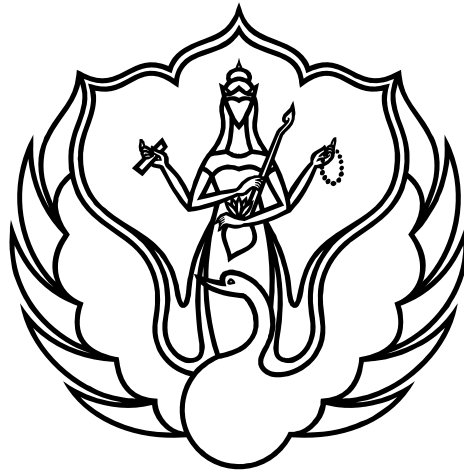


PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIRPENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
“JALAN PULANG” TENTANG
PENYALAHGUNAAN FUNGSI TROTOAR**



Rouf Ibnu Sholih
NIM 1600148033

Pembimbing:

1. Mahendradewa Suminto, M.Sn.
2. Andri Nur Patrio, M.Sn.

**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 IKLAN LAYANAN MASYARAKAT “JALAN PULANG”
TENTANG PENYALAHGUNAAN FUNGSI TROTOAR**

Disusun oleh:

Rouf Ibnu Sholih
NIM 1600148033

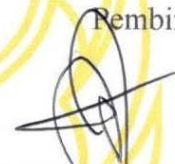
Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal **08 JAN 2020** ...

Pembimbing I



Mahendradewa Suminto, M.Sn.
NIDN 0018047206

Pembimbing II



Andri Nur Patrio, M.Sn.
NIDN 0029057506

Mengetahui,
Ketua Program Studi



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

ABSTRAK

Iklan layanan masyarakat berjudul “Jalan Pulang” bercerita tentang seorang anak perempuan 8 tahun yang sedang pulang dari apotek membelikan obat untuk ibunya yang sedang sakit. Ketika berjalan di trotoar ia menemui banyak hal yang menghalanginya berjalan, seperti penjual snack, angkringan dan parkir kendaraan di trotoar. Hal itu membuatnya harus turun ke badan jalan hingga ia tertabrak motor di jalan dan gagal membawakan obat untuk ibunya yang sedang sakit. Film ini bertujuan untuk mengedukasi masyarakat tentang hak pejalan kaki di jalan. Trotoar yang seharusnya untuk pejalan kaki tidak baik jika disalahgunakan dan menghalangi pejalan kaki. Dengan disajikan dengan cerita pendek yang mengangkat dari masalah yang terjadi di lingkungan sekitar diharapkan film ini dapat dinikmati oleh semua kalangan.

Kata kunci: Iklan, Jalan, Trotoar,

Abstract

Public service announcement titled “Jalan Pulang” tells about an 8 years old girl that went home from the pharmacy. She bought medicine for her sick mother. On the way back home, she struggled to walk because there are lot of snack seller, angkringan, and vehicle parking lot on the sidewalk. Those things forced her to walk down into the main street until she got hit by a motorcycle and failed to bring her mother a medicine. The purpose of this film is to tells everyone about pedestrian’s right at streets. A sidewalk that served to pedestrian is not good if it’s misused and block up pedestrian. With a short story based on problem around, this film is expected can be enjoyed by everyone.

Keywords: Advertisement, Street, Sidewalk

Latar Belakang

Trotoar adalah fasilitas umum yang seharusnya diperuntukkan untuk pejalan kaki. Namun, terkadang banyak orang yang menyalahgunakannya hingga para pejalan kaki tidak mendapatkan kenyamanannya saat berjalan di trotoar. Misalnya para pedagang, parkir kendaraan, dan lain-lain yang beraktivitas di trotoar sehingga mengganggu pejalan kaki yang berjalan di trotoar.

Di lingkungan sekitar kita kadang dapat ditemui penyalahgunaan fasilitas umum seperti trotoar. Di trotoar kadang dapat ditemui antara lain; penjual barang, penjual makanan dan buah-buahan, warung makan, angkringan, parkir kendaraan, dan lain-lain. Pada dasarnya trotoar diperuntukkan untuk pejalan kaki. Masih banyak pejalan kaki yang harus turun ke badan jalan raya karena terhalang oleh aktivitas penyalahgunaan trotoar itu.

