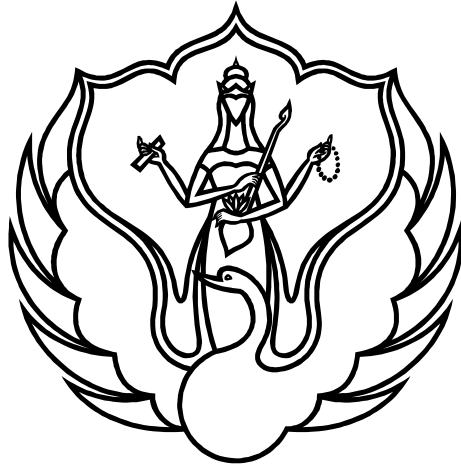


PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**EKSPLORASI GERAK HIPERBOLIK KARAKTER
PATUNG BATU PADA KARYA ANIMASI
“THE LONELY STONE : MOAI”**



Fajar Alkan Joesuli
NIM 1600155033

Pembimbing:

1. Dr. Samuel Gandang G., S.Kom., MT.
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:

**EKSPLORASI GERAK HIPERBOLIK KARAKTER PATUNG BATU
PADA KARYA ANIMASI "THE LONELY STONE : MOAI"**

Disusun oleh:

Fajar Alkan Joesuli
NIM 1600155033

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



Dr. Samuel Gandang G., S.Kom., MT.
NIDN 0016108001

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

Animation has various kinds of principles, one of them is exaggeration. This principle makes the animation movement to be exaggerated or dramatized both in terms of form, expression, or action. The principle is the basis for making of hyperbolic motion which is made by combining with the principle of squash and stretch with the aim to making a natural movement and fluid motion with solid character in this film.

This animated film is titled "The Lonely Stone: Moai" which tells about life crisis phase using the statues of Moai for symbolic character of powerless and stubborn of human nature. The delivery was made short by centered on the image made by Moai as form of loneliness and Moai's wishes. The creation of this work refers to the 8 principles of animation made by digital frame by frame technique by featuring brightly colored visualization and hyperbolic movements with a duration five minutes and 12 seconds.

Keywords: Exaggeration, Hyperbolic, Moai Stone.

ABSTRAK

Animasi memiliki berbagai macam prinsip penganimasian, salah satunya adalah *exaggeration*. Prinsip ini membuat gerakan animasi menjadi dilebih-lebihkan atau didramatisir baik dari segi bentuk, ekspresi, ataupun aksi. Prinsip tersebut menjadi dasar pembuatan gerak hiperbolik yang dibuat melalui penggabungan dengan prinsip *squash and stretch* dengan tujuan untuk membentuk gerakan yang natural dan *fluid* dengan karakter yang *solid* dalam film ini.

Film animasi ini diberi judul “*The Lonely Stone : Moai*” yang menceritakan fase *life crisis* dengan menggunakan tokoh patung Moai sebagai karakter simbolis ketidakberdayaan dan sifat besar kepala manusia. Penyampaiannya dibuat singkat dengan berpusat kepada gambar yang dibuat Moai sebagai bentuk rasa kesepian dan keinginan Moai. Pembuatan karya ini mengacu kepada 8 prinsip animasi yang dibuat dengan teknik *frame by frame* secara digital dengan menonjolkan visualiasi yang berwarna cerah dan juga gerakan hiperbolik dengan durasi selama lima menit 12 detik.

Kata kunci : *Exaggeration*, Hiperbolik, Patung Moai.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap manusia pasti mengalami fase *life crisis* dimana fase tersebut terjadi dengan berbagai tanda, salah satunya adalah seseorang akan merasa sangat kesepian atau tidak mendapatkan kasih sayang maupun penghargaan, sehingga muncul rasa seperti kita hidup sendiri tanpa bisa melakukan apapun. Rasa kesepian ini terkadang dapat membuat seseorang menjadi depresif dan mudah bosan. Kesepian bukan hanya berarti seorang diri, sebab dalam dunia yang hiruk-pikuk sekalipun, masih banyak orang yang merasakan kesepian. Keadaan tersebut dapat diperparah ketika seseorang berfikir bahwa tidak dapat melakukan apapun, karena itu adalah bentuk dari pemikiran yang membuat seseorang terkekang akan sesuatu dan mempercayainya.

Hal-hal tersebut dijadikan sebagai dasar dalam cerita yang disampaikan dalam bentuk film animasi dengan menggunakan tokoh sebuah patung Moai. Dimana patung Moai dijadikan karakter simbolis karena patung merupakan bentuk benda yang tidak dapat berpindah tempat dengan sendirinya dan hanya bisa menerima nasibnya. Terlebih bentuk patung Moai yang memiliki kepala besar dan hanya sampai setengah badan yang dapat diartikan orang yang besar kepala ataupun orang yang banyak keinginannya secara simbolis.

