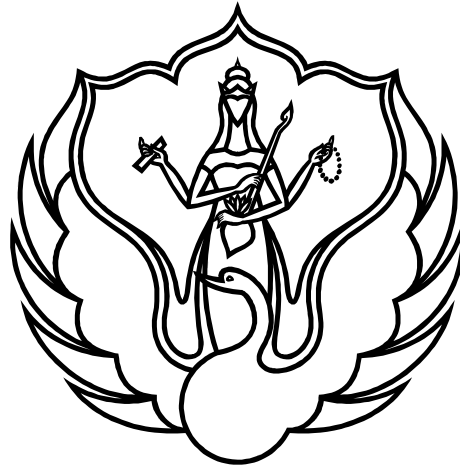


PUBLIKASI ILMIAH  
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D  
“DIRUHI”**



**Yohanes Andi Setianto**  
NIM 1500115033

Pembimbing:

1. Tanto Harthoko, M.Sn
2. Mahendradewa Suminto, M.Sn.

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

**2019**

**HALAMAN PENGESAHAN  
PUBLIKASI ILMIAH TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI**

Judul:  
**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D  
“DIRUHI”**

Disusun oleh:  
**Yohanes Andi Setianto**  
NIM 1500115033


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 ...10 JUL 2015...

Pembimbing I



**Tanto Hartoko, M.Sn.**  
NIP 19710611 199803 1 002

Pembimbing II



**Mahendradewa Suminto, M.Sn.**  
NIP 19720418 199802 001

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



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

## ABSTRAK

Sebuah film animasi pendek horor yang mengangkat legenda masyarakat tentang hantu *Glundung Pecengis* sekitar menjadi sebuah cerita yang menarik. Cerita yang disajikan berdurasi pendek dengan visualisasi dirancang untuk memberikan atmosfer suram sekaligus menyeramkan dengan teknik animasi dua dimensi digital. Film animasi ini diberi judul "*Diruhi*" yang berasal dari Bahasa Jawa *diweruhi* yang artinya penampakan sebuah objek secara tiba-tiba, diambil dari inti film yang menceritakan tentang seorang pengarang komik yang mendapatkan sebuah rumor dari seorang penjual kopi tentang keangkeran kompleks perkuburan bayi. Film Animasi "*Diruhi*", yang diadaptasi dari cerita komik *Webtoon "Medhi"*, berdurasi 2 menit 32 detik untuk membuat cerita lebih singkat dan langsung *to the point* pada inti apa yang akan disampaikan. Jumlah *shot* mencapai 44 *shot* dengan total 4450 *frame format* HDTV 1920x1080 *px* 25 *fps* (*frame per second*). Dalam proses pembuatan film ini diterapkan juga 12 prinsip animasi. Pembuatan film animasi "*Diruhi*" menggunakan proses digital di dalamnya. Untuk *animating* digunakan teknik animasi 2D *drawing frame by frame* secara digital menggunakan komputer, gambar background juga dibuat secara digital tanpa meninggalkan nilai seni dari teknik gambar tradisional menggunakan tangan.

Kata kunci : Film Horor, *Diruhi*, Komik, *Glundung pecengis*

## ABSTRACT

A short animated film which adapted from urban legend of *Glundung pecengis* ghost, can be the interesting story. The film served short story, and the visualisations are designed to bring gloomy atmosphere and creepy situation with two dimensional animation method. The title “*Diruhi*” is takes from javanese which is mean get sighted suddenly by an mysterious object or entity. This film is told the story about a horror comic author who get a rumor about the myth of rugrat’s cemetery. “*Diruhi*” animated film is adapted from webtoon comic “*Medhi*”, with duration 2 minutes 32 second to make the story directly to the core, the shoot has 44 shoot as amount with aspect ratio HDTV 1920x1080 *px* 25 *fps* (*frame per second*). In the process, 12 principles of animation are used and processing with two dimensional frame to frame digital keydrawing. The background and enviromental arts are processing with digital method without leaving the art value and traditonal hand-drawing techniques.

