

PUBLIKASI ILMIAH  
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENGAPLIKASIAN GAYA KOLASE DENGAN TEKNIK  
*CUT OUT* DALAM FILM ANIMASI 2D “ENTITY”**



**Farhan Habitullah**  
NIM 1700190033

Pembimbing:

1. Mahendradewa Suminto, M.Sn.
2. Pandan Pareamon Purwacandra, M.Kom.

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

**2021**

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

Judul:

**PENGAPLIKASIAN GAYA KOLASE DENGAN TEKNIK *CUT OUT*  
DALAM FILM ANIMASI 2D “ENTITY”**

Disusun oleh:

**Farhan Habitullah**  
NIM 1700190033

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 04 Januari 2021

Pembimbing I



**Mahendradewa Suminto, M.Sn.**  
NIDN 0018047206

Pembimbing II



**Pandan Pareamon Purwacandra, M.Kom.**  
NIDN 0502018601

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



**Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T.**  
NIP 19801016 200501 1 001

# **PENGAPLIKASIAN GAYA KOLASE DENGAN TEKNIK CUT OUT DALAM FILM ANIMASI 2D “ENTITY”**

**Farhan Habitullah**  
NIM 1700190033  
D-3 Animasi, ISI Yogyakarta

## **ABSTRACT**

*Wastes are excess miscellaneous things from human's activities. These would be a serious problem if it mishandled. Early step we could do is to limit daily product's consumptions that will cause excess product. We must put these awareness to society, so, our environment could have a better life span and be last longer.*

*The technique being used in this animation film “Entity” is 2D animation that has been done through 3 steps. Those are pre-production (writing story, research, designing characters and storyboard), production (set background, dubbing, sound effect, asset setting, rigging, animating and scoring) and post-production (composting, editing and rendering).*

*This 2D animation movie “Entity” has 3 minutes and 30 seconds duration. With 36 stock shots, 3150 frames in total HDTV 1920x1080px 24 fps (frame per second). It applied 12 animation rules (squash and stretch, anticipation, staging, staging, straight ahead and pose to pose, follow through and overlapping, slow in and slow out , arcs, secondary action, timing, exaggeration, solid drawing and appeal).*

*Key words : Trash, Environment, Collage, 2D Animation.*

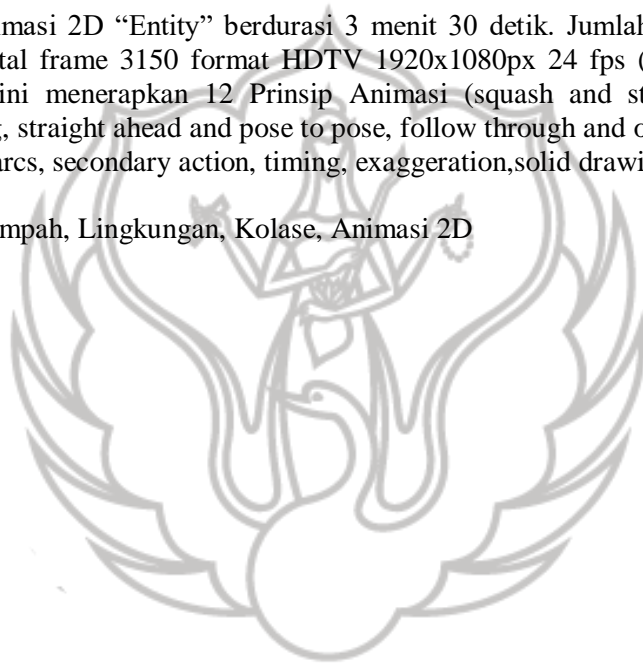
## ABSTRAK

Limbah sampah merupakan barang sisa atau barang yang sudah tidak terpakai dari suatu kegiatan manusia, hal ini akan menjadi serius jika limbah sampah tidak ditangani dengan tepat. Langkah awal yang dapat dilakukan adalah dengan mengurangi jumlah pemakaian produk sehari-hari yang dapat menimbulkan barang sisa. Kesadaran ini harus dapat ditumbuhkan kepada masyarakat, agar lingkungan hidup yang kita tinggali ini dapat terus terjaga sampai ke anak cucu kita.

Teknik yang digunakan dalam proses pembuatan film animasi “Entity” adalah animasi 2D yang dilaksanakan melalui 3 tahapan yaitu praproduksi (penulisan cerita, riset, desain karakter, dan storyboard), produksi (background, dubbing, sound effect, asseting, rigging, animating, dan scoring), dan pasca produksi (compositing, editing, dan rendering).

Film Animasi 2D “Entity” berdurasi 3 menit 30 detik. Jumlah shot mencapai 36 shot dengan total frame 3150 format HDTV 1920x1080px 24 fps (frame per second). Pada animasi ini menerapkan 12 Prinsip Animasi (squash and stretch, anticipation, staging, staging, straight ahead and pose to pose, follow through and overlapping, slow in and slow out , arcs, secondary action, timing, exaggeration, solid drawing, dan appeal).

