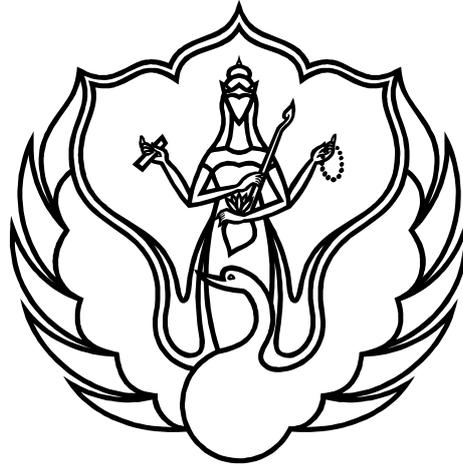


PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI DIGITAL 2D
“*FRIENEMY*”
DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME**



**Awanis Ulfah
NIM 1500144033**

Pembimbing:

1. Tanto Harthoko, M.Sn.
2. Mahendradewa Suminto, M.Sn.

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

2020

**HALAMAN PENGESAHAN
PUBLIKASI ILMIAH PENCIPTAAN KARYA SENI**

Judul:

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI DIGITAL 2D
"FRIENEMY" DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

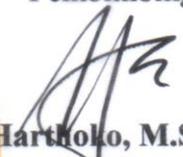
Disusun oleh:

Awanis Ulfah
NIM 1500144033

Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal ... 08 JAN 2020 ...



Pembimbing I


Tanto Harthoko, M.Sn
NIDN 0011067109

Pembimbing II


Mahendradewa Suminto, M.Sn.
NIDN 0018047206

Mengetahui,
Ketua Program Studi


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

ABSTRAKSI

Film animasi pendek “*FRIENEMY*” merupakan sebuah cerita *Slice of Life* dan drama yang menggabungkan imajinasi dan sedikit realita yang terjadi di Indonesia. Walaupun cerita yang disajikan sederhana namun diharapkan dapat mengerti dengan adanya *visual* yang akan mendukung dan menjelaskan alur cerita pada film pendek ini. Film pendek animasi ini diberi judul “*FRIENEMY*” diambil dari kata “*friend*” dan “*enemy*” yang memiliki arti “teman” dan “musuh”, menceritakan dua orang manula yang berjualan sate yang kebetulan berjualan bersebrangan dan terjadilah persaingan perebutan pelanggan. Adapula preman yang akan memberikan konflik di dalam cerita film pendek animasi ini.

Film animasi “*FRIENEMY*” berdurasi 7 menit 23 detik dengan format mp4 HDTV 1920x1080 px 24 *frame per second*. Dalam proses pembuatan film ini diterapkan juga beberapa prinsip animasi. Pembuatan film animasi “*FRIENEMY*” menggunakan proses *digital 2D*. Untuk *animating* digunakan teknik menggambar *frame by frame* secara *digital* menggunakan komputer, gambar *background* juga dibuat secara *digital* dengan warna yang sederhana.

Kata kunci: *Friend, Enemy, Frame, Digital*.

ABSTRACT

Animated short film “*FRIENEMY*” is a slice of life and drama story that conquer imagination and a little bit of reality that happens in Indonesia. Although the story that served was simple yet expected to be understand with the visual that will support and explain the story to this movie. This film called “*FRIENEMY*”, combination from the word friend and enemy, the story tell about two old fellow who selling satay that happen to sell it coincidentally selling it opposite each other and make them fighting over customer. There is a thug who will give conflict for this movie.

The duration of animated short film “*FRIENEMY*” is 7 minute and 23 seconds with format mp4 HDTV 1920x1080 px 24 frame per second. In the process of making films there are also some principles of animation. The making of “*FRIENEMY*” using digital 2D process. For the animating itself used drawing techniques frame by frame digitally used computer, the background drawing also created digitally with simple color.

Keyword: *Friend, Enemy, Frame, Digital*.

Latar Belakang

Friend merupakan kata dari bahasa Inggris yaitu teman dan *enemy* memiliki arti musuh. Dua kata ini diambil dan dipersingkat menjadi *Frienemy* dan diperuntukkan untuk judul pada film ini. Dua kata ini dipakai karena berdasarkan cerita yang diangkat pada film ini dua karakter utama awalnya bermusuhan karena mereka bersaing untuk mendapatkan pelanggan namun akhirnya berbaikan pada saat karakter antagonis mengganggu mereka dan mereka berhasil mengusir karakter antagonis tersebut.

Sebagaimana dalam cerita di film "*FRIENEMY*" ini, diceritakan tentang dua orang pedagang yang kebetulan sama-sama menjajakan sate Madura dan lokasi tempatnya pun berseberangan. Hal ini tentu membuat mereka harus berpikir bagaimana membuat pelanggan hanya datang ke kios mereka agar mereka tidak rugi. Hal ini pun membuat mereka menarik pelanggan dengan berbagai cara yang mereka bisa. Namun, tak lupa pula adanya preman yang merugikan pihak kedua penjual sate tersebut. Karena dengan adanya keberadaan preman tersebut membuat kedua penjual merugi. Film ini mengajarkan untuk saling membantu jika ada yang kesusahan dan tidak selamanya seseorang yang dianggap musuh merupakan orang yang jahat atau tidak baik. Terkadang persepsi seperti itu muncul dengan sendirinya karena persaingan. Padahal tidak semua orang seperti apa yang dipikirkan dalam sepihak saja.