Hal mendasar yang melatarbelakangi pembuatan karya tugas akhir ini adalah untuk menyampaikan kepada masyarakat tentang penggunaan trotoar. Pesan yang terkandung dalam karya tugas akhir ini tidak disampaikan secara langsung, akan tetapi tersirat di dalam cerita yang akan disajikan kepada penonton. Dengan adegan-adegan yang ditunjukkan dalam karya tugas akhir ini diharapkan dapat menjadikan sindiran dan memberikan kesadaran kepada masyarakat tentang penggunaan trotoar.

Dengan menggunakan film animasi diharapkan dapat menarik perhatian penonton di kalangan semua umur. Animasi merupakan salah satu media alternatif untuk menyampaikan cerita hiburan dan pesan yang menarik. Cerita yang kuat dan penampilan gambar yang bagus juga merupakan pendukung film animasi menjadi menarik.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan yaitu menyadarkan masyarakat tentang penggunaan fungsi trotoar yang benar melalui film animasi 2D yang menarik.

Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dan menciptakan iklan layanan masyarakat “Jalan Pulang” ini diantaranya :

1. Membuat iklan layanan masyarakat tentang penyalahgunaan trotoar
2. Memberikan pesan kepada masyarakat tentang fungsi trotoar yang benar.
3. Membuat film animasi 2D “Jalan Pulang” menggunakan beberapa dari 12 prinsip animasi

Target Audien

Target market untuk iklan layanan masyarakat ini adalah :

1. Negara : Indonesia
2. Usia : 13 tahun keatas
3. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
4. Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun
5. Status sosial : Semua kalangan

Indikator Capaian Akhir

Judul	: Jalan Pulang
Genre	: Keseharian, Menyentuh
Teknik	: Animasi Dua Dimensi (Digital)
Durasi	: 1 menit
Format video	: HDTV 1920x1080 24 fps (frame per second)
Render	: Format mp4, H264

Ide iklan layanan masyarakat “Jalan Pulang” cukup sederhana, walaupun begitu perlu adanya indikator target untuk film ini. Berikut adalah capaian akhir yang harus dicapai dalam pembuatan film “Jalan Pulang”.

1. Penulisan Cerita

Iklan layanan masyarakat “Jalan Pulang” bercerita tentang seorang anak perempuan berusia 8 tahun bernama Clara yang sedang berjalan di trotoar setelah membeli obat untuk ibunya yang sedang sakit. Akan tetapi jalannya selalu terganggu oleh orang-orang yang menyalahgunakan trotoar sehingga mengganggu pejalan kaki. Clara pun terpaksa harus turun ke badan jalan sehingga tertabrak motor dan gagal membawakan obat untuk ibunya.

2. Riset & Concept

Riset yang dilakukan dalam pembuatan iklan layanan masyarakat “Jalan Pulang” ini dengan mengamati aktivitas masyarakat di trotoar yang ada di kota Yogyakarta. Kemudian mengolah cerita yang menarik agar meyakinkan masyarakat tentang penggunaan trotoar yang semestinya.

3. Naskah Skenario

Naskah dan skenario iklan layanan masyarakat “Jalan Pulang” ini dibuat berdasarkan sinopsis yang telah dibuat oleh penulis, disusun dengan rapi dan detail agar berbagai hal dapat digambarkan dengan lebih mudah.

4. Storyboard

Setelah cerita “Jalan Pulang” selesai dibuat, tahap selanjutnya membuat *treatment* agar bisa di visualisasikan menjadi *storyboard*. Pembuatan *storyboard* mengacu pada *treatment* yang sudah dibuat dan dilakukan dengan teknik digital agar mempercepat proses pra-produksi.

Storyboard adalah gambar adegan per adegan sesuai dengan naskah skenario yang sudah dibuat sebelumnya, jika skenario dibuat dengan baik dan detail maka pembuatan *storyboard* akan lebih mudah.