Kata kunci : Sampah, Lingkungan, Kolase, Animasi 2D



## A. LATAR BELAKANG

Berkembang dan bertahan hidup merupakan kegiatan kelangsungan manusia untuk mencapai suatu kesejahteraan, langkah tersebut memiliki sebuah tujuan sebagai pemenuhan kebutuhan pangan (makanan), sandang (pakaian), dan papan (tempat tinggal). Setiap kegiatan untuk memenuhi kebutuhan tersebut, pada akhirnya akan menghasilkan sisa limbah dan sampah yang dibuang. Menurut Badan Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), sampah adalah sesuatu yang tidak digunakan, tidak disenangi, atau sesuatu yang dibuang berasal dari kegiatan manusia, dan tidak terjadi dengan sendirinya. Jika sampah tidak diatasi dengan serius dan dibiarkan akan merusak dan mencemari lingkungan. Kencendrungan kerusakan sangat beriringan dengan pertumbuhan dan kebutuhan suatu daerah, semakin banyak produktifitas suatu daerah maka akan semakin banyak juga sisa sampah dan limbah yang terbuang. Menurut (Sulistiyorini, 2018:41) dalam bukunya berjudul “*Sampah dan Pencemaran*”,

Sampah atau limbah timbul dari suatu kegiatan yang dilakukan. Sampah atau limbah menyebabkan pencemaran yang berpengaruh buruk pada tanah yang kita diami, air yang kita minum, dan udara yang kita hirup. Setiap kegiatan yang dilakukan manusia akan menghasilkan sisa pembuangan limbah atau sampah yang dapat mencemari dan merusak lingkungan secara tidak langsung.

Kolase secara pengertian umum merupakan karya seni penggabungan eksplorasi antara teknik melukis dengan menempelkan berbagai macam bahan materi yang diaplikasikan ke dalam suatu media. Pembuatan karya seni kolase memanfaatkan materi dari bahan alam, bahan buatan hingga bahan sisa yang disusun dan ditempel sehingga menciptakan karya seni yang dapat dinikmati. Kata kolase sendiri dalam bahasa Inggris disebut “*collage*” yang berasal dari kata “*coller*” dalam bahasa Prancis, yang berarti “merekatkan”. Menurut (Susanto, 2002:63) dalam bukunya Syakir Muharrar & Sri Verayanti yang berjudul “Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana”,

Kolase adalah sebuah teknik menempel berbagai macam unsur ke dalam satu *frame* sehingga menghasilkan karya seni yang baru. Dengan demikian, kolase

adalah karya seni rupa yang dibuat dengan cara menempelkan bahan apa saja ke dalam satu komposisi yang serasi sehingga menjadi satu kesatuan karya.

Film animasi 2D “Entity” mengangkat permasalahan pencemaran lingkungan akibat limbah sampah yang berlebih, dengan penyampaian pesan secara realita satire. Karakter utama di film ini sebagai makhluk sampah yang dianggap remeh, sementara manusia menjadi karakter antagonis yang menyepelekan entitas sampah itu sendiri. Film ini berfokuskan menumbuhkan kesadaran masyarakat agar tidak menganggap remeh sampah, dengan memvisualkan adegan-adegan manusia yang tidak peduli serta kerusakan lingkungan yang ditimbulkan. Menggunakan teknik kolase secara digital selain mempercepat produksi, dapat membuat kesan realistis dan memperkuat nilai estetika dalam film animasi 2D “Entity”.

## **1. Rumusan Masalah**

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

- 1) Bagaimana cara mengedukasi dan menyadarkan masyarakat agar peduli akan keberadaan limbah sampah yang mereka buang setiap harinya.
- 2) Bagaimana membuat gaya kolase menjadi suatu tontonan yang dapat dinikmati.

## **2. Tujuan**

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

- 1) Memberikan edukasi dan kesadaran kepada masyarakat tentang limbah sampah, dengan penyampaian pesan film secara jelas dan mudah dipahami semua kalangan dari segi pendidikan dan stastus sosial.
- 2) Menjadikan gaya kolase menjadi gaya unik dalam perfilman animasi serta memperkuat kesan realistis dan daya tarik tersendiri dari film ini.

### 3. Target Audien

Target audien penciptaan karya film animasi 2D “Entity” ini adalah :

- 1) Usia : 18 Tahun ke atas (Remaja dan Dewasa)
- 2) Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
- 3) Pendidikan : Berbagai latar pendidikan
- 4) Status sosial : Semua kalangan
- 5) Negara : Internasional

### 4. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari produksi karya tugas akhir ini adalah benar-benar menjadi satu animasi utuh, dengan tahapan sebagai berikut:

#### 1) Penulisan cerita

Penulisan cerita pada film animasi 2D “Entity” dilakukan secara bertahap dimulai dari pencarian ide, sinopsis, hingga pembuatan naskah skenario. Ide yang didapat dari keresahan pribadi mengenai permasalahan lingkungan yang tidak terkendali dan kebiasaan buruk masyarakat yang membuang sampah sembarangan dirasa meresahkan.

#### 2) Riset dan konsep

Dilakukan beberapa riset seperti mengamati masyarakat yang gemar membuang sampah pada aliran sungai, perkampungan kumuh yang ada di Ibu Kota Jakarta, hingga membaca berita lewat jejaring internet soal pencemaran lingkungan. Selain itu mencari referensi visual kolase juga diperlukan untuk memperkaya nilai seni di film ini.