Film "*FRIENEMY*" ini dikerjakan secara digital dengan komputer dengan teknik dua dimensi dan dibuat dengan cara *frame by frame*. Dan film ini diharapkan dapat menyampaikan pesan yang terkandung di dalamnya.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat visualisasi dari film pendek animasi "*FRIENEMY*" agar dapat dimengerti oleh penonton.
2. Bagaimana cara menyampaikan pesan melalui film pendek animasi "*FRIENEMY*".

Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya film animasi "*FRIENEMY*" diantaranya:

1. Visualisasi dari film pendek animasi "*FRIENEMY*" akan dibuat sederhana mungkin agar dapat dimengerti.
2. Dengan adanya konflik dan penyelesaian dimana di dalam cerita karakter kakek dan nenek yang awalnya bermusuhan karena perebutan pelanggan, menjadi berbaikan karena kakek yang tidak tega melihat nenek dianiaya oleh preman dan segera menolong. Kesadaran dalam menolong inilah yang diharapkan ditanamkan dalam kehidupan meskipun awalnya dua karakter tersebut bermusuhan.

Target Audien

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

1. Usia : 15 tahun ke atas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Berbagai latar pendidikan
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Internasional

Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari film “*FRIENEMY*” yaitu apabila telah melalui tahapan-tahapan produksi, sehingga menjadi satu film animasi yang utuh. Total durasi 7 menit 23 detik, *format video* HDTV 1920x1080 24 fps (*frame per second*), dengan tahapan sebagai berikut:

1. **Praproduksi**
 - a. **Ide dan Konsep**
 - b. **Riset**
 - c. **Penulisan Cerita**
 - d. **Desain Karakter**
 - e. **Desain *Background***
 - f. **Desain Aset**
 - g. **Storyboard**
 - h. ***Stillomatic (Animatic Storyboard)***
2. **Produksi**
 - a. ***Animating***
 - b. ***Coloring***
 - c. ***Export Sequence***
 - d. ***Background***
 - e. ***Compositing***
 - f. ***Dubbing***
 - g. ***Sound Effect***
 - h. ***Music Scoring***
3. **Pascaproduksi**
 - a. ***Editing***
 - b. ***Rendering***
4. ***Display dan Merchandising***

Landasan Teori

1. Animasi

Menurut Jean Ann Wright (2005: 1) “Kata *animate* datang dari bahasa Latin *animare*, yang berarti “menghidupkan atau memberi nafas.” Kita dapat memberikan impian terbesar atau tergiila pada masa kecil kita membuatnya

menjadi hidup.” Animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton melihat adanya ilusi gerakan (*motion*) pada gambar yang diperlihatkan. Secara umum ilusi gerakan merupakan perubahan yang dideteksi secara *visual* oleh mata penonton sehingga tidak harus perubahan yang terjadi merupakan perubahan posisi sebagai makna dari istilah gerakan. “Animasi normalnya dijelaskan sebagai kreasi dari ilusi gerakan dengan cara menyatukan rangkaian dari kumpulan gambar diam” (Richard Taylor *The Encyclopedia of Animation Techniques* 1996:7). Lalu adapula 12 prinsip animasi yang akan diterapkan dalam penciptaan gerakan pada film animasi ini, yaitu mulai dari *stretch and squash, straight ahead and pose to pose action, anticipation, slow in and slow out, arc, secondary action, follow trough and overlapping action, solid drawing, timing and spacing, staging, appeal, exaggeration*

2. Sate

Sate adalah makanan yang dibuat dengan menusukkan potongan daging kecil seperti ayam, sapi, kambing dan sebagainya lalu ditusuk sedemikian rupa menggunakan potongan lidi atau bambu lalu di panggang diatas arang kayu. Salah satu jenis sate yang populer di seluruh Nusantara adalah sate Madura. “Sate Madura biasanya terbuat dari daging ayam. Selain daging ayam sebagai bahan utama, sate Madura ada juga yang menggunakan sate kambing.”(Annisa Amalia Ikhsania, 2017, <https://lifestyle.okezone.com/read/2017/09/29/298/1785683/okezone-week-end-menilik-sejarah-dan-keistimewaan-sate-madura>, 21 Desember 2019). Umumnya, penjual sate madura menggunakan gerobak menyerupai perahu khas Madura. Sate madura juga merupakan salah satu dari makanan terlezat di dunia. Di Indonesia sendiri sate Madura dapat di jumpai di pedagang kaki lima maupun restoran besar. Saus kacang yang menjadi khas sate inilah yang membuat sate ini menjadi salah satu kesukaan orang-orang. Apalagi sate Madura bisa didapatkan dengan harga yang lumayan terjangkau.

3. Preman

Menurut H. Winarno dalam situsnya <https://www.merdeka.com/jakarta/asal-usul-preman-di-indonesia>, “Premanisme berasal dari kata bahasa Belanda, yaitu *vrijman* yang artinya orang bebas atau merdeka dan isme yang artinya aliran. Preman adalah sebutan yang sering digunakan untuk merujuk kepada kegiatan sekelompok orang yang mendapatkan penghasilannya terutama dari pemerasan.”

Tinjauan Karya

1. Komik “Si Juki: Lika-Liku Anak Kos”

Komik ini dijadikan referensi untuk pembuatan dan pengembangan *style* karakter pada film pendek animasi “*FRIENEMY*” karena *stylenya* yang unik. Karakter dari film “*FRIENEMY*” akan dibuat berdasarkan bentuk dan gaya karakter dari komik Si Juki namun tetap menggunakan karakter orisinal.



