang dari tas, gerakan *key*nya kira-kira ialah tangan diam, tangan masuk ke tas, lalu tangan keluar dari tas dengan memegang uang. Pembuatan *key* ini dibuat dengan tujuan mempermudah dalam membuat animasi. Tahap selanjutnya ialah *in-between*. *In-between* adalah gerakan halus yang didapat dari melihat *key* sebelum dan *key* sesudah, kemudian menggambarkannya diantara *key* tersebut. Tujuannya agar animasi yang dihasilkan tidak kaku gerakannya. Pada tahap akhir ada *coloring*, proses pewarnaan. Pewarnaan animasi hingga menjadi penuh warna dan enak dipandang penonton.

## **10. Compositing**

Proses penggabungan antara *background*, properti, gerakan pada gambar (animasi), dan musik ilustrasi. Proses edit di sini bertujuan agar hasil animasi yang dicapai sesuai dengan proporsinya, tidak ada *timing* yang terlalu cepat ataupun efek dramatis yang tidak menonjol.

## 11. *Rendering* dan *Finishing*

Hasil akhir yang sudah *dicomposite*, akan *dirender* dalam bentuk *.mp4*. Rincian formatnya sudah dijelaskan pada sub bab rumusan masalah. Adapun *finishing* yang dimaksud ialah pengkoreksian apabila ada yang cacat, sehingga bisa diperbaiki. Setelah itu karya yang sudah final dibakar pada kepingan CD guna diserahkan ketika ujian Tugas Akhir.



## **BAB II**

### **EKSPLORASI**

Dalam proses pembuatan cerita animasi *Blabla* lebih mengedepankan metode gerakan dan ekspresi, maka dari itu dibutuhkan referensi agar gerakan dapat terlihat lebih hidup dan berinteraksi. Agar dapat memberikan kesan suram maka teknik perwarnaannya menggunakan warna hitam putih.

#### **A. LANDASAN TEORI**

##### **1. Pengertian Animasi**

Menurut Bambi Bambang Gunawan dalam bukunya *Nganimasi Bersama Mas Be!* (2013: 29) animasi berasal dari kata 'to animate' yang artinya membuat seolah-olah hidup atau bergerak. Pengertian animasi adalah film yang berasal gambar-gambar yang diolah sedemikian rupa hingga menjadi sebuah gambar bergerak dan bercerita. Dengan menggunakan 12 prinsip dasar animasi maka karakter akan terasa lebih hidup (Jones *et.al* 2006: 289). Ke-12 prinsip dasar animasi tersebut adalah:

##### **a. Squash and Stretch**

Tindakan ini memberikan ilusi dari ukuran berat dan volume ke karakter saat bergerak. Selain itu, *Squash and Stretch* berguna untuk menjiwai dialog dan ekspresi wajah (Jones *et.al* 2006: 289).

##### **b. Anticipation**

Gerakan ini mempersiapkan penonton untuk aksi besar yang akan dilakukan karakter, seperti mulai berlari, melompat, atau mengubah ekspresi. Seorang penari tidak hanya melompat dari lantai. Gerakan mundur terjadi sebelum tindakan ke depan dijalankan. Gerakan mundur adalah antisipasi (Jones *et.al* 2006: 289).

### **c. Staging**

Pose atau tindakan harus secara jelas menjelaskan kepada penonton sikap, suasana hati, reaksi, atau gagasan karakter yang berkaitan dengan cerita dan kontinuitas alur cerita. Penggunaan *Long Shoot*, *Medium Shoot*, atau *Close-up Shoot*, serta sudut kamera, juga membantu dalam alur cerita. Jangan membingungkan penonton dengan terlalu banyak tindakan sekaligus. Gunakan satu tindakan yang jelas untuk menyampaikan ide itu, kecuali untuk menganimasikan adegan yang menggambarkan kekacauan dan kebingungan (Jones *et.al* 2006: 289-290).

