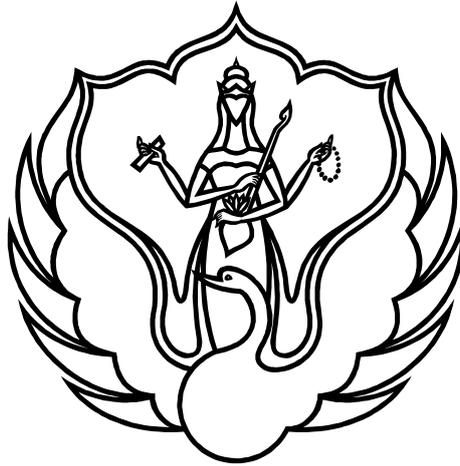


PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM “REMOTE TV” DENGAN TEKNIK
ANIMASI 2D**



Naufal Satria Gunawan
NIM 1600149033

Pembimbing:

1. Dr. Samuel Gandang G., S.Kom., MT.
2. Pandan Poreanom P., M.Kom.

**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 “REMOTE TV” DENGAN TEKNIK
ANIMASI 2D**

Disusun oleh:

Naufal Satria Gunawan
NIM 1600149033

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 **07 JAN 2020**....

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Pandan Pareanom P., M.Kom.
NIP 0502018601

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Tanto Harthoko, M.Sn.
NIP 19760422 200501 1 001

ABSTRAK

The era of smart phones has greatly changed the way humans interact, especially in families. What used to gather together chatting in the living room while watching television. Now more often busy with their respective smart phones. This becomes the basis of the story of this film by inviting viewers to reminisce, moments before the era of smart phones, especially when television remote becomes a contested thing.

This animated film is given the title "REMOTE TV", because it tells about a television remote that is contested by a small family that only has television as their entertainment facility. With all their greed, just because the television remote they hurt each other (but still in the context of comedy). The making of this work applies 6 principles of animation with digital frame-by-frame animation techniques, by highlighting the battle arrangements animation with a duration of 4 minutes 30 seconds.

Keywords: Interaction, *Remote TV*, Action.

ABSTRAK

Era ponsel pintar banyak mengubah cara manusia berinteraksi, khususnya dalam keluarga. Yang dahulunya saling berkumpul bercengkrama di ruang tengah sambil menonton televisi. Sekarang lebih sering sibuk dengan ponsel pintarnya masing-masing. Hal ini menjadi dasar cerita film ini dengan mengajak penonton bernostalgia, momen sebelum era ponsel pintar, khususnya saat *remote* televisi jadi hal yang diperebutkan.

Film animasi ini diberi judul "REMOTE TV", karena menceritakan tentang *remote* televisi yang diperebutkan oleh sebuah keluarga kecil yang hanya memiliki televisi sebagai sarana hiburan mereka. Dengan segala keserakahan mereka, hanya karena *remote* televisi mereka saling menyakiti (namun masih dalam konteks komedi). Pembuatan karya ini menerapkan 6 prinsip animasi dengan teknik animasi *frame by frame* secara digital, dengan menonjolkan pengadegan animasi aksi pertarungan dengan durasi 4 menit 30 detik.

Kata Kunci : Interaksi, *Remote* TV, Aksi.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Karya tugas akhir berjudul “*REMOTE TV*” ini menceritakan tentang keluarga kecil yang memperebutkan *remote* televisi demi mendapatkan hiburannya masing - masing hingga terjadi pertarungan besar. Cerita ini akan disajikan dalam bentuk film pendek animasi 2D, film animasi ini nantinya tanpa menggunakan dialog dengan tujuan memperluas jangkauan penonton. Sehingga semua cerita dan pesan hanya disampaikan secara visual dalam film.

Pembuatan karya tugas akhir ini akan menggunakan media digital dalam prosesnya. Untuk proses *animating* digunakan teknik animasi 2D *frame by frame* menggunakan komputer, untuk gambar latar juga dibuat secara digital, agar dalam proses produksi lebih cepat dan efisien. Film ini akan dikemas dengan adegan pertarungan, selain untuk memanjakan mata, juga untuk memperluas ruang eksplorasi demi mempermudah penyampaian adegan komedi yang ada. Animasi merupakan salah satu media untuk menyampaikan hiburan, edukasi, info, dan lain-lain. William (2001:1). Pesatnya kemajuan teknologi juga mempengaruhi bagaimana proses animasi dibuat dari zaman ke zaman. Di era digital ini proses pembuatan animasi khususnya 2D menjadi semakin mudah dan banyak kemungkinan-kemungkinan untuk eksplorasi dibandingkan cara tradisional.

Kurangnya interaksi disebuah keluarga membuat penulis ingin mengangkat tema ini untuk mengajak para penonton kilas balik masa dimana keluarga masih berkumpul harmonis untuk mendapatkan hiburan serta berinteraksi bersama seperti menonton televisi di ruang keluarga, tidak cenderung individual seperti banyak keluarga saat ini sejak era ponsel pintar, asik dengan ponselnya sendiri. Cerita ini mengangkat suatu konflik yang bersifat sepele namun sering terjadi yaitu memperebutkan *remote* televisi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya adalah konsep film animasi pertarungan akan menjadi tantangan karena membutuhkan adegan dan gerakan yang kompleks, seperti koreografi, efek visual *frame by frame*, tempo antar *shot* yang cepat, dan semua itu secara tidak langsung akan membutuhkan *shot* yang lebih banyak dan waktu produksi yang lebih panjang.

C. Tujuan

Tujuan dari pembuatan karya animasi 2D “*REMOTE TV*” ini adalah:

1. Mengajak penonton untuk bernostalgia masa sebelum era ponsel pintar dengan mengangkat konflik yang paling sering terjadi dalam ruang keluarga, yaitu perebutan *remote* televisi.
2. Menciptakan film yang mampu membuat penonton terhibur tanpa memerlukan dialog agar dapat menjangkau lebih banyak kalangan, melalui konsep pengadeganan aksi dan komedi.

D. Tinjauan Karya

Mulai dari penceritaan, visualisasi seperti background, karakter, serta unsur lain yang mendukung film animasi “*REMOTE TV*” mempunyai berbagai macam referensi, sebagian diantaranya merupakan film animasi bergenre aksi dan komedi, karena film “*REMOTE TV*” menekankan sisi penganimasian adegan aksinya seperti animasi pertarungan, efek-efek seperti ledakan, asap, dan lain-lain. Berikut adalah beberapa film yang dijadikan referensi untuk pembuatan film animasi “*REMOTE TV*”:

1. *Le Royaume*

Le Royaume adalah film animasi yang diciptakan oleh sekolah *GOBELINS* pada tahun 2010. Secara keseluruhan film ini menggunakan *outline* karakter dengan brush tipis yang sengaja dibuat kasar untuk memperkuat atmosfer komedinya, dan finishing pencahayaan yang bersifat bloom untuk menekankan sifat cahaya yang realistis. Film ini dijadikan

acuan visualisasi, karena film “*REMOTE TV*” juga mengusung genre komedi.



