

PUBLIKASI ILMIAH  
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PERPADUAN TEKNIK *FRAME BY FRAME*  
DENGAN TEKNIK *CUT-OUT* PADA PENCIPTAAN  
FILM ANIMASI 2D “*THE ADVENTURE OF ANTO  
& SOGUR*”**



**Muhammad Abim Auriza Yuditama**  
NIM 1700219033

Pembimbing:

1. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
2. Pandan Pareanom Purwachandra, 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:

**PERPADUAN TEKNIK *FRAME BY FRAME* DENGAN TEKNIK *CUT-OUT* PADA PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “*THE ADVENTURE OF ANTO & SOGUR*”**

Disusun oleh:

**Muhammad Abim Auriza Yuditama**  
NIM 1700219033

Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi (Kode Prodi: 90446), Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal **5 Januari 2021**

Pembimbing I



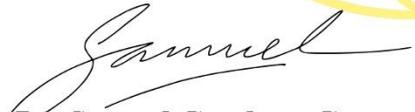
**Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T.**  
NIDN 0016108001

Pembimbing II



**Pandan Peraanom Purwachandra, M.Kom.**  
NIDN 0502018601

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



**Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T.**  
NIP 19801016200501101

**PERPADUAN TEKNIK *FRMAE BY FRAME* DENGAN  
TEKNIK *CUT-OUT* PADA PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D  
“*THE ADVENTURE OF ANTO & SOGUR*”**

**Muhammad Abim Auriza Yuditama**  
NIM 1700219033  
D-3 Animasi, ISI Yogyakarta

***ABSTRACT***

*A story tells about human named Sogur traveling with his camel named Anto till they face fatigue and thirst in the middle of desert, packaged in slapstick comedy.*

*Combining frame by frame and cut-out technique for efficiency and effectiveness of production times and costs, this animated film deepens the concept about emotional connection between living things and the environment. The application of the frame by frame animation technique is depicted in the movement of the characters with the extreme camera angle, as well as having advantages and flexibility in drawing scenes. Meanwhile, cut-out process is applied to the basic movements of the character and environmental object which are reflected in some shots of introduction of settings, atmosphere and the story. As a 2D animated film, “The Adventure of Anto & Sogur” produced in 3 stages, pre-production (research, script writing, character design, storyboard, background, rigging, and music scoring), production (animating), post-production (compositing, editing and mastering). This pipelin stage resulted in a 3 minute HDTV animation film with 16:9 ratio, 1920x1080px resolution and 24fps.*

*The application of story ideas about emotions with concept of visualization characterization in the 2D animated film “The Adventure of Anto & Sogur” gives a message how solving problems that shouldn’t be solved with the anger can be described in a slapstick comedy style with frame by frame and cut-out animation technique.*

*Keywords: 2D Animation, Slapstick, Comedy, Frame by frame, Cut-Out*

## INTISARI

Sebuah cerita yang mengangkat tentang seorang manusia bernama Sogur melakukan perjalanan bersama seekor unta peliharaannya bernama Anto hingga mereka menghadapi kelelahan dan kehausan di tengah padang pasir, dikemas dalam komedi *slapstick*.

Kombinasi teknik *frame by frame* dan *cut-out* guna efisiensi dan efektivitas waktu serta biaya produksi, film animasi ini memperdalam konsep dan hubungan emosional antara makhluk hidup dengan lingkungan. Penerapan teknik *frame by frame* digambarkan pada gerakan-gerakan karakter dengan sudut kamera yang ekstrem, serta memiliki kelebihan dan keleluasaan dalam menggambar adegan. Sedangkan proses *cut-out* diterapkan pada gerakan dasar karakter dan objek *environmental* yang tercermin pada sebagian *shot* pengenalan *setting* lokasi, suasana, dan karakter cerita. Sebagai film animasi 2D, “*The Adventure of Anto & Sogur*” diproduksi melalui 3 tahapan, yaitu: praproduksi (riset, penulisan naskah cerita, desain karakter, *storyboard*, *background*, *rigging* dan *music scoring*), produksi (*animating*), dan pascaproduksi (*compositing*, *editing*, dan *mastering*). Tahapan *pipeline* tersebut menghasilkan film animasi HDTV berdurasi 3 menit dengan *ratio* 16:9, resolusi 1920x1080 px dan *frame rate* 24fps.

