PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

PENCIPTAAN ANIMASI 2D
"I HATE BEING T-REX"

Bela Arga Nugraha
NIM 1600174033

Pembimbing:

1. Arif Sulistiyono, M.Sn.
2. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.

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

2020

HALAMAN PENGESAHAN
PUBLIKASI ILMIAH TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

Judul:

PENCIPTAAN ANIMASI 2D
"I HATE BEING T-REX"

Disusun oleh:
Bela Arga Nugraha
NIM 1600174033

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

Arif Sulistiyono, M.Sn.
NIDN 0022047607

Pembimbing II

Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I
NIDN 0023017613

Mengetahui,
Ketua Program Studi

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

ABSTRACT

A short animation that tells the story of a Tyrannosaurus Rex or can be called a T-Rex with daily problems related to his short hands. Packed into a simple story with an entertaining purpose. This animated film is titled "I Hate Being T-Rex". The point of this film tells about a male T-Rex who tries to take a selfie but continues to fail.

The animated film "I Hate Being T-Rex" is visualized by two-dimensional animation techniques. This film has a duration of 3 minutes 51 seconds. The number of shots reached 54 shots with a total of 5544 frames HDTV 1920x1080 px 24 fps (frames per second). In the process of making this film apply 8 of the 12 principles of animation. For animating 2D digital drawing frame by frame animation techniques are used using a computer, background images are also made digitally without leaving the artistic value of traditional drawing techniques using hands.

Keywords: 2D Animated Film, T-Rex, Selfie.

ABSTRAK

Sebuah animasi pendek yang mengisahkan seekor *Tiranosaurus Rex* atau bisa disebut *T-Rex* dengan masalah kesehariannya yang berhubungan dengan tangannya yang pendek. Dikemas menjadi sebuah cerita yang sederhana dengan tujuan menghibur. Film animasi ini diberi judul *"I Hate Being T-Rex"*. Inti dari film ini menceritakan tentang seekor *T-Rex* jantan yang mencoba *selfie* namun terus saja gagal.

Film Animasi *"I Hate Being T-Rex"* divisualisasi dengan teknik animasi dua dimensi. Film ini berdurasi 3 menit 51 detik. Jumlah *shot* mencapai 54 *shot* dengan total 5544 *frame format* HDTV 1920x1080 *px* 24 *fps (frame per second).* Dalam proses pembuatan film ini menerapkan 8 dari 12 prinsip animasi. Untuk *animating* digunakan teknik animasi 2D *drawing frame by frame* secara digital menggunakan komputer, gambar background juga dibuat secara digital tanpa meninggalkan nilai seni dari teknik gambar tradisional menggunakan tangan.

Kata kunci : Film Animasi 2D, T-Rex, *Selfie*.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagian dari kita pasti pernah mendengar, membaca atau pun belajar mengenai dinosaurus. Dinosaurus secara harfiah dapat diartikan sebagai kadal yang mengerikan. Salah satu dinosaurus yang cukup terkenal dan sering kita lihat dalam film adalah *Tyranosaurus Rex* atau bisa juga disebut *T-Rex*. *T-Rex* merupakan salah satu dinosaurus karnivora. Film dokumenter tentang dinosaurus sering menggambarkan *T-Rex* memiliki wajah dan ekor seperti kadal dan berjalan dengan dua kaki seperti unggas serta memiliki lengan yang kecil.

T-Rex adalah dinosaurus yang sangat *iconic* karena sering muncul dalam berbagai media, contohnya film, ensiklopedia, buku mewarnai, dan maskot iklan. Sehingga *T-Rex* menjadi dinosaurus yang sudah cukup familiar dikalangan masyarakat. Sehingga nantinya diharapkan menggunakan *T-Rex* sebagai tokoh ini membuat lebih mudah dikenali oleh penonton.

Selain itu adalah karena keunikan anatomi tubuh *T-Rex* yang mana *T-Rex* memiliki ukuran lengan yang kecil dan tidak sebanding dengan tubuh *T-rex* yang besar. Keunikan ini yang mendasari untuk membuat film animasi tentang *T-Rex*. Keunikan ini menjadi dasar ide cerita tentang *T-Rex* dan kendala yang dihadapinya berhubungan dengan lengannya yang kecil. Masalah *T-Rex* ini nantinya akan diceritakan melalui sebuah film animasi dua dimensi.

Beberapa alasan digunakannya teknik animasi dua dimensi yaitu supaya lebih banyak pilihan style yang bisa digunakan. Animasi dua dimensi juga merupakan animasi yang sudah sangat dikenal oleh masyarakat. Selain itu juga teknik animasi dua dimensi dalam pengerjaannya hanya memerlukan kualitas komputer yang standar dan tidak terlalu tinggi. Sehingga dana yang disiapkan untuk pembiayaaan alat lebih murah.

Film animasi ini diberi judul *"I Hate Being T-Rex".* Menceritakan seekor *T-rex* yang digambarkan hidup seperti manusia dengan cerita dan masalah sehari-hari yang berhubungan dengan lengannya yang kecil dan pendek. Alasan

digunakannya judul *"I Hate Being T-Rex"* adalah untuk membuat penonton penasaran apa yang membuat tokoh utama dalam film ini benci menjadi *T-Rex*. Sehingga dari judul ini dapat menarik antusias penonton untuk melihat film ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah yaitu mengenai kendala apa yang bisa terjadi pada *T-Rex* karena memiliki tangan yang kecil dan bagaimana menceritakannya dalam sebuah film animasi dua dimensi.

C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya film animasi *"I Hate Being T-Rex"* yaitu, menciptakan karya film animasi dengan teknik dua dimensi yang bercerita tentang masalah yang bisa terjadi karena ukuran tangan *T-Rex* yang kecil.