5. Stilomatic

Setelah *storyboard* selesai dibuat, tahap selanjutnya membuat *stilomatic* agar menjadi patokan durasi pada film animasi “*Blocked Way*”. Pembuatan *stilomatic* antara lain mengambil gambar yang sudah ada dalam *storyboard*, lalu membuatnya menjadi bentuk video menggunakan *software Adobe Premiere Pro*.

6. *Rough Animating*

Rough animation secara bahasa artinya adalah animasi kasar. Dalam proses ini mulai masuk ke tahap pembuatan animasi menggunakan *Adobe Flash*. Pembuatan *rough animation* sendiri merupakan pengembangan dari *stilomatic* yang sudah menjadi film animasi akan tetapi garisnya masih kasar. Dalam tahap ini sudah termasuk *key animation & in-between*.

Animating dalam film animasi ini akan dibuat menggunakan *24fps*. Walau akan ada *frame* yang diulang tetapi dengan *24fps*, akan memudahkan dalam mengatur *timing* gerakan dalam animasi tersebut.

7. *Clean-up & Coloring*

Tahap selanjutnya setelah *rough animation* selesai adalah *clean-up & coloring*. Tahap ini merupakan pembersihan garis pada animasi yang dibuat agar menjadi lebih rapi. Setelah garisnya rapi tahap selanjutnya adalah *coloring*, yaitu memberikan warna pada animasi yang dibuat.

8. *Sound*

Music & sound effect dalam film animasi “*Blocked Way*” menggunakan musik yang dibuat sendiri. Pembuatan musik ini dilakukan bersama rekan yang biasa membuat musik. . Dan untuk sound efek juga akan dibuat sendiri.

9. *Background*

Pembuatan *background* menggunakan teknik digital dengan *storyboard* yang menjadi acuannya. *Storyboard* yang merupakan sketsa

keseluruhan film animasi ini digambar bagian *environment*-nya menjadi lebih rapi dan diwarnai yang kemudian menjadi *background* pada film animasi ini.

10. Editing dan Compositing

Editing merupakan proses penggabungan antara *shot* animasi yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Dalam proses ini juga dilakukan penggabungan *music & sound effect*. Proses ini dilakukan menggunakan *software Adobe Premiere Pro*.

11. Mastering dan Merchandising

Tahap terakhir adalah meng-*export file video* dan *audio* yang telah digabungkan dalam *software Adobe Premiere Pro* menjadi bentuk film utuh dengan format *.mp4*. kemudian dilakukan *burning* ke dalam DVD lalu dikemas dan diberi sampul.

Poin-poin proses tersebut menjadi acuan dan ukuran jalannya pengerjaan karya. Apabila semua poin-poin diatas telah terpenuhi, maka karya animasi ini dianggap selesai dan siap diujikan dan dipublikasikan.

Landasan Teori

Animasi berasal dari kata *to animate*, yang berarti membuat seolah-olah hidup dan bergerak. Dalam bahasa Yunani kuno, *animo* berarti roh, jiwa atau hidup. Secara harfiah animasi dapat diartikan sebagai membuat tampak hidup atau menggerakkan.

Pengertian Animasi Menurut Ibiz Fernandes dalam bukunya *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide*, animasi definisikan sebagai berikut:

“*Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continues motion*” (*Ibiz Fernandez McGraw-Hill/Osborn, California, 2002*).

Kutipan tersebut dapat diartikan bahwa animasi adalah proses merekam atau memainkan ulang serangkaian gambar yang diam untuk terlihat seperti bergerak.

Menurut Hendi Nugroho (2011), animasi adalah pemberian gerak ke objek atau karakter untuk dapat memberikan kesan hidup pada objek atau karakter. Secara umum animasi merupakan kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati agar terkesan hidup. Asal mula teknik animasi adalah keinginan manusia untuk membuat gambar yang hidup dan bergerak sebagai pengungkapan (*expression*) mereka, merupakan perwujudan dasar animasi yang hidup dan berkembang.

“Animasi berasal dari bahasa Inggris, *animation* dari kata *to anime* yang berarti “menghidupkan”. Animasi merupakan gambar tetap (*still image*) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera” (Munir, 2013:340)

Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak (Hidayatullah dkk, 2011:63).