#### 3) *Storyboard*

Pengerjaan *storyboard* akan dilakukan ketika naskah skenario film “Entity” sudah benar-benar jadi. Setelah skenario sudah jadi, dibuatkan visual, pengambilan kamera, lokasi, adegan, ekspresi tokoh, suara, dan durasi setiap *scene*, dengan begitu mempermudah untuk ke tahap produksi.

#### 4) **Suara**

Musik yang akan digunakan adalah musik yang dibuat oleh rekan yang ahli dibidang musik. Dengan tipe musik *sci-fi* akan memperkuat lingkungan yang asing dan gersang. Selain musik, suara latar juga diperlukan untuk memperkuat situasi di film. Pengambilan efek suara menggunakan teknik *voley* dan pustaka suara gratis salah satu *website* legal untuk mempertegas adegan yang ada di film.

#### 5) **Background/Environment**

Dalam pembuatan latar *background* menggunakan gambar sungguhan yang nantinya akan diolah menjadi rangkaian kolase menyerupai objek yang dibutuhkan. Untuk mendapatkan gambar tersebut dengan memfotonya secara langsung, jika ada gambar yang sulit didapatkan, maka akan mengunduhnya lewat *website* legal.

#### 6) **Asseting**

Proses *Asseting* dilakukan dengan cara memotong bagian fisik karakter atau benda lainnya yang ingin digerakan di dalam film. Pada proses ini pemotongan objek karakter akan dibagi menjadi beberapa bagian seperti kepala, badan, tangan, dan kaki. Untuk latar yang digerakan akan dipisahkan beberapa *layer*, dengan begitu akan memudahkan penggerakan ditahap penganimasi nanti.

#### 7) **Rigging**

Proses ini merangkai potongan *asset* menjadi karakter yang utuh, serta menentukan letak *ancorpoint* persendian karakter agar pada saat tahap penganimasi mudah digerakan dan sesuai dengan semestinya.



#### 8) *Animating*

Dalam proses *animate* menggunakan teknik *cut out*, menggerakkan *rig* karakter sesuai dengan adegan di dalam film. Dalam proses ini juga menerapkan beberapa prinsip animasi seperti *timing*, *squash & straight*, *anticipation*, dan *arc*.

#### 9) *Compositing*

Proses *compositing* dilakukan dengan penggabungan adegan karakter dengan *background*. Dalam proses ini juga dilakukan pengaturan komposisi warna dan tata letak tiap elemen dalam satu *frame*, serta menambahkan partikel efek dan *grading* untuk membuatnya lebih menyatu.

#### 10) *Editing*

Setelah semua komponen yang diperlukan dalam film animasi 2D “*Entity*” didapatkan, semuanya digabungkan dan diurutkan agar menjadi kesatuan film animasi seperti yang tertulis dalam cerita. Musik dan efek suara juga ditambahkan seperti yang dilakukan pada saat mengerjakan *storyboard*.

#### 11) *Render and Mastering*

Setelah semua komponen film animasi 2D “*Entity*” digabungkan dan tertata, dilakukan proses *rendering video* menjadi satu berkas film dengan format .mp4 atau .avi. Resolusi yang diatur saat *rendering* adalah 1980x1080, rasio 16:9, dan *frame rate* 24. Setelah *rendering* selesai dan menjadi film utuh kemudian dilakukan proses *burning* ke dalam DVD (*Digital Video Disc*) dan dimasukkan ke dalam *cover*. Terakhir diberi *cover* ilustrasi dan poster film animasi 2D “*Entity*”.

Urutan proses tersebut menjadi acuan dan ukuran jalannya pengerjaan karya. Dari urutan awal hingga akhir jika telah terpenuhi maka karya animasi dinyatakan selesai dan siap untuk diujikan hingga dipublikasikan.

## B. LANDASAN TEORI

Masalah lingkungan hidup merupakan isu global yang tidak ada habisnya, dari mulai perubahan iklim, polusi, kepunahan, krisis sumber daya alam, hingga pencemaran lingkungan akibat limbah. Masalah lingkungan tersebut menjadikan ide utama cerita film animasi 2D “Entity” untuk mengangkat isu kerusakan lingkungan akibat limbah sampah yang berlebih, mengangkat salah satu isu masalah lingkungan ini dikarenakan permasalahan dan akibatnya besar namun sebenarnya persoalan kecil. Pengertian sampah itu sendiri menurut Badan Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) adalah sesuatu yang tidak digunakan, tidak disenangi, atau sesuatu yang dibuang berasal dari kegiatan manusia, dan tidak terjadi dengan sendirinya. Pengertian lainnya menurut (Sulistiyorini, 2018:41) dalam bukunya berjudul “*Sampah dan Pencemaran*”,

Sampah atau limbah timbul dari suatu kegiatan yang dilakukan. Sampah atau limbah menyebabkan pencemaran yang berpengaruh buruk pada tanah yang kita diami, air yang kita minum, dan udara yang kita hirup. setiap kegiatan yang dilakukan manusia akan menghasilkan sisa pembuangan limbah atau sampah yang dapat mencemari dan merusak lingkungan secara tidak langsung.