Gambar 1 Film Animasi *Le Royaume*

1. Mob Physcho

Mob Physcho adalah film animasi serial bergenre aksi yang berasal dari Jepang dan diproduksi oleh Studio *Mad House*. Dalam hal visualisasi, film ini memiliki kekuatan utama yaitu penganimasian adegan aksinya yang sangat didramatisir. Seperti pengadeganan kamera, *angle*, karakter, dan efek visual yang digerakan dengan jumlah besar dan digambar secara *frame by frame* untuk memberikan kesan artistik. Kesan artistik dalam hal ini mempunyai istilah tersendiri di Jepang yaitu *Sakuga*, yang artinya momen dalam animasi ketika kualitas penganimasianya meningkat secara drastis hanya untuk mendramatisir adegan tertentu. Penulis menjadikan film ini referensi karena film animasi “*REMOTE TV*” salah satunya bergenre aksi.



Gambar 2 Film Animasi *Mob Psycho*

E. Landasan Teori

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. Pengertian tersebut diartikan saat sebuah benda mempunyai gerakan atau kesan bergerak itu sendiri sehingga secara analitis memiliki jangkauan tempat, waktu dan juga material yang tak terbatas. (Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia, 2010).

Animasi memiliki banyak jenis, salah satunya adalah jenis penggolongan animasi dua dimensi (2D). Dalam bukunya *Nganimasi Bersama Mas Be!*,

Bambi Bambang Gunawan (Gunawan, 2013) menjelaskan Animasi 2 dimensi adalah teknik pembuatan animasi yang menggunakan gambar bersumbu dua, yaitu x dan y. Animasi ini dikenal sebagai animasi tradisional yang dimulai dengan menggambar tiap *frame* pada selembar kertas, kemudian di *scan* dan dipindahkan ke dalam computer untuk diubah menjadi file digital. Dengan seiring perkembangan teknologi, kini animasi 2 dimensi dapat digunakan dengan teknik digital secara penuh. Sehingga *animator* dapat menyingkat proses *animate* dan produksi dengan membuat animasi tanpa harus menggambar di atas kertas dan tanpa proses *scanning* dengan menggunakan *software* khusus animasi.

Animasi 2D juga merupakan dasar yang harus dikuasai sebelum mengembangkannya menjadi animasi 3D. Terdapat 12 prinsip dasar animasi yang pada awalnya digunakan dalam pembuatan animasi 2D akan tetapi pada pengembangannya menjadi prinsip dasar dari seluruh jenis animasi.

PEMBAHASAN

A. Pra Produksi

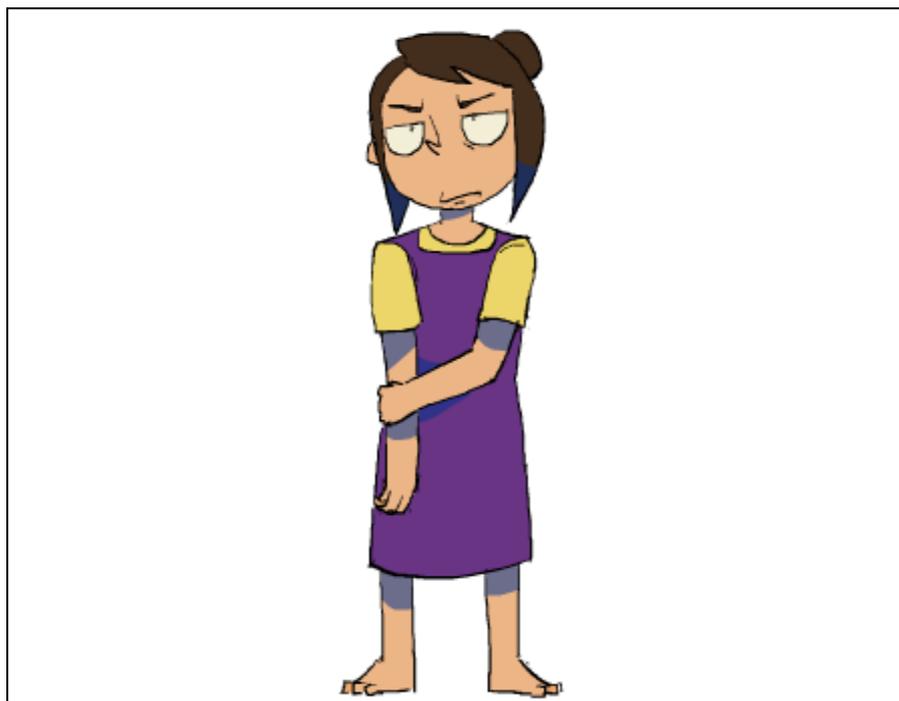
1. Konsep Dasar

Konsep dasar dari animasi “*REMOTE TV*” adalah menceritakan tentang keluarga yang tidak akur dalam berbagi jatah menonton televisi. Kejadian ini sering kali terjadi sebelum era ponsel pintar merajarela seperti sekarang, karena saat itu ruang keluarga masih menjadi tempat berkumpulnya anggota keluarga dengan harmonis. Konsep ini didasari oleh pengalaman pribadi dimasa kecil, terutama momen pulang sekolah dan kerja pada sore hari, dimana itu adalah saat-saatnya orang lelah dan suntuk maka banyak orang mencari hiburan dengan menonton televisi. Semua anggota keluarga yang ada di film ini adalah karakter utama. Mereka mempunyai bobot dan peran yang sama-sama menonjol. Animasi ini dikemas dengan adegan aksi, dimana pertarungan akan didramatisir untuk memperkuat sengitnya pertarungan sekaligus memberikan daya tarik tersendiri dalam genre komedi yang diusung.