Animasi adalah sebuah objek atau beberapa objek yang tampil bergerak melintasi *stage* atau berubah bentuk, berubah ukuran, berubah warna, berubah putaran, berubah properti-properti lainnya (Suciadi, 2003)

Menurut perkataan para ahli, dapat disimpulkan bahwa animasi adalah ilusi gambar bergerak yang tercipta dari rangkaian gambar tetap atau *still*, yang secara cepat berganti. Ada banyak jenis Animasi, contohnya animasi 2D. jenis animasi ini adalah animasi yang harus digambar *frame per frame* secara manual dan disusun untuk menciptakan ilusi gerak. Tetapi dengan berkembangnya teknologi, perkembangan animasi 2D menjadi lebih baik. Sekarang gambar manual yang telah digambar bisa di *scan* untuk diubah menjadi digital, dan disatukan menjadi lebih baik. Selain itu pada zaman sekarang animasi 2D sudah bisa dibuat sepenuhnya di perangkat digital. Para *animator* tidak harus menggambar manual dahulu, mereka bisa langsung

menggambar di perangkat digital mereka. Ada juga jenis animasi lainnya seperti Animasi 3D yang prinsipnya seperti menggerakkan boneka tetapi di perangkat digital. Atau animasi *Stop motion* dimana harus memotret satu per satu perubahan sebuah object seperti *clay* yang digerakkan atau barang lainnya untuk menunjukkan seolah object itu bergerak.

Dalam pembuatan Animasi “*Blocked Way*” di dalamnya menerapkan 12 Prinsip Animasi yang diperkenalkan oleh Animator *Disney, Ollie Jhonston* dan *Frank Thomas* dalam buku *The illusion of Life :Disney Animation* (1995, 47-69), Berikut adalah 12 Prinsip Animasi, diantaranya adalah :

Trotoar adalah fasilitas umum yang merupakan perlengkapan jalan untuk pejalan kaki dan penyandang cacat. Trotoar sangat penting sebagai perlengkapan jalan karena jika pejalan kaki tidak diberikan tempat tersendiri akan mengganggu lalu lintas jika mereka berjalan di badan jalan.

Menurut UU LLAJ pasal 131 ayat 1, pejalan kaki berhak atas ketersediaan fasilitas pendukung yang berupa trotoar, tempat penyeberangan, dan fasilitas lain. Adapun UU LLAJ pasal 28 ayat 2 yang mengatakan, setiap orang dilarang melakukan perbuatan yang mengakibatkan gangguan pada fungsi perlengkapan jalan sebagaimana disebutkan dalam pasal 25 ayat 1.

Tinjauan Karya

Dalam pembuatan iklan layanan masyarakat “Jalan Pulang” mulai dari karakter hingga background mempunyai berbagai referensi film animasi lainnya. Berikut adalah beberapa referensi untuk iklan layanan masyarakat “Jalan Pulang”.

1. Gravity Falls



Serial Animasi “Gravity Falls”

Serial film animasi “*Gravity Falls*” yang diproduksi oleh studio Disney ini memiliki gaya gambar dengan garis yang tegas pada karakter. Selain itu desain karakter serial ini begitu *simple* atau tidak memiliki detail pada beberapa bagian tertentu. Dalam pembuatan iklan layanan masyarakat “Jalan Pulang” gaya gambar karakter inilah yang dijadikan referensi untuk membuat desain dan gerakan karakternya.

2. Spongebob Squarepants



Serial Animasi “Spongebob Squarepants”

Serial film animasi “*Spongebob Squarepants*” ini memiliki warna yang cerah dan begitu terasa suasana sianginya. Berbeda dengan “*Gravity Falls*” yang suasananya lebih banyak senja dan agak tertutup matahari. Dalam pembuatan background dan suasana pada iklan layanan

masyarakat “Jalan Pulang” menggunakan referensi dari serial “*Spongebob Squarepants*” ini.