Pencemaran merupakan salah satu penyebab terjadinya kerusakan lingkungan yang dilakukan oleh kegiatan manusia. Kencendrungan kerusakan sangat beriringan dengan pertumbuhan dan kebutuhan suatu daerah, semakin banyak produktifitas suatu daerah maka akan semakin banyak juga sisa sampah dan limbah yang terbuang. Situs *website* National Geographic mencatat, pada tahun 2015 setidaknya sebanyak 448.000.000 ton plastik diproduksi. Dari data tersebut metode pengelolaan sampah sampai tahun 2015 hanya sebesar 19.50 % limbah sampah yang di daur ulang dan sebanyak 80.50% limbah sampah sekedar dibuang dan dibakar begitu saja. Oleh karena itu dominan sampah plastik menjadi pertanggung jawaban atas terjadinya pencemaran lingkungan. (Laura; 2019; *The World Plastic Pollution*; <https://www.nationalgeographic.com/environment/habitats/plastic-pollution>; diakses pada tanggal 18 Desember 2019). Data lainnya mencatat, sekitar 60% - 80% sampah dilautan terdiri dari sampah plastik, sebagian besar sampah tersebut

berasal dari daratan. (Richie; 2018; *Plastic Pollution*; <https://ourworldindata.org/plastic-pollution>; diakses pada tanggal 18 Desember 2018). Plastik merupakan bahan yang murah, mudah, dan tahan lama, karena itu banyak industri produk kemasan sekali pakai yang menggunakannya. Tahan lama menjadi faktor terjadinya kerusakan karena sulit terurai secara alami. Jika tidak dilakukan penghematan dan pengelolaan yang baik maka tidak disadari akan terjadinya kerusakan lingkungan serta makhluk hidup di dalamnya.

Film animasi 2D “Entity” mengangkat isu permasalahan pencemaran lingkungan akibat limbah sampah yang berlebih, dengan penyampaian pesan secara realita satire. Bercerita tentang gumpalan sampah yang ingin mencari identitas dan entitas dirinya. Ketika ditengah pencarian, makhluk sampah itu bertemu karakter asing berbentuk tangan yang terus melemparinya sampah, hal ini membuat gumpalan tersebut semakin membesar dan tidak terkendali sehingga merusak apapun yang ada disekitarnya. Pada akhirnya semua diperlihatkan kerusakan akibat perbuatan tersebut. Cerita film animasi 2D “Entity” ini mensymbolisasikan realita kerusakan akibat tangan manusia itu sendiri. Karakter utama di film ini sebagai makhluk sampah yang dianggap remeh, sementara manusia sebagai karakter berbentuk tangan antagonis yang menyepelekan entitas sampah itu sendiri. Film ini berfokuskan menumbuhkan kesadaran masyarakat agar tidak menganggap remeh sampah, memvisualkan adegan-adegan ketidakpedulian manusia serta kerusakan lingkungan yang ditimbulkan.

Pembuatan proses film animasi 2D “Entity” menggunakan teknik kolase secara digital, selain mempercepat produksi dapat membuat kesan realistis dan memperkuat nilai estetika. Proses kolase diterapkan dalam pembuatan gambar latar dan karakter di film ini, dengan cara mengolah gambar asli dan arsiran lukis secara digital hingga menjadi suatu gambar yang baru. Secara pengertian umum kolase merupakan karya seni penggabungan eksplorasi antara teknik melukis dengan menempelkan berbagai macam bahan materi yang diaplikasikan kedalam suatu media.

## C. TINJAUAN KARYA

Dalam karya yang ditinjau sebagai acuan referensi, film animasi 2D “Entity” mengambil aspek referensi dari segi cerita, teknik, dan visual secara keseluruhan. Berikut karya film animasi yang menjadi acuan referensi :

### 1. Film Animasi “Man”



Film “Man” karya Steve Cutts

Film animasi ini karya animator bernama Steve Cutts yang diunggah di Youtube pada tahun 2012 lalu. Menggambarkan secara jelas manusia adalah makhluk hidup yang merusak alam dengan egois dan ketamakan mereka.

Dalam pembuatan film animasi 2D “Entity” mengambil konsep cerita yang serupa, yaitu manusia merusak lingkungan secara tidak disadari. Kita hanya menggunakan barang yang kita pakai tanpa tau asal barang tersebut dan kemana nantinya barang itu setelah dipakai.

## 2. Film Animasi “Cream”



Film “Cream” karya David Firth

Film animasi ini disutradari oleh David Firth yang diunggah di Youtube pada tahun 2017 lalu. Teknik di film animasi ini berbeda dengan film animasi kebanyakan, menggunakan gambar asli yang diolah sebagai karakter dan gambar latar, lalu dianimasikan dengan teknik *cut out*, sehingga gaya yang dihasilkan di film ini menjadi tampak realistis.

Tinjauan dari film animasi “Cream” ini menjadi bahan di film animasi 2D “Entity” untuk menggunakan teknik *cut out* sebagai teknik pada saat proses penganimasian nanti, dengan tujuan mempermudah pengaplikasian gaya kolase ke dalam film.