2. Desain Karakter

a. Emak

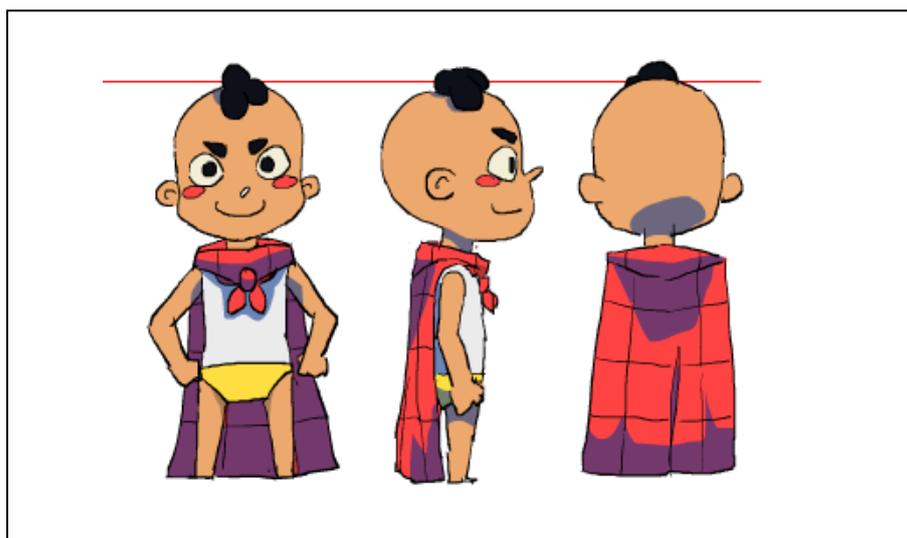
Emak adalah salah satu tokoh utama dalam cerita ini. Ia adalah ibu rumah tangga berumur 35 tahun. Ia muncul di awal sebagai pembuka, Emak memiliki sifat tidak sabar dan paling serakah. Emak adalah pecinta film India atau biasa disebut *Bollywood*.



Gambar 1 Emak

b. Dedek

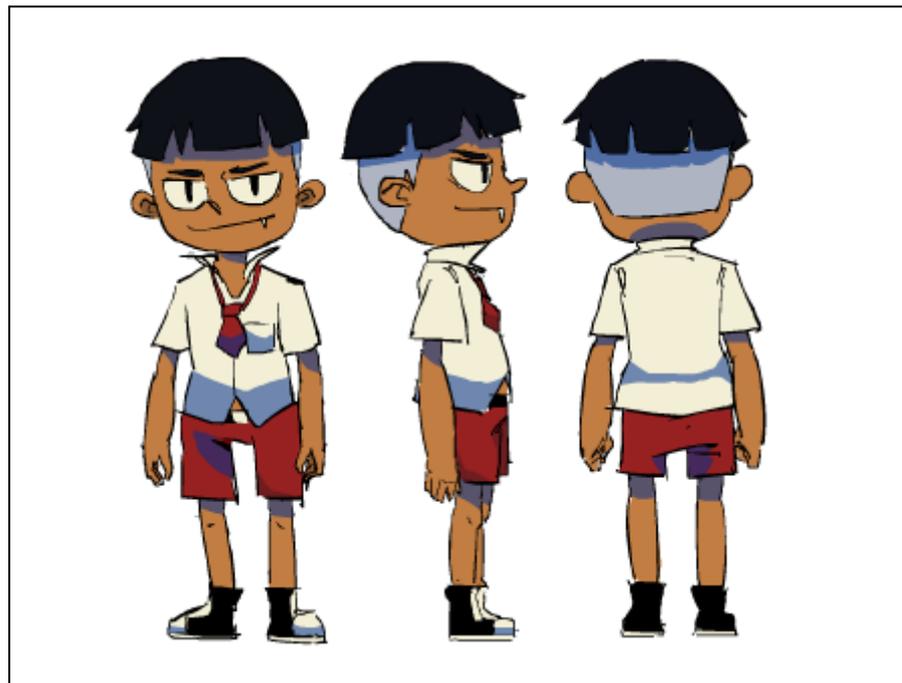
Dedek adalah salah satu pemeran utama di film ini. Ia adalah anak kedua. Memiliki sifat energik, ceria, dan pemarah. Kekuatannya sangat kuat, mampu menerbangkan Abang ke langit. Ia senang menyembunyikan *remote* televisi.



Gambar 2 Dedek

c. Abang

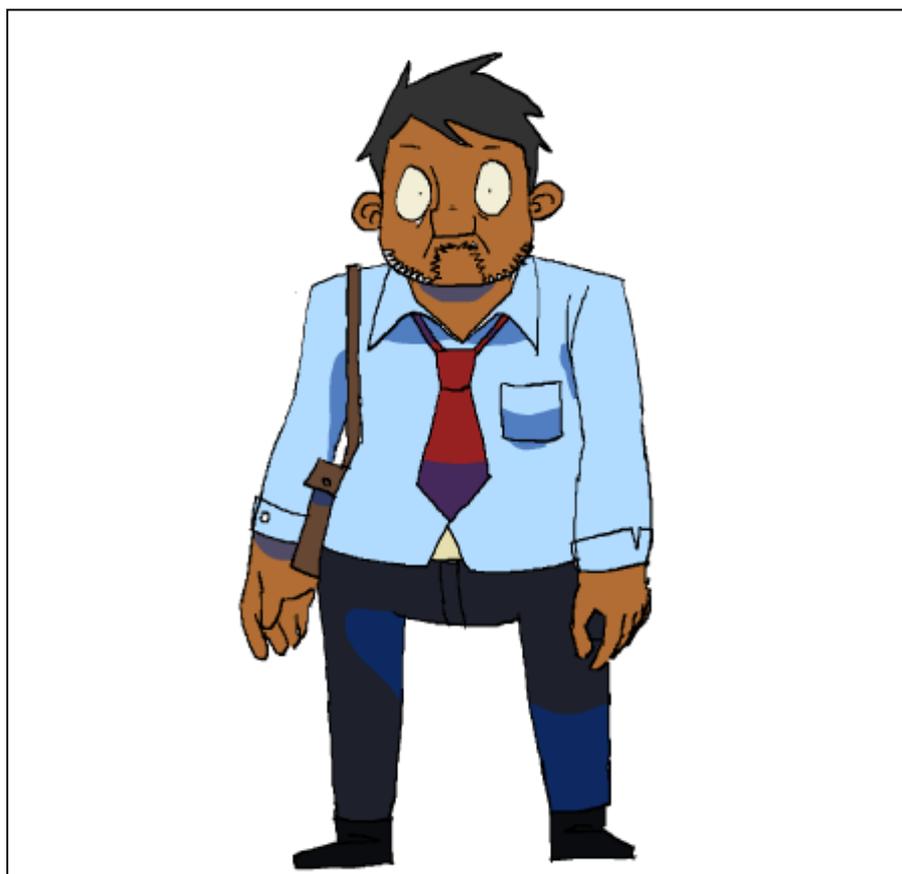
Abang merupakan salah satu pemeran utama di film ini. Ia duduk di kelas 6 SD dan merupakan siswa yang nakal. Dibalik sifat nakalnya, ia adalah anak yang cerdik dan pemberani. Hanya ada satu orang yang ditakuti oleh Abang, yaitu adiknya si Dedek.