Komik Si Juki Lika-Liku Anak Kos

Sumber : <https://www.tokopedia.com/dojobuku/komik-si-juki-lika-liku-anak-kos-faza-meonk>

2. *Super Tibetan Racer*

Super Tibetan Racer merupakan film pendek animasi yang dibuat oleh Gobelins pada tahun 2005. Film pendek ini dibuat dengan menggunakan teknik *frame by frame*. Teknik inilah yang digunakan menjadi sebuah referensi untuk pembuatan film animasi pendek "*FRIENEMY*".

3. Animasi Seri *Gravity Falls*

Animasi seri buatan Disney ini merupakan salah satu animasi *series* yang sangat terkenal. Animasi *series* ini memiliki ilustrasi *background* yang simpel dengan warna yang tidak terlalu detil namun memakai tekstur agar terlihat lebih bagus. Animasi *series* inilah yang menjadi acuan warna *background* atau latar tempat untuk film pendek animasi "*FRIENEMY*".

Cerita

1. Tema

Berawal dari *brainstorming* untuk menentukan cerita film, berjualan sate pun muncul saat sedang *brainstorming*. Banyak orang Indonesia yang menyukai sate Madura. Tapi di film ini menceritakan tentang bagaimana kehidupan penjual sate Madura dan apa yang dihadapi mereka. Namun ceritanya akan dikemas dengan sedikit drama yang sangat disukai penonton Indonesia dan dibuat lebih ringan agar dapat diterima dengan mudah oleh penonton.

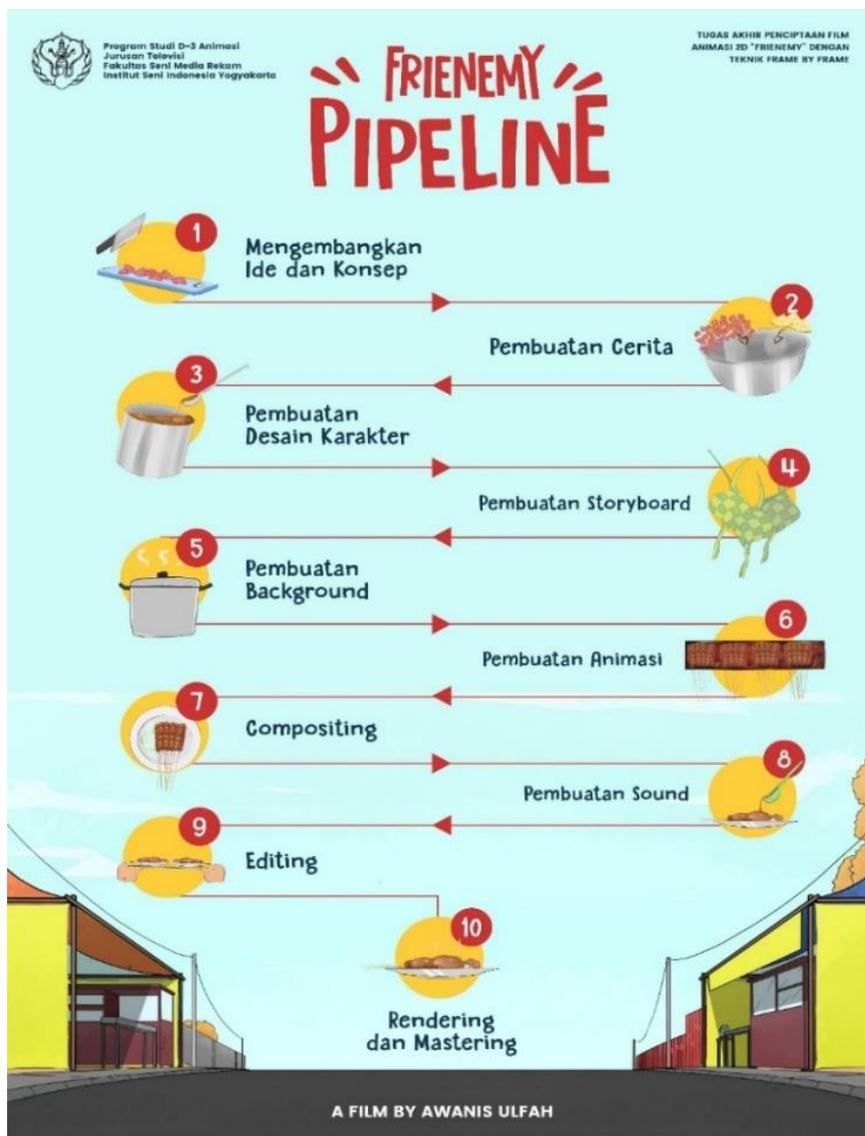
2. Sinopsis

Dua orang manula bernama nek Ijah dan kakek Ahmad yang kebetulan berdagang makanan yang sama yaitu sate dan tempat mereka berjualan saling berseberangan. Nek Ijah dan kakek Ahmad setiap hari memperebutkan pelanggan dan suatu hari preman datang meminta paksa uang mereka. Nek Ijah yang tidak mau memberikan uangnya dikasari oleh preman dan kakek Ahmad pun datang menolong. Nek Ijah dan kakek

Ahmad akhirnya menikah karena mereka saling jatuh cinta dan membuka warung sate bersama.