Dengan penggabungan beberapa konsep tersebut, animasi dijadikan media penyampaian visualnya karena merupakan salah satu media yang diminati banyak orang dari berbagai kalangan hingga saat ini. Film animasi memiliki daya tarik tersendiri dari berbagai segi perspektif. Baik sebagai hiburan semata, sarana informasi, iklan, media berekspresi, dan lain-lain. Animasi sendiri menurut Agus Suheri (2006:2) “Merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan”. Animasi memiliki berbagai jenis dan juga teknik pembuatannya. Dalam perjalanannya animasi dikenal secara umum dengan teknik dua dimensi yang diaplikasikan ke dalam proyeksi layar lebar dengan *music orchestra*, hingga dipopulerkan *Walt Disney* ketika merilis *Mickey Mouse* dan karya-karya lainnya. Animasi dua dimensi dinilai

memiliki banyak keunggulan seperti tingkat efisiensi, lebih ekspresif, dan juga memiliki nilai estetika tersendiri sehingga tidak dapat terkekang oleh waktu jika dibanding dengan animasi tiga dimensi yang akan terus berkembang mengikuti perkembangan teknologi.

Pengerjaan animasi *The Lonely Stone : Moai* ini dibuat dengan teknik *digital drawing* guna efisiensi waktu produksi. Penganimasiaannya akan menggunakan 8 prinsip animasi dengan memfokuskan kepada prinsip *exaggeration* dan *squash and stretch*. Menurut Frank Thomas dan Ollie Johnston dalam bukunya *Disney Animation: The Illusion of Life* (Thomas & Johnston, 1986;47) menjelaskan prinsip animasi *exaggeration* bertujuan untuk mendorong gerakan menjadi lebih ekstrim dan menambah daya tarik dalam setiap gerakan, pose, ataupun ekspresi, sedangkan *squash and stretch* adalah cara deformasi objek untuk menunjukkan berat dan fleksibilitas objek tersebut. Kedua prinsip tersebut memiliki kesamaan dalam deformasi bentuk karakter, baik berupa ekspresi maupun aksi. Dengan kesamaan tersebut gerak hiperbolik difokuskan kepada kedua prinsip *exaggeration* dan *squash and stretch* karena tanpa kedua prinsip yang digabungkan ini, gerak hiperbolik tidak akan terasa dan terlihat dengan jelas. Selain itu penggabungan ini dibutuhkan karena dapat membuat karakter yang *solid* menjadi *fluid* dan lebih hidup.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang cerita tersebut, maka rumusan masalahnya adalah bentuk patung yang *solid* dan tidak memiliki kaki akan menjadi tantangan dalam menghidupkan karakter dengan keterbatasan lingkup gerakan dan pembuatan ekspresi serta aksi hiperbolik yang akan ditonjolkan dalam film ini.

C. Tujuan

Tujuan penciptaan karya film animasi "*The Lonely Stone : Moai*" adalah:

1. Memberikan gambaran tentang rasa kesepian serta pentingnya menerima setiap kekurangan yang ada.

2. Menciptakan karya film animasi dua dimensi menggunakan teknik *frame by frame* dengan menonjolkan prinsip hiperbolik (*Exaggeration*) pada karakter.

D. Tinjauan Karya

Secara teknik dan visual, karya yang menjadi referensi untuk film animasi “*The Lonely Stone : Moai*” ini mengadaptasi dari berbagai macam film animasi untuk dipadukan menjadi satu dan dikemas dengan sentuhan “*style*”. Beberapa referensi tersebut antara lain:

1. *Cracked*
2. *Cloudy with a Chance of Meatball*
3. *Heads You Lose*
4. *Star vs The Forces of Evil*

E. Landasan Teori

1. Film Animasi

Kata animasi bisa berarti *animo* atau *to animate* yang mempunyai makna roh, jiwa, atau membuat seolah-olah hidup dan bergerak. Pada hakekatnya, animasi adalah sebuah disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dengan teknologi yang berasal dari gambar-gambar yang disusun sehingga menjadi sebuah gambar bergerak dan bercerita. Pengertian animasi menurut Ibiz Fernandes dalam bukunya *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guide* (Fernandes, 2002), “animasi didefinisikan sebagai proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan ilusi pergerakan. Animasi sering diartikan sebagai “menghidupkan” dari suatu benda mati atau benda statis yang kemudian bisa menciptakan gerak, atau kesan bergerak”.

Sedangkan film menurut Effendy dalam bukunya Kamus Komunikasi (Effendy, 1929:226), menjelaskan bahwa media yang bersifat visual dan audio visual untuk menyampaikan pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat.

Film sendiri pada perkembangannya memiliki banyak kekuatan, seperti yang disebutkan oleh Javandalasta dalam bukunya yang berjudul Lima Hari Mahir Bikin Film (Javandalasta, 2014:17), seperti dapat mengilustrasikan kontras visual secara langsung, dapat berkomunikasi dengan para penontonnya tanpa batas menjangkau luas dalam perspektif pemikiran, film dapat memotivasi penonton untuk membuat perubahan, dan lain-lain.

2. Dampak Rasa Kesepian dan Bosan yang Berlebihan

Tidak banyak yang mengetahui bahwa sebenarnya rasa kesepian dan bosan sebenarnya memancarkan rasa kurang percaya diri dan lain-lain. Menurut Peplau & Perlman (Peplau, 1998) kesepian diartikan sebagai perasaan dirugikan dan tidak terpuaskan yang dihasilkan dari kesenjangan antara hubungan sosial yang diinginkan dan hubungan sosial yang dimiliki. Hal ini tidak disadari secara langsung, namun berdampak sangat buruk dalam kesehatan fisik maupun mental. Teori ini masuk dalam salah satu poin yang akan disampaikan secara tersirat pada film animasi "*The Lonely Stone : Moai*" ini.

