

PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“LAMPU MERAH”**



Noor Fadhila Reza Ramadhan
NIM 1600178033

Pembimbing:

1. Tanto Harthoko, M.Sn.
2. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.

**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
"LAMPU MERAH"**

Disusun oleh:

Noor Fadhila Reza Ramadhan
NIM 1600178033

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 05 AUG 2019

Pembimbing I



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

Pembimbing II

Agnes Karina Pritha Atmani
Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
NIP 19760123 200912 2 003

Mengetahui,
Ketua Program Studi

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

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “LAMPU MERAH”

Noor Fadhila Reza Ramadhan ¹, Tanto Harthoko ² dan Agnes Karina Pritha Atmani ³

¹Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
e-mail: nrezaramadhan98@gmail.com

²Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
e-mail: tantohjogja@gmail.com

³Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
e-mail: agneskarina@gmail.com

Abstrak

Film animasi 2D “Lampu Merah” menceritakan tentang perjuangan seorang pengemudi mobil yang berusaha menahan rasa kantuk saat berhenti di sebuah lampu merah. Durasi film animasi ini adalah 3 menit 4 detik, dengan gaya animasi yang dilebih - lebihkan dimana beberapa adegan mengambil *angle* dari sudut pandang si karakter dengan ilusi yang ia alami. Film ini dibuat menggunakan teknik 2D dengan proses pengerjaan secara digital melalui *photoshop* untuk *animatic* dan *after effect* untuk *compositing*. Seluruh proses *animating* menggunakan prinsip *Pose to pose* dimana terdapat *key frame* dan *inbetween* di dalamnya. Musik dalam animasi ini dibuat menggunakan game *Punk O Matic 2* dan untuk penggabungan semua proses kerja mulai dari *animating*, *compositing*, dan musik dikerjakan menggunakan *Adobe Premiere* yang termasuk dalam proses *editing*, dimana tahap ini adalah tahap untuk menggabungkan seluruh proses produksi yang telah dikerjakan dan disusun sesuai rancangan *scenario*, *treatment* dan *storyboard*.

Kata kunci : Animasi 2D, Mengantuk, ilusi, Lampu merah

Abstract

2D animated film "Red Light" tells the story of the struggle of a car driver who tries to keep the drowsiness when stopping at a red light. The duration of this animated film is 3 minutes 4 seconds, with an exaggerated style of animation where some scenes take an angle from the character's point of view with the illusion he experiences. This film was made using 2D techniques with digital processing through photoshop for animatic and after effects for compositing. The whole animating process uses the Pose to pose principle where there is a key frame and inbetween in it. The music in this animation was created using the game Punk O Matic 2 and for combining all work processes ranging from animating, compositing, and music done using Adobe Premiere which is included in the editing process, where this stage is the stage to combine all the production processes that have been done and compiled according to the scenario design, treatment and storyboard.

Keywords: 2D animation, sleepiness, illusion, red light

Latar Belakang

Mengemudi merupakan salah satu aktivitas yang membutuhkan konsentrasi tinggi. Aktivitas ini juga dinilai cukup menguras fisik karena membutuhkan kondisi tubuh yang prima untuk mencegah kemungkinan terburuk saat mengemudi. Salah satu masalah saat mengemudi yaitu mengabaikan kondisi fisik pengemudi, mulai dari kelelahan hingga mengantuk. Kelelahan maupun mengantuk, kedua faktor tersebut menjadi penyebab sebagian besar kecelakaan lalu lintas.

Kondisi fisik pengemudi yang tidak sehat dan menahan rasa kantuk berpotensi membahayakan diri sendiri dan pengendara lainnya. Selain faktor dari tubuh, faktor luar pun berpengaruh, salah satunya saat pengemudi berjalan di jalanan yang panjang dan lurus. Jalan yang panjang dan cenderung lurus tersebut dapat membuat pengemudi menjadi bosan dan mudah mengantuk. Namun tidak dapat dipungkiri juga beberapa pengemudi membiarkan rasa kantuk datang karena mereka pikir masih bisa ditahan sampai tujuan. Rasa kantuk yang sebenarnya merupakan sinyal untuk istirahat ini menjadi hal yang sepele di kalangan pengemudi. Khususnya untuk pekerja kantoran yang sering begadang dan tidak punya banyak waktu untuk istirahat.