Keyword: Horror film, *Diruhi*, Comic, *Glundung pecengis*

## **PENDAHULUAN**

Dalam membuat sebuah cerita, terkadang orang-orang selalu mencari sebuah topik yang populer, atau sesuatu yang mungkin menurut mereka adalah hal yang baru, akan tetapi mereka tidak pernah memikirkan cerita yang pernah mereka dengar tapi belum pernah diangkat ke sebuah karya. Pada saat masa kecil, para orang-orang tua baik ayah, ibu, paman, kakek maupun nenek tentunya sering menceritakan sebuah dongeng, yang dikenal sebagai dongeng sebelum tidur. Dongeng yang diceritakan pun bervariasi, baik itu kisah yang sudah ada maupun kisah-kisah dari sebuah rumor yang terkadang menimbulkan perasaan percaya tidak percaya ketika mendengarkannya.

Dalam film animasi "*Diruhi*", terdapat sebuah lokasi yang disebut kompleks perkuburan bayi, tempat tersebut memang terletak di Desa Dluwangan, Kecamatan Blora, Kabupaten Blora, Jawa Tengah. Dan sebab dibuatkannya tempat pemakaman khusus untuk bayi karena pada tahun 1983-an di Desa Dluwangan dan sekitarnya dilanda wabah penyakit yang mengakibatkan kematian sejumlah bayi dan balita dengan rentang waktu yang pendek, seperti yang dituturkan sesepuh desa setempat di kompleks perkuburan bayi tersebut melalui sebuah wawancara. Terdapat sebuah rumor tentang gangguan makhluk gaib dan rumor tersebut menjadi inspirasi dari cerita film animasi "*Diruhi*".

Dalam cerita horor, banyak cerita yang diangkat dari kisah-kisah legenda masyarakat, yang juga banyak berkembang di kawasan Asia, terutama di Indonesia yang memiliki kepercayaan tentang hal gaib masih tergolong tinggi. Cerita horor Eropa yang menurut Maurice Babbis dari situs *Emerson College*, lebih dipopulerkan oleh cerita fiksi dan sastra dari seorang pengarang seperti Bram Stoker dengan novel *Count Dracula*, atau Mary Shelley dengan kisah *Frankenstein*. Sedangkan cerita dari Asia lebih banyak berasal dari rumor dan mitos yang sering dibicarakan oleh masyarakat dari mulut ke mulut dan pada akhirnya membentuk apa yang disebut dengan cerita legenda masyarakat. Di Indonesia, cerita legenda masyarakat sangat populer karena sering dituturkan dari mulut ke mulut, dan menimbulkan rasa penasaran. Orang-orang sering bercerita tentang legenda masyarakat kehabisan suatu topik pada waktu melaksanakan kegiatan malam

seperti saat sedang ronda, nongkrong, atau pada saat lembur. Pada Film Animasi “*Diruhi*” mengangkat cerita tentang *Glundung Pringis*, hantu yang berwujud kepala menggelinding. Diantara beragam hantu kepala dari negara-negara lain, perbedaan Hantu *Glundung Pringis*, yang juga merupakan ciri khasnya adalah sebelum menakuti target, dia akan mengubah bentuknya menjadi kelapa atau ayam terlebih dahulu sebelum menampilkan wujud aslinya, hal ini juga dipengaruhi kondisi alam Indonesia yang banyak ditumbuhi pohon kelapa dan cara masyarakat desa dalam memelihara ayam yang masih dilepas bebas di kebun atau pekarangan.

Dikutip dari tulisan Feri Ferdinan dalam situs feriferdinan.com, dengan judul “Animasi dan Film dalam media komunikasi #4”, animasi merupakan sebuah media menarik untuk menyampaikan sebuah cerita terutama di era digital yang memungkinkan animasi dapat dibuat dengan lebih mudah dan lebih cepat. Selain itu animasi dapat membebaskan imajinasi sang sutradara dan mempunyai kekayaan visual yang tidak terbatas.

Dalam film ini, bisa memperoleh hasil visual yang fleksibel bagi seorang kreator untuk menciptakan sebuah citra visual dengan gayanya masing-masing, selain itu penerapan dari mata kuliah yang telah ditempuh juga dipakai dalam pembuatan film animasi “*Diruhi*”.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, berikut adalah rumusan masalah:

1. Menerapkan cerita horor dan adaptasi dari legenda Masyarakat Jawa kedalam sebuah karya animasi.
2. Menampilkan animasi dengan audio dan visual yang sesuai dengan ragam cerita horor.
3. Membuat animasi secara dua dimensi (2D) untuk penguatan gaya visual Film Animasi “*Diruhi*”.