### 3. Film Animasi “Boy And The World”



Film Animasi “Boy And The World” karya studio GKIDS

Film animasi ini dibuat oleh studio GKIDS yang dirilis layar lebar pada tahun 2015 lalu. Film animasi ini memiliki latar dengan bergayakan kolase sebagai penyegar di film ini. Dalam film ini tidak semuanya kolase, ada beberapa properti yang di gambar secara digital karena suatu keperluan di dalam film.

Gaya kolase ini akan menjadi teknik yang digunakan pada film animasi 2D “Entity”, karena dari cerita akan lebih terasa jika latar yang digunakan gambar asli yang diolah menjadi kolase dibandingkan dengan menggambarnya mengurangi aspek realistis. Pengerjaan dengan teknik ini sebagai latar juga mampu mempersingkat waktu pengerjaan latar.

## D. PERANCANGAN

### 1. Cerita

#### a. Tema

Film animasi 2D “Entity” ini ingin mengangkat permasalahan lingkungan dengan mencerminkan kebiasaan buruk masyarakat secara jelas di dalam film,

seperti penggunaan plastik yang berlebihan, membuang sampah tidak pada tempatnya, serta ketidakpedulian masyarakat akan sampah yang mereka buang.

## **b. Sinopsis**

Di suatu tempat antah-berantah terdapat pembuangan limbah sampah yang sangat luas, sejauh mata memandang hanya sampah yang terlihat, seperti lautan pembuangan limbah yang tak berujung, asal-usul tumpukan sampah-sampah ini masih belum jelas dari mana datangnya. Suatu ketika salah satu tumpukan bergerak-gerak seolah hidup, lama-lama tumpukan tersebut hidup dengan berwujud sesuatu memiliki tangan, kaki, serta wajah. Makhluk sampah itu kebingungan dengan keadaan di sekitarnya, yang dia lihat hanya menara tinggi dengan sampah di sekitarnya. Rasa kebingungan itu berganti menjadi penasaran, makhluk itu melihat sampah berjatuhan dari langit, seperti ada seseorang yang sengaja membuang sampah dari atas menara. Dengan penuh rasa penasaran makhluk itu berniat untuk menaiki menara tersebut untuk mencari tahu keberadaan dan entitas dirinya.

Perlahan makhluk sampah itu menaiki menara tinggi itu, sangat goyah dan rapuh. Jika dilihat dari dekat hanya berisikan tumpukan-tumpukan rumah dengan atap dan jendela, entah makhluk seperti apa yang ada di dalamnya. Di tengah perjalanan salah satu jendela rumah itu terbuka hingga membuat makhluk sampah terkejut, ada tangan aneh yang keluar dari jendela itu sambil menggenggam sampah lalu melemparnya keluar begitu saja. Makhluk sampah itu mengerti dari mana sampah-sampah itu berasal, saat yang bersamaan jendela rumah lain terbuka dari arah yang berbeda. Tangan aneh itu keluar dari jendela dengan memegang sampahnya, namun saat ingin membuang, tangan itu melihat ke arah makhluk sampah dan membuang sampah kepadanya. Makhluk sampah itu kebingungan, mungkin mereka pikir makhluk itu adalah tumpukan sampah sama seperti yang pembuangan sampah yang di bawah. Lalu tiba-tiba semua jendela rumah terbuka, tangan-tangan aneh itu keluar dan menatap ke arah makhluk sampah.

Melihat itu makhluk sampah merasa terancam dan langsung bergegas menaiki menara, sepanjang makhluk sampah itu menaiki menara, tangan-tangan itu terus saja melempari sampah kearahnya yang membuat badan makhluk sampah itu semakin membesar dan berat. Dengan perjuangannya makhluk sampah itu akhirnya sampai di atas menara, kini tubuh makhluk itu sangat besar dan sangat berat, bahkan menara itu tampak tidak sanggup menahan berat makhluk sampah itu. Pada saat di atas makhluk itu terpana melihat tempat yang belum ia lihat sebelumnya, sebuah tempat yang penuh dengan air, tempat yang bersih dan bebas dari pencemaran sampah. Sayangnya hal itu tidak bertahan lama, menara yang makhluk naiki itu hancur perlahan karena tidak kuat menahan bebannya. Tangan-tangan aneh itu terlihat kesal dan marah karena tempat tinggal mereka hancur, dengan obor mereka berniat untuk membakar habis makhluk sampah yang mengganggu itu. Satu persatu obor api mengenai makhluk sampah itu, makhluk sampah panik karena terbakar habis oleh api di sekujur tubuhnya, karena panik ia tidak bisa menahan keseimbangan dan membuat bagian menara terus hancur berhamburan. Makhluk itu ingin memadamkan api di tubuhnya dengan cara air, satu-satunya air yang berlimpah adalah tempat yang ia lihat sebelumnya. Dengan sekuat tenaga makhluk itu merubuhkan menara agar cepat sampai di tempat yang berlimpah air agar api di tubuhnya cepat padam. Pada akhirnya menara itu rubuh dan hancur berantakan, tangan-tangan itu tidak bisa berbuat apa-apa selain menerima tempat tinggal mereka hancur karena perbuatan mereka sendiri. Sesampainya di tempat yang dipenuhi air, dengan rasa sakit akibat tubuhnya terbakar, makhluk sampah itu mendekati air dan memadamkan api yang di tubuhnya. Air yang makhluk itu lihat ternyata lautan air yang bersih, namun kini lautan itu menjadi tercemar akibat sampah yang makhluk itu bawa. Tangan-tangan itu tidak sadar akan membuatnya, asap yang ditimbulkan dari pembakaran itu menjadi polusi udara, meninggalkan jejak sampah yang dapat menyebabkan penyakit, dan lautan menjadi kotor. Tangan-tangan itu hanya ingin makhluk sampah musnah tanpa tahu akibat



yang akan dialami. Makhluk tersebut terurai tenggelam ke dalam lautan bersama sampah lainnya hingga merusak ekosistem laut.