Penerapan ide cerita tentang emosi dengan konsep karakterisasi visual dalam film animasi 2D “*The Adventure of Anto & Sogur*” memberikan pesan bagaimana penyelesaian masalah yang seharusnya tidak diselesaikan dengan amarah, dapat digambarkan dengan gaya komedi *slapstick* dengan digunakannya teknik penganimasian *frame by frame* dan *cut-out*.

Kata kunci: Animasi 2D, *Slapstick*, Komedi, *Frame by Frame*, *Cut-Out*.

## A. LATAR BELAKANG

Teknik pembuatan animasi memiliki aneka ragam cara dan setiap prosesnya memiliki banyak efektivitas dan efisiensi sesuai kebutuhan dari pembuat karya animasi. Karena animasi adalah salah satu konten yang dibuat kreatornya, pengembangannya pun menjadi dinamis sesuai dengan gaya kreator yang memiliki pengamatan dan observasi tertentu baik dari segi cerita, visual, hingga proses *workflow* produksinya. Sehingga penciptaan konten animasi menyesuaikan gaya kreatornya dengan *pipeline* produksi yang efektif dan berpadu dengan efisiensi waktu produksi yang telah ditentukan.

Banyak teknik pembuatan animasi 2D mulai dari *traditional drawing* seperti animasi-animasi produksi Studio Ghibli Jepang dan Disney Amerika era 1930-1950-an yang banyak membutuhkan *resource* SDM (Sumber Daya Manusia) besar dalam produksinya, hingga animasi *digital drawing* yang semua basis prosesnya dilakukan secara digital. Pemilihan teknik *cut-out* dan *digital frame by frame* menjadi suatu teknik kombinasi dalam proses penganimasian, sehingga dalam segi biaya dan kapasitas produksi dapat ditekan lebih efisien dalam waktu produksi yang singkat.

Secara proses, teknik animasi *cut-out* menggunakan kertas bergambar (desain karakter, aset dan properti) yang dipotong-potong lalu direkam secara manual pada awalnya hingga sekarang dipermudah dengan integrasi proses digital. Terinspirasi dari beberapa serial animasi televisi seperti: “*Family Guy*”, “*Rick n Morty*”, dan “*The Amazing World of Gumball*”, film animasi 2D berjudul “*The Adventure of Anto & Sogur*” ini memadukan 2 teknik berbeda yakni *frame by frame* dan *cut-out* sebagai teknik penganimasiannya.

Ide cerita karya tugas akhir “*The Adventure of Anto & Sogur*” terinspirasi dari serial animasi produksi TeamTO dan Tuba Entertainment yang berjudul “*Oscar’s Oasis*” dengan tema latar gurun pasir. Sebagai inspirasi latar pada film animasi, pemilihan padang pasir yang bersifat panas secara geologis memiliki kesinambungan pada desain psikologis karakter dari Sogur yang temperamental dan pada karya tugas akhir ini, level emosi pada karakter dapat

dimainkan. Sifat emosional karakter dalam cerita tersebut menjadi satu pesan moral tentang bagaimana emosi amarah yang tidak terkontrol tidak dapat memecahkan masalah.

## 1. Rumusan Masalah

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

- 1) Proses produksi film animasi 2D dengan perpaduan teknik *frame by frame* dan *cut-out*.
- 2) Menyampaikan pesan moral kepada penonton melalui media film animasi.

## 2. Tujuan

Tujuan dari pembuatan karya animasi 2D “*The Adventure of Anto & Sogur*” ini adalah:

- 1) Menciptakan sebuah film animasi 2D dengan perpaduan teknik *frame by frame* dan *cut-out*.
- 2) Menciptakan sebuah karya yang tidak hanya menghibur tapi juga mampu memberikan pesan moral dari sebuah konsep cerita.