Gambar 3 Abang

d. Bapak

Bapak juga salah satu pemeran utama dalam film ini. Ia adalah pekerja kantoran yang bekerja di perusahaan kecil yang tidak jauh dari rumah. Ia adalah pribadi yang pemalas dan pendiam. Keunikannya adalah cara dia menyerang lawannya dengan menyundul kepalanya.



Gambar 4 Bapak

e. Kucenk

Kucenk adalah kucing jantan ras British Short Hair yang ditemukan oleh Dedek ketika bermain di luar rumah. Kucenk memiliki sifat senang bermain, energik, dan penakut. Ialah yang akhirnya mendapatkan *remote* yang diperebutkan oleh Emak, Abang, Bapak, dan Dedek.



Gambar 5 Kucenk

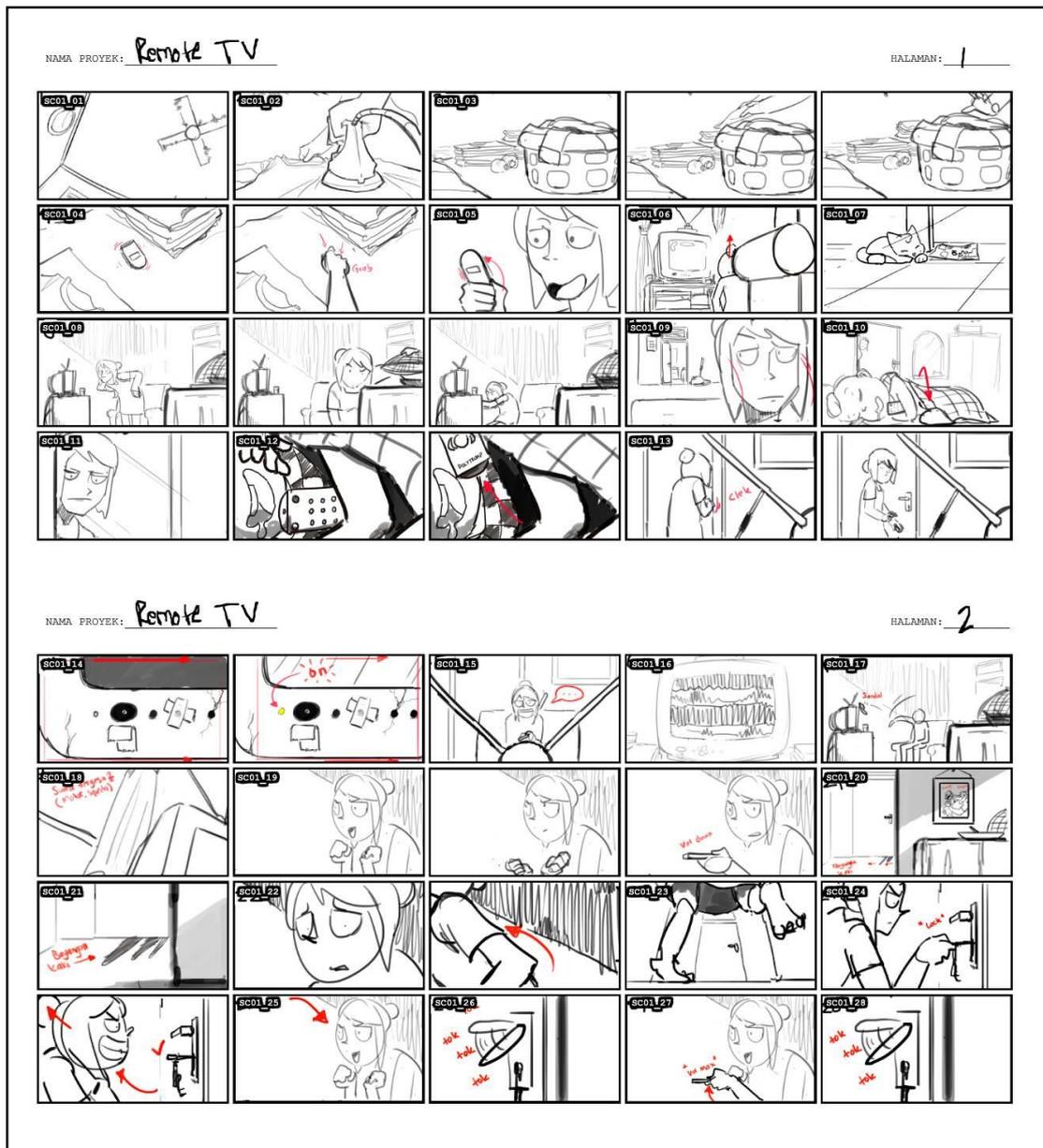
f. Subur Si Tukang Bakso

Subur adalah tukang bakso yang biasa berjualan di suatu tempat di pinggiran sebuah lahan kosong pada tengah kota. Ia pribadi yang malas dan kurang bersemangat. Gerobak baksonya hancur tertiuip oleh angin dari ledakan yang disebabkan oleh pertarungan Abang dan Dedek.