Pergantian pola tidur dari yang normalnya malam untuk tidur berganti menjadi siang merupakan suatu hal yang sering dilakukan oleh pekerja yang membutuhkan waktu begadang. Hal ini juga yang sering dilakukan untuk mencegah kantuk berlebihan saat begadang yaitu meminum kopi. Kopi merupakan minuman yang dianggap paling manjur untuk menghilangkan rasa kantuk. Namun kandungan kafein pada kopi yang dikonsumsi secara berlebihan justru akan berbahaya untuk tubuh. Kafein dapat meningkatkan performa jantung lebih cepat dari keadaan normal. Selain itu, bagi para pengemudi akan menjadi tidak nyaman karena kandungan kafein dapat meningkatkan produksi urin sehingga akan lebih sering buang air. Hal tersebut akan mengganggu pengemudi karena harus tetap pada jalurnya untuk sampai tujuan. Akan lebih baik jika meminum kopi dan istirahat secukupnya. Karena kopi maupun

minuman penambah stamina hanya menjaga mata terbuka, tapi otak tetap lelah. Beberapa faktor itulah yang mendasari tema pada film animasi ini.

Animasi telah menjadi media yang mulai diminati banyak kalangan, baik anak-anak maupun orang dewasa. Animasi Menurut Agus Suheri (2006: 2) “Merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan”. Animasi bisa direkam di media analog, seperti buku, film gambar bergerak, rekaman video atau di media digital, termasuk sejumlah format, seperti GIF animasi, animasi Flash atau video digital. Film animasi merupakan salah satu media alternatif untuk menyampaikan cerita hiburan, edukasi, sejarah, infografis, bahkan dokumenter. Animasi dan perkembangannya cukup merata, mengingat teknologi begitu gencar mempengaruhi manusia-manusia pencipta. Hegarty (2004:343) menjelaskan bahwa dengan perkembangan teknologi dewasa ini, film animasi mampu menyediakan tampilan-tampilan visual yang lebih kuat dari berbagai fenomena dan informasi-informasi abstrak yang sangat berperan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Teknik 2D dipilih agar penggambaran visual dan pergerakan dalam setiap frame terlihat lebih dramatis sehingga konflik yang dibangun dalam cerita akan lebih menarik. Walaupun harus menggambar *frame by frame* dalam tiap adegan, teknik 2D lebih ringkas dan tidak memerlukan spesifikasi komputer yang tinggi untuk membuatnya. Terlebih lagi untuk menyatukan antara susunan *frame* yang bergerak dengan *background* agar menjadi satu *shot* utuh, cukup pindah ke dalam *software* pengolah video sehingga tidak semua dikerjakan dalam satu *software* saja yang kemungkinan dapat menghambat kinerja *software* itu sendiri.

Animasi 2D “Lampu Merah” ini bisa sangat jelas menyampaikan pesan meskipun tidak ada *voice over* dan *dubbing*, cukup lewat *acting* dari karakter yang langsung diberikan telah menyampaikan pesan yang dimaksud. Dari uraian tersebut teknik 2D dipilih agar dapat di visualisasikan secara menarik.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan sebagai berikut :

1. Membangun cerita yang menarik dan menghibur lewat animasi 2D “Lampu Merah”
2. Memproduksi sebuah film animasi “Lampu Merah” dengan teknik 2D

Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya film animasi 2D “Lampu Merah” antara lain :

1. Menyampaikan pesan tentang bahaya mengantuk saat berkendara.
2. Menciptakan sebuah karya film animasi pendek 2D dengan menggabungkan unsur cerita, visual yang diimbangi dengan konflik yang menarik, serta audio yang sesuai.