## 3. Target Audien

Target audien penciptaan karya film animasi 2D “*The Adventure of Anto & Sogur*” ini adalah:

- 1) Usia : 13-17 Tahun
- 2) Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
- 3) Pendidikan : Sekolah menengah dan berbagai latar pendidikan
- 4) Status sosial : Semua kalangan
- 5) Negara : Internasional

## 4. Indikator Capaian Akhir

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

### 1. Praproduksi

Praproduksi merupakan tahap pengumpulan ide sebagai bahan karya dan pencarian data-data yang juga dilakukan sehingga konsep yang telah dibuat akan lebih matang. Berikut adalah penjelasan pada tahap praproduksi yang meliputi:

#### a. Penulisan Naskah

Naskah cerita dari karya “*The Adventure of Anto & Sogur*” dilakukan secara bertahap, dari pencarian ide dan melihat beberapa referensi hingga proses *brainstorming* telah dilakukan sebelum membuat skenario yang akan diproses ke dalam bentuk *storyboard*.

#### b. Riset Data

Tahap riset data dilakukan untuk memperkuat topik-topik yang akan diangkat dalam pembuatan film. Diharapkan dengan melakukan riset data akan ditemukan data yang akurat dan sesuai agar mempermudah dalam proses produksi, seperti menentukan desain karakter, *background*, musik, dsb.

#### c. Desain Karakter

Tahapan ini dilakukan dengan membuat visual dengan berdasarkan pada riset data yang telah dilakukan. Dengan data yang didapatkan maka hasil dari desain karakter akan saling mendukung dengan cerita dan topik.

Anto dan Sogur merupakan karakter utama dalam film ini. Anto adalah seekor unta jenis *camelus dromedarius* atau biasa disebut unta

arab dan Sogur adalah seorang pedagang berasal dari Arab dengan fisiologis berkulit agak gelap dan memakai gamis.

**d. *Storyboard***

Tahap *Storyboard* adalah tahap dimana skenario menjadi acuan dalam merancang tiap adegan animasi dan sudut pengambilan gambar.

**e. Musik**

Musik yang digunakan dalam pembuatan film ini yaitu BGM (*Background Music*), *Ambience Music*, dan bermacam-macam *SoundFx*.

**f. *Stillomatic***

*Stillomatic* dibuat setelah adanya *storyboard*, dimana gambar-gambar yang berada di *storyboard* akan disesuaikan durasinya agar mempermudah dalam proses *animating* dimana durasinya sudah ditentukan.

**g. *Background / Environment***

Pembuatan *background* dan *property* disesuaikan dengan hasil riset data dan pengerjaannya menggunakan teknik *digital painting*.

**h. *Rigging***

Tahap *rigging* diperlukan karena penggunaan teknik *cut-out*. Aset / properti yang sudah dipotong-potong kemudian diberi *rig*.

**2. Produksi**

Tahap produksi merupakan tahapan dimana proses-proses utama dilakukan dalam pembuatan karya ini. Tahapan ini dilakukan setelah tahapan praproduksi telah selesai dilakukan semua. Dalam tahapan

produksi ini dilakukan tahap *animate*.

Tahap *animate* ialah tahap yang penting dimana menentukan seberapa mulus suatu gerakan yang akan dibuat. Ada beberapa teknik pengerjaannya ada yang *frame by frame* dan adapula teknik *cut-out*. Penerapan prinsip animasi dilakukan pada tahap ini dan *storyboard* menjadi acuannya.

### 3. **Pascaproduksi**

Pascaproduksi adalah tahapan terakhir dari proses pembuatan karya menuju selesai. Berikut adalah tahapan-tahapan dalam pascaproduksi:

#### a. ***Compositing***

Proses *compositing* dilakukan penggabungan karakter dengan *background*. Dalam proses ini juga dilakukan pengaturan komposisi dan tata letak tiap elemen dalam satu *frame* sehingga tampak menyatu.

#### b. ***Editing***

Setelah semua komponen yang diperlukan dalam film animasi “*The Adventure of Anto & Sogur*” diatur, semuanya digabungkan dan diurutkan agar menjadi kesatuan film animasi seperti yang tertulis pada skenario.

#### c. ***Render dan Mastering***

Setelah semua komponen film digabungkan dan tertata, dilakukan proses ekspor *file video* dan audio menjadi satu *file* film dengan format H.264.