D. Tinjauan Karya

Secara teknik dan visual, karya yang menjadi referensi untuk film animasi *"I Hate Being T-Rex"* ini mengadaptasi dari berbagai macam film animasi untuk dipadukan menjadi satu dan dikemas dengan sentuhan *"style"*. Beberapa referensi tersebut antara lain:

1. *The Land Before Time*
2. *T-rex Cartoon*
3. Family Guy
4. The Simpson

E. Landasan Teori

1. Animasi Dua Dimensi

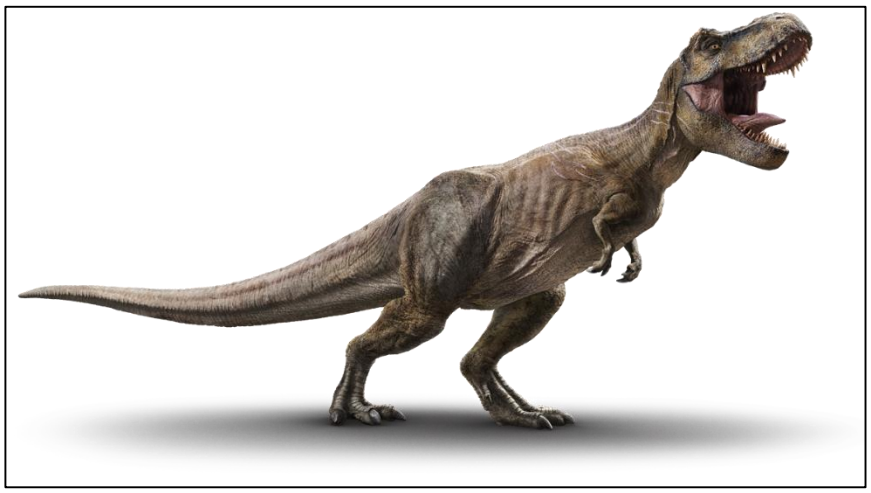
Animasi sendiri berasal dari kata "*to animate*", yang artinya membuat seolah-olah hidup dan bergerak. Selain itu dalam bahasa Latin animasi juga diartikan berasal dari kata "*anima*" yang artinya jiwa, hidup, atau semangat. Pengertian animasi juga bisa disebut sebagai film yang berasal

dari gambar-gambar yang diolah sedemikian rupa hingga menjadi sebuah gambar bergerak dan bercerita. Pengertian Animasi Menurut Ibiz Fernandes dalam bukunya *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guide*, animasi didefinisikan sebagai proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Animasi sering diartikan sebagai "menghidupkan" dari suatu benda mati atau benda statis yang kemudian bisa menciptakan gerak, atau kesan bergerak. (Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia, 2010).

2. Tyranosaurus Rex

Tyrannosaurus rex atau juga disebut *T-Rex* adalah salah satu dinosaurus karnivora darat terbesar pada priode jura. Periode Jura (sekitar 201 juta tahun yang lalu) hingga berakhirnya periode Kapur (65 juta tahun yang lalu). Salah satu Spesimen lengkap disimpan di Museum Sejarah Alam Field, Chicago, dengan kode FMNH PR2081 dan dijuluki Sue, memiliki panjang 12,3 m dan tinggi 3,66 m di panggulnya. *Tiranosaurus* juga diperkirakan memiliki massa antara 8,4 ton sampai 14 ton saat masih hidup.

Gambar 1 fosil *T-Rex* Sue di museum Sejarah Alam Field
(sumber : https://www.fieldmuseum.org/visit/maps-guides/visiting-sue-t-rex-what-know-you-go)



Gambar 2.2 *T-Rex* dalam film Jurasic World
(sumber : http://www.jurassicworld.com/intel/dinosaur/tyrannosaurus-rex)

PEMBAHASAN

A. Praproduksi

1. Konsep Dasar

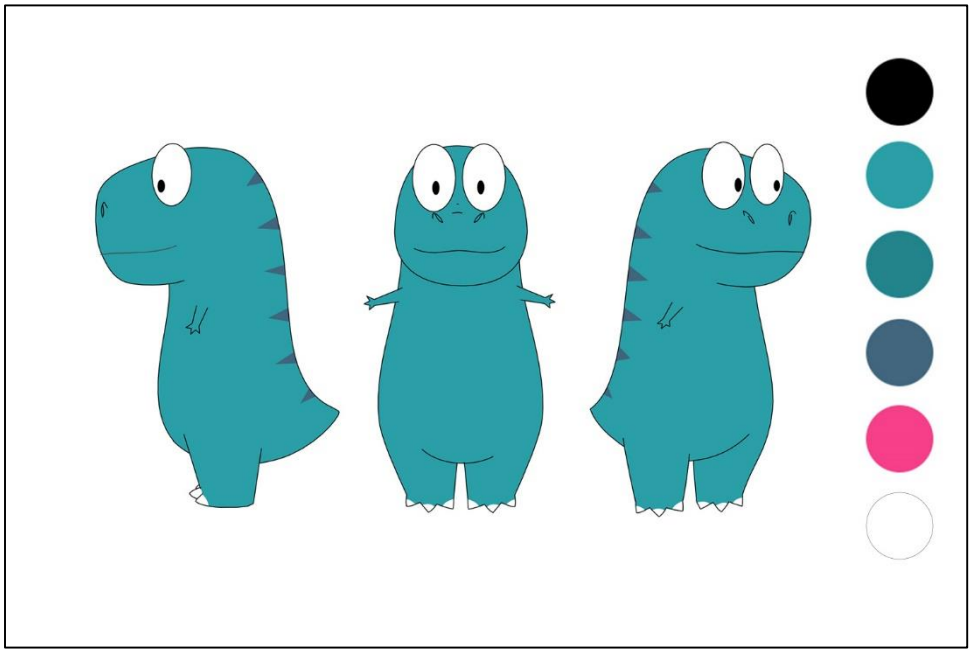
Ide awal dari animasi "*I Hate Being T-Rex"* adalah dari sebuah komik tentang buaya yang hidup dan berperilaku seperti manusia. Buaya ini kesulitan melakukan kegiatan sehari-hari yang biasa dilakukan manusia karena moncongnya yang lebih panjang dari tangannya. Kemudian penulis mencoba mencari binatang lain yang memiliki masalah sejenis jika menjadi manusia dan akhirnya penulis menemukan dinosaurus *Tiranosaurus Rex* atau biasa disebut *T-Rex* yang memiliki lengan yang kecil.