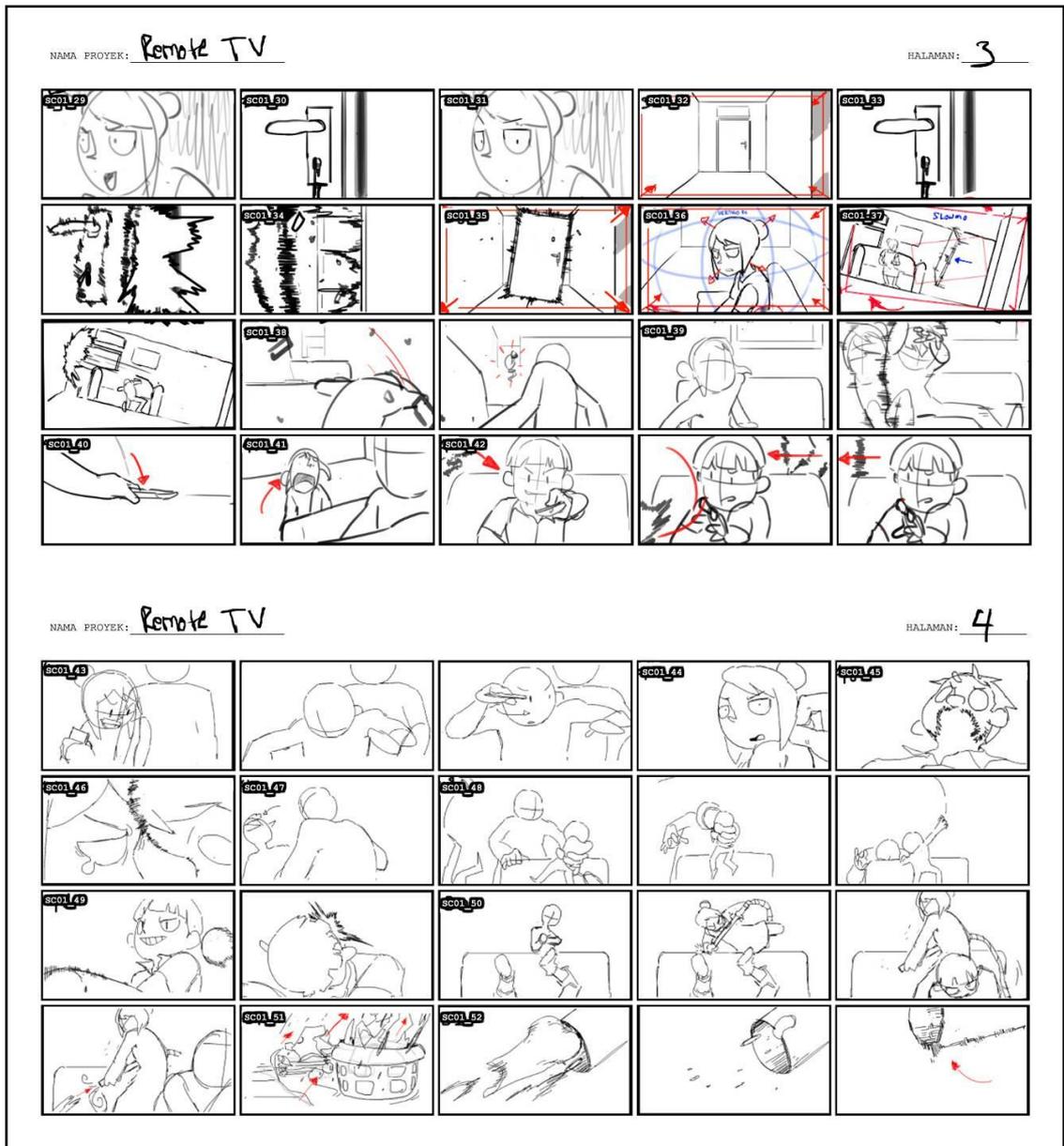


Gambar 6 Subur Si Tukang Bakso

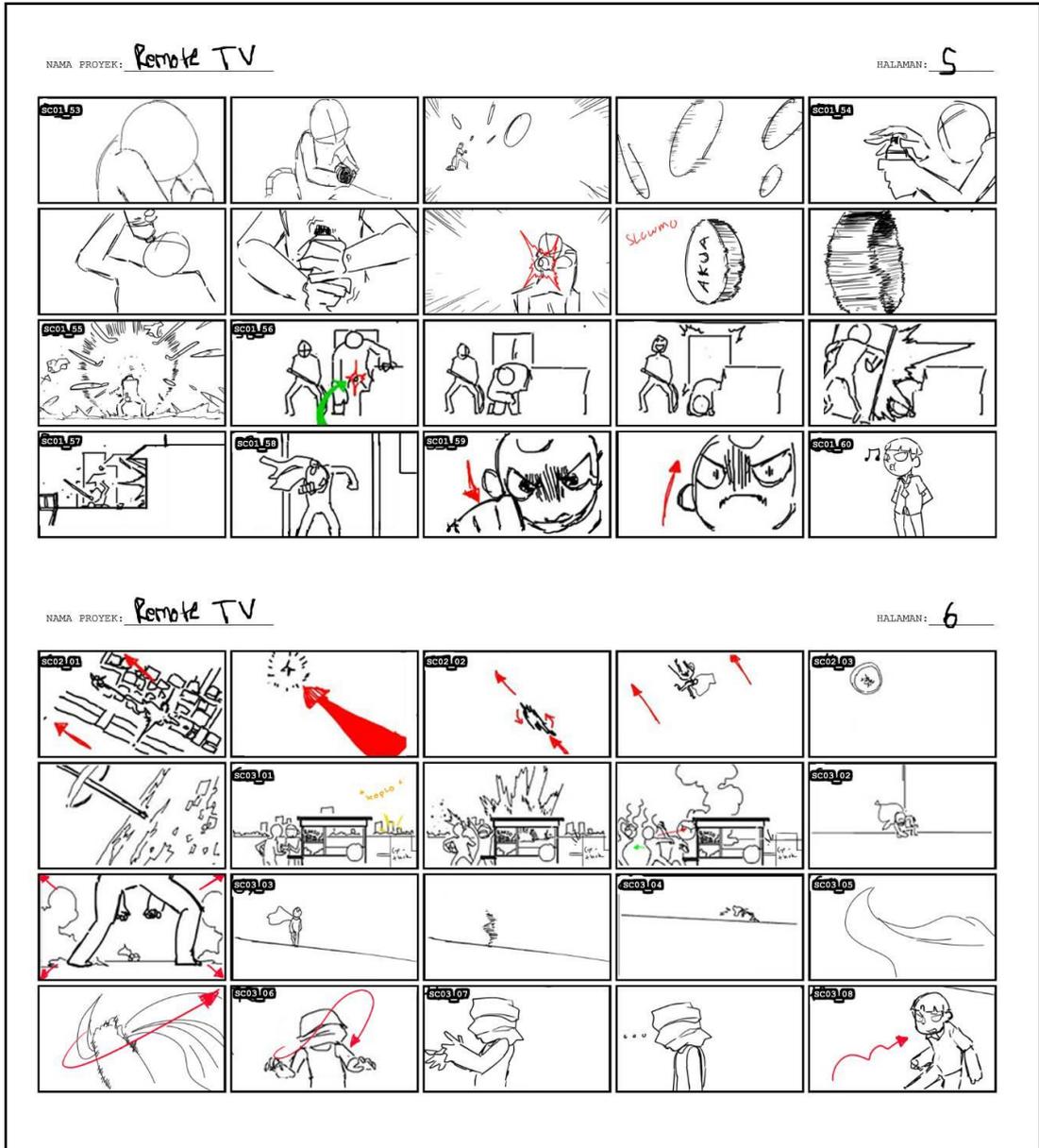
3. Storyboard



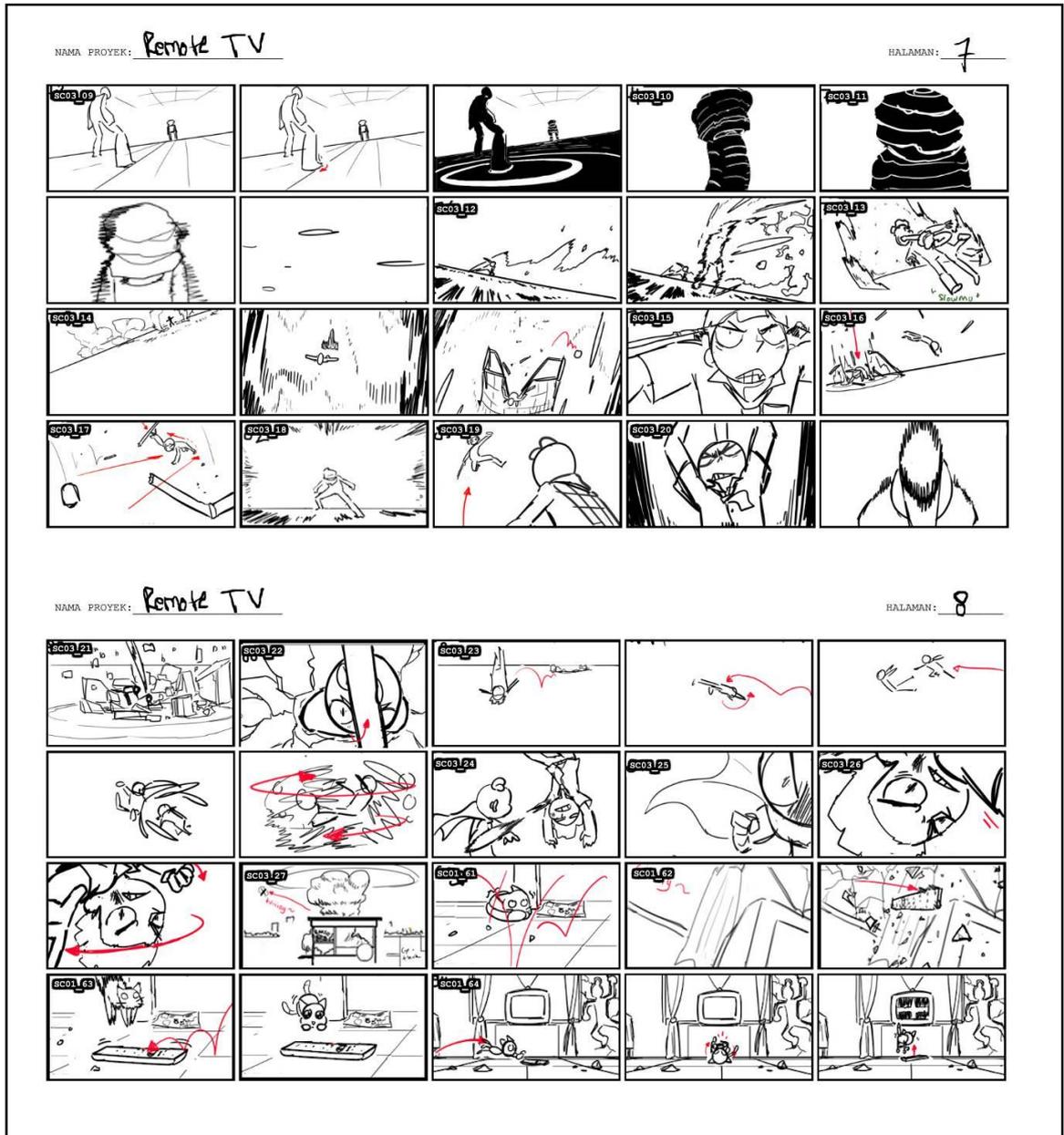
Gambar 7 Rancangan storyboard halaman 1



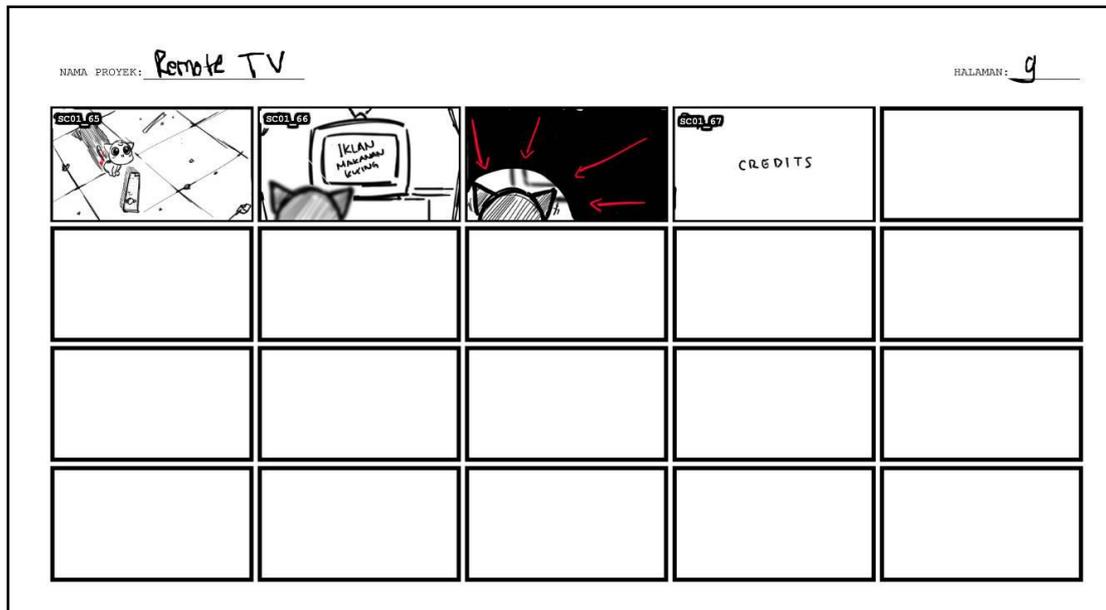
Gambar 8 Rancangan storyboard halaman 2



Gambar 9 Rancangan storyboard halaman 3



Gambar 10 Rancangan storyboard halaman 4



Gambar 11 Rancangan *storyboard* halaman 5

B. Produksi

1. Background

Background dibuat dengan *style* garis tepi yang kasar, untuk memperkuat suasana komedi dan aksi yang ada. Teknik pewarnaan yang digunakan adalah warna – warna *dull* dengan bayangan tegas berwarna hitam dan biru tua untuk menegaskan latar waktu tempo dulu yang jauh sebelum tahun sekarang, tepatnya pada tahun 2008 sebelum era ponsel pintar merajalela. *Software* yang digunakan untuk pembuatan *background* adalah *Adobe Photoshop*.

2. Animating

Pembuatan film ini menggunakan teknik animasi *frame by frame*, dimana gambar akan dibuat satu persatu lalu dirangkai dan diputar dengan kecepatan tertentu atau disebut *frame per second*, hingga terbentuklah sebuah gerakan. Tahap ini software yang digunakan adalah *Adobe Animate*. *Software* ini dipilih karena fleksibilitasnya yang tinggi dari segi fitur. Terutama fleksibilitas saat melakukan *export file*, hasil *export* dari *software* ini berformat *swf*, format tersebut sangatlah ringan karena berbentuk *vector*.