### **Tujuan**

Tujuan utama penciptaan film animasi 2D “*Diruhi*” :

1. Untuk memperkenalkan sisi lain budaya lokal kepada masyarakat global.
2. Sebagai sarana hiburan, terutama untuk penggemar cerita horror.
3. Untuk diajukan ke dalam festival film animasi. baik dalam negeri maupun mancanegara.

### **Sasaran**

Target audien penciptaan film animasi 2D “*Diruhi*” adalah sebagai berikut :

Umur : 15 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun

Latar Belakang : Dari semua kalangan

### **Indikator Capaian Akhir**

Indikator capaian akhir dari penciptaan film animasi “*Diruhi*” hingga benar-benar menjadi satu film animasi penuh yaitu apabila telah melalui tahapan-tahapan sebagai berikut :

### **Praproduksi**

#### **Penulisan Cerita**

Cerita “*Diruhi*” dimulai dengan sebuah konsep cerita yang dirangkum dari narasumber dari Desa Dluwangan, Blora, kemudian dikembangkan menjadi sinopsis dan pembagian babak supaya dapat ditulis kembali menjadi sebuah skenario.

#### **Desain Karakter**

Karakter utama dari film animasi “*Diruhi*” adalah seorang author komik yang wajahnya tidak ditampilkan secara keseluruhan untuk menampilkan kesan misterius, lalu seorang penjual kopi yang bertindak sebagai narasumber, dan penjual sayuran yang berada dalam dunia cerita.

### **Skenario**

Skenario ditulis kembali dari komik “*Medhi*” yang telah dibuat sebelumnya yang bertujuan untuk mengatur durasi, dialog pembagian babak, dan penunjuk arah kamera.

### ***Storyboard***

Papan Cerita “*Diruhi*” dirancang dari skenario yang telah ditulis, kemudian untuk bentuk visual, ekspresi dan dialog disesuaikan dengan bentuk wajah Orang Jawa dan referensi kondisi alam desa yang telah diobservasi dengan mendatangi desa secara langsung. Setelah itu digambar dengan mengikuti prinsip sinematografi.

### **Pengisian suara (*dubbing*)**

Karakter yang dipakai berjumlah 4 tokoh, pengisian suara akan dilakukan dengan rekaman, menyesuaikan dengan sifat dan usia karakter dalam naskah.

### **Musik**

Film animasi “*Diruhi*” akan menggunakan *Background music* yang akan diciptakan oleh komposer, dengan suara instrumen *bonang* dan digabungkan dengan *ambience* frekuensi rendah yang sesuai untuk menguatkan suasana film.

### **Stillomatic**

Disusun dengan gambar dari storyboard namun sudah menunjukkan gambaran jelas tampilan karya animasi nanti, dari awal hingga akhir. Musik, dialog, dan efek suara juga sudah diletakkan sehingga alur penganimasian sudah benar-benar terlihat.



## **Produksi**

### ***Animate***

Tahap ini dibagi dua, untuk frame by frame, di buat proporsi kasar, setelah itu di-*timing* dan *coloring*. penambahan arsiran diperlukan untuk memberikan efek getar atau *noise* pada shoot-shoot tertentu.

### ***Background***

Background dibuat dengan teknik digital painting, disesuaikan dengan cerita dan pergerakan karakter. Pembuatan poster & cover karya, logo kampus dan studio, juga dibuat dalam proses ini.

## **Pascaproduksi**

### ***Compositing***

Mengatur dan menggabungkan semua proses sebelumnya dilakukan pada tahap penyelesaian ini, mulai dari pengisian suara, musik, animasi, efek suara, dan background.

### ***Editing***

Setelah tahap compositing selesai, proses editing diperlukan untuk memperbaiki tampilan dan *timing* film serta penambahan efek visual yang gelap.

### ***Rendering***

Setelah semua alur pembuatan animasi sudah selesai, selanjutnya adalah rendering, menjadikan karya animasi ke format video. Mulai dari logo ISI Yogyakarta, logo Program Studi Animasi, logo studio, judul karya, isi karya animasi, dan credit title.

### ***Mastering***

Karya yang sudah melalui tahap editing kemudian diburning dalam piringan CD guna diserahkan untuk ujian Tugas Akhir.

## LANDASAN TEORI

### Animasi

Animasi adalah hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di "putar" sehingga muncul efek gambar bergerak. Dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Bahkan akhir-akhir ini lebih banyak bermunculan film animasi 3 dimensi daripada film animasi 2 dimensi (*Wikipedia, 2007. <https://id.wikipedia.org/wiki/Animasi>, 15 Desember 2017*).

