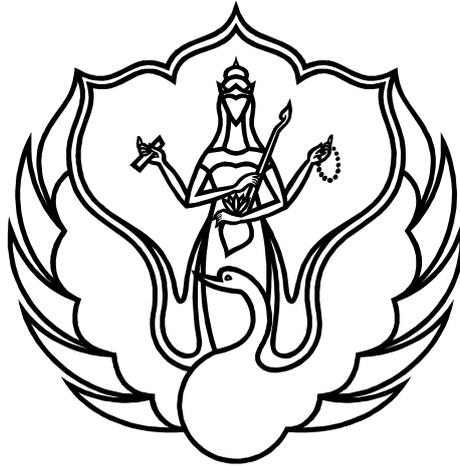


PUBLIKASI ILMIAH  
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “MY WORK”**



**Lestyono Kristanto**  
NIM 1400072033

Pembimbing:

1. Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn.
2. Tanto Harthoko, 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 “MY WORK”**

Disusun oleh:  
**Lestyono Kristanto**  
NIM 1400072033

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 .....

Pembimbing I

  
**Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn.**  
NIP 19720418 199802 1 001

Pembimbing II

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

Mengetahui,  
Ketua Program Studi

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

## PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “MY WORK”

Lestyono Kristanto<sup>1</sup>, Mahendradewa Suminto<sup>2</sup> dan Tanto Harthoko.<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
e-mail: lestyono47@gmail.com

<sup>2</sup>Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
e-mail: mahendrads@gmail.com

<sup>3</sup>Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
e-mail: tantohjogja@gmail.com

### ABSTRAK

Film animasi “*My Work*” menceritakan tentang seorang wanita cantik bernama Rana yang tinggal di suatu kota bernama *Hugest City*. *Dia* bekerja di suatu butik terkenal bernama *Glamour Store*. Rana berprofesi sebagai seorang manekin di butik itu. Dari animasi ini kita bisa memahami bahwa kecantikan bukan menjadi ukuran yang utama untuk menilai seseorang.

Terinspirasi dari manekin yang dipajang di toko baju, butik dan swalayan sehingga menciptakann sebuah ide kemudian dikembangkan menjadi sebuah cerita yang menarik, sehingga dikemas dalam sebuah animasi yang menghibur.

**Kata kunci :** Animasi 2D, Manekin, Cantik, Butik.

### ABSTRACT

*The animated film "My Work" tells the story of a beautiful woman named Rana who lives in a town called Hugest City. He works at a famous boutique called Glamor Store. Rana works as a model at a boutique. From this animation we can understand that beauty is not the main measure to judge someone.*

*Inspired by mannequins that are displayed in clothing stores, boutiques and supermarkets so that they can create ideas and then develop into interesting stories, so that they are packaged in entertaining animations.*

**Keywords:** 2D Animation, Mannequins, Beautiful, Boutique.

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Film merupakan sebuah hasil budaya dan alat untuk mengekspresikan dan sebagai komunikasi massa gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi, rekaman suara, baik seni rupa, seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik. Kata animasi menjadi sebuah pengertian yang tidak terbatas hanya untuk suatu jenis film saja tetapi juga bisa dalam bentuk berbagai hal karya seni kinetik (*kinetic art*) atau karya seni yang terkesan bergerak atau bahkan karya terapan yang berbentuk seperti *neon-sign* atau *traffic light*. Teknik membuat animasi terbagi menjadi dua kategori yaitu menggunakan teknik tradisional dan non tradisional. Teknik tradisional mengerjakan secara manual semua gambar dibuat satu persatu oleh animator dengan berbagai macam media mulai dari kertas, cell (plastik transparan), pasir, cahaya, maupun digambar langsung digital dan ragam lainnya, sedangkan non tradisional tidak perlu mengerjakan semua animasi dengan digambar satu persatu namun sudah dibantu menggunakan software. Pengertian animasi bisa bermacam-macam dan seringkali saling berlainan sebagaimana se-begitu banyak pembuat film animasi atau para seniman yang menggeluti bidang animasi, baik yang berhubungan dengan kamera dengan menggunakan teknik *frame per frame* menjadi karakteristik atau yang menggunakan *computer* dan *system* digitalisasi atau *Computer Generated Imagery (CGI)*, dalam dunia penciptaan film animasi. Dari sini boleh dikatakan sangat berguna untuk mengartikan tentang film animasi yang tidak mempergunakan dengan teknik ini, demikian pula yang mempergunakan video, atau tanpa mempergunakan kamera sama sekali, baik yang dikerjakan secara manual, digambar langsung di atas seluloid atau yang mempergunakan komputer atau peralatan lainnya.

