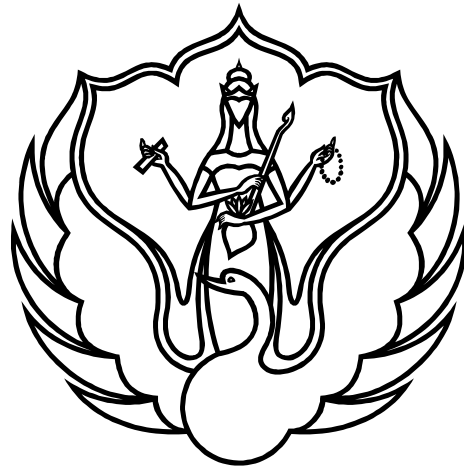


PUBLIKASI ILMIAH  
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI “SIAL!” DENGAN  
TEKNIK *2D DIGITAL ANIMATION***



**Raditya Satmatanu**  
NIM 1600158033

Pembimbing:

1. Dr. Samuel Gandang G., S.Kom., MT.
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 FILM ANIMASI “SIAL” DENGAN TEKNIK 2D DIGITAL  
ANIMATION**

Disusun oleh:  
**Raditya Satmatanu**  
NIM 1600158033

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



**Andri Nur Patrio, M.Sn.**  
NIDN 0029057506

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



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

## **ABSTRAK**

A short animated film inspired by the personal experiences of many people. This animation tells story about a 20-year-old college student who wants to take part in a flash sale in an online store but there are obstacles to overcome. This animation uses a simple character design and a supportive background. The story of this film is quite simple but is packaged dynamically using visual and audio that support each other, and this film does not use dialogue. The target audience for this animated film is teenagers, because this film is likely to portray themselves as teenagers today.

With this concept, the animated film "SIAL!" Is made with two-dimensional (2D) animation techniques, in the process of making everything will be done digitally. Draw with frame to frame animation techniques with reference to 12 principles of animation. The duration of the animated film "SIAL!" Is 3 minutes 47 seconds,

Keywords: Time, Internet, Bad Luck, Entertainment, 2D Animation.

## ABSTRAK

Sebuah film animasi pendek yang terinspirasi dari pengalaman pribadi banyak orang. Animasi ini bercerita soal mahasiswi berusia 20 tahun yang ingin mengikuti *flash sale* sebuah toko *online* tetapi ada rintangan yang harus dihadapi. Animasi ini menggunakan desain karakter yang sederhana dan *background* yang mendukung. Cerita dari film ini cukup sederhana tetapi dikemas dengan dinamis menggunakan visual dan audio yang saling mendukung, serta film ini tidak menggunakan dialog. Target audience untuk film animasi ini adalah remaja, karena film ini kemungkinan menggambarkan diri para remaja masa kini.

Dengan konsep tersebut, film animasi “SIAL!” dibuat dengan teknik animasi dua dimensi (2D), dalam proses pembuatan seluruhnya akan dilakukan dengan digital. Digambar dengan teknik animasi *frame to frame* dengan mengacu kepada 12 prinsip animasi. Durasi film animasi “SIAL!” adalah 3 menit 47 detik,

Kata kunci : Waktu, Internet, Kesialan, Hiburan, Animasi 2D.

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Cerita ini terbentuk dari berbagai hal yang tiba tiba terlintas dalam pemikiran, mencari ide yang baik tapi gampang dimengerti. Membuat film yang bagus tetapi dengan ide yang sederhana, karena itulah terlintas dalam pikiran untuk menggunakan sebuah kejadian dimasa lalu yang sedikit menyebalkan. Dimana saat itu sebuah brand ponsel tertentu sedang melakukan *flash sale* di sebuah toko *online*, sebuah *event* dimana setiap orang saling berebut barang yang mereka inginkan. Setiap orang berlomba untuk menjadi yang tercepat. Dengan kondisi seperti itu maka akan sangat menyulitkan untuk mendapatkan barang yang diinginkan. Bahkan hanya berselang 1 menit setelah event itu dibuka, barang yang tersedia sudah habis terjual. Apalagi saat mencoba eventnya dimulai, seketika *server* toko tersebut langsung *down* dikarenakan banyaknya orang yang mengikutinya. Alhasil sering kali *loading* lama saat memilih barang yang diinginkan, dan setelah selesai *loading*, barang sudah habis terjual. Ini sangat menyabalkan bagi kebanyakan orang yang mengikutinya, apalagi didaerah yang sinyalnya kurang bagus, akan sangat tidak menguntungkan.