Perwujudannya ada dalam pembukaan film dimana ditunjukkan karakter utama tengah berinteraksi dengan burung dan berada sangat jauh dengan patung-patung lainnya.

Patung Moai sendiri digambarkan menurut Caroline Arnold dalam buku *Easter Island: Giant Stone Statues Tell Of Rich and Tragic Past* sebagai patung yang dipahat dari satu jenis batu. Kreasi monumental ini sudah ada sejak ribuan tahun lalu dan berukuran bermacam-macam antara 18 sampai 23 kaki. Patung ini dianggap sebagai penghargaan kepada kepala suku secara turun temurun, Sehingga semakin tinggi patung Moai maka semakin lama dan semakin besar jasanya bagi pemukim Polinesia saat itu.

PEMBAHASAN

A. Praproduksi

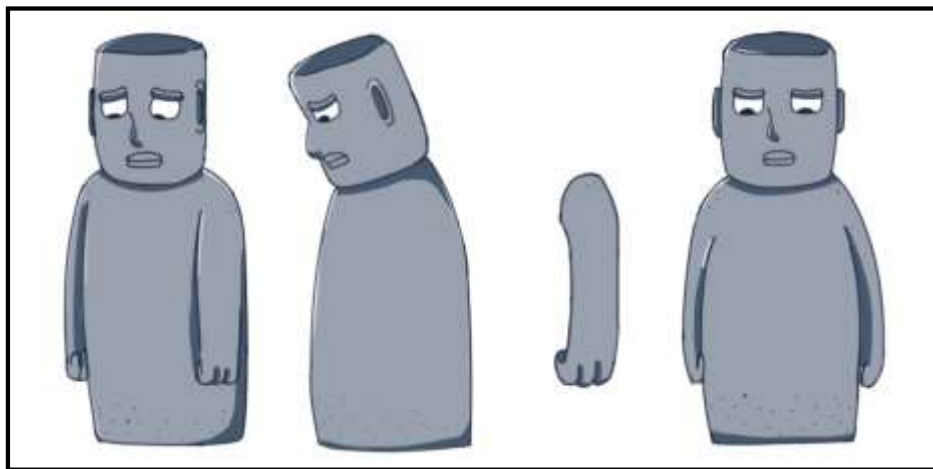
1. Konsep Dasar

Konsep dasar dari animasi “*The Lonely Stone : Moai*” ini adalah menceritakan tentang fase *life crisis* yang berasal dari pengalaman pribadi serta orang lain pada umumnya. Dengan genre *fiction* dan *comedy*, konsep tersebut dibuat dengan sudut pandang dari sebuah patung Moai yang terpisah dari kawanannya. Hal tersebut diangkat dengan *style* animasi yang ekspresif dan dilebih-lebihkan sehingga alur cerita dan tampilan visual film ini dapat membawa penonton merasakan apa yang dirasakan karakter.

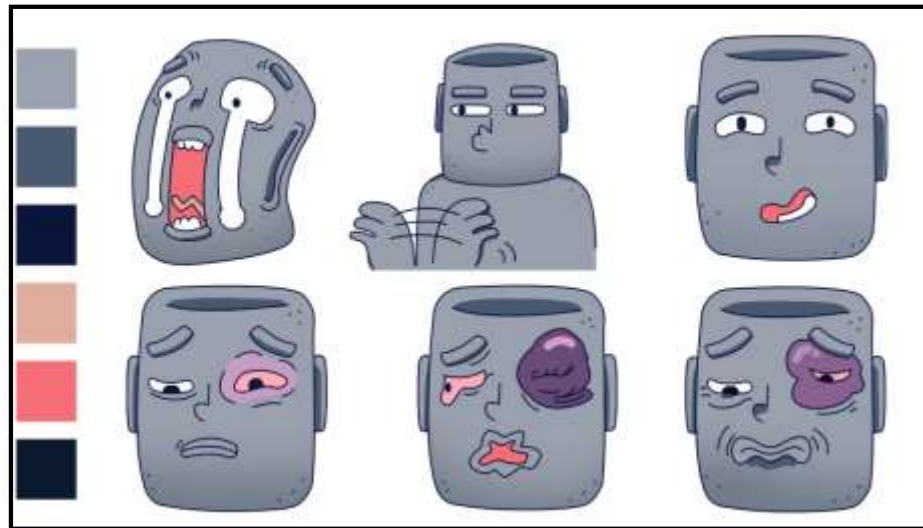
2. Desain Karakter

a. Moai

Moai sebuah patung yang diceritakan hidup sendiri bersebrangan dengan patung-patung lain di sisi lainnya. Diwujudkan dengan bentuk kepala yang lebih kecil dibanding dengan patung Moai pada dunia nyata. Hal ini bertujuan untuk pendekatan bentuk dengan manusia asli dan juga untuk mempermudah proses penganimasian karakter.