Target Audien

Target audien penciptaan karya film animasi pendek 2D “Lampu Merah” ini adalah :

1. Usia : 15 tahun ke atas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Berbagai latar pendidikan
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Global

Indikator Capaian Akhir

Indikator capaian akhir dari film animasi 2D “Lampu Merah” ini adalah sebagai berikut:

1. PraProduksi

a. Penulisan cerita

Proses dibangunnya sebuah ide cerita berdasarkan pengalaman yang kemudian diceritakan kembali melalui film animasi ini. Sekaligus membangun cerita yang berbeda dimana hilangnya

konsentrasi akibat mengantuk saat mengemudi adalah konflik utama dalam film ini.

b. Riset dan pengumpulan data

Dilakukan beberapa riset seperti pengalaman kerabat saat mengantuk di perjalanan sekaligus melihat berita dan laman internet tentang mengantuk saat berkendara.

c. *Design character*

Dalam pembuatan desain karakter tahap awal adalah pembuatan 1 tokoh utama yang dirancang mulai dari *character concept art* kemudian desain karakter dibuat dalam bentuk *model sheet dan expression sheet* sebagai panduan dalam proses *animating*. Tidak ada tokoh pembantu dalam animasi ini.

d. Sinopsis

Perjuangan Seorang pemuda yang berjuang menahan kantuk saat berhenti di lampu merah.

e. Skenario

Tahap lanjutan dari sebuah sinopsis yang didalamnya memuat cerita yang lebih lengkap yang kemudian dijabarkan menjadi pembagian scene, babak dan deskripsi. Penjelasan rinci dari *scene* awal dimana ia mengemudi sampai berhenti di lampu lalu lintas dengan kondisi sangat mengantuk.

f. *Storyboard*

Storyboard akan dibuat dengan teknik *digital* menggunakan *Adobe Photoshop CS 3*, yang nantinya juga akan menjadi acuan dalam pembuatan *stillomatic*.

2. Produksi

a. *Background/Environment*

Background dan environment yang digunakan dalam film animasi lebih mengutamakan ruang *interior* dalam mobil dimana tokoh tersebut berada. Proses pembuatan akan dibuat secara *digital* menggunakan *Adobe Photoshop CS 3*

b. Animating

Seluruh proses pembuatan *key frame*, *inbetween*, *clean up* dan *coloring* akan dikerjakan langsung menggunakan *Adobe Photoshop CS 3*. Cara ini digunakan guna mempercepat proses *animating*.

c. Compositing

Proses penggabungan antara karakter dengan *background* yang akan dikerjakan menggunakan *Adobe After Effect CS 5*.

d. Musik dan Sound effect

sound effect yang digunakan akan dibuat sendiri atau mencari *free sound effect* di *youtube*. Pembuatan musik menggunakan game *Punk-o-Matic 2*. Dimana dalam *game* tersebut *player* dapat membuat musik sesuai dengan keinginan dengan cara yang mudah.

3. PascaProduksi

a. Editing

Proses penggabungan potongan *shot* yang telah selesai pada tahap *compositing*. *Software* yang digunakan untuk proses *editing* yaitu *Adobe Premiere CC 2015*.

b. Render and Mastering

Tahap final dalam proses pembuatan animasi “Lampu Merah”, yaitu proses meng-*export file* video dan audio yang telah digabungkan kedalam bentuk satu file film utuh dengan format *.mp4*, kemudian dilakukan proses *burning* ke dalam *compact disc (CD)* dan dimasukkan ke dalam wadah CD dan diberi sampul. Urutan proses tersebut menjadi acuan dan ukuran jalannya pengerjaan karya. Dari urutan awal hingga akhir jika telah terpenuhi maka karya animasi siap untuk dipublikasikan.

Landasan Teori

Pemanfaatan media merupakan salah satu dari sekian banyak aspek dalam menunjang kemajuan teknologi saat ini, khususnya dalam dunia

digital termasuk film animasi. Animasi dibentuk melalui simulasi gerakan yang dibuat dengan memutar serangkaian gambar atau frame. Sesuai asal katanya, animasi merupakan suatu proses penciptaan gerakan yang *continue*, dan melibatkan ilusi perubahan bentuk. Cara membuat ilusi ini adalah dengan menggunakan gambar statis yang dibuat sedemikian rupa agar menampilkan sebuah *sequence* atau rangkaian yang urut. Makin halus animasi, makin banyak gambar statis yang harus dibuat oleh sang animator. Animasi 2D merupakan sebuah teknik pembuatan animasi dengan menggunakan gambar bersumbu yaitu X dan Y, namun lebih dikenal dengan animasi manual karena proses pembuatannya, Bambi Bambang Gunawan (Nganimasi Bersama Mas Be, 2013: 27).

Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan kembali sebuah ilusi pergerakan. Ada beberapa jenis animasi yang umumnya kita jumpai sehari-hari saat kita menonton televisi, mengakses smartphone, maupun di videotron jalan raya. Dalam jenisnya ada animasi 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi). Melalui media animasi 2D ini diangkatlah sebuah permasalahan yang bertujuan untuk memperingatkan tentang bahaya berkendara ketika mengantuk.

Makin sedikit waktu istirahat, makin sulit untuk menilai mana yang benar dan salah. Tak heran jika orang yang sering kurang tidur menjadi lebih rentan depresi. (Lusia Kus Anna, 2013, <https://lifestyle.kompas.com/read/2013/07/31/1520204/Mengapa.Kurang.Tidur.Bikin.Orang.Mudah.Marah/>, 31 Juli 2013).

Pada animasi 2D ini juga menyampaikan bahwa tak heran jika orang yang sering kurang tidur menjadi lebih rentan depresi. Saat kurang tidur, proses berpikir, mengingat, dan belajar menjadi terganggu. Kondisi fisik dari seseorang yang sering menahan kantuk atau kurang tidur juga dapat terlihat dari fisiknya. Mulai dari munculnya kantung mata, mata memerah

dan warna kulit pucat. Hal ini juga yang dapat diharapkan yaitu membawa *adrenaline* penonton ikut masuk kedalamnya sehingga film tersebut tampak lebih hidup.

Tinjauan Karya

Beberapa Animasi pendek yang menjadi tinjauan bagi animasi 2D “Lampu Merah” diantaranya:

1. *Afternoon Class*

Animasi *Afternoon Class* adalah animasi pendek berdurasi 3 menit 50 detik yang bercerita tentang seorang pelajar yang dengan susah payah menahan kantuk saat jam pelajaran sedang berlangsung.



Gambar 2.1 Screenshot animasi *Afternoon Class*

Cerita yang diangkat dalam film tersebut dapat dibilang sederhana namun sangat berkesan. Dengan durasi yang singkat film tersebut dapat

menampilkan karakteristik tokoh dan suasana latar dengan baik. Animasi buatan *Seoro oh* dari Korea ini memiliki cerita, *mood* warna, suasana dan *cinematography* yang kuat sehingga dapat dijadikan referensi untuk pembuatan animasi 2D “Lampu Merah” ini.

2. *Feels Like Summer*

Animasi *Feels Like Summer* adalah animasi pendek berdurasi 4 menit 45 detik yang bercerita tentang seorang pria kulit hitam berkebangsaan amerika yang sedang jalan - jalan dan melihat kegiatan tetangganya saat musim panas.



Gambar 2.2 Screenshot videoclip animasi *Feels Like Summer*

Videoclip dari musisi *Childish Gambino* ini memiliki *style background* yang menarik pada setiap bangunan sehingga dapat dijadikan referensi untuk pembuatan animasi 2D “Lampu Merah”.

3. *Paperman*

Animasi *Paperman* merupakan film animasi pendek yang diproduksi oleh *Walt Disney Animation Studio*.



Gambar 2.3 Screenshot animasi *Paperman*

Film yang bercerita tentang kisah cinta seorang pekerja kantoran, dimana cinta tersebut diawali dari lembaran kertas bekas bibir gadis yang ia temui di stasiun. Lembaran kertas bekas bibir itulah yang menggiring pria tersebut untuk bertemu kembali dengan sang gadis di stasiun yang sama. Konsep *monolog* yang diterapkan pada film tersebut menjadi referensi untuk pembuatan film animasi 2D “Lampu Merah”.

Cerita

1. Tema

Perjuangan seorang pemuda dalam melawan kantuk saat lampu merah.

2. Sinopsis

Seorang pemuda bernama Nopendi yang sedang dalam perjalanan panjang menggunakan mobil dengan rasa kantuk yang melandanya. Walaupun begitu, ia enggan untuk istirahat. Beberapa kali tertidur sekejap dan bangun kembali. Berulang kali seperti itu.