Menurut Ibis Fernandez dalam buku *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide (2001:128)*, animasi definisikan 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.

Menurut Prakoso Gatot dalam buku *Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia (2010:83)*, saat sebuah benda mempunyai gerakan atau kesan bergerak itu sendiri sehingga secara analitis memiliki jangkauan tempat, waktu dan juga material yang tak terbatas.

Animasi sudah dikenal manusia sejak lama, namun pengertian dan pemahaman animasi terus berkembang seiring perkembangan jaman. Dalam sejarahnya konsep penemuan animasi pertamakali dibuktikan dengan penemuan gambar pra sejarah oleh para ahli, bahwa manusia telah menggunakan animasi sejak jaman purba, dengan ditemukannya lukisan-lukisan pada dinding gua Lascaux di Spanyol Utara yang menggambarkan

Animasi sudah dikenal manusia sejak lama, namun pengertian dan pemahaman animasi terus berkembang seiring perkembangan jaman. Dalam sejarahnya konsep penemuan animasi pertamakali dibuktikan dengan penemuan gambar pra sejarah oleh para ahli, bahwa manusia telah menggunakan animasi sejak jaman purba, dengan ditemukannya lukisan-lukisan pada dinding gua Lascaux di Spanyol Utara yang menggambarkan "gerak" dari binatang-binatang. Usaha manusia saat itu mungkin hanya berupa gambar-gambar tentang hewan buruan, yang digambarkan berkaki banyak yang diasumsikan sebagai indikasi hidup, bergerak dan berjiwa.

Seiring perkembangan zaman, konsep dan pemahaman ilmu tentang animasi juga ikut berkembang. Salah satu perkembangan ilmu animasi yang ditemukan dan terus diterapkan hingga sekarang adalah 12 prinsip animasi. Seperti yang dikatakan oleh animator Disney yaitu Ollie Johnston dan Frank Thomas dalam buku *The illusion of Life: Disney Animation (1981:211)*, mencetuskan 12 prinsip animasi yang diadopsi dari produksi animasi Disney, menjelaskan 12 prinsip animasi yang perlu diterapkan agar sebuah animasi menjadi tampak lebih hidup, natural, dramatis dan menarik. 12 prinsip tersebut adalah: *Squash and Stretch, Anticipation, Staging, Straight Ahead and Pose to pose drawing, Follow Through and Overlapping Action, Slow in Slow out, Arcs, Secondary Action, Timing and Spacing, Exaggeration, Solid drawing, Appeal.*

### **Animasi Dua Dimensi (2D)**

Dalam penciptaan karya animasi "Diruhi", teknik animasi yang digunakan adalah animasi dua dimensi. Menurut Bambi Bambang Gunawan penulis buku *Nganimasi Bersama Mas Be* terbitan tahun 2013 hal 27, Animasi dua dimensi adalah teknik pembuatan animasi dengan menggunakan gambar bersumbu dua yaitu X dan Y. Animasi ini lebih dikenal dengan animasi manual yang prosesnya dimulai dengan menggambar *key pose, inbetween* di atas selembar kertas, yang kemudian

di-*scan* lalu dipindahkan ke dalam komputer untuk diubah menjadi *file* digital.

### **Film Horor**

Menurut seorang penulis naskah, Donald Clarke pada sebuah artikel di surat kabar *THE IRISH TIME* terbitan tanggal 2 september 2011, film horor pada dasarnya adalah sebuah film yang bertujuan untuk menimbulkan rasa takut dan kengerian, dan untuk itulah cerita horor selalu identik dengan hal yang mengandung unsur supranatural, kematian, psikologi dan kegelapan, yang dipopulerkan oleh para penulis Inggris dan Perancis. Dari segi audio dan visual pun juga mempunyai gayanya sendiri, untuk itu film dengan ragam cerita horor menggunakan visual yang kelam dan suram, untuk audio pun terkadang disisipi suara dengan frekuensi tinggi untuk merangsang kejiwaan seperti yang pernah dilakukan oleh Sutradara James Wan, dengan berbagai film garapannya seperti *Insidious* maupun *Conjuring*.