Gambar 1 Desain karakter Moai



Gambar 2 Ekspresi dan *color pallate* Moai

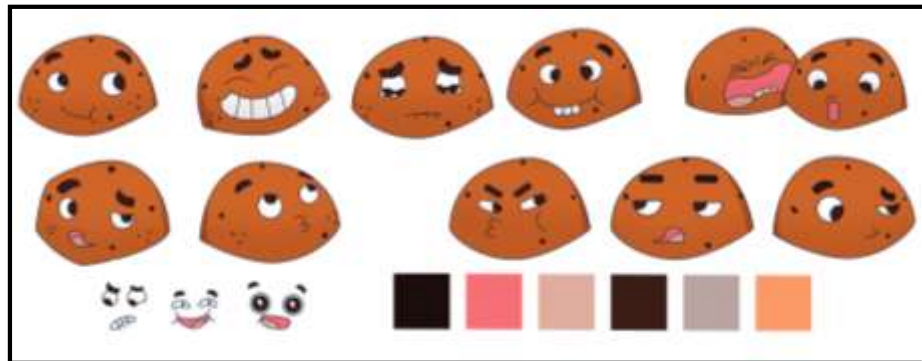
Warna yang diambil untuk karakter Moai dominan biru, yang melambangkan kesedihan karakter dan nampak kartunis dibanding dengan warna asli dari patung Moai sendiri.

b. Meteor

Sebuah Meteor yang hidup setelah Moai merasa putus asa. Sifatnya sangat bertolak belakang dengan Moai, Meteor ini sangat periang, semangat, selalu positif, dan terkesan kekanak-kanakan. Karakter inilah yang menjadi teman Moai sekaligus masalah bagi Moai dalam pertengahan cerita sampai akhir film.



Gambar 3 Desain karakter Meteor

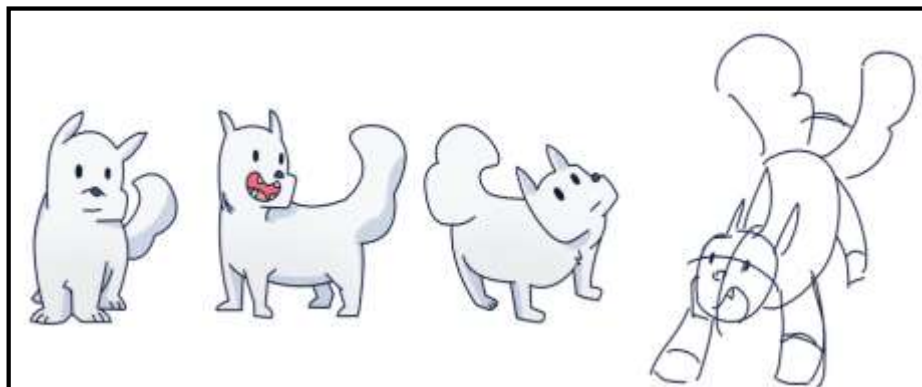


Gambar 4 Ekspresi dan *color pallate* Meteor

Warna untuk karakter Meteor dominan coklat *orange*, memberikan kesan cerah dan sesuai dengan sifat-sifat Meteor yang berlawanan dengan Moai.

c. Anjing

Binatang yang datang menghibur Moai ketika awal cerita. Perilaku dan sikapnya ditunjukkan selayaknya anjing dalam dunia nyata. Karakter ini akan mengisi *role* sebagai pemberi harapan pada awal cerita dan akan muncul kembali sebagai teman Moai dalam akhir cerita.



Gambar 5 Desain karakter Anjing

Warna putih biru di ambil sebagai warna dasar untuk memberikan kontras pada karakter Moai dan Meteor sehingga dapat memberikan kesan tokoh binatang yang netral dan bersih.