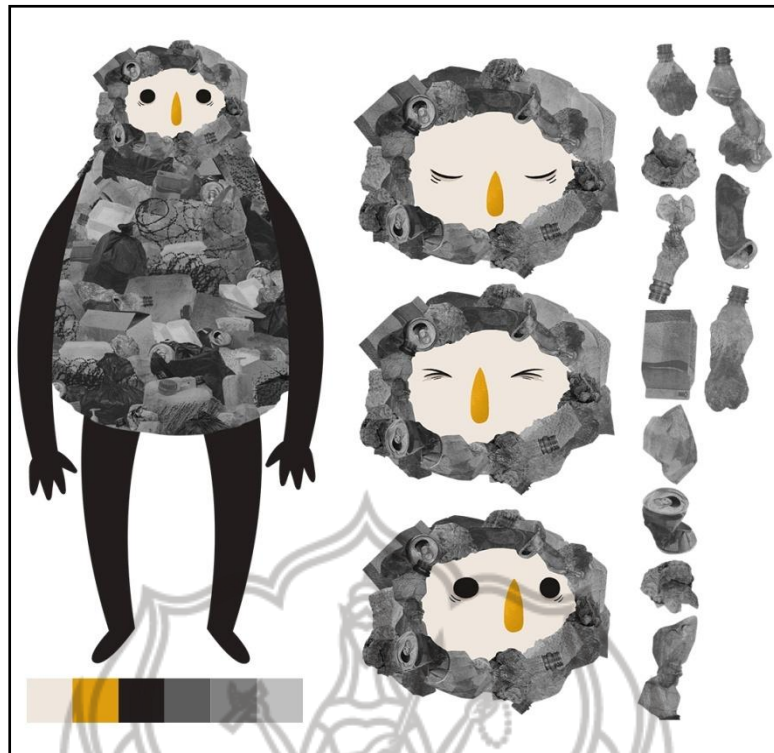
## 2. Desain

### a. Karakter

Film animasi “Entity” mengalami perkembangan konsep dan desain setelah pelaksanaan presentasi proposal, terutama dalam desain karakter. Penambahan wajah diberikan agar memperkuat ekspresi pada karakter, selain ekspresi perubahan *asset* sampah pada karakter juga dilakukan, *asset* sampah sebelumnya berupa barang bekas yang tidak terpakai, lalu diganti menjadi limbah sampah seperti plastik, botol kemasan, kertas, gabus, dan barang yang sulit terurai lainnya.

#### 1) Karakter Utama “Makhluk sampah”

Karakter utama dalam film animasi “Entity” secara fisik berupa gumpalan sampah yang memiliki sepasang tangan, sepasang kaki, serta wajah. Sampah yang berada di tubuh karakter adalah sampah yang sulit terurai secara alami, seperti plastik, botol kemasan, kaleng, kardus dan lainnya. Ketika bergerak makhluk sampah ini memiliki suara yang bising karena sampah yang ada di tubuhnya. Selain itu, karakter ini memiliki sifat elastis, sehingga memudahkan ia bergerak memanjat menara dengan cepat, begitu juga dengan tangan dan kakinya yang dapat memanjang lentur. Di dalam film animasi “Entity” makhluk sampah ini terus ditumpuki sampah oleh masyarakat, sehingga badannya menjadi sangat besar dan berat menyerupai bola besar yang hanya berisikan limbah sampah.



Karakter utama “Makhluk sampah”