## **PEMBAHASAN FILM**

### **Prolog**

Bagian awal cerita diambil dari sudut pandang orang pertama yaitu dari seorang Author komik yang sedang membuat komik horor. Di awal film sebelumnya ditunjukkan suasana sekitar rumah Author terlebih dahulu, dan kemudian Author mulai menjelaskan bahwa dia mengarang komik dari cerita dan rumor yang pernah ia dengar, dan karena dia tidak pernah melihat hantu, maka ia menggambar hantu menurut penuturan orang-orang yang pernah berjumpa dengan hantu.

### **Preposisi**

Di bagian preposisi, diceritakan sebuah kilas balik di saat Author bertemu dengan seorang penjual kopi di sebuah desa yang memiliki tempat angker yaitu sebuah komplek pemakaman bayi. Author menanyakan kepada penjual kopi itu, apakah tempat tersebut benar-benar seperti yang dirumorkan. Penjual kopi itu mengiyakan dan mengakui bahwa dia pernah bertemu dengan hantu penunggu komplek pemakaman bayi, tetapi penjual kopi itu mengetahui bahwa Author mencari kisah yang menyeramkan. Maka dari itu, penjual kopi menceritakan pengalaman tetangganya yang bekerja sebagai penjual sayur. Dari bagian preposisi dapat diketahui bahwa

pengalaman pertemuan penjual kopi itu sendiri tidak menyeramkan, dan bisa disimpulkan bahwa penjual kopi itu adalah orang yang berani.

### **Konflik**

Konflik dalam film ini diambil dari sudut pandang orang kedua, yaitu Penjual kopi. Di awal diceritakan bahwa Penjual sayur sedang berangkat ke pasar dini hari, dan jalan yang ia lalui melewati komplek perkuburan bayi tersebut. Saat dalam perjalanan, di sekitar depan perkuburan bayi tersebut, ia melihat ayam di pinggir jalan yang sedang berdiam dan ketika didekati ayam itu tampak jinak. Penjual sayur itu sempat terheran karena ayam sejinak itu tidak dikandang oleh pemiliknya dan karena itu juga merupakan sebuah kesempatan, Penjual sayur membawa ayam tersebut dan melanjutkan perjalanan. Di perjalanan, dia mendengar suara manusia dari keranjang tempat karung berisi ayam itu diangkut. Dia pun kaget dan perlahan memeriksa isi karung tersebut. Saat dia mengintip, tiba-tiba ada mata berlumuran darah yang muncul dari balik karung itu. Penjual sayur itu berteriak ketakutan dan terjatuh ke belakang.

### **Resolusi**

Penjual sayur yang mengetahui bahwa itu bukan ayam biasa mulai mendorong tubuhnya mundur karena dia sempat terjatuh dan tubuhnya mulai sulit bergerak karena ketakutan. Dengan nafas yang terengah-engah, dia melihat dari dalam karung itu muncul kepala dan menggelinding dengan cepat dihadapan penjual sayur itu sembari tertawa dan menyeringai.

## **Penerapan Prinsip Animasi**

### ***Squash and Stretch***

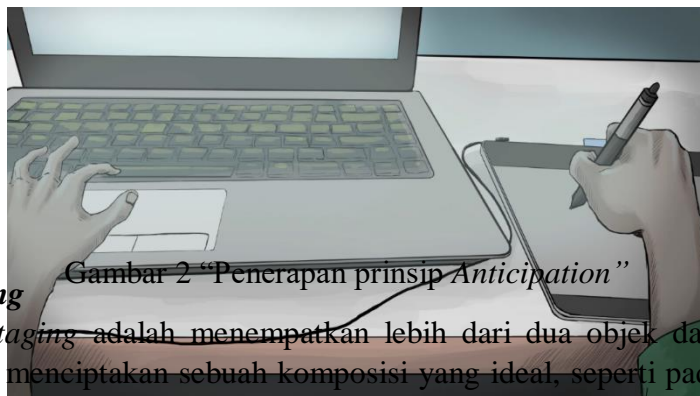
Prinsip ini menerangkan bahwa sebuah objek mempunyai elastisitas tertentu, jadi bisa diketahui kekerasan dari sebuah material. Dari prinsip ini, dikenal pula teknik yang disebut *Break the Body*, yaitu membuat *keyframe* dari seorang karakter dengan membentuk bagian tubuh tertentu keluar dari proporsi normal atau terkesan seperti patah tulang untuk membuat pergerakan menjadi lebih dinamis. Prinsip dan teknik ini ditunjukkan pada *scene 1 shoot 7*.