3. Storyboard



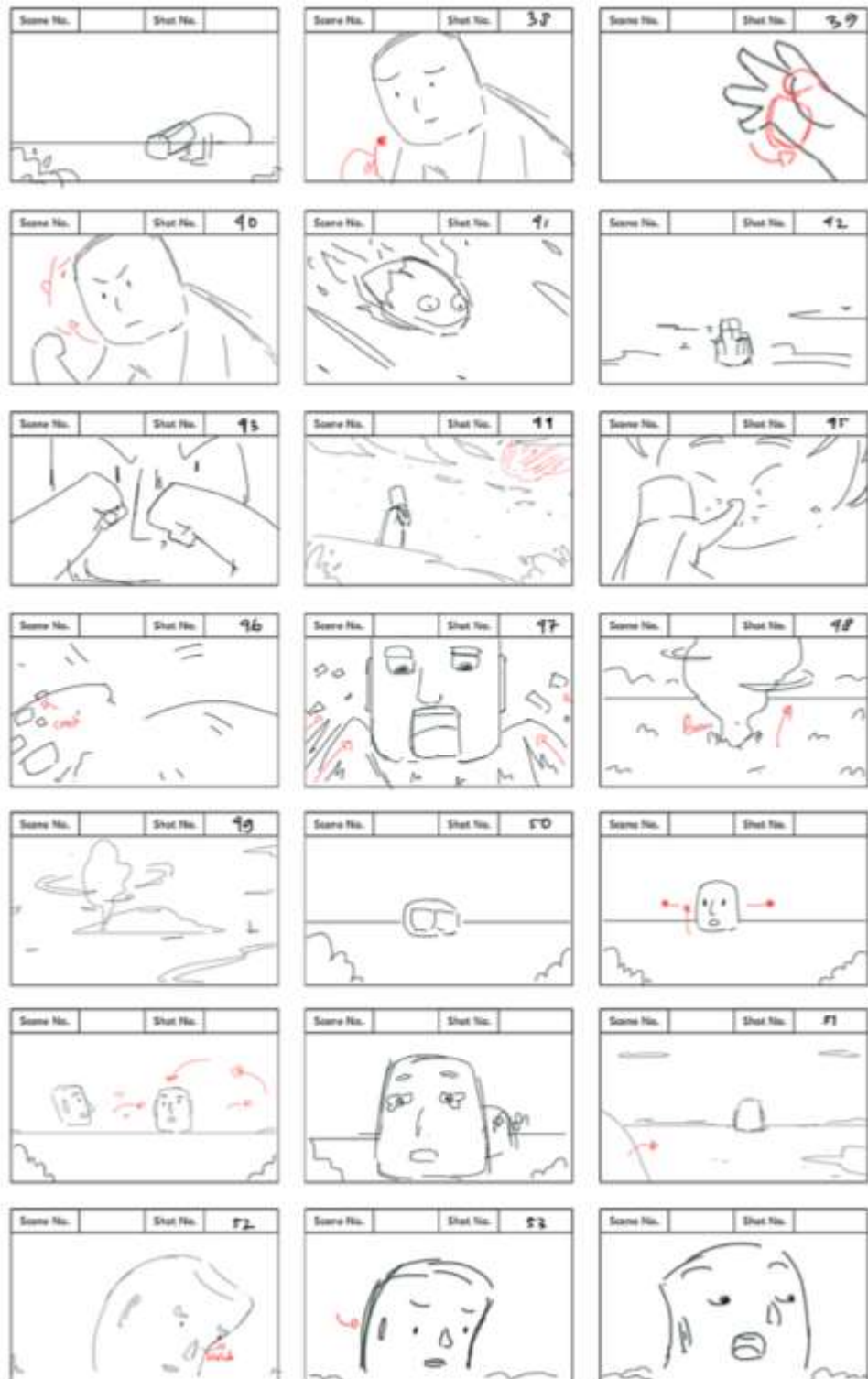
Gambar 6 Storyboard halaman 1



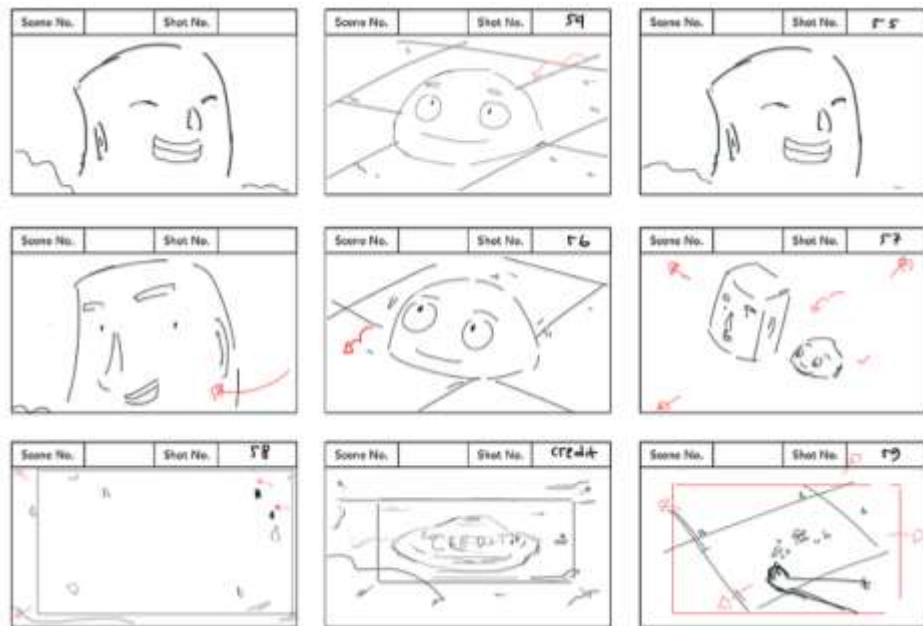
Gambar 7 Storyboard halaman 2



Gambar 8 Storyboard halaman 4



Gambar 9 Storyboard halaman 5



Gambar 10 *Storyboard* halaman 6

4. *Animatic Storyboard*

Setelah skenario dan *storyboard* telah disusun selanjutnya dibuatlah *stillomatic*. Dalam *software Adobe Premiere Pro CC 2015*, *storyboard* disusun menjadi satu ditambahkan dengan efek transisi, *music*, *sound*, dan *timecode*. Kemudian setelah *stillomatic* selesai disusun, maka siap di *render* dalam format video *.mp4*, proses ini nantinya bertujuan sebagai panduan dasar dalam produksi animasi dan penentuan *timing* tiap *shot*.

B. Produksi

1. *Background*

Pembuatan *background* menggunakan warna yang cenderung kompleks dengan *color pick* dalam barisan warna analogus. Dengan tujuan memberikan kesan *colorful* dan kartunis. Beberapa *background* menggunakan kontras warna cerah dan gelap untuk menjelaskan keterangan latar pada film.

2. Animating

Metode pembuatan pada tahap *animating* dikerjakan menggunakan teknik *frame by frame* di dalam *software Toonboom Studio 4.5*. Karena sebelumnya dalam *storyboard* sudah dibuat patokan gerakan, pada tahap ini *storyboard* bisa dijadikan sebagai acuan *keyframe*. Jadi selanjutnya cukup meng-*import* potongan *storyboard*, dan *layout* lalu di *tracing* ulang, dan ditambahkan *in-between*. Waktu yang digunakan untuk proses *animating* film “*The Lonely Stone : Moai*” adalah satu bulan dengan estimasi kerja 42 jam dalam satu minggu. Jadwal tersebut dipadatkan mengantisipasi revisi yang mungkin terjadi. Total *shot* yang dianimasikan berjumlah 59 *shot* dengan resolusi gambar yaitu *fullHD* 1920 x 1080 pixel 300 *dpi*.