Tema dalam film animasi "*I Hate Being T-Rex"* adalah tentang bagaimana sebuah hal sepele yang mudah dilakukan oleh manusia sehari hari bisa jadi sangat sulit jika dilakukan oleh binatang. Hal inilah yang ingin disampaikan oleh penulis secara tersirat dalam film "*I Hate Being T-Rex"* dengan pendekatan yang golong santai dan dibumbui beberapa hiburan didalamnya.

2. Desain Karakter

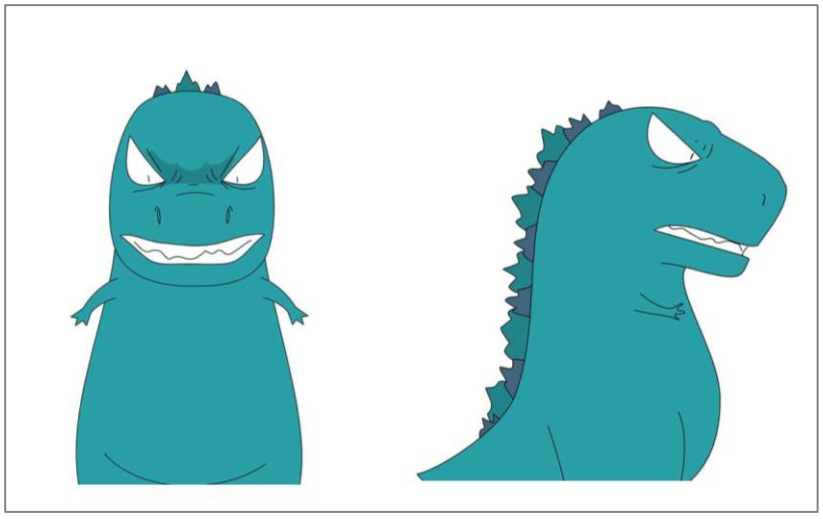
a. Ronald

Karakter utama dalam film animasi ini adalah seekor T-Rex jantan bernama Ronald. Ciri khas Ronald adalah warnanya biru dengan corak punggung biru tua. Sedangkan sifat dari karakter Ronald sendiri yaitu ceria tetapi kekanakan, pemarah, dan cengeng. Pemilihan warna biru tosca juga bertujuan untuk menguatkan memberi karakter jantan. Selain itu juga warna karakter Ronald yang dominan berwarna biru tosca ini bertujuan supaya lebih mencolok dari pada warna background



Gambar 3 Desain Karakter Ronald

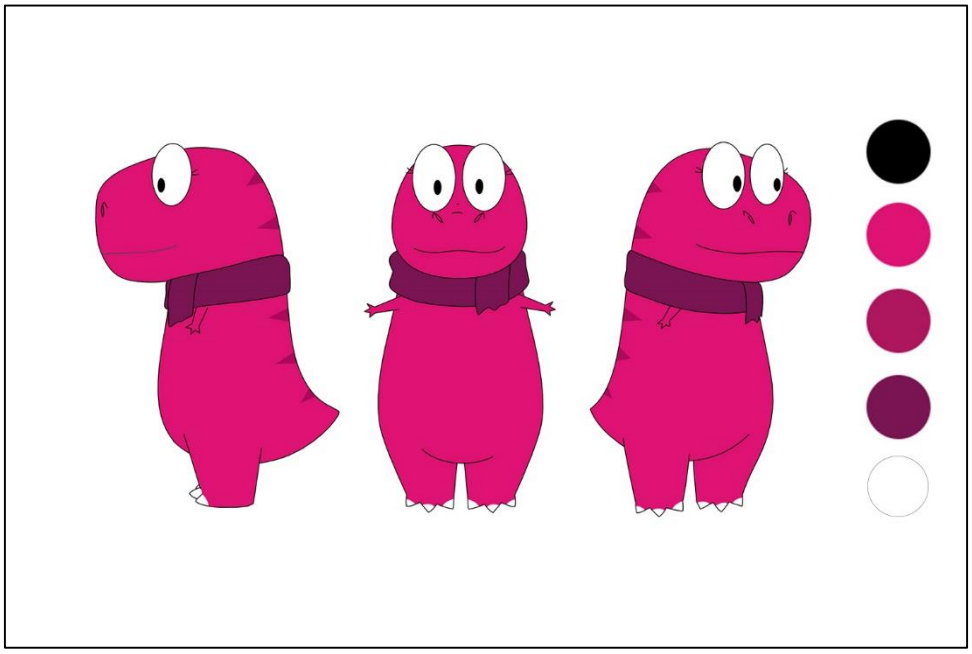
Ronald juga digambarkan seperti Godzila yang mengamuk dalam film *"I Hate Being T-Rex"* atau dapat di sebut Gozila Ronald. Warna dari karakter Godzila Ronald sama dengan karakter Ronald. Sedangkan sifat dari karakter Godzila Ronald sendiri yaitu buas.