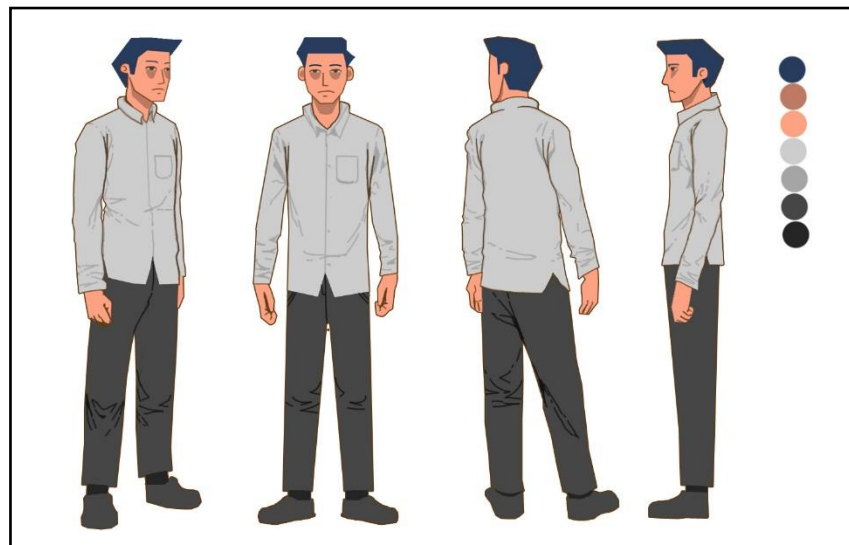
Suatu ketika Nopendi menge-rem mendadak karena menyadari lampu lalu lintas yang sedang menyala merah. Ia mencoba membuka matanya menggunakan tangan agar tetap terbuka, namun akhirnya tertutup lagi. Mulutnya mulai menguap dan kepalanya pun ambruk pada setir sehingga klakson berbunyi. Ia kaget dan bangun kembali. Dalam kantuk yang teramat dalam ia tetap berusaha agar tidak tertidur. Seketika ia hampir jatuh ke arah setir namun tangannya berjuang menahan tubuhnya. Nopendi lalu memperhatikan ke arah depan dimana ia mencoba memfokuskan pandangannya. Terlihat dari pandangan Nopendi dengan mata berkedip-kedip untuk mencoba fokus. Namun hal lain terjadi. Setiap kedipan dari matanya, ia beberapa kali melihat tempat tidur dan berubah lagi menjadi pandangan biasa. Lalu ia mencoba menoleh ke arah bangku sebelah. Terlihat bangku tersebut berubah menjadi ranjang dengan bantal dan selimut di dalamnya. Ia pun menghela nafas dalam. Menguatkan konsentrasi agar tetap bangun dan tidak tertidur lagi. Pandangannya kosong melihat detikan lampu merah yang mulai habis. Ekspresi wajahnya berubah seolah tidak sabar menunggu lampu hijau menyala. Ia pun mulai mencoba memfokuskan diri melihat lampu tersebut. Dengan wajahnya yang sudah merah, ia mencoba bertahan. Sampai pada detik terakhir dan lampu berubah hijau ia langsung memasukkan persneling dan mulai tancap gas. Setelah melewati lampu lalu lintas ia lalu menepi dan tidur. Namun ternyata ia salah memarkirkan mobilnya karena tepat di depan mobilnya terdapat rambu dilarang parkir.