3. Clean Up

Pada tahap ini *file rough animating* akan di *tracing* satu per satu dalam *software Toon Boom Studio 4.5*. Hal ini bertujuan agar gambar memiliki konsistensi garis serta bentuk yang kemudian diberikan garis penanda sebagai acuan *lightning* dan *shading* untuk proses *coloring*.

4. Coloring

Sebelum memasuki tahap *coloring*, *pallette* warna karakter dibuat terlebih dahulu dan di *export*, kemudian dijadikan *template* pada *Toon Boom Studio 4.5*. Setelah *pallate* tersebut di masukkan, *file rough* yang sudah diberikan garis *shading* akan diwarnai dengan fitur *bucket*.

5. Music dan Sound Effect

Proses skoring musik dalam film animasi “*The Lonely Stone : Moai*” dibuat menggunakan teknik digital dengan *software DAW (Digital Audio Workstation)*. *DAW* yang digunakan dalam pengerjaannya adalah *FruityLoops Studio*. Caranya dengan menulis notasi nada dalam *midi* yang kemudian diteruskan dengan *plugin* instrumen seperti drum dan gitar.

C. Pascaproduksi

1. *Rendering Image Sequence*

Proses *rendering image sequence* dilakukan dengan format *.mov* agar nantinya *file* tidak terlalu banyak dan hanya berupa satu *shot* atau *scene* yang bisa disunting secara global dalam *Adobe After Effect*. Selain itu proses ini bertujuan agar hasil *animating* dapat di gabung dengan *background* yang sudah dibuat mengikuti format *layout*.

2. *Composite*

Composite disini adalah penggabungan *file sequence* dengan *background*-nya. Dengan *software Adobe After Effect* tiap *shot* akan ditambahkan efek seperti *lighting*, *shadow*, dan *color grading* di tiap karakter. Serta efek kamera blur dan transisi di dalam keseluruhan *shot* film sesuai dengan *mood* dan adegannya. *Shot* yang selesai akan di *render* dengan format *H624 / .mp4* disimpan dalam satu folder dengan penamaan *file* sesuai *shot*. Dengan begitu penyusunan *shot* akan lebih mudah untuk tahap *editing*.

3. *Editing*

Setelah semua *shot composite* sudah di *render*. Maka *file* video setiap *shot* akan di susun dengan musik yang sudah dibuat dalam *software Adobe Premiere Pro*. Kemudian setiap *shot* di cek dan disunting kembali, sehingga durasi dan transisi tiap adegan sesuai dengan *stillomatic* serta mendapatkan visualiasi yang maksimal.

4. *Rendering*

Setelah semua *shot composite* sudah di *render*. Maka *file* video setiap *shot* akan di susun dengan musik yang sudah dibuat dalam *software Adobe Premiere Pro*. Kemudian setiap *shot* di cek dan disunting kembali, sehingga durasi dan transisi tiap adegan sesuai dengan *stillomatic* serta mendapatkan visualiasi yang maksimal.

D. Display dan Merchandise

Setelah seluruh tahap produksi karya telah selesai. Aset dalam karya seperti *icon* karakter atau beberapa *frame* gambar karakter akan dibuat menjadi *merchandise* sebagai kelengkapan pameran.

E. Pembahasan Isi Film

1. Prolog

Pada fase ini, pengenalan latar dan suasana dimulai dengan visual sebuah pulau. Kemudian menampilkan sebuah patung moai yang sedang sendirian sambil menggambar di tanah.

2. Preposisi

Di fase ini mulai dijelaskan tujuan dan keinginan karakter melalui adegan Moai yang sedih dengan fakta yang tidak sesuai dengan gambar yang ia buat. Kemudian seekor Binatang datang mengajak bermain Moai, yang pada akhirnya membuat Moai sadar, bahwa ia tidak bisa ikut pergi kendati dirinya tidak memiliki kaki.

3. Konflik

Konflik terjadi ketika malam tiba, dimana tokoh Moai semakin sedih sampai sebuah bintang jatuh muncul dan membuat Moai berdoa. Kemudian sebuah meteor hidup jatuh kearahnya, membuat Moai bimbang akan permintaannya. Adegan ini akan memperlihatkan konflik batin dari sudut pandang Moai dimana keinginannya untuk mempunyai teman terkabulkan tetapi memunculkan masalah baru.

4. Resolusi

Moai mulai menerima Meteor yang menghampirinya lalu mencoba menahannya. Namun hal itu membuat badan Moai terkikis dan menyisakan kepalanya. Ketika Moai bangun, ia melihat sekelilingnya dalam keadaan yang berbeda, termasuk tubuhnya yang bisa melompat. Moai yang sedih

karna kehilangan badannya terbayarkan ketika Meteor datang menghibur dan menjadi temannya.

F. Penerapan Prinsip Animasi

1. *Squash and Stretch*

Prinsip ini membuat sebuah objek yang memiliki volume tertentu, yang kemudian berubah bentuk dan memiliki fleksibilitas. Dalam film animasi “*The Lonely Stone : Moai*” prinsip ini digunakan hampir diseluruh *shot*.