## 2) Karakter Antagonis “Masyarakat”

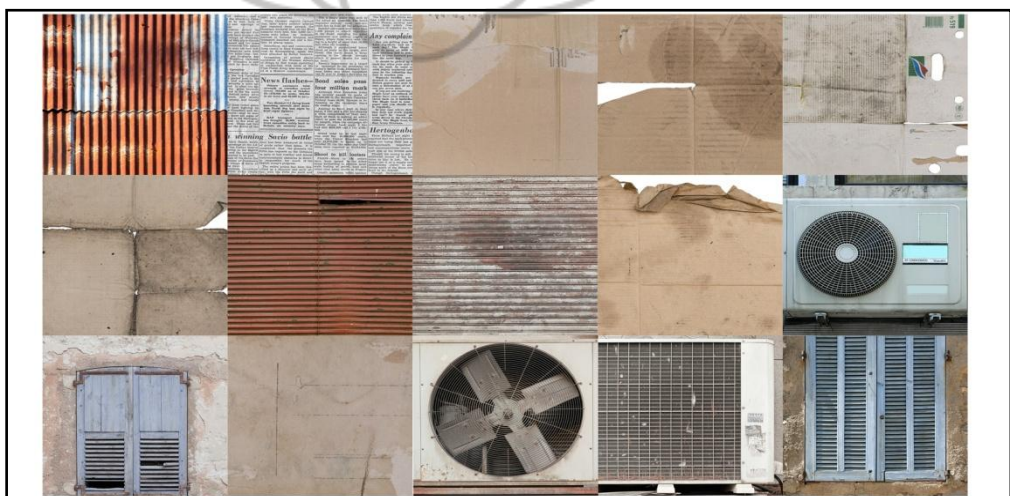
Dalam film animasi “Entity” yang menjadi karakter Antagonis berbentuk tangan-tangan yang memiliki jumlah banyak, mereka tinggal di sebuah rumah yang menumpuk menjulang ke atas membentuk suatu menara yang tinggi, namun menara tersebut tidak kokoh dikarenakan struktur rumah yang berantakan tidak tertata. Secara fisik mereka bergerak secara elastis, mampu memanjangkan dan bergerak kemana saja mereka mau. Mereka hidup secara individual, kebiasaan mereka membuang sampah lewat jendela rumah, mereka sangat tidak peduli dengan lingkungan sekitar dan hanya mementingkan keperluan pribadi saja. Penggunaan tangan sebagai karakter antagonis sebagai simbolisasi tindakan manusia yang tidak peduli dengan lingkungan.



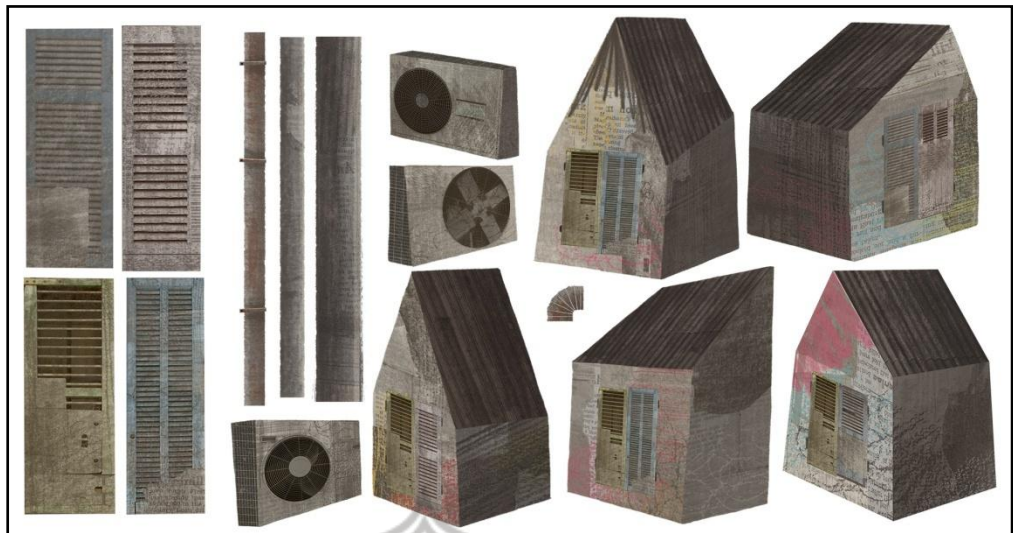
Karakter Antagonis “Masyarakat”

**b. Background**

Pembuatan *background* dilakukan dengan cara *layering*, sehingga setiap gambarnya menjadi terpisah agar pada tahap *animating* dapat disusun dan digerakan sesuai keinginan.



Asset Foto asli yang belum diolah



Hasil yang telah diolah menjadi *background asset*

Setelah gambar diolah menjadi *background asset* tahap selanjutnya menyusun *asset* tersebut menjadi satu latar belakang yang utuh sesuai dengan *storyboard*, agar tidak terlalu monoton diberikan penambahan properti pendukung seperti, kabel yang menjulur, AC, pipa-pipa yang memanjang, kayu penyangga, tidak lupa diberikan langit.



Hasil akhir tahap pembuatan *background*

### 3. *Software*

#### a. **Toonboom Storyboard Pro**

Digunakan untuk proses pembuatan *storyboard* dan animatik *storyboard*

#### b. **Adobe Photoshop CS 6**

Digunakan untuk proses pembuatan *background*, *asseting*, dan desain karakter.

#### c. **Adobe After Effects CS 6**

Digunakan untuk proses *Animating* dan *Compositting*.

#### d. **Adobe Audition CS 6**

Digunakan untuk proses pengambilan efek suara secara *foley*.

#### e. **Adobe Premier Pro CS 6**

Digunakan untuk proses *editing* dan *final rendering*.

### 4. *Background Music dan Sound Effect*

Pembuatan musik original soundtrack (OST) dikerjakan oleh Edu Christanto, musik *scoring* band terkenal Fade2Black dan pernah andil dalam pengerjaan musik band Ungu. Musik dibawakan secara musikal, yaitu musik berganti sesuai *mood* setiap *scene*, namun tidak mengikuti *timing* intonasi secara visual hanya sebagai pengantar *background music* di dalam film. Penggunaan efek suara dalam film animasi 2D “Entity” menggunakan teknik *foley*, merekam efek suara asli dari benda lalu diproses lagi agar sesuai dengan *animatic storyboard*. Jika efek suara sulit dibuat secara *foley*, efek suara menggunakan unduhan dari *website* pustaka efek suara secara legal.