Desain Visual

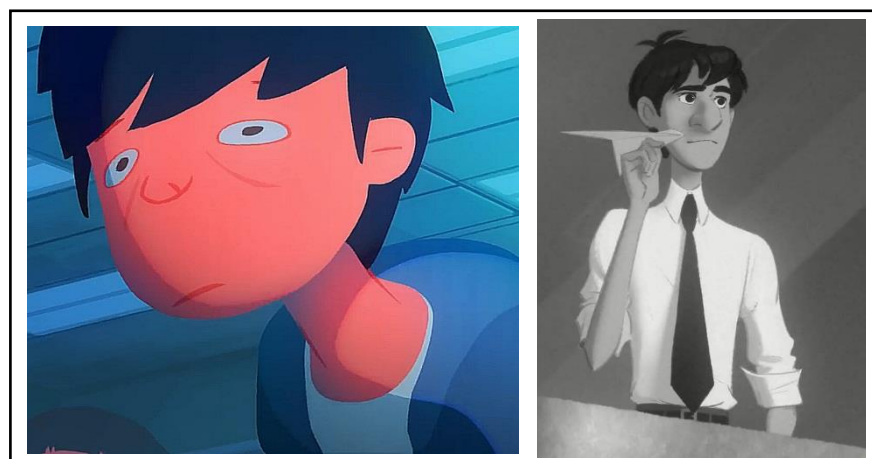
Pada animasi 2D “Lampu Merah” ini hanya terdapat satu karakter yang berperan. Berikut rancangan desain karakter:

1. Karakter Utama

Dalam pembuatan karakter utama ini memerlukan beberapa referensi untuk merepresentasikan seseorang yang pendiam dan ia adalah pekerja kantor. Salah satu referensi diambil dari film *paperman*. Tokoh karakter dalam film *paperman* dapat memvisualisasikan seorang pekerja kantor yang jenuh akan pekerjaannya. Berikut desain karakter :



Gambar 4.1 Desain karakter Nopendi

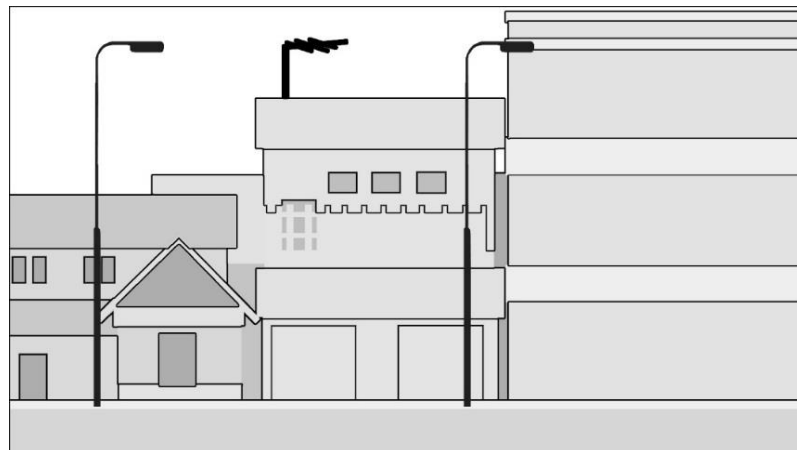


Gambar 3.2 Referensi dari animasi *Afternoon class* dan *Paperman*

Nama karakter dari film animasi “Lampu Merah” ini adalah Nopendi. Nopendi adalah seorang pekerja kantoran. Tuntutan pekerjaan yang berat membuatnya kurang tidur dan merasa letih setiap saat. Kesehariannya ia habiskan dalam kantor dan jarang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Itulah yang membuatnya menjadi pendiam.

2. *Background*

Latar tempat yang digunakan di animasi Lampu Merah lebih banyak menggunakan lingkungan interior (dalam ruangan), karena memang sebagian besar adegan mengambil dari dalam mobil. Berikut konsep *background* film animasi 2D “Lampu Merah” :



Gambar 3.3 Konsep *background*

Software

Software yang digunakan adalah :

a. *Adobe Photoshop CS 3*

Digunakan untuk proses *animating*, *Storyboard*, *Clean up* dan *Coloring*

b. *Adobe After Effect CS 5*

Digunakan untuk proses *compositing*.

c. *Adobe Premiere pro CC 2015*

Digunakan untuk proses *editing* dan *final rendering*

Music

Background musik yang digunakan akan diproduksi sendiri karena sebagian besar dari seluruh alur cerita animasi “Lampu Merah” ini adalah *Sound effect*, maka *sound effect* tersebut akan dibuat dengan teknik *Foley*. Proses pembuatan *ending song* pada *credit title* dalam animasi “Lampu Merah” akan dibuat bersama rekan. Musik lebih banyak digunakan dalam *Illustration movement* karakter dengan referensi dalam film animasi *Afternoon Class*.