Gambar 4 Desain Karakter Godzila Ronald

b. Rixi

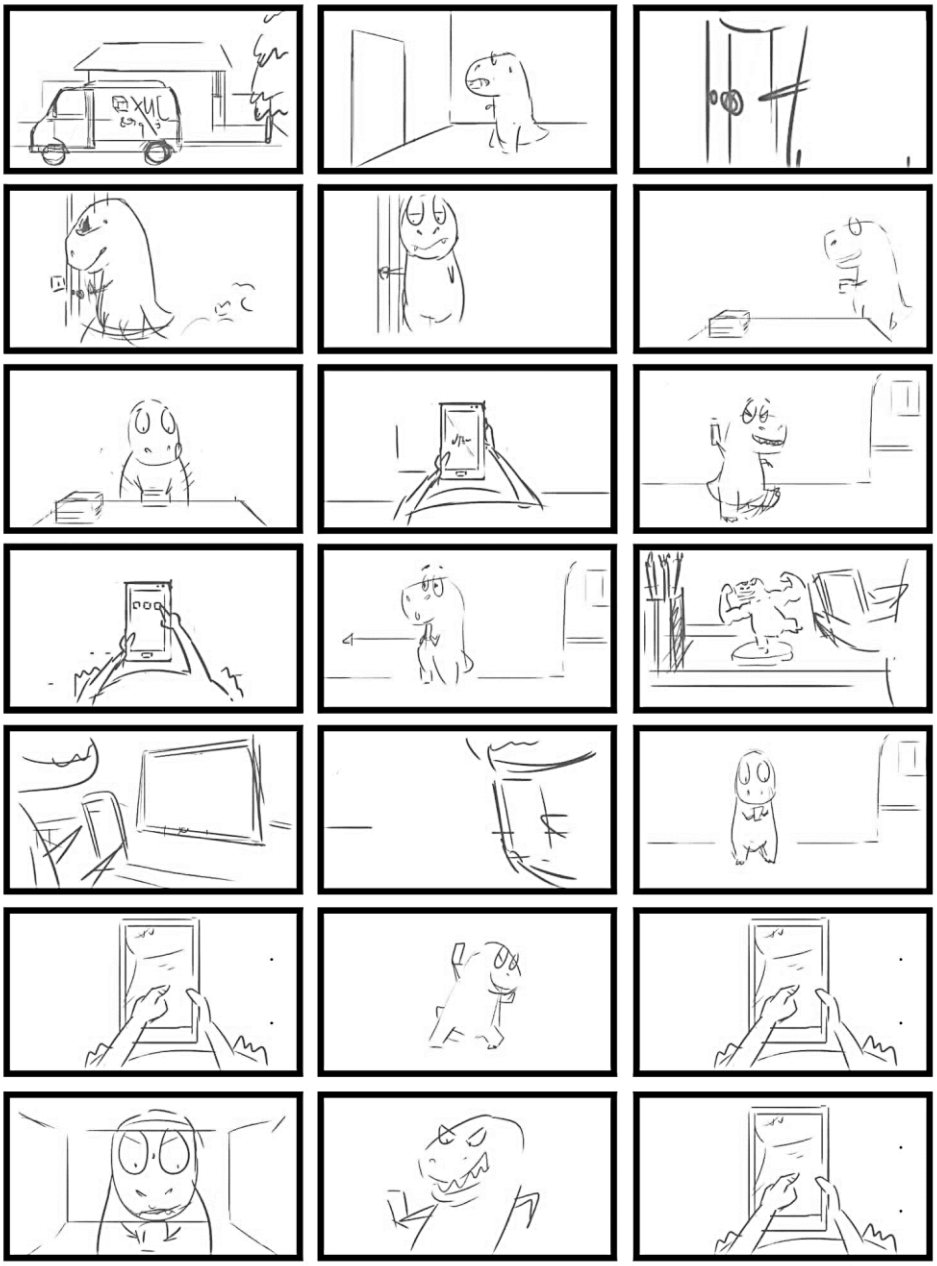
Karakter Rixi inilah yang membantu Ronald supaya bisa mendapat hasil foto yang bagus. Rixi juga adalah istri dari Ronald. Warna dominanya adalah ungu ke pink serta menggunakan syal. Sifat dari Rixi ini lebih dewasa dan tidak mudah marah. Sedangkan pemilihan warna ungu adalah supaya memberi kesan feminim sebagai betina dan mempermudah membedakan karakter jantan dan betina. Penggunaan syal juga dimaksud untuk memberi kesan feminim.