Film animasi merupakan media yang semakin diminati banyak orang karena memiliki daya tarik sendiri dan memiliki berbagai macam tujuan. Selain

hiburan, film animasi dapat juga menjadi sarana untuk penyampaian pesan bahkan untuk komersil. Jenis filmnya pun beragam berdasarkan durasinya yaitu film pendek, serial (film bersambung), dan *feature* (film panjang). Menurut *Liz Blazer* dalam *animated Storytelling ( Simple Steps for Creating Animation & Motion Graphics) 2016*.

“Animasi adalah media pengesahan cerita tanpa batas. Seniman bisa membuat dunia menentang gravitasi, beralih dari factual ke fantasi, dan membawa penonton ke tempat yang tidak pernah mereka bayangkan...”

Manekin/*mannequin* adalah sebuah sosok tubuh atau patung menyerupai manusia, baik dari segi bentuk badan, kaki, tangan dan kepala.

Dalam penciptaan film karya animasi “*My Work*” terinspirasi dari boneka manekin dimana sebagian wanita memandang boneka manekin yang dipajang pada toko baju atau *boutique* menjadi standart tubuh ideal. Film ini mengisahkan tentang seseorang bernama Rana yang berprofesi sebagai manekin di suatu *boutique* terkenal di suatu tempat bernama *Hugest City*. Teknik animasi yang digunakan adalah animasi dua dimensi tradisional *frame by frame*, namun diproduksi secara digital. Seperti yang tertulis dalam buku *Animation Writing and Development*, menurut *Jean Ann Wright*, animasi dua dimensi juga sering disamakan dengan animasi tradisional, karena pembuatan animasi dua dimensi memang awalnya diawali dengan menggambar *frame by frame* menggunakan pensil. Namun seiring perkembangan teknologi, animasi *2D* bisa dikerjakan secara digital.

## **PEMBAHASAN**

### **A. Pembahasan Isi Film**

#### **1. Preposisi**

Pada fase preposisi pengenalan tokoh utama dan tujuan utama dari tokoh utama yang bernama Rana ditunjukkan melalui beberapa adegan pembuka. Pada awal adegan langsung masuk adegan Rana membuka matanya bangun tidur karna suara alarm dan kerumunan orang.

Adegan Rana dimulai ketika bangun tidur dan mematikan alarm, kemudian dia membuka jendela kamarnya melihat kerumunan orang yang sudah mengantri ke *glamour store*.

#### **2. Konflik**

Konflik ditunjukkan ketika reaksi orang – orang yang sangat merasa aneh dengan wajah Rana. Kemudian ibu perias manekin datang untuk merias wajah Rana. Setelah itu Rana turun dari kamar nya menggunakan dress merah yang sangat cantik bersama teman – teman nya dan berpose menjadi seorang manekin. Kemudian para pengunjung datang untuk melihat dan membeli gaun – gaun yang dikenakan manekin.