3. *Clean up dan detailing*

Proses ini adalah proses menggambar *detail* untuk objek atau karakter pada *shot*, sekaligus merapihkan *outline* yang bertujuan agar proses *coloring* bisa lebih efisien, bekas sketsa yang masih kasar dibersihkan disini agar tidak menghambat jalannya proses selanjutnya yaitu, *coloring*.

4. *Coloring*

Ini adalah tahap pemberian warna pada karakter atau objek yang ada dalam *shot*. Palet warna dari desain karakter langsung diimport masuk kedalam area kerja agar memudahkan proses *color picking*.

5. *Rendering Animate*

Proses ini untuk mengkonversi format *swf* ke *mp4 h264* agar bisa dimasukan ke *Adobe Premiere Pro* sebagai *draft preview* yang akan dijadikan acuan untuk *music scoring* nantinya. *Setting* yang digunakan untuk merendernya adalah *bitrate 4 mbps* dan tipe warna *Millions of Colors*. *Setting* ini digunakan karena format tersebut adalah yang paling ringan untuk proses *editing* nantinya, yang secara langsung akan berpengaruh pada efisiensi pengerjaan.

6. Musik dan Efek Suara

Musik dan efek suara dalam film ini dibuat ditahap setelah visual selesai. Pembuatannya akan menyesuaikan rangkaian visual dari *draft* yang telah dibuat.

C. Pasca Produksi

1. *Compositing*

Tahap ini adalah tahap penggabungan antara karakter yang telah dianimasikan dengan *background*. Dalam hal ini, *software* yang digunakan adalah *Adobe Animate*. Selain menggabungkan objek dengan *background*, diberikan juga efek tambahan seperti bayangan luar objek, agar objek dengan *background* terlihat menyatu.

2. *Editing*

Selanjutnya adalah merangkai semua *shot* menjadi satu dengan *software Adobe Premiere Pro*. Disini dilakukan beberapa penyesuaian *minor* seperti mengatur ulang *timing*, memberikan transisi, dan sedikit perubahan warna demi menjaga kesatuan antara satu *shot* dengan yang lain. Suara seperti musik dan efek suara juga mulai disatukan pada tahap ini.

3. *Final render dan burning*

Tahap ini adalah tahap terakhir, yaitu *render* dalam bentuk video. Video hasil *export* akan memiliki format *mp4 H264*, berukuran 1920 x 934 *pixel* dengan rasio 18:9. Rasio tersebut dipilih karena rasio standar 16:9 sudah mulai ditinggalkan dengan banyaknya ponsel pintar dan berbagai perangkat seperti layar komputer yang rilis dalam 2 tahun terakhir memiliki rasio rata – rata 18:9. Sedangkan untuk format videonya sendiri dipilih karena ini adalah format video yang paling umum saat ini, dengan pertimbangan kemudahan dalam memutar film ini berbagai media. Setelah proses render selesai, langkah selanjutnya adalah *burning video* kedalam piringan DVD beserta *packagingnya*. DVD dan *packagingnya* diberikan label dan sampul.

D. Pembahasan Isi Film

1. Prolog

Pada babak ini, pengenalan latar dan suasana dimulai dengan visual langit-langit ruangan dan kipas angin yang berputar. Lalu terlihat Emak yang sedang menyetrika pakaian.

2. Preposisi

Di babak ini mulai dijelaskan tujuan dan keinginan karakter melalui pengingat pada ponsel Emak yang memberitahukan jadwal nonton acara televisi kesukaannya akan segera dimulai. Namun, Emak tidak menemukan *remote* televisi, yang ternyata disembunyikan oleh Dedek. Emak mengambil

remote tersebut lalu mengunci Dedek dalam ruangan dan menikmati acara televisi dengan tenang.

3. Konflik

Konflik dimulai, Emak mendengar suara Bapak dan Abang yang tergesa-gesa dari luar rumah. Ibu panik, dan akhirnya mengunci pintu rumah, lalu melanjutkan tontonannya. Namun usahanya gagal, pintu dirusak oleh Abang dan Bapak hingga akhirnya mereka mulai berkelahi merebutkan *remote* televisi. Disusul oleh Dedek yang juga merusak pintu kamar dan akhirnya bergabung dalam pertarungan.

4. Resolusi

Emak dikalahkan oleh Dedek dengan sekali pukulan, Bapak juga telah kalah dari Abang dengan tutup botol minum. Tersisa Abang dan Dedek yang terlalu sibuk bertarung hingga berpindah tempat ke sebuah lahan kosong. Mereka saling hantam hingga menciptakan ledakan membuat *remote* televisi yang dibawa Abang terpental kembali lagi ke rumah. *Remote* mendarat tepat di depan Kucenk, ia memainkan *remote* tersebut hingga tidak sengaja mengganti saluran televisinya menjadi acara televisi tentang kucing lucu. Terlihat kucing betina dengan ras yang sama dengan Kucenk sedang berguling-guling di lantai. Kucenk diam terpaku.

E. Penerapan Prinsip Animasi

Film ini hanya menggunakan 6 prinsip animasi sebagai acuan, karena 6 prinsip ini yang dianggap paling efektif. Berikut prinsip yang diterapkan.

1. Appeal

Ini merupakan prinsip yang menekankan identitas sebuah karakter agar identitasnya kuat dan mudah dikenali. Cara untuk menguji prinsip ini adalah dengan membuat siluet pada karakter yang dibuat. Prinsip ini berhasil jika karakter dapat langsung dikenali dalam bentuk siluet.

2. *Slow in and Slow out*

Prinsip ini merupakan prinsip perubahan percepatan. Misalnya, gerakan dari cepat lalu mulai melambat atau sebaliknya. Salah satu adegan dengan penekanan prinsip ini yang paling menonjol adalah *Shot 36*, dimana terjadi gerakan transisi menuju *slow motion*, hingga waktu berjalan normal kembali, maka kecepatan pintu melaju pun akan diakselerasi.

3. *Anticipation*

Anticipation adalah gerakan ancang-ancang sebelum menuju ke kunci gerakan utama. Misalkan dalam adegan *Shot 59*, gerakan Abang kaget ini melalui ancang-ancang terlebih dahulu, sebelum dia bergerak tegak, ia merunduk dahulu supaya hasil gerakannya terlihat lebih *punchy* dan dinamis.

4. *Straight Ahead and Pose to Pose*

Prinsip *pose to pose* lebih sering digunakan saat adegan yang tidak memiliki banyak gerakan. Sedangkan sebaliknya, adegan yang memiliki banyak gerakan seperti pertarungan, banyak menggunakan prinsip *straight ahead*. Penggunaan teknik *straight ahead* dalam adegan pertarungan akan lebih efisien karena akan lebih mudah dalam mengatur *timing*. *Pose to pose* akan lebih efisien jika digunakan pada adegan yang butuh konsistensi gambar yang tinggi, seperti gerakan jarak dekat dan gerakan yang tidak menuntut banyak pergerakan.