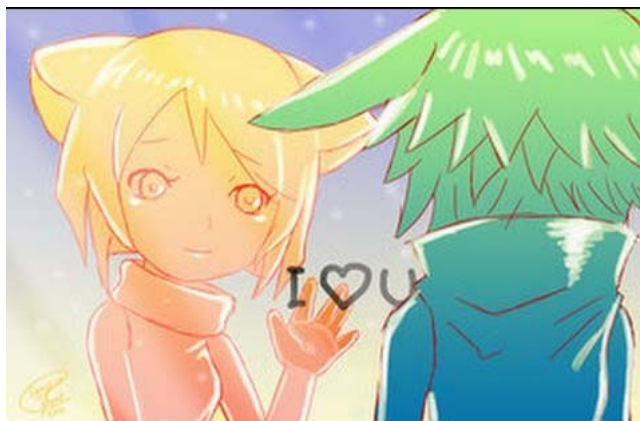
3. Phineas & Ferb



Serial Animasi “Phineas & Ferb”

Serial film animasi Phineas & Ferb ini memiliki *background* dengan gaya gambar dan pewarnaan yang simpel. Iklan layanan masyarakat “Jalan Pulang” yang memiliki gaya gambar yang simpel pada animasi karakternya akan cocok dengan gaya gambar *background* seperti ini.

4. Draw With Me



Film Animasi Pendek “Draw With Me”

“Draw With Me” adalah film animasi pendek yang dibuat oleh Mike Inel. Film animasi ini tidak memiliki dialog akan tetapi dapat menyampaikan cerita yang dapat menyentuh penonton. Dengan didukung musik yang sesuai dengan suasana yang digambarkan, iklan layanan

masyarakat “Jalan Pulang” juga tidak menggunakan dialog dan hanya menggunakan *background music* saja.

5. The Awakening Lullaby



Animasi “The Awakening Lullaby”

“The Awakening Lullaby” adalah film animasi karya Sendika Rahmadhannik, Alumni ISI Yogyakarta. Karya ini adalah karya tugas akhir Sendika Rahmadhannik. Film ini memiliki desain karakter yang unik, seorang gadis kecil yang mengenakan topeng *unicorn*. Desain karakter Clara pada iklan layanan masyarakat “Jalan Pulang” juga mengambil referensi dari film animasi ini, dimana karakter Clara mengenakan topi kura-kura.

Identitas Tugas Akhir

- a) Judul Film : “Jalan Pulang”
- b) Format : Film Animasi
- c) Durasi : 1 menit
- d) Target Audience : 13 tahun keatas

Sinopsis Cerita

Pada saat itu Clara pulang dari apotek membelikan obat untuk ibunya yang sakit. Saat berjalan di trotoar, Clara banyak menjumpai halangan. Pertama ia bertemu penjual snack yang mejanya hampir memenuhi trotoar. Saat melewati depan penjual snack itu Clara menyenggol mejanya dan menjatuhkan beberapa snack yang dijualnya. Penjual itu memarahi Clara, lalu Clara minta maaf.

Clara pun melanjutkan berjalan dan menemui angkringan yang memenuhi trotoar di depannya. terpaksa Clara harus menerobos angkringan itu karena jalan ramai kendaraan. Orang-orang di angkringan itu memarahi Clara.

Setelah melewati angkringan Clara mendapati beberapa motor parkir di trotoar. Motor-motor itu memenuhi trotoar. Clara terpaksa lewat badan jalan untuk lewat, akan tetapi tertabrak motor.