Ada juga pemikiran yang lainnya, seperti masalah kuota. Di Indonesia sekarang ini para *perovider* layanan telekomunikasi sudah mulai beralih dari pulsa ke kuota. tapi bukan berarti pulsa sudah ditinggalkan, cuma berkurang saja yang menggunakannya. Kuota ini sendiri sistemnya hampir sama seperti pulsa dimana kita harus mengisinya dahulu sebelum menggunakan layanannya. Walau ada provider yang memberikan opsi bayar diakhir setiap bulan, tetapi kebanyakan masyarakat lebih memilih bayar duluan. Tidak bisa dipungkiri kalau kuota sendiri sekarang sudah menjadi kebutuhan utama masyarakat, alhasil akan sangat menyebalkan jika pada saat penting, kuota internet habis. Hal inilah yang menjadi salah satu inspirasi untuk menciptakan film animasi”SIAL!”

Pada suatu saat ketika sedang menonton youtube, terdapat sebuah video yang menarik perhatian di beranda. video tersebut adalah tentang parkour, saat itu juga terlintaslah dalam pikiran untuk membuat film yang tokoh utamanya berlarian kesana kemari.

Ada pula banyak ide yang masuk dari setelah berbicara dengan teman teman. Alhasil dengan banyaknya informasi yang masuk, malah menjadi bingung untuk mengimplementasikannya. Dengan pertimbangan berbagai hal, maka diputuskanlah untuk membuat film animasi ini dengan membuatnya mudah dimengerti oleh penonton, karena itu banyak sekali ide yang tiba tiba muncul harus ditahan supaya tidak malah membuat film animasi “SIAL!” menjadi tambah rumit

Salah satu alasan membuat film animasi “SIAL!” ini adalah karena pengalaman pribadi, dimana saat ada sesuatu yang mendesak pasti ada halangan yang tak terduga menghalangi. Seperti saat sedang hamper juara 1 saat main *game online* tiba tiba koneksi putus, atau saat sedang mau mandi lupa bawa handuk, ada juga saat mengerjakan tugas dan mau selesai, listrik mati padahal belum disimpan. Ini menjadi masalah yang sering dihadapi, tidak hanya oleh satu dua orang, banyak orang yang mengalami hal yang serupa. olah karena itu hal tersebut menjadikan motivasi untuk membuat film animasi “SIAL!”. Dengan mengusung pokok permasalahan kesialan yang sudah biasa dalam masyarakat jaman sekarang. Dengan mengusung pokok permasalahan kuota habis saat mau mengikuti *flash sale* yang membuat kebanyakan orang kesal, film animasi ini akan membuatnya menjadi hal yang menarik dan menghibur untuk ditonton dan dinikmati.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dari cerita tersebut, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Membuat film animasi yang menarik hanya dengan ide yang sederhana.
2. Mengusung pokok permasalahan yang sudah biasa dalam kehidupan masyarakat jaman sekarang menjadi sebuah film animasi yang menghibur.

3. Membuat para penonton nanti akan berpikir kalau film ini memang menggambarkan masyarakat masa kini.

### **C. Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dan perancangan tugas akhir ini diantaranya:

1. Membuat sebuah film animasi 2D *full digital*, dengan menggunakan *animation software toonboom studio*.
2. Memberi gambaran tentang permasalahan yang sering dialami banyak orang, berupa kesialan tidak bisa mengakses internet saat sedang mengikuti *flash sale*, yang digambarkan dengan sebuah film animasi.

### **D. Tinjauan Karya**

Karya yang menjadi referensi untuk film animasi “SIAL!” ini mengadaptasi dari beberapa karya animasi dan short film yang dipadukan menjadi satu dan dibungkus dengan gaya penggambaran yang dinamis. Beberapa referensi tersebut antara lain:

1. Bandung Lautan Api
2. Arthur short Action movie Parkour
3. Avatar the Legend of Aang

### **E. Landasan Teori**

Film animasi adalah sebuah karya yang mampu menarik perhatian dan memberikan banyak pesan yang baik. Ada banyak pengertian dari Animasi menurut para ahli :

1. “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).
2. Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut di tampilkan dengan kecepatan yang

memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak (Hidayatullah dkk, 2011:63).

3. 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, bias disimpulkan bahwa animasi adalah ilusi gambar bergerak yang tercipta dari rangkaian gambar tetap atau *still*, yang secara cepat bergaanti.