### **d. Straight-Ahead Action and Pose To Pose**

*Straight-ahead Action* dimulai pada gambar pertama sampai gambar akhir suatu adegan. Menghilangkan ukuran, volume, dan proporsi dengan metode ini, tetapi masih memiliki spontanitas dan kesegaran. Adegan aksi cepat dan liar dilakukan dengan cara ini. Pose-to-pose lebih direncanakan dan dipetakan dengan gambar-gambar kunci diletakkan sepanjang adegan. Ukuran, volume, dan proporsi dikontrol lebih baik dengan seperti tindakannya (Jones *et.al* 2006: 290).

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

Ketika tubuh utama karakter berhenti, semua bagian lainnya terus mengejar massa utama karakter, seperti lengan, rambut panjang, pakaian, coattails atau gaun, telinga *floppy*, atau ekor panjang. Tidak ada yang berhenti sekaligus (Jones *et.al* 2006: 290).

### **f. Slow-in and Slow-out**

Saat pergerakan dimulai, ada lebih banyak gambar di dekat pose awal, satu atau dua di tengah, dan lebih banyak gambar di dekat pose berikutnya. Gambar yang lebih sedikit membuat aksi lebih cepat, dan lebih banyak gambar membuat aksi menjadi lebih lambat. Slow-in dan

slow-out melunakkan aksi, membuatnya lebih hidup (Jones *et.al* 2006: 290).

**g. Arcs**

Semua gerakan mengikuti jalur busur atau sedikit melingkar. Hal ini berlaku untuk sosok manusia dan hewan. Arcs memberikan animasi yang lebih alami dan aliran yang lebih baik (Jones *et.al* 2006: 290).

**h. Secondary Action**

Gerakan ini akan menambah dan memperkaya gerakan utama dan menambahkan lebih banyak dimensi pada animasi karakter, melengkapi dan memperkuat gerakan utama. Contoh: Seorang karakter dengan marah berjalan menuju karakter lain. Jalannya sangat kuat, agresif, dan condong ke depan. Gerakan kaki hanya berjalan singkat. Gerakan ke dua adalah beberapa gerakan kuat dari lengan yang bekerja dengan berjalan (Jones *et.al* 2006: 291).

**i. Timing**

Keahlian dalam pemilihan waktu yang paling baik dengan pengalaman dan eksperimen pribadi, menggunakan metode trial-and-error dalam mencobanya. Lebih banyak gambar antara pose yang lambat dan gerakan halus. Gambar yang lebih sedikit membuat gerakan lebih cepat dan lebih tajam. Berbagai pengambilan waktu lambat dan cepat dalam adegan dapat menambah tekstur dan minat terhadap gerakan (Jones *et.al* 2006: 291).

**j. Exaggeration**

Exaggeration bukanlah distorsi ekstrim dari gambar atau gerakan kekerasan yang sangat luas sepanjang waktu. Itu seperti karikatur wajah, ekspresi, pose, sikap, dan tindakan. Gerakan yang diambil dari film *liveaction* bisa akurat, tetapi kaku dan mekanis. Dalam fitur animasi, karakter harus bergerak lebih luas agar terlihat alami. Hal yang sama berlaku untuk ekspresi wajah, tetapi tindakannya tidak boleh seluas dalam

gaya kartun pendek. Ketinggian dalam berjalan, gerakan mata, atau bahkan pergantian kepala akan membuat film Anda lebih menarik. Gunakan selera yang baik dan akal sehat agar tidak menjadi terlalu teatrikal dan terlalu bersemangat (Jones *et.al* 2006: 291).

#### **k. Solid Drawing**

Prinsip dasar menggambar — bentuk, berat, soliditas volume, dan ilusi tiga dimensi — berlaku untuk animasi seperti yang mereka lakukan pada sekolah menggambar. Anda menggambar kartun dalam arti yang lebih klasik, menggunakan sketsa pensil dan gambar untuk reproduksi kehidupan. Anda mengubahnya menjadi warna dan gerakan, memberikan karakter ilusi kehidupan tiga dan empat dimensi. Tiga dimensi adalah gerakan dalam ruang. Dimensi keempat adalah gerakan dalam waktu (Jones *et.al* 2006: 291).