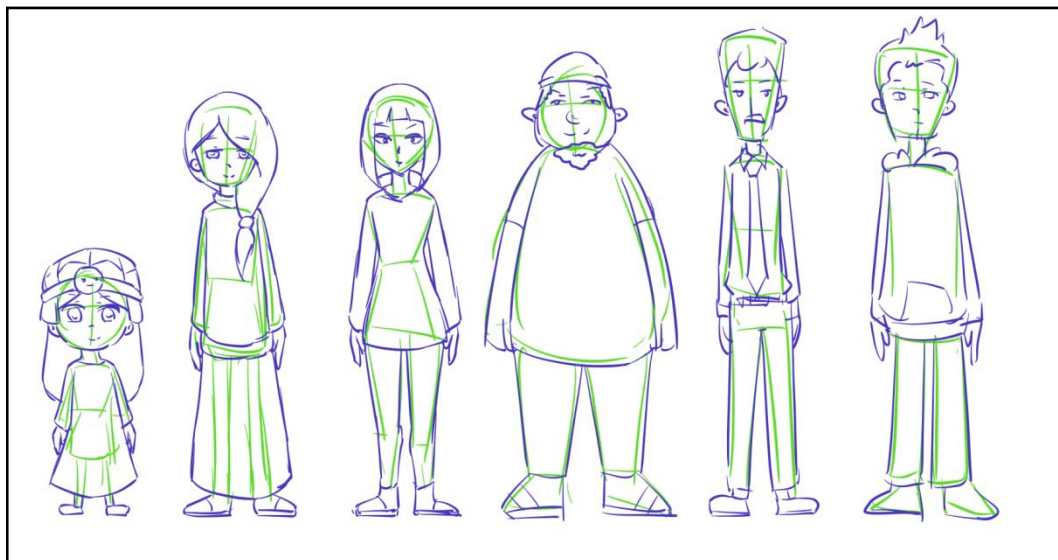
Treatment

Sequence	Pokok materi	durasi
Scene1 Ext. Depan apotek Siang hari	Clara keluar dari apotek setelah membeli obat untuk ibunya yang sakit.	6 detik
Scene2 Ext. Sepanjang trotoar	Clara berjalan di trotoar menuju rumah.	5 detik
Scene3 Ekt. Lapak Penjual Siang hari	Clara berjalani depan lapak penjual yang hampir memenuhi trotoar. Tak sengaja Clara menyenggol meja penjual itu dan menjatuhkan beberapa snack yang dijualnya. Penjual itu memarahi Clara, dan Clara pun minta maaf.	9,5 detik
Scene4 Ext. Angkringan Siang hari	Clara melihat di depannya ada angkringan yang memenuhi trotoar. Clara melihat keadaan jalan sangat ramai kendaraan. Clara pun menerobos angkringan itu. Setelah keluar dari angkringan, Clara juga kena marah oleh orang-orang yang di	11,5 detik

	angkringan.	
Scene5 Ext. Parkiran trotoar Siang hari	Setelah melewati angkringan, Clara berhadapan dengan motor-motor yang parkir di depannya. Clara menengok ke jalan raya masih ramai kendaraan juga. Akhirnya Clara turun ke badan jalan untuk melewati motor yang parkir itu. Hingga motor dari belakang menabraknya.	7 detik
Scene6 Int. Kamar Ibu Siang hari	Terlihat Ibu Clara yang batuk-batuk karena sakit menengok ke foto Clara.	5 detik
Scene7 Ext. Jalan Siang hari	Terlihat Clara yang sudah tergeletak di jalanan.	6 detik
Scene8 Ext. jalan	Teks pesan-pesan.	10 detik

Treatment "Jalan Pulang"