2. *Straight Ahead and Pose to Pose*

Pengerjaan film animasi ini lebih banyak menggunakan prinsip *pose to pose* ketimbang *straight ahead*. Beberapa *shot* yang menggunakan prinsip *straight ahead* dikarenakan tidak memiliki banyak *frame* yang dihabiskan untuk menerapkan prinsip *pose to pose*.

Pada dasarnya prinsip *straight ahead* tidak melewati proses *key frame* dan *inbetween*, karena proses ini dilakukan dengan menggambar secara satu demi satu secara berurutan. Sedangkan *pose to pose* dibuat dengan menggunakan *key frame* sebagai *frame* utama yang nantinya disisipkan *inbetween* diantara *key frame* tersebut.

3. *Anticipation*

Prinsip yang merupakan sebuah gerakan persiapan atau ancang-ancang. Prinsip ini digunakan hampir di setiap *shot* yang memiliki gerakan karakter. Hal ini bertujuan untuk membuat gerakan tersebut lebih realistis dan memiliki *power*. Salah satu adegan yang menggunakan prinsip ini adalah *shot* 45 saat Moai mencoba menahan Meteor dengan tangannya.

4. *Slow in and Slow Out*

Slow in and slow out merupakan prinsip percepatan. Dimana gambar yang dihasilkan dimulai dengan gerakan cepat kemudian melambat,

ataupun gerak lambat yang kemudian dipercepat. Adegan dimana diterapkannya prinsip ini adalah pada *shot* 26 dimana batu kecil jatuh dari langit saat Moai berdoa.

5. *Arcs*

Arcs merupakan sebuah pola atau garis lengkung yang terbentuk dari setiap gerakan objek. Prinsip ini diterapkan hampir pada semua *shot* yang ada memiliki gerakan. Salah satu *shot* yang menggunakan prinsip ini, terdapat pada *shot* 34. Pada saat Moai menarik badannya ke segala arah untuk lari dari Meteor.

6. *Exaggeration*

Prinsip *Exaggeration* bertujuan untuk memberikan kesan berlebih agar menciptakan kesan hiperbola dan dramatis. Prinsip ini diterapkan dan terlihat jelas pada *shot* 29, *shot* 34, dan *shot* 37. Ketika Moai kaget melihat Meteor besar yang jatuh, pada adegan tersebut bentuk wajah serta badan Moai menunjukkan ekspresi kaget dan juga emosi terhadap apa yang terjadi sambil berusaha lari dari Meteor.

7. *Appeal*

Prinsip ini berkaitan dengan keseluruhan *look* atau visual karakter yang dapat mudah dikenali. Cara untuk dapat melihat bagaimana prinsip ini bekerja adalah dengan membuat siluet pada karakter tersebut. Prinsip ini berhasil diterapkan jika karakter dapat langsung dikenali hanya dengan bentuk siluet.

8. *Timing and Spacing*

Timing adalah pembagian waktu yang menentukan cepat lambat sebuah gerakan objek. Sedangkan *spacing* adalah untuk menentukan kepadatan *frame* yang nanti akhirnya akan menentukan kecepatan objek.

Adegan dimana prinsip ini diterapkan terdapat dalam *shot* 58, dimana karakter Moai, Meteor, dan Anjing berjalan dengan kecepatan yang berbeda.

G. Anggaran Biaya

Adapun anggaran biaya dalam film animasi “*The Lonely Stone : Moai*”, terhitung dari biaya perlengkapan, tenaga kerja langsung, *overhead* perbulan, serta *merchandising*. Berikut adalah informasi lebih lanjut terkait anggaran biaya produksi:

Tabel 1 Biaya perlengkapan

NO	BARANG	JUMLAH	BIAYA	TOTAL
1	Laptop	1	Rp. 5.000.000	Rp. 5.000.000
2	<i>Pen Tablet</i>	2	Rp. 900.000	Rp. 1.800.000
Jumlah				Rp. 6.800.000

Tabel 2 Biaya tenaga kerja

NO	JOB	ORANG	BIAYA	TOTAL
1	Sutradara	1	Rp. 3.000.000	Rp. 3.000.000
2	Penulis Cerita	1	Rp. 2.000.000	Rp. 2.000.000
3	<i>Storyboard Artist</i>	1	Rp. 2.000.000	Rp. 2.000.000
4	<i>Concept Artist</i>	1	Rp. 3.000.000	Rp. 3.000.000
5	<i>Animator</i>	1	Rp. 3.000.000	Rp. 3.000.000
6	<i>Background Artist</i>	1	Rp. 3.000.000	Rp. 3.000.000
7	<i>Music Scoring</i>	1	Rp. 2.500.000	Rp. 2.500.000
8	<i>Compositor</i>	1	Rp. 2.500.000	Rp. 2.500.000
9	<i>Editor</i>	1	Rp. 2.000.000	Rp. 2.000.000
Jumlah				Rp. 23.000.000

Tabel 3 Biaya *overhead*

NO	JENIS	WAKTU	BIAYA PER BULAN	TOTAL
1	Transportasi	6 Bulan	Rp. 50.000	Rp. 300.000
2	Konsumsi	6 Bulan	Rp. 750.000	Rp. 4.500.000
3	Listrik	6 Bulan	Rp. 50.000	Rp. 300.000
4	Sewa Tempat / Kos	6 Bulan	Rp. 300.000	Rp. 1.800.000
5	Kuota Internet	6 Bulan	Rp. 100.000	Rp. 600.000
Jumlah				Rp. 7.500.000