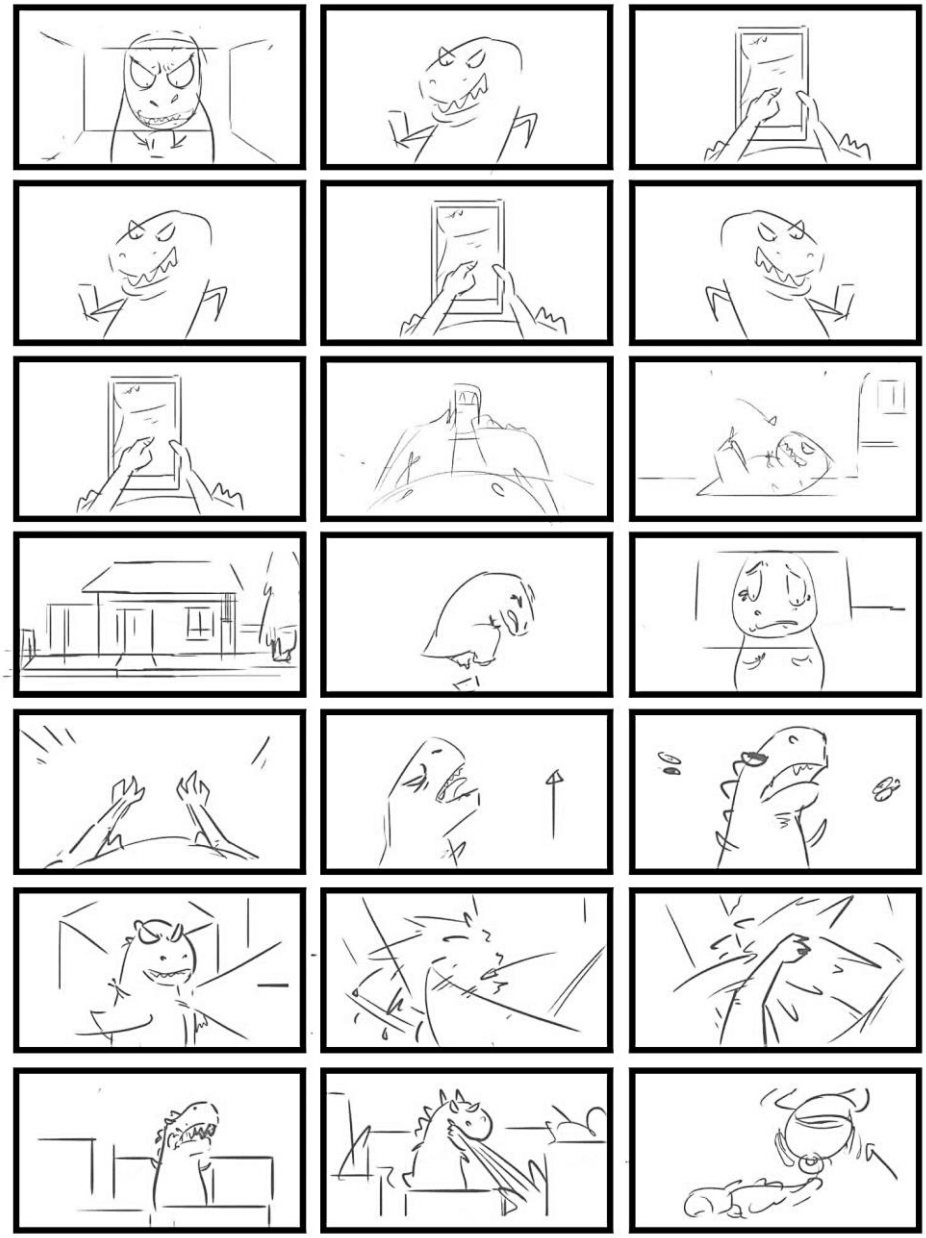
Gambar 5 Desain Karakter Rixi

3. *Storyboard*

Berikut ini adalah *storyboard* film animasi "*I Hate Being T-Rex"* dari awal hingga akhir yang dijadikan sebagai acuan dalam proses produksi.



Gambar 6 *Storyboard* "*I Hate Being T-Rex"* halaman 1



Gambar 7 *Storyboard* "*I Hate Being T-Rex"* halaman 2

Gambar 8 *Storyboard* "*I Hate Being T-Rex"* halaman 3

4. *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.

B. Produksi

Produksi adalah tahap dimana proses inti penciptaan animasi berlangsung, proses ini dilakukan setelah tahap praproduksi selesai. Berikut adalah perwujudan proses produksi film animasi "*I Hate Being T-Rex".*

1. *Background*

Pembuatan *background* menggunakan warna yang cenderung kompleks. Dengan tujuan memberikan kesan *colorful*. Tujuan penggunaaan pewarnaan yang cerah dan *colorful* ini supaya menimbulkan kesan ceria.

2. *Animating*

Metode yang digunakan dalam tahap *animating* pada film animasi "*I Hate Being T-Rex"* adalah dengan teknik digital dua dimensi secara *frame by frame*. *Software* yang digunakan yaitu *Toonboom Studio 8.1*. Karena sebelumnya pengerjaan *storyboard* pada tahap praproduksi sudah dibuat *sequencial*, maka pengerjaan *animating* bisa sedikit lebih ringan. Pada dasarnya cara ini.dilakukan agar gambar bisa sekaligus digunakan sebagai *keyframe* pada proses *animating*, jadi langkah selanjutnya cukup meng-*import* potongan *storyboard* tiap *shot*, *tracing* ulang gambar yang sudah ada, dan dilanjutkan dengan menggambar *in-between.* Apabila tahap *animating* ini sudah diselesaikan, selanjutnya semua gambar pada proses *animating* akan dirapikan ulang dalam tahap *Clean Up.*

3. *Clean Up*

Pada tahap ini semua outline gambar gerakan pada *file animating* yang sudah siap cukup kita cek ulang dan menghapus garis yang tidak perlu atau melewati batas tepi karatker atau objek yang dianimasikan.

4. *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. Teknik pewarnaan menggunakan *cell shading* hanya pada *shot-shot* tertentu seperti *extreme close-up*. Selain itu pewarnaan menggunakan satu macam warna saja.

5. *Compositing*

Proses *composite* disini adalah proses penggabungan gerak animasi yang sudah jadi dengan background yang sudah disiapkan sesuai *storyboard*. Setiap *shot* yang sudah di-*compose* akan disimpan dalam satu *folder* yang dibuat dengan penamaan sesuai nomor shot yang dikerjakan. Jadi dengan begitu akan mempermudah untuk menyusun semua *shot* pada tahap *editing*.