Gambar 1 “Penerapan prinsip *stretch and squash*”

### **Anticipation**

*Anticipation* adalah gerakan pendahulu atau ancang-ancang sebelum gerakan utama dilakukan. Prinsip ini ditunjukkan pada *scene 01 shoot 5* dimana tangan Author menekuk terlebih dahulu sebelum menggoreskan pen.



Gambar 2 “Penerapan prinsip *Anticipation*”

### **Staging**

*Staging* adalah menempatkan lebih dari dua objek dalam satu frame untuk menciptakan sebuah komposisi yang ideal, seperti pada pertunjukan teater. Prinsip ini ditunjukkan pada *scene 2 shoot 6*



Gambar 3 “Penerapan prinsip *Staging*”

*Straight ahead* adalah prinsip dimana frame digambar berurutan dan biasanya dipakai untuk gerakan yang sifatnya mengalir, sedangkan *Pose to Pose Action* adalah prinsip dimana kunci gerakan atau *keyframe* dibuat terlebih dahulu dan biasanya digunakan pada gerakan yang sifatnya dinamis. Prinsip ini ditunjukkan masing-masing pada *scene 2 shoot 5* dan *scene 3 shoot 7*.



Gambar 4 “Penerapan prinsip *Straight Ahead*”

### ***Follow Trough and Overlapping Action***

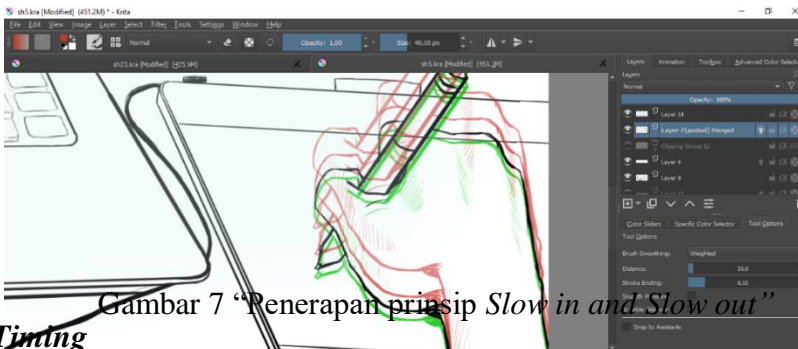
Prinsip *Follow through* menunjukkan sebagian dari tubuh karakter ataupun objek lain dalam suatu pergerakannya, masih mempertahankan pergerakannya pada saat karakter ataupun objek berhenti dari gerakan awalnya. Sedangkan *overlapping action* adalah ketika ada gerakan sebagian tubuh ataupun objek yang seakan tertahan dan tertarik ke arah lain dari arah gerakan utama karakter atau objek, dan seolah –olah menutupi gerakan sebelumnya (*overlap*). Prinsip ini ditunjukkan pada *scene 2 shoot 7*, dimana pergerakan asap rokok yang mengikuti gerakan tangan.



Gambar 6 “Penerapan prinsip *Follow trough and overlapping action*”

### ***Slow in and Slow out***

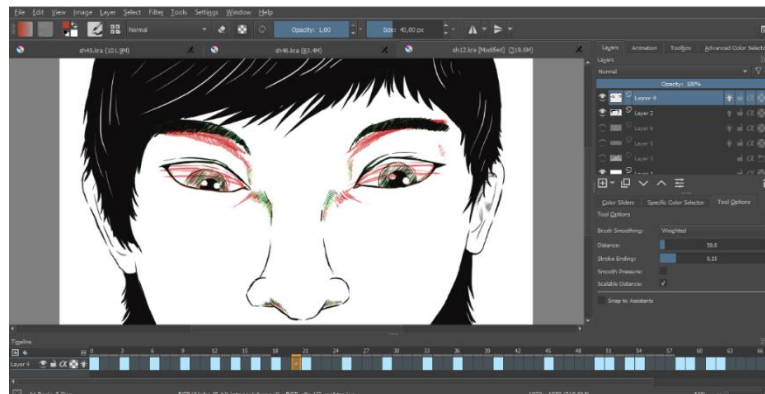
*Slow In and Slow Out* menegaskan bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. Prinsip ini juga ditunjukkan pada *scene 1 shoot 5* dimana pergerakan tangan Author melambat saat menggoreskan pen ke arah bawah.