Tabel 4 Biaya *mastering* film

NO	JENIS	JUMLAH	BIAYA	TOTAL
1	<i>DVD-R</i>	6	Rp. 4.500	Rp. 27.000
2	<i>DVD case</i>	3	Rp. 5.000	Rp. 15.000
3	<i>Print Cover DVD</i>	3	Rp. 3.000	Rp. 9.000
4	<i>Print Label DVD</i>	3	Rp. 5.000	Rp. 5.000
Jumlah				Rp. 66.000

Tabel 5 Biaya *merchandise* pameran

NO	JENIS	JUMLAH	BIAYA	TOTAL
1	Poster dan Infografis + spanram	1	Rp. 200.000	Rp. 200.000
2	<i>Sticker</i>	1	Rp. 50.000	Rp. 50.000
3	Gantungan Kunci	10	Rp. 10.000	Rp. 100.000
4	Kaos	3	Rp. 100.000	Rp. 300.000
Jumlah				Rp. 650.000

H. Total Biaya dan Harga Jual Animasi

Perhitungan biaya yang telah terdata adalah dari biaya perlengkapan, biaya tenaga kerja, biaya tidak langsung (*overload*), biaya *mastering* film, dan biaya *merchandise* pameran. Berikut merupakan total biaya yang sudah di keluarkan untuk pembuatan film animasi ini:

Tabel 6 Total biaya

NO	KETERANGAN	RINCIAN	TOTAL
1	Biaya Perlengkapan	Tabel 5.1	Rp. 6.800.000
2	Biaya Tenaga Kerja	Tabel 5.2	Rp. 23.000.000
3	Biaya <i>Overhead</i>	Tabel 5.3	Rp. 7.500.000
4	Biaya <i>Mastering</i> Film	Tabel 5.4	Rp. 66.000
5	Biaya <i>Merchandise</i> Pameran	Tabel 5.5	Rp. 650.000
Jumlah			Rp. 38.016.000

Hasil biaya total pada tabel 6 digunakan sebagai acuan harga jual film, dengan jumlah sebesar Rp.38.016.000. Jika dihitung untuk harga minimum 1 *frame*/ gambar dengan durasi film 5 menit 12 detik. Satu detik dalam animasi ini menghasilkan 24 gambar dan seluruh *frame* mencapai 7488 *frame*, maka harganya adalah $Rp.38.016.000 / 7488 \text{ frame} = Rp.5.000$ (jumlah total / jumlah *frame*). Dengan demikian harga untuk 1 *frame*/ gambar dalam film “*The Lonely Stone : Moai*” dikenakan biaya Rp.5.000 dan harga jual film total sebesar Rp.38.016.000.

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Eksplorasi gerak hiperbolik karakter patung batu pada karya animasi “*The Lonely Stone : Moai*” telah terlaksana melalui berbagai proses dan telah selesai. Berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir animasi “*The Lonely Stone : Moai*”:

1. Penciptaan film animasi “*The Lonely Stone : Moai*” menerapkan 8 prinsip animasi yaitu *Squash and Stretch*, *Straight Ahead and Pose to Pose*, *Anticipation*, *Slow In and Slow Out*, *Arcs*, *Exaggeration*, *Appeal*, dan *Timing and Spacing*. Dengan durasi utuh lima menit 12 detik dan jumlah *shot* keseluruhan 59 *shot*, dengan format HDTV 1920x1080 px 24 fps.
2. Penciptaan film animasi “*The Lonely Stone : Moai*” telah selesai dibuat sesuai dengan tujuan awal pembuatan film. Yaitu, untuk memberikan gambaran tentang rasa kesepian dan pentingnya menerima sebuah permasalahan hidup. Serta menciptakan sebuah karya animasi dengan teknik *frame by frame* dengan menonjolkan prinsip *exaggeration* pada karakter.

B. Saran

Setelah menyelesaikan pembuatan film animasi “*The Lonely Stone : Moai*” terdapat beberapa kesalahan maupun masalah yang dihadapi agar produksi dapat berjalan sesuai rencana. Berbekal pengalaman selama menjalani proses pembuatan karya, ada beberapa saran yang bersifat membangun dan bernilai positif dapat dipelajari bersama, antara lain:

1. Mematangkan konsep dengan riset, *brainstorming*, dan melihat berbagai media yang terkait dengan film.
2. Memanfaatkan manajemen waktu baik dan efisien.
3. Disiplin dalam pengerjaan. Baik dari segi konsep visual, cerita, hingga waktu.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Arnold, Caroline. *Easter Island: Giant Stones Statues Tell of a Rich and Tragic Past*. Houghton Mifflin Harcourt.

Effendy, Onong Uchjana. (2007). *Kamus Komunikasi*. Mandar Maju.

Ferandez, Ibis. (2002). *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guide*. Osborne: McGraw-Hill.

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

Javandalasta, Panca. (2011). *5 Hari Mahir Bikin Film*. Surabaya: Java Pustaka Group.

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

Soenyoto, Partono. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Kopotindo.

Suheri, Agus. (2006). *Animasi Multimedia, Pembelajaran, Jurnal Media Teknologi, Vol.2, No.1*. Cianjur: Universitas Suryakencana.

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