6. *Dubbing*

Proses *Dubbing* untuk mengisi suara karakter Rixi dan Ronald menggunakan *Software Adobe Audition*. *Software* ini memiliki berbagai fasilitas pengolahan suara. *Adobe Audition* dapat merekam suara, memperbaiki kualitas suara, dan menambahkan efek suara. Dalam proses ini dibutuhkan 2 orang *talent* untuk mengisi suara beberapa karakter. Hasil akhir dari *dubbing* ini nantinya akan di *export* dalam bentuk *file* dengan *format* .*wav*. *Dubbing* yang sudah menjadi *file* .*wav* diatas dapat langsung

dimasukan dalam *software premier pro* untuk ditata sesuai dengan *timing* yang sudah ditetapkan.

7. *Music Scoring*

Proses *scoring* pada film animasi "*I Hate Being T-Rex"* dibuat dengan menyesuiakan *mood* yang divisualisasikan dalam film. *Music scoring* dalam film ini dibuat dan di *mixing* dengan menggunakan *Software Pro Tools.* Dikerjakan oleh satu orang yang memang ahli dalam bidang *music scoring* untuk film. Pengerjaannya memakan waktu sekitar satu minggu karena membutuhkan waktu cukup lama dalam menyusun aransemen musik untuk film.

C. Pascaproduksi

Pascaproduksi adalah tahapan akhir atau proses penyelesaian, tahap ini berlangsung setelah tahap produksi selesai. Berikut adalah tahapan pascaproduksi film animasi "*I Hate Being T-Rex".*

1. Editing

Tiap-tiap *shot* yang telah di-*compose* kemudian disatukan menjadi kesatuan *scene* hingga menjadi sebuah *sequence* film yang utuh menggunakan *software editing* video. Pada tahap ini *shot* yang ada ditata secara runtut, dan di*edit* kembali agar durasi dan runtutannya tepat seperti *animatic*. *Audio* yang ada juga kemudian ditambahkan dan diatur agar sesuai dengan adegan yang ada. Dan setelah seluruh proses *editing* selesai, langkah terakhir adalah melakukan *render* film secara utuh, dengan pengaturan *format* yang diinginkan. Pada saat *rendering*, penulis menggunakan pengaturan *format* HDTV 1920x1080 dalam bentuk video H264 sesuai dengan standar *format* video animasi pada umumnya.

2. 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.

D. Pembahasan Isi Film

1. Prolog

Bagian awal saat film dimulai, tampak suasana siang hari di depan rumah tokoh Ronald. Mobil pengantar paket datang untuk mengantar paket. Lalu berpindah ke dalam rumah dengan suara bel yang berbunyi dan Ronald berjalan untuk membuka pintu. Ronald kemudian berpindah menuju tempat duduk untuk membuka paket yang diterimanya.

2. Preposisi

Pada fase preposisi, mulai dijelaskan tujuan dari karakter utama melalui alur cerita yang ditunjukkan dengan adegan Ronald menggunakan fitur kamera di handphone. Ronald mulai mengambil foto barang barang di rumahnya.

3. Konflik

Konflik dalam film ini dimulai ketika Ronald melihat hasil foto selfienya. Hasil foto selfie yang terlalu close up membuat Ronald kesal. Ronal mencoba selfie lagi hingga beberapa kali tetapi hasilnya tetap sama. Hingga akhirnya Ronald mncoba selfie menggunakan kakinya tetapi karena tidak seibang Handphone Ronald jatuh mengenai Ronald sampai ronald berteriak. Ronald kesal dan melihat tangannya yang kecil dan mulai berteriak seperti godzila. Lalu terjadi transisi seperti Godzila yang menghancurkan perkotaan dan diserang oleh helikopter.

4. Resolusi

Resolusi dijelaskan ketika akhirnya istri Ronald yaitu Rixi tiba di rumah dan melihat Handphone baru yang tergeletak di lantai. Rixi melihat foto di dalam galeri fotonya dan tertawa. Rixi kemudian membantu mengambil foto Ronald supaya hasil foto tidak close up.

5. Epilog

Pada akhir film, Ronald senang karena dia akhirnya punya foto yang bagus, kemudian memeluk Rixi. Rixi yang masih kesal melepaskan pelukan Ronald dan pergi. Rixi kembali lagi mendekati Ronald sambil membawa sapu. Akhirnya Ronald harus membersihkan dan merapikan rumah yang berantakan.

E. Penerapan Prinsip Animasi

Film *"I hate Being T-rex"* sendiri menggunakan 8 dari 12 prinsip animasi. Penggunaan prinsip animasi ini ditujukan supaya mendapat hasil animasi yang menarik untuk dilihat. Beberapa prinsip animasi yang digunakan dalam film *"I Hate Being T-rex"* yaitu:

1. *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 seperti pada efek ledakan.

Sedangkan *pose to pose* adalah metode penganimasian yang sudah direncanakan secara matang dengan menggunakan beberapa *key drawing* sebagai gambar kunci. Contohnya seperti pada saat Ronald berpose untuk melakukan selfie.

2. *Anticipation*

Prinsip ini digunakan sebagai persiapan sebuah gerakan yang akan dilakukan atau bisa juga disebut ancang ancang. Prinsip *anticipation* diaplikasikan pada saat Godzila Ronald akan menghancurkan gedung dengan ekornya.

3. *Slow In and Slow Out*

Slow In and Slow Out adalah prinsip 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 terdapat pada saat mobil pengantar paket berhenti di depan rumah Ronald.

4. *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. Seperti pada shot dimana kamera memperlihatkan gedung disekitar Godzila Ronald.