Internet adalah suatu jaringan komunikasi yang menghubungkan satu media elektronik dengan media yang lainnya. Atau dengan kata lain, internet adalah penghubung antara satu perangkat ke perangkat lainnya. Ada banyak kegunaan dari internet, secara umum internet digunakan untuk berbagi pesan dengan perangkat lain, seperti berkomunikasi, saling mengirim pesan *text* atau *video*. Dengan semakin mudahnya untuk berkomunikasi dengan pihak lain, maka internet menjadi salah satu media untuk mendapatkan keuntungan. Sekarang internet sudah menjadi salah satu *E-commerce*.

*E-commerce* merupakan suatu istilah yang sering didengar atau digunakan dimasa ini. Ada banyak sekali pengertian *E-commerce* yang diutarakan oleh para ahli:

1. Perdagangan elektronik atau yang disebut juga *E-commerce*, adalah penggunaan jaringan komunikasi dan komputer untuk melaksanakan proses bisnis. Pandangan populer dari *E-commerce* adalah penggunaan internet dan komputer dengan *browser web* untuk membeli dan menjual produk. (McLeod Pearson, 2008 : 59).
2. *Electronic commerce* atau selanjutnya disebut *E-commerce* merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi internet. Pengertian *E-commerce* itu sendiri adalah suatu proses berbisnis dengan menggunakan teknologi elektronik yang menghubungkan antara perusahaan, konsumen, dan masyarakat dalam bentuk transaksi elektronik (Munir Fuady, 2002).
3. *E-commerce* merupakan satu set dinamis teknologi, aplikasi, dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas



tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik. (David Baum, 1999).

4. *Electronic commerce* adalah pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem elektronik. Seperti radio, televisi dan jaringan computer atau *internet*. (Jony Wong, 2010 : 33).

Menurut pengertian para ahli di atas, bias disimpulkan bahwa *e-commerce* adalah kegiatan perdagangan yang dilakukan menggunakan media elektronik. Seperti telepon, radio, televise ataupun internet.

*Flash Sale* merupakan salah satu bentuk dari strategi perdagangan elektronik yang menggunakan diskon untuk menarik perhatian pembeli. Untuk memasang diskon, harga yang sesuai dengan produk tersebut perlu dipasang. Menurut Milton Friedman (1876), harga atau *price* adalah sejumlah uang, barang atau jasa yang ditukarkan pembeli untuk mendapatkan produk atau jasa yang disediakan oleh penjual. Tetapi walau harga yang ditawarkan sudah sesuai dengan barang yang dijual, kadang barang tersebut tetap tidak ada yang mau melirik. Karena itu perlu adanya diskon.

Menurut Kotler and Armstrong (2008:9), diskon adalah pengurangan harga langsung terhadap pembelian selama periode waktu tertentu. Diskon sangat berpengaruh terhadap cara menentukan pilihan dari pembeli. Karena itulah *flash sale* hadir. Tetapi dalam *flash sale*, ketersediaan barang cenderung sedikit dan periode *flash sale* terbilang sangat cepat. Karena itulah butuh usaha untuk mendapatkan barang yang diinginkan.

Kata sial dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) bisa berarti:

- 1) tidak mujur dan segala usahanya selalu tidak berhasil (seperti sukar mendapat rezeki, sukar mendapat jodoh)
- 2) malang; celaka; buruk nasibnya
- 3) anak yang malang;
- 4) anak yang membawa sial;
- 5) mendatangkan kecelakaan (kemalangan dsb); buruk pengaruhnya
- 6) si celaka; jahanam (Kasar).

## PEMBAHASAN

### A. Praproduksi

#### 1. Konsep Dasar

Konsep dasar dari animasi “SIAL!” ini adalah tentang ketidakmujuran seorang mahasiswi yang ingin mendapatkan barang dari *flash sale*, tetapi terhalang oleh habisnya kuota internet. Konsep ini didasari dari pengalaman pribadi saat melakukan pembelian *online* di sebuah *e-commerce* yang cukup besar di Indonesia. Animasi yang dibuat menggunakan sudut pandang sang tokoh utama, dimana penonton akan mengerti apa yang dirasakan karakter utama dan seolah menjadi dirinya. Dengan cerita yang sederhana dan pokok permasalahan sehari-hari ini, diharapkan penonton akan merasa santai dan menikmati film ini.