Pipeline

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

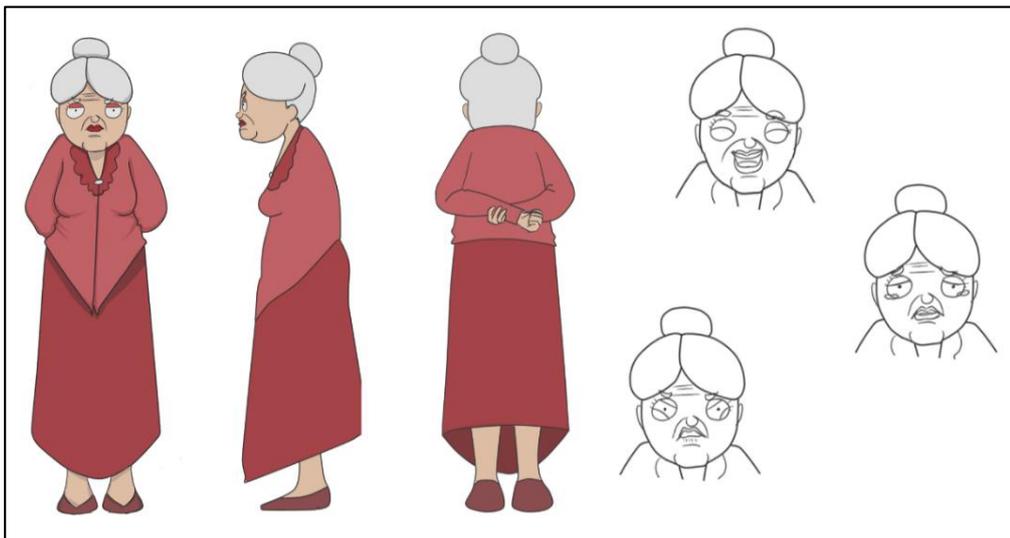


Pipeline produksi animasi “FRIENEMY”

Desain Karakter

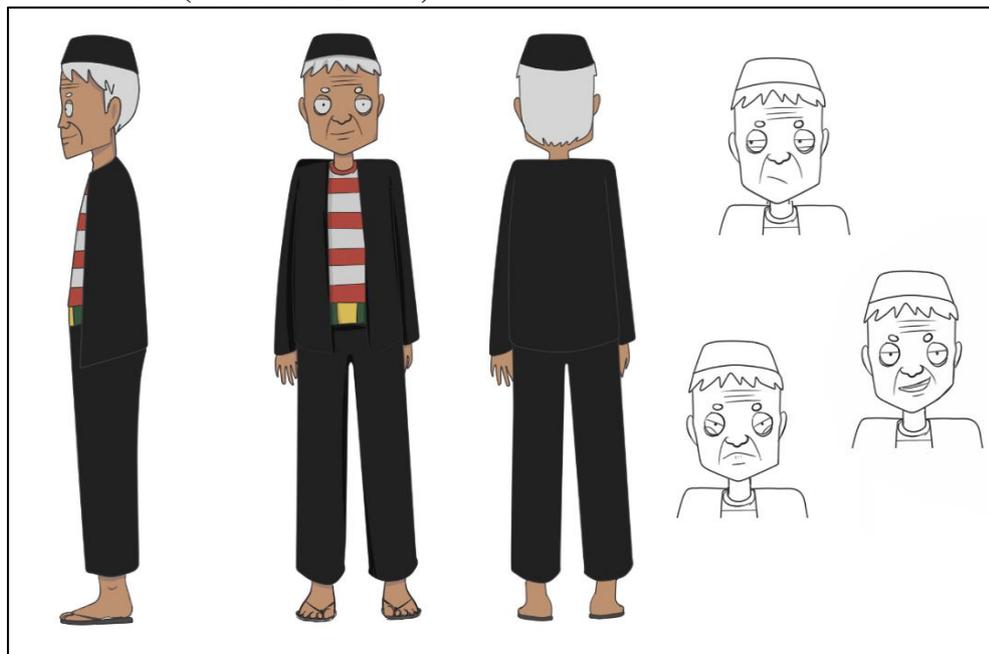
Dalam film animasi “CHASE!” terdapat satu karakter protagonis atau karakter utama dan satu karakter misterius yang nantinya baru diketahui bahwa itu seorang waria di akhir cerita. Kemudian nantinya akan ada banyak sekali karakter figuran yang akan mengisi suasana keramaian kota. Jadi nantinya karakter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