#### **l. Appeal**

Seorang actor *live* langsung memiliki sebuah karisma. Dalam karakter animasi memiliki daya tarik. Animasi yang menarik tidak berarti hanya menjadi lucu dan suka disayang. Semua karakter harus memiliki daya tarik apakah mereka heroik, jahat, komik, atau imut. Awal kartun pada dasarnya adalah serangkaian lelucon yang dirangkai pada tema utama. Selama bertahun-tahun, para seniman telah belajar bahwa untuk menghasilkan fitur, ada kebutuhan untuk kontinuitas cerita, pengembangan karakter, dan kualitas karya seni yang lebih tinggi di seluruh produksi. Seperti semua bentuk penceritaan, fitur harus menarik pikiran dan mata (Jones *et.al* 2006: 291).

## B. TINJAUAN KARYA

Film animasi *Blabla* mengambil tinjauan dari beberapa karya animasi seperti *Paperman*. Walaupun animasi tersebut tidak memiliki dialog, tetapi cerita yang disampaikan melalui gerak tubuh dan musik yang mengiringinya bisa menggambarkan suasana yang dialami.

### 1. Paperman Short Animation



Gambar 1. Screenshot animasi *Paperman*

*Paperman* merupakan animasi buatan *Walt Disney* yang disutradarai oleh John Kahrs dan memenangkan *Best Animated Short Film* di *Academy Award* dan *Best Animated Short Subject* di *Annie Award*. Animasi ini menceritakan seorang pria yang bosan terhadap kehidupannya dan bertemu seorang gadis yang bekerja di seberang kantornya, dan ingin menyapa gadis tersebut. Pada animasi *Paperman* ini mengambil referensi *style animating*.

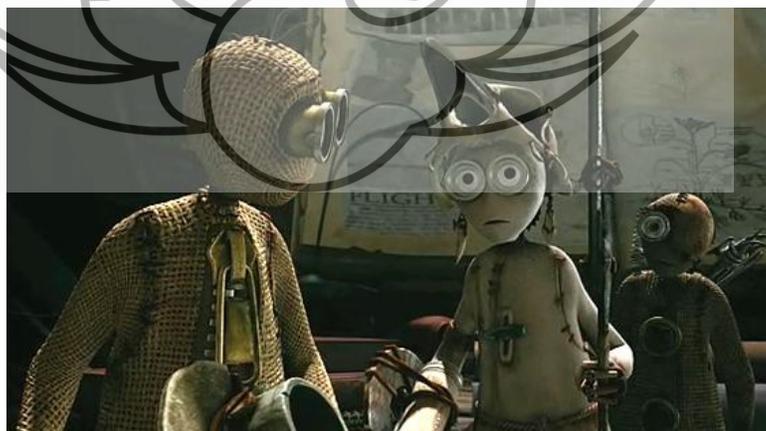
## 2. Frankenweenie



**Gambar 2.** *Screenshot animasi Frenkenweenie*

Merupakan film garapan Tim Burton pada tahun 2012 yang mengambil tema komedi-horor. Film ini merupakan sebuah *remake* dari film pendek Tim Burton dengan judul yang sama pada tahun 1984. Animasi yang menceritakan seorang anak jenius yang memelihara seekor anjing. Suatu ketika anjingnya mati, dan dia pun ingin menghidupkan anjingnya kembali. Pada animasi ini mengambil referensi suasana suram dan teknik *grey scale*.

## 3. 9 The Animation



**Gambar 3.** *Screenshot animasi 9 The Animantion*

Film yang disutradarai oleh Shane Acker, dan ditulis oleh Pamela Pettler, dan diproduksi oleh Jim Lemley, Dana Ginsburg, Tim Burton, dan Timur Bekmambetov. Menceritakan seorang ilmuwan yang memindahkan jiwanya ke sebuah boneka untuk mengakhiri sebuah mesin perang yang telah menghancurkan dunia dengan gas beracunnya. Dari animasi ini mengambil *style* karakternya.

#### 4. Corpse Bride



Gambar 4. Screenshot animasi *Corpse Bride*

Merupakan film garapan Mike Johnson dan Tim Burton pada tahun 2005. Menceritakan seorang pria yang ingin menikahi seorang gadis, namun karena kegugupannya dia pun mengacaukan pernikahannya dan berlari ke hutan. Pada animasi ini mengambil beberapa contoh *style environment*.