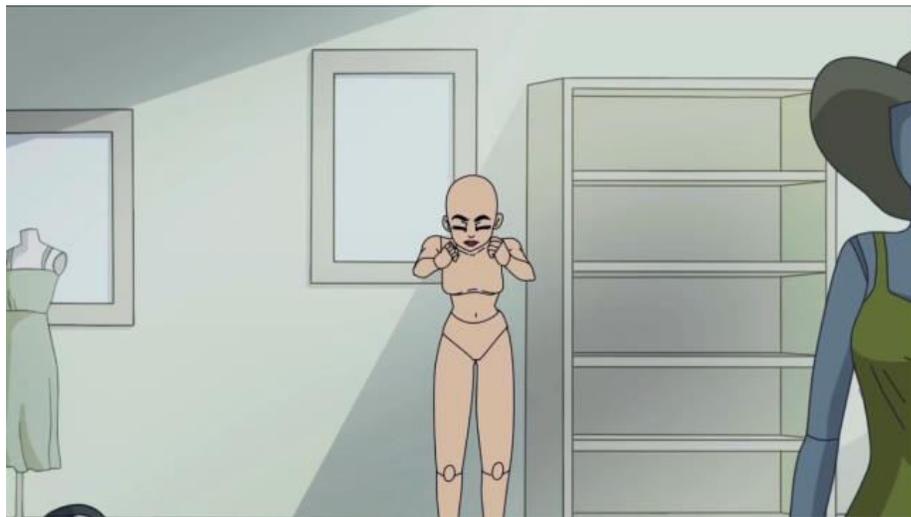
#### **3. Resolusi**

Resolusi dijelaskan ketika malam hari di *Glamour Store*, baju yang dikenakan Rana dan teman – temannya sudah dibeli, dan habis. Namun pengunjung memandang seseorang manekin hanya sebatas pajangan saja dan tidak mempedulikan apa yang telah dilakukan manekin. Kemudian Rana lelah dan kembali untuk tidur dengan hati sedih atas pekerjaan yang ia lakukan setiap harinya.

## B. Penerapan 10 dari 12 Prinsip Animasi

### 1. *Squash and Stretch*

Dalam prinsip animasi *squash and stretch* pada film “*My Work*” prinsip ini memberikan kesan gerak lentur supaya gerakan animasi terlihat lebih organik, dan terlihat lebih dinamis.



Gambar 5.1 Prinsip *Squash*



Gambar 5.2 Prinsip *Stretch*

Prinsip ini ditunjukkan ketika Rana merenggangkan tangannya karena lelah bekerja seharian.

## 2. *Anticipation*

*Anticipation* adalah gerakan ancang-ancang sebelum melakukan gerakan utama.



Gambar 5.3 Prinsip *Anticipation*

Prinsip ini digunakan ketika Rana terkejut akan kedatangan burung yang tiba – tiba hinggap pada tangan nya kemudian burung itu pergi meninggalkannya.

## 3. *Staging*

*Staging* adalah penyusunan objek-objek dalam satu frame untuk mendapatkan komposisi yang baik, indah, dan ideal, sehingga pesan dari sebuah adegan dapat tersampaikan dengan jelas.

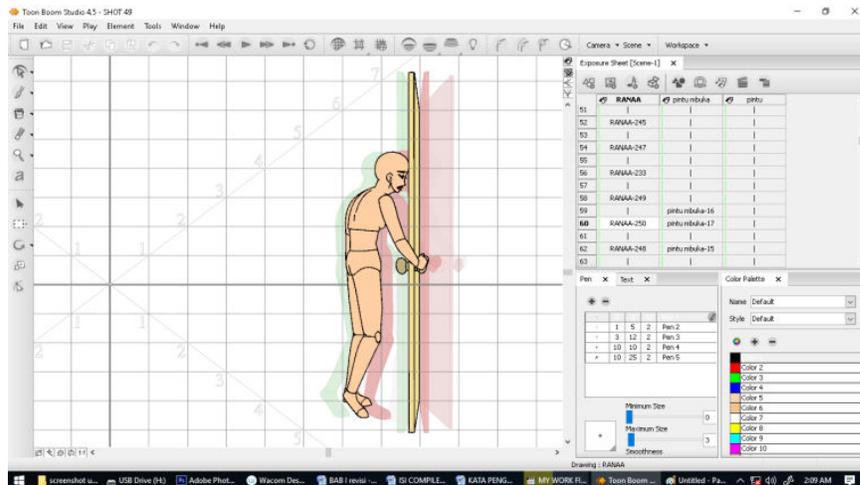


Gambar 5.4 Prinsip *Staging*

Prinsip yang menegaskan posisi karakter utama Rana, Foreground dan figuran ditata dengan rapi dan menarik.

#### 4. *Pose to Pose*

*Pose to pose* adalah metode penganimasian yang sudah direncanakan yaitu menggunakan gambar kunci (*keyframe*) tiap pose gerakan, dan menambahkan gambar antara (*in between*) untuk membuat gerakan lebih halus.



Gambar 5.5 Prinsip *Pose to Pose*

Pada Film “*My Work*” ini prinsip *pose to pose* dimulai dengan tahap pembuatan *keyframe* kemudian berlanjut pada *in between*.

### 5. *Follow Through and Overlapping Action*

*Follow through* ialah gerakan lanjutan setelah melakukan gerakan ketika benda telah berhenti bergerak namun masih ada gerakan lanjutan sebelum benar - benar diam. Sedangkan *Overlapping action* ialah gerakan saling silang, gerakan saling mendahului.