1. Nek Ijah (Karakter Utama)



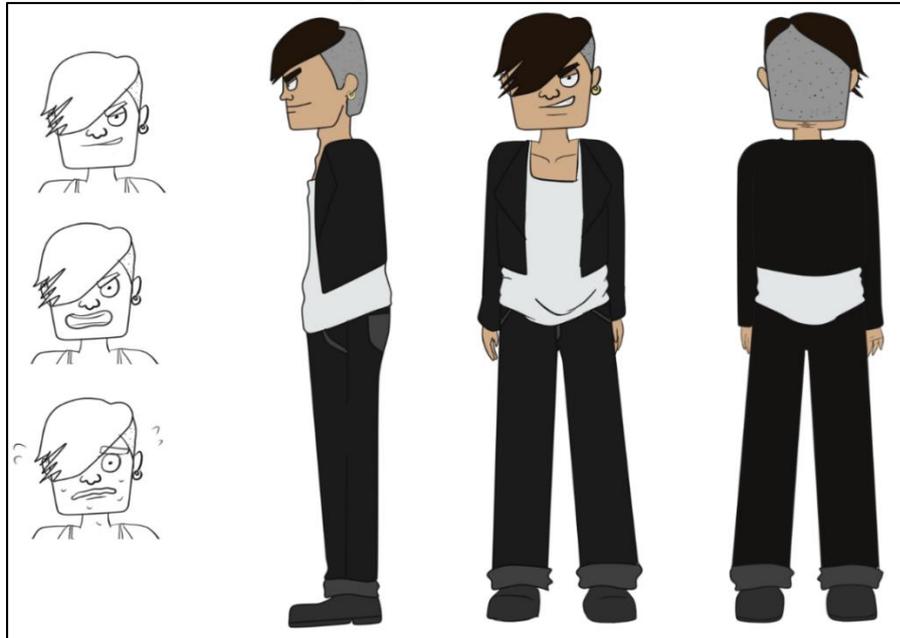
Desain Karakter Nek Ijah

2. Kakek Ahmad (Karakter Utama)



Desain Karakter Kakek Ahmad

3. Preman Jono (Karakter Antagonis)



Desain Background

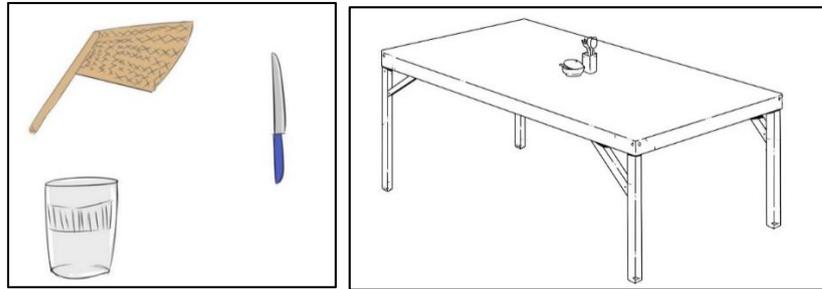
Pembuatan *background* menggunakan warna yang cenderung solid. Dengan tujuan memberikan kesan sederhana dan terlihat seperti di pinggir kota pada umumnya. Ada beberapa *scene* yang menggunakan warna cerah ataupun gelap untuk menjelaskan keterangan waktu pada film. Hal ini ditujukan agar *background* yang dibuat bisa kontras dengan tiap karakter dalam film. Berikut desain *background* “*FRIENEMY*”:



Desain Background “*FRIENEMY*”

Desain Aset

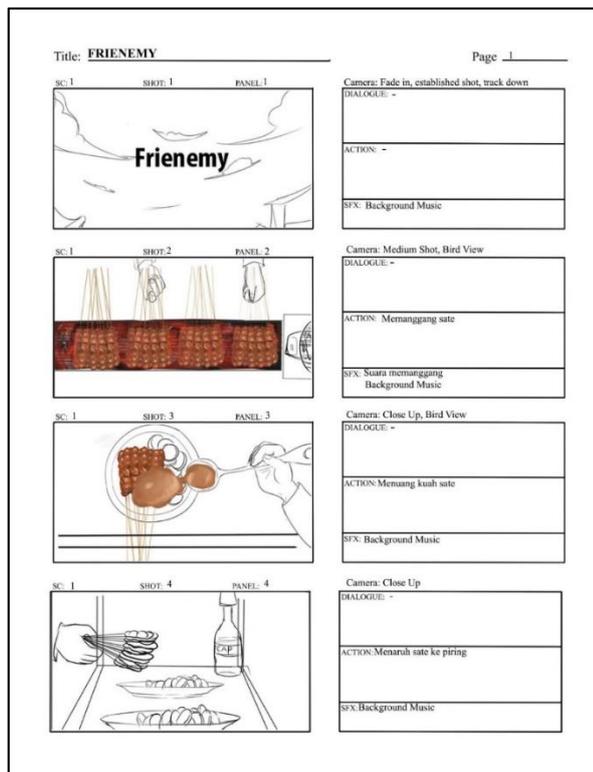
Aset yang ada dalam film animasi “*FRIENEMY*” terbilang cukup sedikit. Beberapa diantara seperti kipas, celurit, dan dompet dari karakter nenek dan kakek yang nanti akan dianimasikan. Namun apabila aset-aset ini tidak dibuat akan mengurangi kualitas dalam film. Berikut beberapa desain aset dari film animasi “*FRIENEMY*”:



Desain Asset

Storyboard

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



Contoh *Storyboard* “*FRIENEMY*” halaman 1

Animatic Storyboard

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



Background

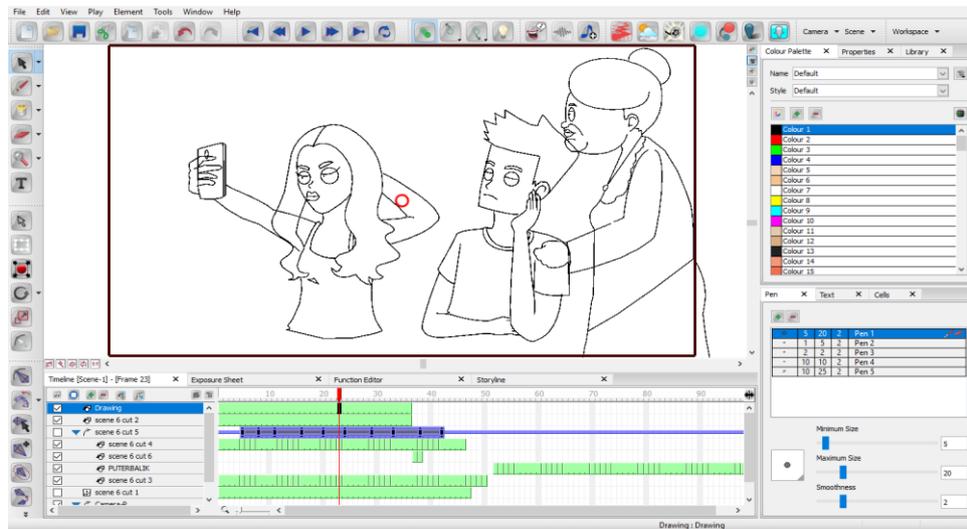
Pembuatan *background* menggunakan warna yang cenderung kompleks. Dengan tujuan memberikan kesan *colourful* dan terlihat seperti keramaian kota di Indonesia pada umumnya. Ada beberapa *scene* yang menggunakan warna cerah ataupun gelap untuk menjelaskan keterangan waktu pada film. Hal ini ditujukan agar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



Beberapa Background “FRIENEMY”

Animating

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



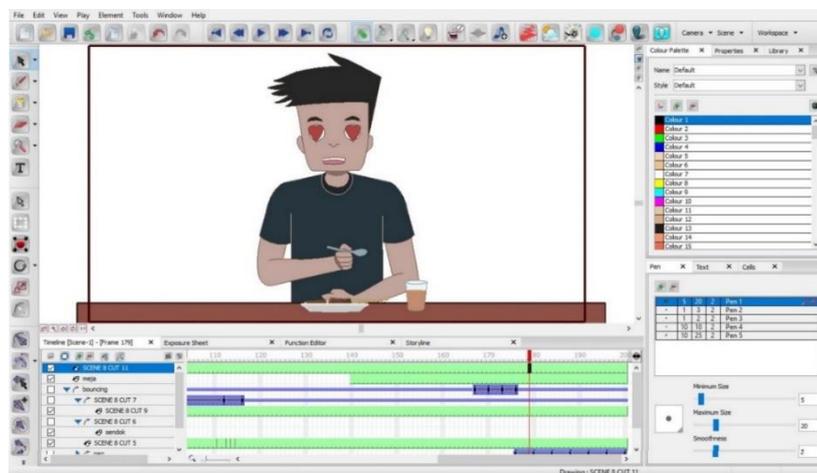
Screenshot proses animate film animasi “FRIENEMY”

Clean Up

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

Coloring

Proses pewarnaan dilakukan setelah *animating* dan *clean up* selesai. Palet warna karakter sebelumnya sudah dibuat terlebih dahulu dan di *export* menjadi sebuah *template*. jadi pada proses pewarna di tiap *file* tidak perlu lagi membuat palet warna baru satu persatu, cukup *import* dari *template* yang sudah dibuat. Menurut Betty Edwards (2005: 4) “*Color value* sangatlah penting karena kontras dari gelap dan terang adalah hal dasar untuk *compositing* yang bagus, sebagaimana bentuk dan ruang, gelap dan terang disusun pada gambar atau lukisan.”



Screenshot proses coloring

Export .MOV

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

Compositing

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



Screenshot proses *compositing*

Dubbing

“Jika kamu memakai aktor yang benar untuk pekerjaan ini, hal ini merupakan sebuah hal yang mudah di dunia. Mereka biasanya berhasil dalam *take* pertama, namun akan memberikan *take* lagi untuk berjaga-jaga” (Richard Williams *The Animation Survival Kit* 2001:335). Proses *Dubbing* untuk mengisi suara karakter nek Ijah, kakek Ahmad, preman, dan beberapa kakater pendukung lainnya menggunakan *Software Adobe Audition*. *Software* ini memiliki berbagai fasilitas pengolahan suara. *Adobe Audition* dapat merekam suara, memperbaiki kualitas suara, dan menambahkan efek suara.

Music Scoring

“Jika animasi adalah proses memberikan nafas pada sebuah karakter, lalu musik merupakan memasukkan emosi kedalam karakter. Musik adalah sebuah arti kekuatan pada mendapatkan respon emosional” (Robin Beauchamp *Designing Sound for Animation* 2005:43). Proses *scoring* pada film animasi “*CHASE!*” dibuat dengan menyesuaikan *mood* yang divisualisasikan dalam film. *Music scoring* dalam film ini dibuat dan di *mixing* dengan menggunakan *Software Logic Pro X*. Dikerjakan oleh satu orang yang memang ahli dalam bidang *music scoring* untuk film.

Pascaproduksi

Editing

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

Rendering

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

Merchandising

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

Pembahasan Isi Film

1. Prolog

Bagian awal saat film dimulai, tampak suasana siang hari di sebuah warung. Kamera bergerak dari atas ke bawah secara perlahan. Lalu diperlihatkan *shot* saat nenek sedang menyiapkan sate. Dalam tahap ini audien diperkenalkan pada seorang nenek sebagai tokoh utama dalam film. Nenek itu akrab dipanggil nek Ijah, seorang pedagang yang berjualan sate.

2. Preposisi

Pada fase preposisi, mulai dijelaskan tujuan dari karakter utama melalui alur cerita yang ditunjukkan dengan adegan nek Ijah yang mendengar suara tertawa dan langsung melihat ke arah warung sate di seberangnya. Setelah melihat rivalnya, yaitu kakek Ahmad. Nek Ijah langsung sebal dan mulai mengipas sate untuk menarik pelanggan lebih banyak. Kakek yang melihat nek Ijah memiliki pelanggan lebih banyak tidak mau kalah dan mengipas sate agar menarik pelanggan.