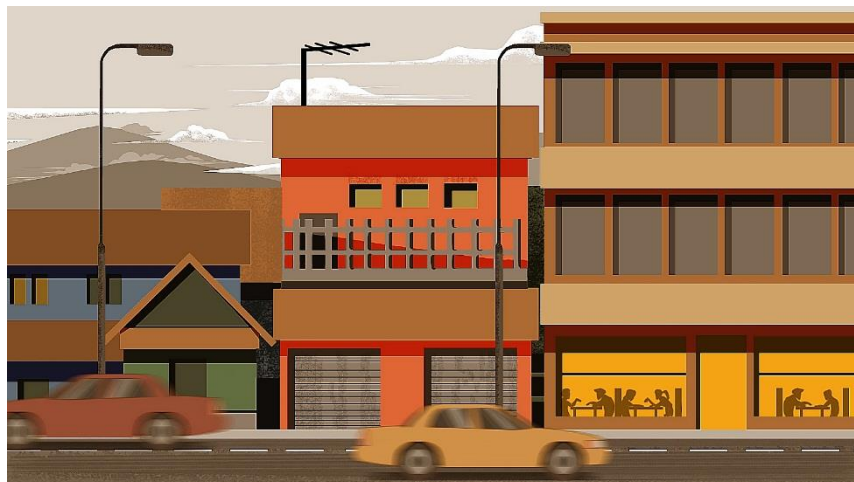
Konsep Dasar

Konsep animasi 2D “Lampu Merah” ini adalah *hiperbolik*, dimana beberapa adegan atau shot tertentu akan dilebih-lebihkan sehingga menarik untuk ditonton. Tema yang diusung dalam animasi ini adalah permasalahan tentang mengantuk saat mengemudi. Rasa kantuk dalam film ini menjadi konflik utama, dimana si tokoh dengan susah payah berjuang agar tidak tertidur selama berkendara. Celaknya rasa kantuk tersebut semakin kuat saat ia berhenti di sebuah lampu merah.

Pembahasan Film

1. Preposisi

Pada fase ini, pengenalan latar dan suasana dimulai dengan menampilkan suasana perkotaan dengan lalu – lalang kendaraan.



Gambar 5.1 Screenshot shot 1



Gambar 5.2 Screenshot shot 5

Setelah memperlihatkan suasana latar dan suasana di perkotaan, barulah masuk pada tahap pengenalan tokoh. Tokoh mulai diperlihatkan pada scene dalam mobil, sekaligus menampilkan situasi yang dialami si tokoh tersebut. Dalam adegan ini alur cerita mulai dibangun dengan dimunculkannya perilaku si tokoh, lalu akan berlanjut pada konflik yang akan dialaminya

2. Konflik

Konflik yang terjadi adalah ketika tokoh karakter Nopendi ini mulai merasakan kantuk yang luar biasa pada saat berhenti di sebuah lampu merah. Pandangannya mulai kacau dan konsentrasinya semakin tidak terkendali. Adegan ini akan memperlihatkan sudut pandang dari Nopendi dimana penglihatannya penuh dengan ilusi. Semua benda disekitarnya mulai berubah dengan sendirinya.