#### 2. Desain Karakter

##### a. Sari

Sari adalah tokoh utama dalam cerita ini. Ia adalah seorang mahasiswi yang bertumbuh pendek dan kurus, dengan tinggi 160cm, berumur 20 tahun. Memiliki sifat pemalas dan tidak sabaran. Sari adalah penggila diskon, dia sampai mencetak tulisan dalam kertas besar dan menempelkannya pada dinding agar tidak lupa.



Gambar 1 Desain karakter Sari

### **b. Bagas**

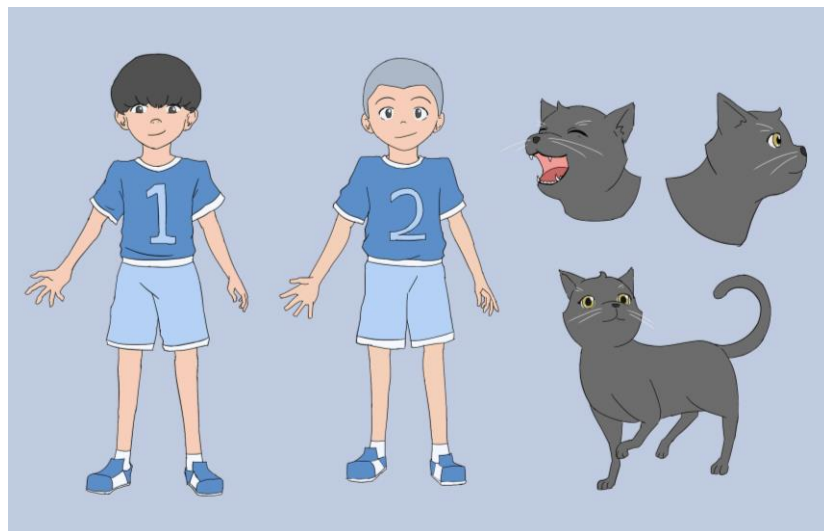
Bagas adalah karakter pendukung yang akan muncul saat Sari melewati taman, bagas juga akan muncul di akhir video untuk mengakhiri film. Bagas adalah anak periang berumur 13 tahun, yang suka main bola bersama teman temannya. Tetapi seperti halnya anak kebanyakan. Bagas juga ingin membalas jika dia diperlakukan jahat.



Gambar 2 Desain karakter Bagas

### **c. Teman Bagas dan kucing**

Karakter pendukung seperti Bagas. Merka adalah teman teman Bagas yang selalu bermain bersama dengan bagas di taman dan seekor kucing yang akan menjadi pelengkap diakhir video.



Gambar 3 Desain karakter Teman Bagas

### 3. Storyboard



Gambar 5 Storyboard Halaman 1



Gambar 6 Storyboard Halaman 2



Gambar 7 Storyboard Halaman 3



Gambar 8 *Storyboard* Halaman 4

#### 4. *Animatic Storyboard*

Setelah naskah dan *storyboard* setelah disusun, selanjutnya dibuat menjadi *stillomatik*, *storyboard* disusun menjadi sebuah video utuh dan diberi efek transisi dan *timing*. Proses penyusunan *stillomatic* ini menggunakan *software Adobe Premiere Pro CS6*. Setelah *stillomatic* disusun, selanjutnya adalah di-render dengan *format mp4 h264*. Tujuan dari proses ini adalah sebagai panduan dasar dalam menentukan *timing* setiap *shot animating*.

### B. Produksi

#### 1. *Background*

*Background* dibuat tidak menyerupai bentuk benda asli, supaya lebih menegaskan bahwa ini film animasi. pewarnaan yang digunakan di sini adalah warna yang agak cerah agar menggambarkan suasana yang energik.

Teknik yang digunakan untuk membuat *background* adalah dengan menggambar langsung di *software* komputer. *Software* yang digunakan untuk mengerjakan *background* adalah *adobe photoshop CS6*.

## **2. Animating**

Metode pembuatan film animasi “SIAL!” menggunakan teknik *frame by frame full digital*. *Software* yang digunakan adalah *toonboom studio 4.5*. Pembuatan *animating* adalah berupa gambar kasar atau *rough*. *Storyboard* sebelumnya dibuat untuk menjadi patokan gerakan, maka potongan *storyboard* tersebut di-*import* ke *software toonboom*, sebagai acuan dalam pembuatan *rough* ini.

## **3. Clean Up dan Detailing**

*Cleanup* dan *detailing* dilakukan dengan cara *tracing rough animating* yang sebelumnya dibuat satu persatu.