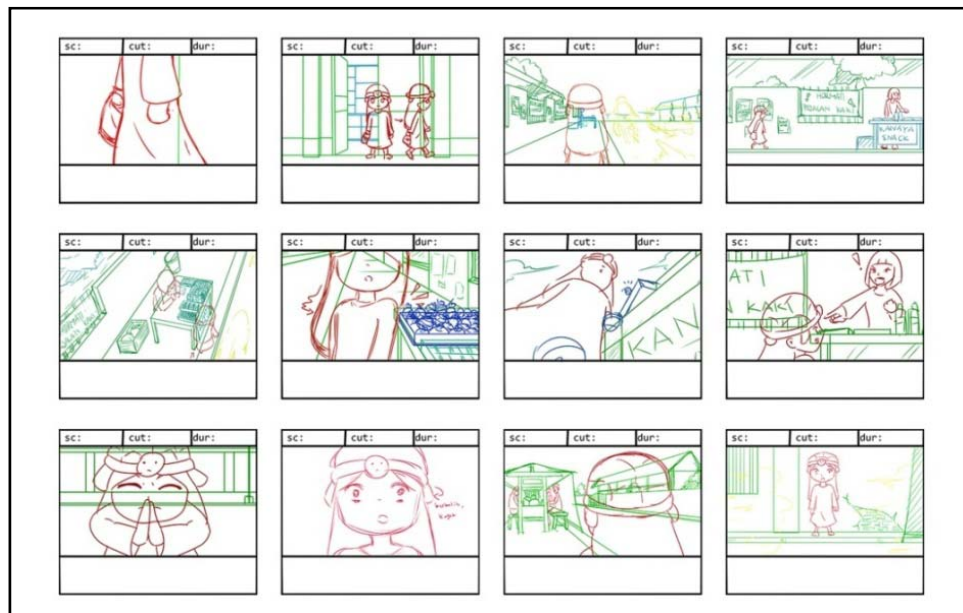
Desain Karakter



Desain Karakter

Storyboard

Berikut adalah *storyboard* dalam pembuatan iklan layanan masyarakat "Jalan Pulang" *shot* 1 sampai 12.



Storyboard

Software

Software yang digunakan dalam proses pembuatan animasi “*Blocked Way*” adalah sebagai berikut:

1. *Paint Tool Sai*

Digunakan untuk membuat desain karakter, *storyboard*, keperluan gambar sketsa, background, *clean-up*, dan *coloring*.

2. *Adobe Flash*

Digunakan untuk membuat *rough animation* dan *composite*.

3. *Adobe Premier Pro*

Digunakan untuk membuat *stilmatic*, menggabungkan semua *shot* dan efek transisi keseluruhan.

Konsep Dasar

Konsep dasar iklan layanan masyarakat “Jalan Pulang” adalah mengangkat kejadian sehari-hari dalam kehidupan masyarakat, salah satunya adalah penyalahgunaan trotoar. Trotoar adalah fasilitas umum yang disediakan untuk pejalan kaki, akan tetapi banyak yang

menyalahgunakannya. Beberapa contohnya adalah lapak jualan, angkringan dan parkir kendaraan di trotoar yang menghalangi para pejalan kaki ketika melewati trotoar.

Iklan layanan masyarakat “Jalan Pulang” bercerita tentang gadis kecil yang berjalan di sepanjang trotoar akan tetapi terganggu aktivitas penyalahgunaan trotoar seperti lapak jualan, angkringan, dan parkir kendaraan. Cerita yang akan dibawa pada film ini memiliki sad ending, dengan harapan akan menyentuh dan menyadarkan penonton akan pentingnya trotoar bagi pejalan kaki.

Pembahasan Isi Film

1. Preposisi

Berawal dari Clara yang keluar dari apotek membawa kantong plastik menunjukkan bahwa Ia telah membeli obat. Tujuan kepada siapa obat itu diberikan belum ditunjukkan pada awal film agar menjadi kejutan pada akhir film. Selanjutnya Clara berjalan di sepanjang trotoar menunjukkan garis besar cerita film ini. Pada tahap ini diperkenalkan tokoh utama seorang gadis kecil memakai topi kura-kura, latar tempat di sepanjang trotoar dan pengenalan konflik melalui background dengan spanduk yang bertuliskan ajakan untuk menggunakan fasilitas umum sebaik-baiknya.



Screen scene 1 shot 2

2. Konflik

Konflik pertama dimulai ketika Clara menyenggol meja milik penjual snack di trotoar dan menjatuhkan snack yang dijual. Hal ini membuat Clara dimarahi oleh Penjual Snack itu. Selanjutnya di depan Clara terdapat angkringan yang memenuhi trotoar. Hal ini membuat jalan yang dilewati Clara terhalangi. Hingga Clara menerobos ke dalam angkringan karena tidak bisa turun ke badan jalan raya karena ramai kendaraan lalu-lalang. Setelah menerobos angkringan, jalan Clara terhalang lagi oleh beberapa motor yang parkir di trotoar. Hal itu membuat trotoar tidak bisa dilewati. Clara terpaksa turun ke badan jalan akan tetapi Ia tertabrak motor yang datang dari belakangnya.