5. *Appeal*

Prinsip *Appeal* adalah prinsip yang berhubungan dengan gaya visual dalam animasi yang memberi kesan tersendiri pada penonton. Sehingga animasi dapat dengan mudah dikenali meski hanya dilihat secara sekilas. *Appeal* berhubungan dengan desain karakter yang mudah diingat dan style pewarnaan yang ada dalam film.

6. *Timing*

Prinsip *Timing* sering berhubungan dengan gerakan tokoh atau objek dalam film animasi. Prinsip ini mengatur kapan suatu gerakan harus

dilakukan dan jumlah gambar dalam membuat gerakan atau aksi. Seperti pada adegan saat Ronald membuka pintu.

7. *Staging*

Prinsip *staging* merupakan prinsip penempatan karakter atau objek dalam satu frame untuk membuat komposisi yang sesuai untuk menggambarkan suatu adegan. Seperti pada adegan Ronald yang menangis di lantai kemudian didatangi oleh Rixi

8. *Exagerration*

Prinsip *Exaggeration* bertujuan untuk memberikan kesan berlebih agar menciptakan kesan hiperbola dan dramatis. Prinsip ini dapat diterapkan dalam menciptakan suatu ekspresi, gerakan maupun pose suatu karakter. *Exaggeration* ditunjukan pada saat Ronald mengamuk seolah menjadi seperti Godzila.

F. 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 didasarkan pada kondisi selama pembuatan karya animasi "*I Hate Being T-Rex"* dari awal hingga selesai.

1. Biaya Tenaga Kerja

a. Praproduksi

Pada tahap praproduksi dana digunakan untuk menggaji sutradara dan tim perancang. Berikut ini alokasi dana yang digunakan pada tahap Praproduksi :

Tabel 1 Biaya tenaga kerja tahap pra produksi film animasi

No.	Profesi	Jumlah	Biaya	Total
1	Sutradara	1	Rp. 500.000,00	Rp. 500.000,00
2	*Concept Art Director*	1	Rp. 300.000,00	Rp. 200.000,00
3	*Storyboard Artist*	1	Rp. 300.000,00	Rp. 200.000,00
4	Desain Karakter	1	Rp. 200.000,00	Rp. 150.000,00
Total				Rp. 1.300.000,00

b. Produksi

Pada tahap produksi dana digunakan untuk menggaji sutradara, animator, backgrond, dubber. Berikut ini alokasi dana yang digunakan pada tahap Produksi :

Tabel 2 Biaya tenaga kerja tahap produksi film animasi "*I Hate Being T-Rex"*

No.	Profesi	Jumlah	Biaya	Total
1	Sutradara	1	Rp. 500.000,00	Rp. 500.000,00
2	*Animator*	1	Rp. 1.000.000,00	Rp. 1.000.000,00
3	*Background Artist*	1	Rp. 800.000,00	Rp. 800.000,00
4	*Dubber*	2	Rp. 100.000,00	Rp. 200.000,00
Total				Rp. 2.500.000,00

c. Pasca Produksi

Pada tahap Pascaproduksi dana digunakan untuk membayar music scoring, compositor, dan editor. Berikut ini alokasi dana yang digunakan pada tahap Produksi :

Tabel 3 Biaya tenaga kerja tahap pasca produksi film animasi "*I Hate Being T-Rex"*

No.	Profesi	Jumlah	Biaya	Total
1	*Music Scoring*	1	Rp. 500.000,00	Rp. 500.000,00
2	*Compositor*	1	Rp. 400.000,00	Rp. 400.000,00

3	*Editing + Rendering*	1	Rp. 400.000,00	Rp. 400.000,00
Total				Rp. 1.300.000,00

2. Biaya Tidak Langsung

Biaya tidak langsung adalah biaya diluar proses produksi utama. Contohnya seperti biaya sewa tempat dan listrik . Berikut ini alokasi dana yang digunakan:

Tabel 4 Biaya tidak langsung selama produksi film animasi "*I Hate Being T-Rex"*

No.	Kegiatan	Bulan	Biaya per bulan	Total
1	Riset Lapangan	1	Rp. 100.000,00	Rp. 100.000,00
2	Transportasi	3	Rp. 40.000,00	Rp. 120.000,00
3	Konsumsi	6	Rp. 600.000,00	Rp. 3.600.000,00
4	Listrik	6	Rp. 50.000,00	Rp. 300.000,00
5	Sewa Tempat / Kos	6	Rp. 400.000,00	Rp.2.400.000,00
6	Kuota Internet	6	Rp. 70.000,00	Rp. 420.000,00
Total				Rp. 6.940.000,00

3. Biaya *Mastering* Film

Biaya mastering biasanya digunakan untuk produksi keperluan sebelum distribusi atau di jual . Berikut ini alokasi dana yang digunakan:

Tabel 5 Biaya *mastering* film animasi "*I Hate Being T-Rex"*

No.	Jenis	Jumlah	Biaya	Total
1	*DVD-R*	6	Rp. 4.500,00	Rp. 27.000,00
2	*DVD case*	3	Rp. 5.000,00	Rp. 15.000,00
3	*Print Cover DVD*	3	Rp. 3.000,00	Rp. 9.000,00
4	*Print Label DVD*	3	Rp. 5.000,00	Rp. 5.000,00
Total				Rp. 66.000,00

4. Biaya *Merchandise* dan Perlengkapan Pameran

Biaya merchendise biasanya untuk keperluan promosi dari film yang sudah jadi. Berikut ini alokasi dana yang digunakan:

Tabel 6 Biaya *merchandise* dan perlengkapan pameran film animasi "*I Hate Being T-Rex"*