## **4. Coloring**

Berikutnya adalah proses *coloring*, sebelum memberi warna pada karakter yang sudah di *cleanup* dan *detailing*, perlu menyiapkan palet warna dalam aplikasi *toonboom studio*. Palet warna berada dibagian kanan dari lembar gambar. Sangat perlu untuk membuat susunan warna yang rapi dan mudah dimengerti di aplikasi *toonbom studio*, hal itu akan memudahkan dalam memberikan warna tidak hanya pada lembar kerja yang sekarang, tetapi juga lembar kerja berikutnya.

## **5. Rendering Animate**

Saat semua *animate* telah diberi warna, maka semuanya harus di-*render*. Format render yang dipakai adalah *mov*, dengan *compressor type png* dan *depth setting* adalah *Millions of Colors+*. Pengaturan ini dimaksudkan agar gambar yang di-*render* dalam format *mov* tersebut



memiliki kualitas yang baik dan bisa transparan, seperti halnya format *png*, tetapi dalam sebuah video.

## **6. Music dan Sound Effect**

Pemberian music dalam film animasi “SIAL” akan dibuat menyesuaikan visual dalam film.. Pembuatan musik menggunakan teknik digital yaitu menggunakan *DAW (Digital Audio Workstation)*. Menulis notasi nada kedalam *midi* yang kemudian diteruskan ke beberapa *plugin* instrumen seperti drum, gitar dan lainnya. untuk menyinkronkan *timing*, *scoring* dan film, musik dan film di gabungkan di sebuah *software video editing* untuk di *preview*.

## **C. Pascaproduksi**

### **1. Composite**

*Composite* disini adalah penggabungan antara video *animate* yang telah di-*render* dan *background* yang telah dibuat. Kedua *file* tersebut disusun dan diberi efek untuk membuatnya menjadi lebih bagus. Ada beberapa efek yang ditambahkan dalam video, antara lain *blur camera*, *color granding*, *lightning* dan pergerakan kamera. *Software* yang digunakan dalam proses *composite* adalah *Adobe After Effect CC*.

### **2. Editing**

*Editing* dilakukan menggunakan *software Adobe Premier Pro CS6*. Setiap *shot composite* akan disusun menjadi satu video utuh, dengan memberikan *timing* yang pas sesuai dengan *stillomatic* yang dibuat sebelumnya. *Sound* yang sebelumnya telah dibuat juga digabungkan dalam proses ini. Video transisi juga ditambahkan untuk memperbagus video.

### **3. Rendering dan Burn**

Setelah proses pengeditan selesai, *file* selanjutnya di *export* dalam bentuk video. Video hasil *export* akan memiliki *format mp4 H264*, berukuran

1920 x 1080 pixel, atau FullHD. Format file ini dipilih karena, ini adalah format video umum dimasa sekarang. Memberikan kualitas bagus dengan hasil ukuran file yang kecil. Setelah proses *export* selesai, selanjutnya adalah *burn* video tersebut dalam piringan DVD dengan *packaging DVD case*. DVD dan case juga diberi stiker dan sampul.

## **D. Pembahasan Isi Film**

### **1. Prolog**

Bagian awal film dimulai dengan visual langit biru dengan awan, kemudian kamera mulai turun ke sebuah rumah kos. Burung terbang kesebuah kamar kos, kamera beralih dari luar kos ke dalam sebuah kamar kos, memperlihatkan Sari di kasurnya. Dalam tahap ini penonton diperkenalkan dengan tokoh Sari dengan sifat pemalas dan suasana santai dalam film.

### **2. Preposisi**

Pada tahap preposisi, *audience* diperlihatkan tujuan sang karakter utama, dengan memperlihatkan poster yang menempel pada dinding. Poster itu memperlihatkan tulisan *flash sale* yang sangat besar.

### **3. Konflik**

Konflik dimulai setelah beralih dari dinding yang memiliki poster ke sebuah jam yang terpasang di dinding yang lain dimana waktu *flash sale* hampir dimulai, tetapi tiba tiba Sari tidak bisa mengakses internet. Sari mulai berlari untuk mencari toko aksesoris ponsel yang buka untuk membeli paket internet. Tetapi tidak ada yang buka

### **4. Resolusi**

Resolusi dijelaskan ketika akhirnya Sari kecapekan dan melihat sebuah poster toko aksesoris ponsel. Sari mulai bersemangat berlari menuju tempat yang tertera pada poster, dengan kecepatan tinggi tidak menghiraukan yang

rintangan yang ada. Tetapi ternyata tokonya bahkan belum resmi dibuka. Sari hanya bisa diam mematung tak bisa berkata kata, karena sudah terlambat untuk mengikuti *flash sale*.