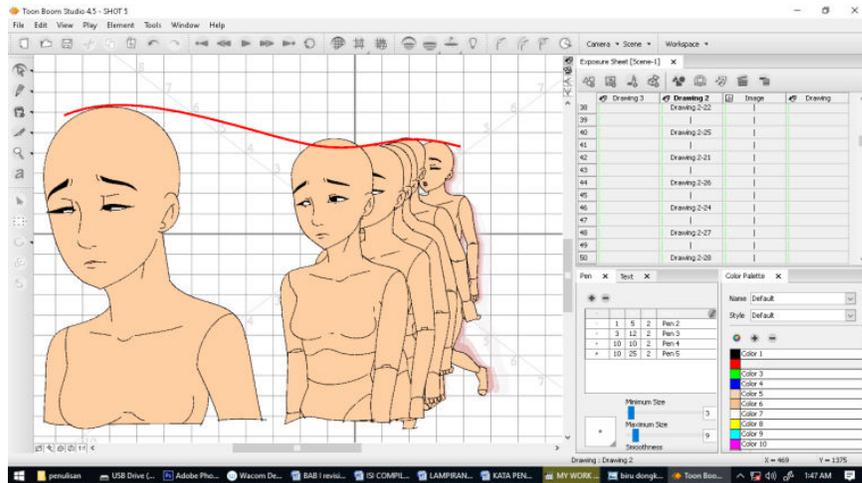


Gambar 5.6 Prinsip *Follow Through and Overlapping Action*

Pada prinsip ini terlihat ketika Rana berputar, rambut dan gaun Rana yang bergerak menerangkan mengenai bagian tubuh Rana yang mengikuti gerakan utama Rana.

### 6. *Arcs*

*Arc* ialah alur gerakan yang memiliki sumbu, bisa berupa putaran, misalnya gerakan lengan atau kepakannya sayap.



Gambar 5.7 Prinsip *Arcs*

Setiap gerakan suatu objek atau karakter selalu membentuk sebuah pola atau jalur lengkung yang disebut *Arcs*. Seperti pada gambar.

## 7. *Secondary Action*

*Secondary action* ialah gerakan tambahan untuk menegaskan gerakan inti agar terlihat lebih realistik.



Gambar 5.8 Prinsip *Secondary Action*

Gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih *realistic*. *Secondary action* tidak dimaksudkan untuk menjadikan “pusat perhatian” sehingga mengaburkan atau mengalihkan perhatian dari gerakan utama. Kemunculannya berfungsi memberikan *emphasize* untuk memperkuat gerakan utama.

### 8. *Timing and Spacing*

*Timing and spacing* yang baik dapat membantu memperkuat emosi suatu adegan, membuat gerakan sebuah animasi terlihat lebih manusiawi atau natural.