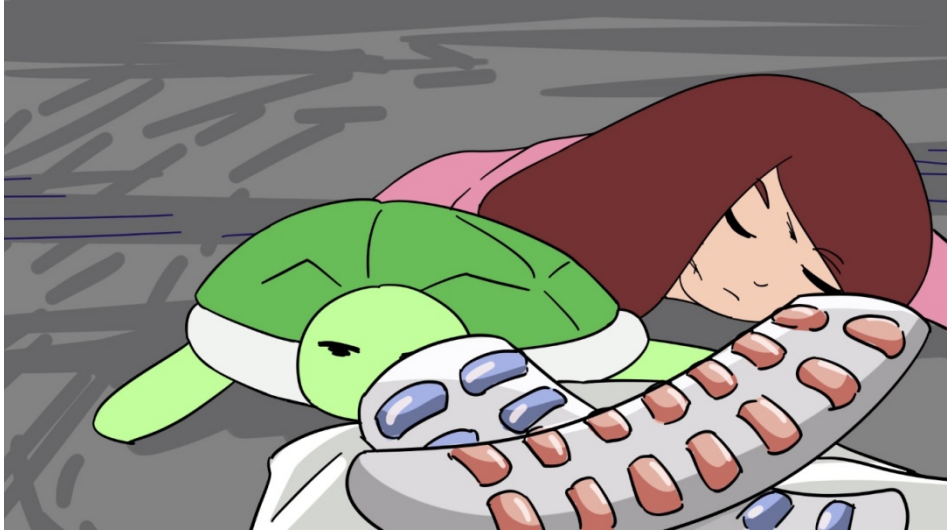


Screen scene 3 shot 2

3. Resolusi

Resolusi film ini dijelaskan bahwa Clara yang sedang membawakan obat untuk ibunya itu tertabrak oleh pengendara motor di jalan sehingga tidak bisa pulang membawakan obat untuk ibunya. Pada saat itu diperlihatkan juga bahwa Ibu Clara sedang sakit di rumah dan menanti Clara pulang membawakan obat. Kemudian dijelaskan menggunakan

tulisan bahwa trtoar itu disediakan untuk pejalan kaki dan harus digunakan sebagaimana mestinya.



Screen scene 7 shot 3

Harga jual Film

Analisa biaya produksi diatas juga akan menjadi acuan dalam harga jual film. Dengan perhitungan biaya produksi diatas, dan diambil 50% keuntungannya, maka harga jual untuk iklan layanan masyarakat “Jalan Pulang” adalah minimal Rp. 20.400.000,00.

A. Kesimpulan

Berdasarkan penulisan laporan, penciptaan film animasi 2D “*Blocked Way*” telah berhasil mencapai target pembuatan karya tugas akhir. Berikut ini adalah kesimpulan dari hasil pembuatan film animasi “*Blocked Way*”.

1. Penciptaan iklan layanan masyarakat “Jalan Pulang” telah selesai dengan durasi total 1 menit 30 detik dengan *format mp4 FullHD 1920 x 1080 pixel 24 fps*.
2. Pembuatan iklan layanan masyarakat “Jalan Pulang” telah berhasil diselesaikan sesuai tujuan awal pembuatan, untuk memberikan pesan kepada masyarakat tentang fungsi trotoar benar.
3. Pembuatan film animasi 2D “*Blocked Way*” menggunakan 10 dari 12 prinsip animasi.

B. Saran

Dalam proses pembuatan film animasi 2D “*Blocked Way*” terdapat berbagai hal yang telah dilalui. Hal-hal inilah yang menjadi saran untuk pembuatan film animasi yang akan datang dan bisa menjadi lebih baik lagi. Saran dalam proses pembuatan film animasi tersebut adalah:

1. Menonton film, membaca komik dan artikel dapat menambah wawasan dan referensi kita dalam membuat film animasi.
2. Riset sangat diperlukan untuk menambah data yang bisa dipertanggungjawabkan.
3. Membentuk tim dengan jumlah anggota yang cukup agar dapat mempercepat proses produksi.
4. Membuat *back-up file* agar dapat melanjutkan pekerjaan ketika ada *file* yang hilang.

DAFTAR PUSTAKA

- Blazer, Liz. 2016. *Animated Storytelling (Simple Steps for Creating Animation & Motion Graphics)*. Peachpit Press.
- Frank Thomas And Ollie Johnston. 1981. *Disney Animation: The Illusion of Life*, United States: Abbeville Press
- 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*. Burlington: Elsevier.