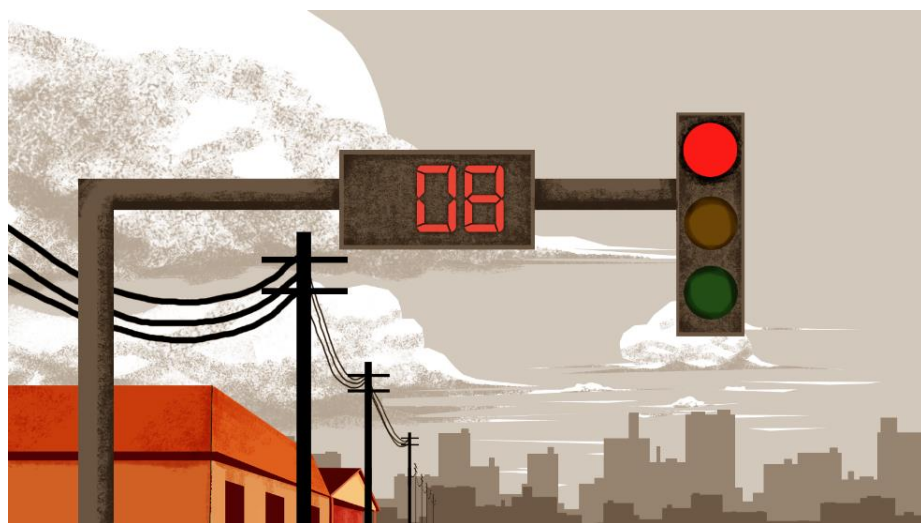
Gambar 5.4 Screenshot shot 23

3. Resolusi

Nopendi mulai mengehela nafas dalam untuk menghilangkan halusinasi yang ia lihat. Dengan mata memerah ia tetap terbangun sembari fokus memperhatikan lampu merah yang telah berjalan normal. Setelah lampu hijau menyala ia mulai bergegas melaju dan menepi untuk istirahat



Gambar 5.6 Screenshot shot 35



Gambar 5.8 Screenshot shot 37



Gambar 5.9 Screenshot shot 46



Gambar 5.10 Screenshot shot 45

Namun nasib malang menimpa nopendi. Ketika ia menepi di pinggir jalan untuk istirahat, ia tidak tahu kalau di tempat itu terpasang rambu-rambu dilarang parkir. Adegan terakhir menampilkan tangan dari polisi sedang mengetuk kaca mobil Nopendi.

Harga Jual Animasi

Harga untuk 1 *frame*/ gambar dikenakan biaya Rp. 10.000 dengan durasi film 3 menit 4 detik. Satu detik dalam animasi ini menghasilkan 24 gambar dan seluruh frame mencapai 4416 frame. Maka total harga untuk animasi ini adalah $\text{Rp. } 10.000 \times 4416 = \text{Rp. } 44.160.00$

Penutup

Berdasarkan penulisan laporan, berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses Penciptaan Karya Film Animasi 2D “Lampu Merah” :

1. Penciptaan Film Animasi 2D “Lampu Merah” telah selesai dengan durasi 3 menit 4 detik.
2. Jumlah scene mencapai 27 scene, *frame format* HDTV 1600x900 px 24 *fps (frame per second)*.
3. Penciptaan Film Animasi 2D “Lampu Merah” telah melalui berbagai proses dimana konflik yang dibangun mengalami perbaikan sehingga durasi dari film ini berubah dari rencana awal. Perbaikan *shot* atau penghilangan *shot* juga dilakukan guna menambah kesan dramatis dalam alur cerita, yang juga menjadi cara untuk mendapatkan klimaks yang tepat. Film ini telah menerapkan 5 dari 12 prinsip animasi, yaitu *pose to pose*, *Slow in and slow out*, *Secondary action*, *Exagerration*, dan *Appeal*.

Saran

Berbagai proses dalam Penciptaan Film Animasi 2D “Lampu Merah” telah dilalui, ada beberapa hal yang dapat menjadi saran yang membangun dan bernilai positif antara lain :

1. Buat cerita yang sederhana namun dengan konflik yang menarik.
2. Penguatan konsep visual agar memperkuat pendalaman karakter dan suasana dalam film tersebut.
3. Perbanyak referensi film agar lebih menguatkan alur cerita yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Gunawan, Bambi Bambang, 2013. *Nganimasi Bersama Mas Be*. Yogyakarta: Elex Media Komputindo

Hegarty, Mary. (2004). Commentary Dynamic Visualizations and Learning: Getting to The Difficult Questions. *Learning and Instruction*. 14, 343-351.

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

Laman

<https://otomotif.kompas.com/read/2015/10/27/082700215/Bahaya.Mengemudi.dalam.Kondisi.Mengantuk> ; 11 Februari 2019 pukul 20.00

<http://vishnu.normalpage.com/post/lapar-dan-mengantuk-bisa-menyebabkan-marah-BwjnhsAIO> ; 19 Februari 2019 pukul 22.00

<https://lifestyle.kompas.com/read/2013/07/31/1520204/Mengapa.Kurang.Tidur.Bikin.Orang.Mudah.Marah>. ; 19 Februari 2019 pukul 23.00