3. Konflik

Konflik dalam film ini dimulai ketika preman bernama Jono datang. Jono meminta uang secara paksa ke kakek, lalu karena kakek Ahmad tidak mau ada masalah terjadi, ia pun memberikan uangnya dengan berat hati. Tapi Jono tidak berhenti disitu. Ia melihat nenek dan ingin memalak nek Ijah juga. Nek Ijah ketakutan, tapi ia pada akhirnya melawan dan tidak mau memberikan uangnya. Jono pun marah dan mendorong nenek sampai jatuh.

4. Resolusi

Resolusi dijelaskan ketika akhirnya kakek yang melihat nenek didorong oleh Jono. Kakek secepat kilat menodongkan celuritnya dan membuat Jono ketakutan. Jono pun menjadi *speechless* dan tidak berdaya, langsung berlari terbirit-birit sambil menangis. Kakek Ahmad pun melihat nek Ijah yang ketakutan tadi lalu menyodorkan tangan untuk

membantunya berdiri. Nek Ijah yang melihat kakek membantunya membuatnya jadi tersipu dan nenek pun jatuh cinta kepada kakek dan meraih tangan kakek.

5. Epilog

Pada akhir film, terlihat kakek dan nenek melangsungkan pernikahan dan dihadiri oleh pelanggan setia nek Ijah dan kakek Ahmad. Dan akhirnya mereka berdua membuka warung sate bersama. Kamera mulai *fade out* berganti ke *credit title*.

Penerapan 12 Prinsip Animasi

1. *Stretch and Squash*

Prinsip ini menerangkan bahwa sebuah objek memiliki sebuah *volume* tertentu, yang kemudian mempengaruhi fleksibilitas dan elastisitas dari objek tersebut. Dalam film animasi “*CHASE!*” prinsip ini ditunjukkan dimana adegan nek Ijah sedang menguap.

2. *Straight Ahead and Pose to Pose Action*

Straight ahead merupakan metode pembuatan animasi secara spontan dari *frame* awal hingga *frame* akhir menunjukkan satu rangkaian gerakan yang sangat jelas maksud dan tujuannya. Contohnya pada saat memperlihatkan adegan bagian nek Ijah sedang mengipas-ngipas sate yang tidak memiliki *key animation* namun langsung digambar karena gerakannya tidak terlalu banyak berubah dan hanya ditempat. Sedangkan *pose to pose* adalah metode penganimasian yang sudah direncanakan secara matang dengan menggunakan beberapa *key drawing* sebagai gambar kunci. Contohnya pada *shot* karakter kakek saat sedang menjulurkan lidah. Terlihat *key pose* dari saat melirik, menoleh, dan mengejek. Karakter di buat *keyframe* nya terlebih dahulu untuk menentukan gerakan selanjutnya.

3. *Anticipation*

Prinsip ini digunakan untuk sebagai persiapan kepada sebuah gerakan yang akan dilakukan. Prinsip *anticipation* diaplikasikan pada saat Terlihat tangan karakter utama menaikkan tangannya secara perlahan dan akan segera mengipas sate.

4. *Slow In and Slow Out*

Slow In and Slow Out menegaskan kembali bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. *Slow in* terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat. Sedangkan *Slow out* terjadi jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat. Pengaplikasian Prinsip ini ditunjukkan saat karakter preman ditodong senjata tajam. *Timing* saat karakter akan kabur terlihat lambat ke cepat agar terlihat seperti gerakan sesungguhnya.

5. *Arcs*

Setiap gerakan suatu objek atau karakter selalu membentuk sebuah pola atau jalur lengkung yang disebut *Arcs*. Contohnya pada saat nenek berbalik dari belakang ke arah kamera, dan gerakannya dibuat melengkung.

6. *Secondary Action*

Prinsip ini merupakan penambahan gerakan pendukung atau pemanis yang akan menambah dan memperkaya gerakan utama. Contoh penerapan prinsip ini adalah ketika gerakan tokoh preman berjalan. Karakter preman menggerakkan kakinya lalu diikuti kaki selanjutnya sehingga menambah kesan hidup pada adegan tersebut.

7. Follow Trough and Overlapping Action

Prinsip *Follow through* menunjukkan sebagian dari tubuh karakter ataupun objek lain dalam suatu pergerakannya, masih mempertahankan pergerakannya pada saat karakter ataupun objek berhenti dari gerakan awalnya. Sedangkan *overlapping action* adalah ketika ada gerakan sebagian tubuh ataupun objek yang seakan tertahan dan tertarik ke arah lain dari arah gerakan utama karakter atau objek, dan seolah –olah menutupi gerakan sebelumnya (*overlap*). Salah satu contohnya adalah ketika karakter sampingan menaiki motor. Terlihat rambutnya bergerak mengikuti angin akibat tekanan dari mengendarai motor. Lalu ia terlihat tertarik ketika aroma dari sate lewat di hidungnya.

8. Solid Drawing

Prinsip penting yang perlu diterapkan untuk menciptakan animasi yang konsisten. Berfungsi untuk memberikan kesan sebuah karakter atau objek memiliki dimensi, memiliki bentuk, volume, dan berat yang utuh. Prinsip ini diterapkan pada *shot* dimana komposisi karakter kakek Ahmad menodongkan senjata ke arah preman dan nek Ijah sedang melihat dari bawah dan terlihat *background* di belakang.