Gambar 7 “Penerapan prinsip *Slow in and Slow out*”

### ***Timing***

*Timing* adalah pembagian waktu yang menentukan cepat lambat pada gambar. Sedangkan *spacing* adalah untuk menentukan kepadatan *frame* yang nanti akhirnya akan menentukan kecepatan gambar. Prinsip ini ditunjukkan pada *scene 1 shoot 19*, saat mata Author berkedip.



Gambar 8 “Penerapan prinsip *Timing*”

### ***Solid Drawing***

Prinsip penting yang perlu diterapkan untuk menciptakan animasi yang konsisten. Berfungsi untuk memberikan kesan sebuah karakter atau objek memiliki dimensi, memiliki bentuk, volume, dan berat yang utuh. Pada dasarnya, film animasi “*Diruhi*” menggunakan proporsi realistis pada setiap karakter, jadi prinsip ini diterapkan pada semua bagian film, seperti contohnya pada *scene 2 shoot 8*.



Gambar 9 “Penerapan prinsip *Solid Drawing*”

### ***Appeal***

*Appeal* berkaitan dengan keseluruhan gaya visual dalam animasi. *Style* dari sebuah karya animasi dapat langsung dikenali hanya dengan melihatnya sekilas. Hal ini karena sebuah karya haruslah memiliki *appeal* atau gaya tersendiri dalam pembuatan karakter animasi, seperti pada *scene 1 shoot 11*, dimana karakter Author tampak pada gaya rambutnya.



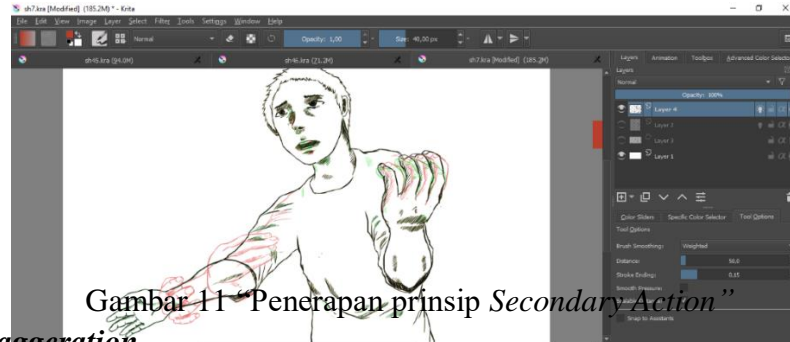
Gambar 10 “Penerapan prinsip *Appeal*”

### ***Secondary Action***

Prinsip ini merupakan penambahan gerakan pendukung atau pemanis yang akan menambah dan memperkaya gerakan utama. Prinsip ini juga



ditunjukkan oleh *scene 1 shoot 7*, dimana warga yang bercerita menggerakkan jari kirinya ketika melambaikan tangan kanannya.



Gambar 11 "Penerapan prinsip *Secondary Action*"

### **Exaggeration**

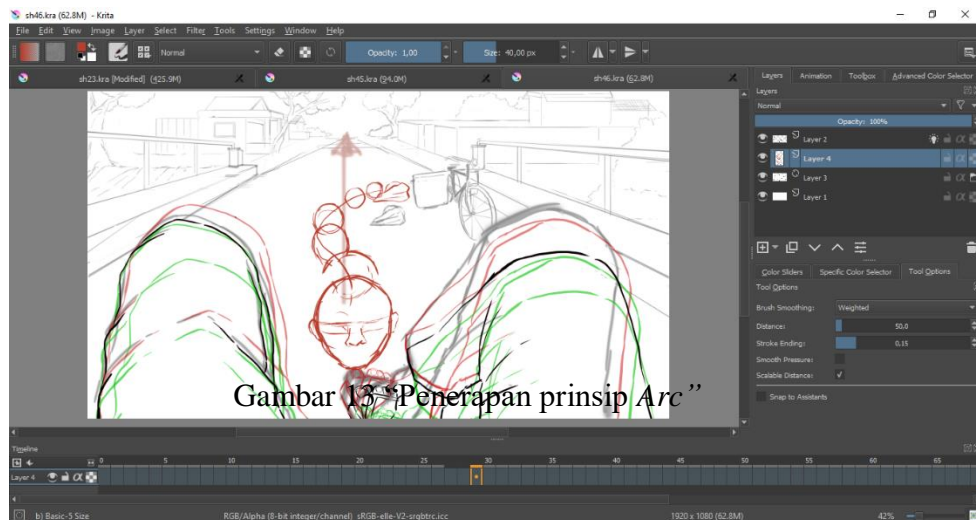
Prinsip *Exaggeration* bertujuan untuk memberikan kesan berlebih agar menciptakan kesan hiperbola dan dramatis. Biasanya digunakan untuk adegan lucu, tetapi pada film animasi "*Diruhi*" prinsip ini diterapkan untuk *jumpscare* pada saat adegan makhluk di belakang Author.