No.	Jenis	Jumlah	Biaya	Total
1	*Sticker*	150	Rp. 200,00	Rp. 30.000,00
2	Kaos	2	Rp. 50.000,00	Rp. 100.000,00
Total				Rp. 130.000,00

5. Biaya Total

Biaya total adalah biaya keseluruhan dari awal proses produksi hingga akhir siap dipasarkan. Berikut ini alokasi dana yang digunakan:

Tabel 7 Biaya total dalam produksi film animasi "*I Hate Being T-Rex"*

No.	Kegiatan	Total
1	Praproduksi	Rp. 1.300.000,00
2	Produksi	Rp. 2.500.000,00
3	Pasca Produksi	Rp. 1.300.000,00
4	Biaya Tidak Langsung	Rp. 6.940.000,00
5	Biaya *Mastering* Film	Rp. 66.000,00
6	Biaya *Merchandise* dan Perlengkapan Pameran	Rp. 130.000,00
Total		Rp. 12.236.000,00

6. Harga Jual Animasi

Total keseluruhan biaya produksi dari film animasi *I Hate Being T-Rex* berdasarkan data dan perhitungan yang sudah dilakukan yaitu Rp 12.236.000. Sedangkan untuk harga jualnya film animasi "*I Hate Being T-Rex"* dihitung dengan menggunakan jumlah detik secara keseluruhan. Untuk biaya perdetik dikenakan biaya Rp.100.000,00. Biaya Rp.100.000,00 terhitung dari harga Rp.4.000,00 per frame sehingga jika satu detik menggunakan acuan 24 frame maka Rp.4.000,00 x 24 = Rp.96.000,00. Apa bila dibulatkan maka harga perdetiknya Rp.100.000,00. Sehingga jika durasi film 3 menit 51 detik atau 231 detik. Maka total harga keseluruhan Rp.100.000,00 x 231 = Rp.23.100.000,00. Apabila total biaya produksi dibulatkan menjadi Rp. 12.250.000,00. Maka profit yang didapat dari harga jual film yaitu sebesar Rp 10.850.000,00 ditaksir sebesar 85% dari total biaya produksi.

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penulisan laporan, penciptaan film animasi "*I Hate Being T-Rex"* telah terlaksana dengan lancar melalui berbagai proses dan mencapai target awal pembuatan film berdasarkan referensi yang dipakai. Berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir animasi "*I Hate Being T-Rex".*

1. Penciptaan Film Animasi "*I Hate Being T-Rex"* telah selesai dengan durasi utuh 3 menit 51 detik. Jumlah *shot* keseluruhan 54, dengan total 5544 *frame* dan *format* HDTV 1920x1080 *px* 24 *fps (frame per second).* Durasi pengerjaan film memakan waktu 6 Bulan,

2. Penciptaan Film Animasi "*I Hate Being T-Rex"* menerapkan 8 dari 12 prinsip animasi yaitu *Straight Ahead and Pose to Pose Action, Anticipation, Slow In and Slow Out, Solid Drawing, Appeal, Timing, Staging, Exagerration*. Penggunaan prinsip yang terbatas ini karena tidak terpenuhinya beberapa syarat dalam penerapannya. Selain itu gaya penganimasian dan style visual yang kurang mendukung beberapa prinsip animasi. Pada prinsip animasi *Squash and stretch* tidak bisa diterapkan karena tidak adanya objek yang memiliki sifat elastis. Sedangkan pada prinsip *secondary action* tidak dapat diterapkan karena tidak ada pakaian dan rambut pada karakter. Pada prinsip *Arcs* atau pola gerakan melengkung dari karakter tidak ada karena gaya penganimasian yang realis dan tidak menggunakan prinsip ini. Terakhir pada prinsip *follow trough and overlaping* tidak diterapkan karena tidak ada objek yang melekat pada tubuk karakter yang bisa digunakan untuk menerapkan prinsip ini

3. Penciptaan Film Animasi "*I Hate Being T-Rex"* telah berhasil diselesaikan sesuai dengan tujuan awal dari pembuatan film. Tujuan untuk menciptakan karya film animasi mengenai kendala apa yang bisa terjadi pada *T-Rex*

karena memiliki tangan yang kecil dan menceritakannya dalam sebuah film animasi dua dimensi dengan judul "*I Hate Being T-Rex.*

B. Saran

Setelah menyelesaikan pembuatan film animasi "*I Hate Being T-Rex"* 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 "*I Hate Being T-Rex"* ada beberapa saran yang bersifat membangun dan bernilai positif dapat dipelajari bersama, antara lain :

1. Pematangan konsep yang harus dilakukan 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.
3. Gunakan teknik pembuatan animasi yang dirasa paling efektif agar tidak memakan banyak waktu maupun tenaga.
4. Menggunakan *Software* animasi yang sudah familiar dan biasa digunakan sehingga tidak perlu membuang waktu untuk berlatih kembali. Perhatikan juga manajemen waktu supaya produksi bisa dikerjakan secara maksimal dan tidak terlambat dari jadwal.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

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

Johnston, Ollie, dan FrankThomas. 1995. *The Illusions of Life Disney Animation*.Italy. Disney Productions.

Prakosa, Gotot. 2010. *Animasi (Pengetahuan dasar film animasi di Indonesia)*. Jakarta: FFTV-IKJ.

William,Richard. 2001. *Animation Survival Kit*. United State

Wright, Jean Ann. 2005. *Animation Writing and Development From Script Development to Pitch*. Oxford: Focal Press.

Laman :

https://www.fieldmuseum.org/visit/maps-guides/visiting-sue-t-rex-what-know-you-go ; 19 juli 2019 pukul 13.06

http://www.jurassicworld.com/intel/dinosaur/tyrannosaurus-rex ; 19 juli 2019 pukul 14.12