5. *Exaggeration*

Ini adalah prinsip animasi untuk melebih-lebihkan suatu adegan maupun cerita untuk mencapai maksud tertentu. Dalam *Shot 83* digambarkan adegan pertarungan Abang dan Dedek hingga mengaburkan *outline* dalam bentuk coret-coretan. Ini bermaksud untuk memberikan kesan bahwa pertarungan mereka terlalu rumit dan cepat, sekaligus menguatkan suasana komedi yang ada.

6. *Timing and Spacing*

Timing adalah pembagian waktu untuk menentukan cepat atau lambatnya sebuah gerakan. Sedangkan *spacing* adalah prinsip yang menentukan kepadatan *frame* yang nanti akan menentukan tempo gerakan objek. *Shot 53* adalah contoh adegan yang paling banyak memainkan tempo *timing* dan *spacing*.

F. Analisa Biaya Produksi

Berikut adalah informasi lebih lanjut terkait anggaran biaya produksi:

1. Biaya Perlengkapan

Tabel 1 Biaya perlengkapan

NO	BARANG	JUMLAH	BIAYA	TOTAL
1	Laptop	1	Rp. 13.000.000,-	Rp. 13.000.000,-
2	<i>Pen Tablet</i>	1	Rp. 600.000,-	Rp. 600.000,-
Jumlah				Rp. 13.600.000,-

2. Biaya Tenaga Kerja

Tabel 2 Biaya tenaga kerja

NO	PROFESI	ORANG	BIAYA	TOTAL
1	Sutradara	1	Rp. 1.000.000,-	Rp. 1.000.000,-
2	Penulis Cerita	1	Rp. 200.000,-	Rp. 200.000,-
3	<i>Storyboard Artist</i>	1	Rp. 100.000,-	Rp. 100.000,-
4	<i>Concept Artist</i>	1	Rp. 300.000,-	Rp. 300.000,-
5	<i>Animator</i>	1	Rp. 500.000,-	Rp. 500.000,-
6	<i>Background Artist</i>	2	Rp. 150.000,-	Rp. 300.000,-
7	<i>Music Scoring</i>	1	Rp. 350.000,-	Rp. 350.000,-
8	<i>Sound Effects</i>	1	Rp. 100.000,-	Rp. 100.000,-
9	<i>Compositor</i>	1	Rp. 300.000,-	Rp. 300.000,-

10	<i>Editor</i>	1	Rp. 300.000,-	Rp. 300.000,-
			Jumlah	Rp. 3.450.000,-

3. Biaya Overhead

Tabel 3 Biaya overhead

NO	JENIS	WAKTU	BIAYA PER BULAN	TOTAL
1	Transportasi	6 Bulan	Rp. 20.000,-	Rp. 120.000,-
2	Konsumsi	6 Bulan	Rp. 1.000.000,-	Rp. 6.000.000,-
3	Listrik	6 Bulan	Rp. 50.000,-	Rp. 300.000,-
4	Sewa Tempat	6 Bulan	Rp. 400.000,-	Rp. 2.400.000,-
5	Kuota Internet	6 Bulan	Rp. 150.000,-	Rp. 600.000,-
			Jumlah	Rp. 9.420.000,-

4. Biaya Mastering film

Tabel 4 Biaya Mastering film

NO	JENIS	JUMLAH	BIAYA	TOTAL
1	<i>DVD-R</i>	6	Rp. 4500,-	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. 15.000,-
			Jumlah	Rp. 66.000,-

5. Biaya Merchandise Pameran

Tabel 5 Biaya pelengkapan

NO	BARANG	JUMLAH	BIAYA	TOTAL
1	Poster, infografis, dan spanram	1	Rp. 200.000,-	Rp. 200.000,-
2	Stiker	1	Rp. 50.000,-	Rp. 50.000,-
3	Gantungan kunci	10	Rp. 10.000,-	Rp. 100.000,-
4	Kaos	3	Rp. 50.000,-	Rp. 150.000,-
Jumlah				Rp. 500,000,-

G. Total Biaya dan Harga Jual Animasi

Berikut merupakan total biaya yang sudah dikeluarkan untuk pembuatan film animasi ini:

Tabel 6 Total biaya

NO.	KETERANGAN	TOTAL
1	Biaya Perlengkapan	Rp. 13.600.000,-
2	Biaya Tenaga Kerja	Rp. 3.450.000,-
3	Biaya <i>Overhead</i>	Rp. 9.420.000,-
4	Biaya Mastering Film	Rp. 66.000,-
5	Biaya Merchandise Pameran	Rp. 500,000,-
Jumlah		Rp. 27.036.000,-

Film animasi “*REMOTE TV*” mengusung konsep aksi. Pembuatan adegan aksi membutuhkan kompleksitas teknik yang tinggi, seperti pembuatan efek ledakan, gerakan pertarungan, dan lain-lain. 1 detiknya akan dikenakan biaya Rp. 150.000,-, durasi film adalah 4 menit 30 detik. Maka, total harga jual untuk animasi ini adalah, Rp. 150.000,- x 270 (detik) = Rp. 40.500.000,-.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pembuatan film animasi “*REMOTE TV*” telah terlaksana melalui berbagai proses dan telah selesai. Berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir animasi “*REMOTE TV*”.

1. Penciptaan film animasi “*REMOTE TV*” menerapkan 6 prinsip animasi yaitu *Appeal, Slow in and Slow out, Anticipation, Straight ahead and Pose to Pose, Exaggeration, Timing and Spacing*. Dengan durasi utuh 4 menit 30 detik dan jumlah shot keseluruhan 93 shot, dengan format mp4 H264 1920x934 px, *rasio* 18:9, 24 fps.
2. Penciptaan film animasi “*REMOTE TV*” telah selesai dibuat sesuai dengan tujuan awal pembuatan film. Yaitu, menciptakan sebuah karya film animasi 2D aksi-komedi berisi pertarungan, dengan teknik *frame by frame*.

B. Pelajaran

Setelah menyelesaikan pembuatan film animasi “*REMOTE TV*” 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 dan mempelajari berbagai media yang terkait dengan film.
2. Memanfaatkan manajemen waktu lebih baik dan efisien.
3. Disiplin dalam proses pengerjaan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

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

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

Ollie, Jhonston. 1995. *The illusion of Life: Disney Animation*. United State: Abbeville Press.

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

William, Richard. 2001. *Animation Survival Kit*. United State: Faber and Faber.

Yanatama, Rastras. 2014. *20 Inspirasi Ruang Keluarga*. Jakarta: TransMedia Pustaka