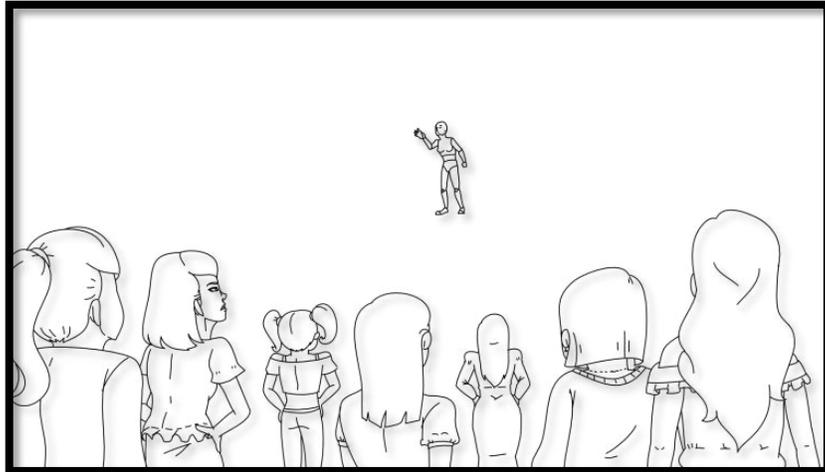


Gambar 5.9 Prinsip *Timing and Spacing*

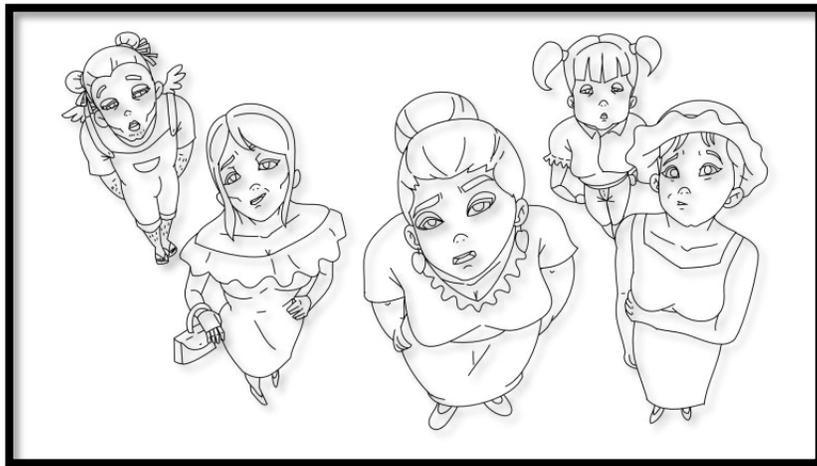
Prinsip *Timing and Spacing* dalam film ini ditunjukkan ketika Rana menaiki podium, dari gerakan jalan biasa dan ketika Rana berpose gerakan menjadi sedikit cepat.

### 9. *Solid Drawing*

*Solid Drawing* ialah kemampuan untuk menggambar dari berbagai angle kamera sehingga gambar terlihat memiliki volume, massa, dan kedalaman.



Gambar 5.10 Prinsip *Solid Drawing 1*



Gambar 5.11 Prinsip *Solid Drawing 2*

Dalam Film “*My Work*” menggambar adalah kemampuan utama yang harus dikuasai oleh animator. Karena animator bertanggungjawab pada setiap gerakan yang digambar, dengan menjadikan *character design* sebagai patokan karakter. Animator tidak boleh membuat gambar *off model* pada gerakan yang dibuat.

## 10. Appeal

*Appeal* adalah penampilan secara visual sebuah animasi, memberikan daya tarik, atau ciri khas pada animasi. Appeal dapat diwujudkan dalam bentuk desain karakter, ekspresi, gestur, kostum, warna dan lain-lain.



Gambar 5.12 Prinsip *Appeal*

Dari Animasi “*My Work*” ini kita bisa menunjukkan prinsip *Appeal* pada karakter, dimana dengan ini diciptakan karakter yang memiliki daya pikat yang kuat sehingga mudah dipahami dan diingat oleh penonton.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penulisan laporan, berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir animasi “*My Work*”.

1. Penciptaan Film Animasi 2D “*My Work*” telah selesai dengan durasi 3 menit 55 detik dengan memberikan pesan bagi kita agar tidak menilai seseorang dari sudut pandang penampilan luar, namun yang lebih penting adalah menilai

sesorang apa adanya tanpa membuat standar - standar tertentu sehingga orang lain tidak terbebani oleh standar itu.

2. Penciptaan Film Animasi 2D “*My Work*” merupakan film animasi 2D tradisional yang dikerjakan secara digital dengan menggunakan 10 prinsip animasi dan dikemas dalam genre drama. Film ini telah melewati beberapa tahap pembuatan mulai dari pra produksi, produksi hingga pasca produksi sehingga siap untuk di publikasikan dan ditunjukkan dalam sebuah pameran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **Buku**

Johnston, Ollie, dan Frank Thomas. (1995). *The Illusions of Life Disney Animation*.

Italy. Disney Productions.

Prakosa, Gotot. 2010. Animasi (Pengetahuan dasar film animasi di Indonesia)

Jakarta : FFTV-IKJ.

### **Laman**

<http://manekinfullbody.blogspot.com/2015/10/mengenal-sejarah-patung-manekin.html>

<https://www.liputan6.com/fashion-beauty/read/2846064/6-alasan-mengapa-wanita-ingin-memiliki-tubuh-langsing>

<https://lifestyle.okezone.com/read/2018/11/10/194/1975829/apa-definisi-cantik-dari-masa-ke-masa-hingga-belahan-dunia-menurut-versi-kamu>

<https://www.youtube.com/watch?v=QAyBXL9-7ow>