## E. PEMBAHASAN

### 1. Preposisi

Pada fase preposisi terjadi pengenalan latar tempat yaitu tempat pembuangan sampah yang sangat luas, pada scene awal ini diperlihatkan tumpukan sampah yang banyak, sejauh mata memandang hanya sampah yang terlihat. Selain latar tempat pada fase ini menunjukkan tokoh utama berupa gumpalan sampah yang baru saja terbangun dan kebingungan akan keberadaannya.



Pengenalan latar tempat



Pengenalan tokoh utama

## 2. Konflik

Konflik dimulai saat karakter utama mendaki menaiki menara, di tengah perjalanan bertemu salah satu masyarakat yang sedang membuang sampah. Saat ingin membuang sampah masyarakat itu melihat ke arah makhluk sampah dan membuang sampahnya ke arah makhluk karena menganggap dirinya adalah tumpukan sampah. Karena hal itu masyarakat lain ikut membuang sampah ke arah makhluk itu, hal ini membuat makhluk sampah itu panik dan segera menyelesaikan perjalanannya.



Masyarakat yang membuang sampah



Masyarakat lain ikut membuang sampah

### 3. Resolusi

Resolusi dijelaskan saat makhluk sampah itu mencapai menara paling atas dengan wujud berbentuk bola sampah yang sangat besar akibat terus ditumpuki sampah oleh masyarakat. Karena bentuknya yang sangat besar masyarakat resah dan melemparinya dengan obor api, hal ini membuat makhluk itu terbakar kesakitan. Karena tubuhnya yang besar menara itu tak sanggup menahan dan runtuh. Makhluk sampah itu memadamkan api ke dalam air laut dan mencemari ekosistem laut.



Makhluk sampah sampai diatas



Makhluk sampah mencemari lautan



## F. KESIMPULAN

Berdasarkan laporan yang telah dibuat, berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir film animasi 2D “Entity” :

1. Penciptaan film animasi 2D “Entity” telah selesai dengan durasi utuh 3 menit 34 detik.
2. Jumlah shot mencapai 36 shot dengan format HDTV 1920x1080px 24 fps (*frame per second*).
3. Penciptaan film animasi 2D “Entity” menggunakan 12 Prinsip Animasi (*squash and stretch, anticipation, staging, staging, straight ahead and pose to pose, follow through and overlapping, slow in and slow out, arcs, secondary action, timing, exaggeration, solid drawing, dan appeal*).

## G. SARAN

1. Dalam pengerjaan tugas akhir sebaiknya mengatur jadwal dari mulai rancangan konsep awal, pra-produksi, produksi, pasca produksi hingga penyusunan laporan, agar hasil karya tugas akhir selesai tepat waktu dan maksimal.
2. Sebelum memulai berkarya sebaiknya melakukan riset dan pahami tentang isu permasalahan apa yang ingin dijadikan karya, agar nantinya karya tersebut dapat dipertanggung jawabkan dengan benar.
3. Banyak cara untuk membangun konsep secara visual maupun ide cerita. Menonton film, riset melalui buku dan internet, dan melakukan *brainstorming* dengan peminat karya seni, merupakan cara yang tepat untuk pengembangan konsep ide, agar konsep dalam film nantinya sudah matang dan tidak menghambat jalannya produksi.

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

- Sulistiyorini, Wiwik. 2018. *Sampah dan Pencemaran*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wahyono, E.H. dan Sudarno.N. 2012. *Pengelola Sampah Plastik : Aneka Kerajinan dari Sampah Plastik*. Bogor : Yapeka.
- Muharrar, Syakir dan Sri Verayanti. 2013. *Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana*. Jakarta: Erlangga.
- William, Richard. 2001. *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, And Internet Animators*. United States: Faber and Faber.

### LAMAN

- <https://www.youtube.com/watch?v=WfGMYdalCIU> diakses pada Selasa, 17 Desember 2019, 00:59 WIB.
- [http://facweb.cs.depaul.edu/sgrais/cutout\\_animation.htm](http://facweb.cs.depaul.edu/sgrais/cutout_animation.htm) diakses pada Rabu, 18 Desember 2019, 21:14 WIB.
- <https://www.nationalgeographic.com/environment/habitats/plastic-pollution/> diakses pada Rabu, 18 Desember 2019, 22:03 WIB.
- <https://ourworldindata.org/plastic-pollution> diakses pada Rabu, 18 Desember 2019, 23:43 WIB.
- <https://www.youtube.com/watch?v=0UgiJPnwtQU> diakses pada Minggu, 22 Desember 2019, 15:23 WIB.
- [https://www.imdb.com/title/tt3183630/?ref\\_=adv\\_li\\_tt](https://www.imdb.com/title/tt3183630/?ref_=adv_li_tt) diakses pada Senin, 6 Januari 2020, 19:12 WIB.