## **E. Prinsip Animasi Yang Digunakan**

### **1. *Squash and Stretch***

*Squash and Stretch* adalah prinsip untuk memberikan rasa berat dan fleksibilitas pada objek yang ditarik. Salah satu shot yang menggunakan prinsip ini adalah *shot 40*, pada adegan bola jatuh dari langit, setelah mengenai muka Bagas dan teman temannya.

### **2. *Anticipation***

*Anticipation* adalah gerakan untuk mempersiapkan penonton untuk suatu tindakan, atau bisa disebut gerakan pendahuluan yang bertujuan untuk membuat tindakan tersebut tampak lebih realistis. Salah satu *shot* yang memakai prinsip animasi ini, adalah *shot 27* pada adegan Sari berlari dari posisi diam sehabis melihat toko yang tutup.

### **3. *Staging***

*Staging* bertujuan untuk mengarahkan perhatian penonton, dan memperjelas apa yang paling penting dalam sebuah adegan. Prinsip ini diterapkan pada semua *shot* dalam film, dengan menggunakan efek *blur camera* dalam *compositing*.

### **4. *Straight ahead and pose to pose***

*Straight ahead and pose to pose* ini adalah 2 teknik yang berbeda, *straight ahead* adalah cara menggambar gerakan dari awal gerakan sampai akhir gerakan sekaligus. *Pose to pose* adalah teknik menggambar dengan cara menggambar pose awal dan pose akhir dulu, setelah itu baru membuat gerakan perantaranya. Teknik yang digunakan tergantung dengan gambar yang dibuat. Sebagian besar menggunakan teknik *pose to pose* dalam film. Salah

satu shot yang menggunakan *Staight ahead*, adalah *shot* 39. Pada adegan bola mengenai tiga orang anak dan mereka terpelantai ke belakang. Contoh *shot* yang memakai *pose to pose*, adalah *shot* 41, pada adegan Sari berbelok di gang sempit.

#### **5. *Follow through and overlapping action***

*Follow through and overlapping action*. Kedua prinsip ini bertujuan supaya animasi yang digambar mengikuti hukum fisika. *Follow through*, berarti bahwa bagian-bagian tubuh yang terikat longgar harus terus bergerak sedikit lebih lama setelah karakter berhenti. *Overlapping action* adalah kecenderungan bagi bagian-bagian tubuh untuk bergerak dengan kecepatan yang berbeda. Prinsip ini diterapkan disemua shot yang karakternya bergerak. Salah satu *shot* yang memakai prinsip ini, adalah *shot* 14, pada adegan Sari mendongak melihat jam yang ada di dinding.

#### **6. *Slow in and slow out***

*Slow in and slow out*. Teknik ini adalah teknik yang memperbanyak gambar di gerakan awal atau akhir, dan mengurangi gambar di gerakan sebaliknya, untuk menekankan tindakan yang lebih cepat. Prinsip ini diterapkan di beberapa benda atau karakter yang cepat. Contoh *shot* yang memakai prinsip ini, adalah *shot* 34, pada saat bola yang melayang. Gambar bola digambar lebih sedikit didekat camera, sedangkan saat menjauhi kamera, gambar bola lebih banyak.

#### **7. *Arcs***

*Arcs* adalah prinsip animasi yang mengacu pada lengkungan. Sebagian besar tindakan alami cenderung mengikuti lintasan melengkung, dan animasi harus mematuhi prinsip ini dengan mengikuti lengkungan yang tersirat untuk realisme yang lebih besar. Prinsip ini diterapkan hampir pada semua *shot* yang ada gerakannya. Contoh *shot* yang menggunakan prinsip ini, adalah *shot* 18, pada saat Sari berlari di balkon menuju tangga setelah menutup

pintu. Terlihat bahwa tangan Sari membentuk sebuah lintasan lengkung saat berlari.

#### **8. *Secondary action***

*Secondary action*, menambahkan tindakan sekunder ke tindakan utama memberikan adegan lebih terasa hidup, dan dapat membantu untuk mendukung tindakan utama. Contohnya saat berjalan tangan ikut bergerak atau sambal bersiul. Prinsip ini digunakan disemua karakter yang bergerak. Contoh *shot* yang menggunakan prinsip ini adalah *shot* 18, pada adegan Sari berlari di balkon menuju tangga.