9. Timing

Timing adalah pembagian waktu yang menentukan cepat lambat pada gambar. Sedangkan *spacing* adalah untuk menentukan kepadatan *frame* yang nanti akhirnya akan menentukan kecepatan gambar. Contoh penerapan *timing* penerapan prinsip ini ialah pada saat karakter nek Ijah mengantarkan pesan. Karakter nek Ijah berhenti sebentar menaruh piring lalu kembali berjalan.

10. Staging

Prinsip ini mirip seperti di pementasan atau teater. Intinya, menegaskan posisi seorang aktor terhadap unsur – unsur seperti penempatan tokoh, penggunaan cahaya, dan sudut pandang kamera. Pengaplikasian prinsip ini Terlihat pada komposisi penempatan karakter kakek di depan, preman di tengah, dan *background* di belakang sehingga tidak *flat* dan memiliki *volume*.

11. Appeal

Appeal berkaitan dengan keseluruhan *look* atau gaya visual dalam animasi. *Style* dari sebuah karya animasi dapat langsung dikenali hanya dengan melihatnya sekilas. Hal ini karena sebuah karya haruslah memiliki *appeal* atau gaya tersendiri dalam pembuatan karakter animasi. *Appeal* pada karakter merupakan karisma yang dimiliki suatu karakter agar lebih mempunyai *personality* tersendiri yang dapat terlihat cukup melalui penampilan secara visual saja.

12. Exaggeration

Prinsip *Exaggeration* bertujuan untuk memberikan kesan berlebih agar menciptakan kesan hiperbola dan dramatis. Prinsip ini diterapkan setelah karakter kakek Ahmad berteriak sambil membanting kertas bertuliskan diskon di gerobaknya.

Analisa Biaya Produksi

Setiap memproduksi film animasi diperlukan perhitungan biaya yang nantinya dapat menunjang dan juga dapat mempengaruhi pembuatan karya. Dengan adanya perhitungan biaya produksi, maka animasi yang dibuat memungkinkan untuk dijual dengan harga yang

tepat sesuai dengan pertimbangan biaya produksi dan profit yang diinginkan. Analisa biaya ini juga memungkinkan untuk digunakan sebagai pertimbangan biaya untuk pembuatan animasi selanjutnya. Analisa biaya yang ada di dasarkan pada kondisi selama pembuatan karya animasi “*FRIENEMY* “ dari awal hingga selesai.

Harga Jual Animasi

Harga jual film animasi “*FRIENEMY*” diperhitungkan melalui jumlah keseluruhan biaya produksi yang sudah tercantum yaitu Rp. 16.781.000,00 dengan ditambahkan *profit* atau keuntungan dalam pengerjaan film. Untuk film animasi “*FRIENEMY*” dikenakan biaya Rp.3.000,00 per *frame*/gambar,jika durasi film 7 menit 23 detik atau 443 detik, dan total keseluruhan *frame* berjumlah 10.152 *frame* (24 *frame* per detik). Maka total harga keseluruhan Rp.5.000,00 x 10.152 = Rp.50.760.000,00. Apabila total biaya produksi dibulatkan menjadi Rp. 17.000.000,00. Maka profit yang didapat dari harga jual film ditaksir sebesar 80% dari total biaya produksi.

Kesimpulan

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

1. Penciptaan film animasi “*FRIENEMY*” telah selesai dengan durasi utuh 7 menit 21 detik. Jumlah *shot* keseluruhan 107, dengan total 10.512 *frame* dan *format* HDTV 1920x1080 *px* 24 *fps* (*frame per second*). Durasi pengerjaan film memakan waktu 6 Bulan, dengan perhitungan 5 hari kerja dalam seminggu, dan 8 jam kerja setiap harinya).
2. Penciptaan Film Animasi “*CHASE!*” menerapkan 12 prinsip animasi sesuai dengan ketentuan.
3. Penciptaan Film Animasi “*CHASE!*” telah berhasil diselesaikan sesuai dengan tujuan awal dari pembuatan film.

Saran

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

1. Pematangan konsep sejak awal, karena hal ini sangat penting dan bermanfaat untuk mengeksekusi ide yang ada dengan tepat sesuai ekspektasi.
2. Mencari referensi dari berbagai sumber. Seperti menonton film, membaca buku, dan melakukan *brainstorming* dengan rekan yang juga menggeluti bidang animasi. Hal tersebut akan mempermudah membangun konsep dan ide yang matang untuk pembuatan film.

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

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Beauchamp, Robin. 2005. *Designing Sound For Animation*. United States of America: Focal Press

Edwards, Betty. 2004. *Color*. United States of America: Penguin Group Inc.

Taylor, Richard. 1996. *The Encyclopedia of Animation Techniques*. United States of America: Running Press Book Publishers

Wright, Jean Ann. 2005. *Animation Writing and Development*. United States of America: Focal Press

Williams, Richard. 2001. *The Animator's Survival Kit*. United States of America: Faber and Faber

Laman

<https://www.merdeka.com/jakarta/asal-usul-preman-di-indonesia.html>; 7 November 2019, pukul 01.33

<https://lifestyle.okezone.com/read/2017/09/29/298/1785683/okezone-week-end-menilik-sejarah-dan-keistimewaan-sate-madura>, 21 Desember 2019, pukul 00.12