Gambar 12 "Penerapan prinsip *Exaggeration*"

### **Arc**

Setiap gerakan suatu objek atau karakter selalu membentuk sebuah pola atau jalur lengkung yang disebut *Arcs*. Prinsip ini ditunjukkan pada *scene 03 shoot 23* saat hantu gundul pecingis menggelinding.



Gambar 13 "Penerapan prinsip *Arc*"

## Kesimpulan

Berdasarkan penulisan laporan, penciptaan film animasi “*Diruhi*” telah terlaksana dengan lancar melalui berbagai proses dan berhasil mencapai target awal pembuatan film berdasarkan referensi yang dipakai. Berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir animasi “*Diruhi*”:

1. Penciptaan Film Animasi “*Diruhi*” telah selesai dengan durasi utuh 2 menit 58 detik. Jumlah *shoot* keseluruhan 44, dengan total 4450 *frame* dan *format* HDTV 1920x1080 *px* 25 *fps* (*frame per second*). Durasi pengerjaan film memakan waktu 6 Bulan, dengan perhitungan 6 hari kerja dalam seminggu, dan 8 jam kerja setiap harinya. Maka sama dengan memakan waktu 144 hari kerja.

Penciptaan Film Animasi “*Diruhi*” menerapkan 12 prinsip animasi sesuai dengan ketentuan.

Penciptaan Film Animasi “*Diruhi*” telah berhasil diselesaikan sesuai dengan tujuan awal dari pembuatan film. Tujuan pertama untuk menyampaikan pesan yang terkandung dalam cerita ke dalam bentuk film animasi. Kedua, menciptakan sebuah karya film animasi dua dimensi dengan teknik *digital drawing* menggunakan komputer dan menghasilkan kualitas animasi yang bagus. Kemudian yang terakhir yaitu memicu perasaan takut dan adrenalin penonton.

## Saran

Berbekal pengalaman selama menjalani proses penciptaan film animasi “*Diruhi*” ada beberapa saran yang bersifat membangun dan bernilai positif dapat dipelajari bersama, antara lain :

1. Ketika merasa sulit mengarang sebuah cerita, mulailah mengadaptasi dulu cerita yang pernah didengar atau dalam kehidupan sehari-hari untuk melatih pola tutur, asalkan cerita tersebut belum pernah dipublikasikan
2. Pahami kekuatan dan kelemahan diri sendiri, supaya karya yang diciptakan dapat berbeda dengan yang lainnya.
3. Mencari referensi dari berbagai sumber. Seperti menonton film, membaca buku, dan melakukan *brainstorming* dengan rekan yang juga menggeluti bidang animasi. Hal tersebut akan mempermudah membangun konsep dan ide yang matang untuk pembuatan film.

### DAFTAR PUSTAKA

#### Buku :

Blazer, Elizabeth. 2016. *Animated Storytelling*. United States of America: Peachpitt press

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

Maharsi, Indiria. 2010. *Penampakan Wajah Hantu Dunia Lain*. Indonesia: Narasi

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

Rice, Anne. 2004. *Interview With The Vampire*. United States of America: Knopf

Williams, Richard. 2001. *Animators Survival Kits*. United States of America: Faber and Faber

#### Laman

<https://www.irishtimes.com/blogs/screenwriter/2011/09/02/what-is-a-horror-film/> ; 5 Februari 2019 pukul 22.43

[http://pages.emerson.edu/organizations/fas/latent\\_image/issues/1990-05/horror.htm](http://pages.emerson.edu/organizations/fas/latent_image/issues/1990-05/horror.htm) ; 14 Maret 2019 pukul 21.15

<http://feriferdinan.com/2016/08/06/animasi-dalam-komunikasi-3-end/> ;  
14 Maret 2019 pukul 00.17

<https://nofspodcast.com/12-horror-films-that-were-actually-adapted-from-novels/> ; 15 Maret 2019 pukul 17.57