#### **9. *Timing***

*Timing*. Pengaturan waktu mengacu pada jumlah gambar atau bingkai untuk aksi tertentu, yang berarti kecepatan aksi pada film. Prinsip ini diaplikasikan pada saat pengerjaan *animating* pada *toonboom*. Dimana harus menentukan berapa banyak *frame* yang dibutuhkan agar sebuah gerakan terasa enak dipandang. Contohnya seperti *shot* 34, dimana setiap karakter dalam *shot* ini memiliki *timing* gerakan yang berbeda.

#### **10. *Exaggeration***

*Exaggeration* adalah efek yang sangat berguna untuk animasi, karena gerakan animasi yang mengusahakan tindakan realistis yang sempurna dapat terlihat statis dan membosankan. Prinsip ini diterapkan dalam beberapa *shot* dalam film. Tidak banyak *shot* yang menggunakan prinsip ini, karena gerakan berlebihan di film hanya sebagai pemanis saja. Contoh *shot* yang memakai prinsip ini, adalah *shot* 21, pada saat Sari kaget melihat apa yang ada didepannya.

#### **11. *Solid drawing***

*Solid drawing* adalah prinsip memperhitungkan bentuk-bentuk dalam ruang tiga dimensi, atau memberi mereka *volume* dan berat. Prinsip ini

diterapkan dalam semua *shot*, diterapkan saat pembuatan *animating* dalam *toonboom*. Contoh *shot* yang menggunakan prinsip ini, adalah *shot 27*, pada saat Sari berlari berbalik arah, setelah melihat toko yang tutup.

## 12. Appeal

*Appeal* adalah prinsip animasi yang menonjolkan karakter. Karakter yang dibuat harus menarik dan memiliki sesuatu sebagai penanda diri selama film berlangsung. Tidak masalah apapun itu, penjahat atau monster juga bisa memilikinya. Keunikan Sari sebagai tokoh utama dalam film animasi, dan berbeda dari karakter lainnya adalah rambut pendek dan mata yang keduanya berwarna merah. Jepit rambut warna kuning yang Sari pakai juga menjadi aksesoris untuk lebih menonjolkan karakternya.

## F. Analisa Biaya Produksi

Detail biaya dikelompokkan menjadi, biaya tenaga kerja, biaya perlengkapan tambahan dan biaya tidak langsung.

Tabel 1 Biaya tenaga kerja

No	Profesi	Jumlah	Biaya	Total
1	<i>Sutradara</i>	1	Rp 500.000,00	Rp 500.000,00
2	<i>Consept Art</i>	1	Rp 400.000,00	Rp 400.000,00
3	<i>Animator</i>	1	Rp 2.000.000,00	Rp 2.000.000,00
4	<i>Backround Artist</i>	1	Rp 1.000.000,00	Rp 1.000.000,00
5	<i>Sound Artist</i>	1	Rp 400.000,00	Rp 400.000,00
6	<i>Editor</i>	1	Rp 400.000,00	Rp 400.000,00
	Total			Rp 4.700.000,00

Tabel 2 Biaya perlengkapan tambahan

No	barang	Jumlah	Biaya	Total
1	<i>DVD-R</i>	6	Rp 5.000,00	Rp 30.000,00
2	<i>DVD case</i>	3	Rp. 5.000,00	Rp 15.000,00
3	<i>Print Cover Case DVD</i>	3	Rp. 3.000,00	Rp 5.000,00
4	<i>Print Label DVD</i>	3	Rp. 5.000,00	Rp 15.000,00
5	Poster A2	3	Rp 30.000,00	Rp 150.000,00
6	Stiker per kertas A3	5	Rp 6.000,000	Rp 30.000,00
7	Gantungan kunci	10	Rp 12.000,00	Rp 12.000,00
8	Kaos	5	Rp 60.000,00	Rp 300.000,00
	Total			Rp 557.000,00

Tabel 3 Biaya tidak langsung

No	Kebutuhan	Bulan	Biaya per bulan	Total
1	Transportasi	6	Rp 100.000,00	Rp 600.000,00
2	Internet	6	Rp 120.000,00	Rp 720.000,00
3	Konsumsi	6	Rp 1.000.000,00	Rp 6.000.000,00
4	Sewa Tempat	6	Rp 300.000,00	Rp 1.800.000,00
5	Listrik	6	Rp 50.000,00	Rp 300.000,00
6	Biaya tak terduga	1	Rp 2.000.000,00	Rp 2.000.000,00
	Total			Rp 11.420.000,00

### G. Biaya total

Biaya total dalam produksi film animasi “SIAL!”, jika dihitung dari rincian biaya Tabel 5.1, Tabel 5.2, dan Tabel 5.3 adalah sebagai berikut:

Tabel 4 Biaya total

No	Biaya	Rincian	Biaya per bulan	Total
1	Biaya Produksi	Tabel 1	Rp 100.000,00	Rp 4.700.000,00
2	Biaya Perlengkapan Tambahan	Tabel 2	Rp 120.000,00	Rp 557.000,00
3	Biaya Tidak Langsung	Tabel 3	Rp 1.000.000,00	Rp 11.420.000,00
	Total			Rp 16.677.000,00

### H. Harga jual Film

Analisa biaya produksi juga sebagai acuan dalam harga jual film. Dengan harga produksi yang telah ditetapkan, jika diambil minimal 50% untuk keuntungannya, maka harga jual untuk film animasi “SIAL!” adalah minimal Rp 25.015.500,00. Jika harga film dihitung setiap frame, dengan total durasi film adalah 3 menit 47 detik atau 227 detik. Maka total *frame* jika 227 detik dikali 24 *frame* adalah 5448 *frame*. Jika harga jual minimal Rp 25.015.500,00 dibagi 5448 *frame*, maka setiap *frame* dalam film animasi “SIAL!” akan dihargai Rp 4.591,68.



## KESIMPULAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan laporan, penciptaan film animasi “SIAL!” telah mencapai target pembuatan film dengan melewati berbagai proses pengerjaan. Berikut ini adalah kesimpulan dari hasil pembuatan film animasi “SIAL!”.

1. Pembuatan film animasi “SIAL!” telah diselesaikan sesuai tujuan awal pembuatan, yaitu pembuatan film animasi 2D *full digital*, menggunakan *software animation toonboom studio*, serta memberikan gambaran sebuah permasalahan yang sering dialami banyak orang.
2. Penciptaan film animasi “SIAL!” dengan menerapkan 12 prinsip animasi sesuai dengan yang semestinya, dengan teknik *frame by frame animate* komputer. Durasi film keseluruhan 3 menit 47 detik dengan *format mp4 FullHD 1920 x 1080 px 24 fps*.

### B. Pelajaran

Selama proses pembuatan film animasi “SIAL!” terdapat berbagai kesalahan serta masalah yang harus dihadapi, seperti kehilangan data, jadwal yang tidak sesuai target, dan sering menggambar ulang animating karena ingin lebih baik. Kesalahan serta masalah tersebut dapat diambil berbagai pelajaran untuk menjadikan film animasi yang akan datang bisa lebih baik dari yang sekarang. Pelajaran yang dapat diambil dalam proses pembuatan film animasi “SIAL!” tersebut adalah:

1. Menambah jumlah referensi berbagai macam gerakan dan ekspresi dalam karakter animasi, agar karakter yang dibuat bisa terlihat lebih hidup.
2. Menambah anggota yang sesuai keahliannya dalam pengerjaan, jika sekiranya kesulitan.
3. Harus sering *backup* semua pekerjaan secara berkala ke perangkat atau *device* lainnya, untuk mengurangi resiko kehilangan. Dalam pengerjaan pasti akan terjadi masalah, dan itu tidak bisa dihindarkan.
4. Istirahat yang cukup, karena tubuh akan lebih segar dan dapat mengerjakan dengan lebih efektif

## DAFTAR PUSTAKA

- Jony Wong. 2010. *Internet Marketing for Beginners*. PT Elex Media.  
Komputindo.
- McLeod Pearson. 2008. *Sistem Informasi Manajemen*. Salemba. Jakarta.
- Baum, David. (1999). *E-commerce* , Jakarta:PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Fuady, Munir, 2002, *Hukum Tentang Pembiayaan Konsumen*, Penerbit PT. Citra.  
Aditya Bakti, Bandung.
- Kotler, Philip and Gary Armstrong. 2008. *Prinsip-prinsip Pemasaran*. Edisi. 12.  
Jilid 1. Jakarta: Erlangga.
- Frank Thomas And Ollie Johnston. 1981. *Disney Animation: The Illusion of Life*,  
United States: Abbeville Press