#### **d. Display dan Merch**

*Display* karya dan *merch* adalah tahapan terakhir sebagai bagian dalam pemasaran karya ini. *Merch*, infografis, dan poster dijadikan sebagai pelengkap *display* karya sehingga karya dapat diartikan sudah final dan siap didistribusikan.

## **B. LANDASAN TEORI**

Proses pengembangan ide animasi 2D “*The Adventure of Anto & Sogur*” dimulai dengan memahami konsep emosi. Menurut Daniel Goleman (1995:41), emosi merujuk pada suatu perasaan dan pikiran yang khas, suatu keadaan biologis, psikologis, dan serangkaian kecenderungan bertindak. Manusia memiliki bagian di otak besar atau *celebrum* yang dinamakan *lobus frontal* terletak di bagian depan yang memiliki fungsi intelektual seperti: pemecahan masalah, proses berfikir, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah. Sedangkan, manusia juga memiliki bagian otak yang dinamakan sistem limbik yakni sistem otak yang merespon emosi. Adapun beberapa peristiwa dimana saat seseorang terbawa emosi atau tenggelam dalam emosi, ia tidak mampu berfikir secara rasional dikarenakan oleh *emotional hijacking*.

Beberapa penelitian oleh sebuah tim di Polandia mengungkapkan bahwasannya saat naiknya suhu udara, kortisol yang merupakan hormon stres terlihat meningkat. Menurut TNN dalam situs [timesofindia.indiatimes.com](http://timesofindia.indiatimes.com), “Seorang patofisiologis, Dr. Dominika Kanikowska dari Poznan University of Medical Sciences mengungkapkan bahwa jumlah sirkulasi kortisol yang berada di dalam tubuh saat cuaca panas lebih banyak dibandingkan di cuaca dingin.”(TNN, 2018). Hubungan manusia dan lingkungan sudah terjalin sejak ribuan tahun yang lalu. Dua faktor ini akan saling mempengaruhi, perilaku manusia yang dapat merubah lingkungan dan juga kondisi alam yang dapat mempengaruhi perilaku manusia, salah satunya yaitu pengaruh cuaca panas yang dapat mempengaruhi tingkat emosi manusia (Anderson, 1989:74-96).

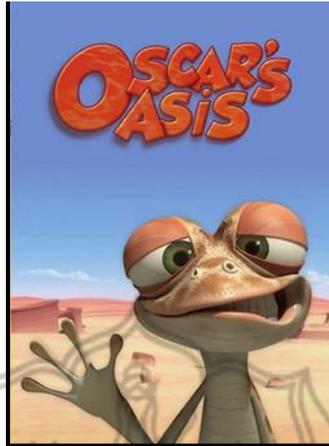
Teknik *frame by frame* tidak lepas dari sejarah animasi dalam peradaban dan teknologi dalam dunia film. Sejak permulaan abad ke-19, animasi disusun atas gambar-gambar secara *sequential* yang melintas secara cepat terhadap penontonnya dengan bantuan alat *motion picture* kuno yang disebut *thaumatrope*, *praxinoscope*, dan *zoetrope*. Melalui alat-alat tersebut, gambar terproyeksi dalam kecepatan otak manusia membaca gambar menghasilkan fenomena persepsi gerakan yang disebut *persistence of vision*. Gerakan-gerakan karakter atau *scene* yang mengalami perubahan dalam satu waktu tergabung dalam satu *frame* pada film animasi. Untuk menghasilkan satu detik film animasi, jumlah gambar yang terproyeksi adalah 24 gambar, sehingga gambar yang diam seakan bergerak. Perkembangan teknik *frame by frame* juga tidak lepas dari paten *rotoscope* oleh Brothers Max dan Dave Fleischer (kreator “Betty Boop”) pada 1917 dimana animator dapat meng-*copy* gerakan *live action* ke dalam bentuk gambar animasi secara *frame by frame*. Hingga pada tahun 1923 dimana Walt Disney didirikan, animator tak hanya membuat film bergerak, namun juga memiliki *emphasize* unik dengan mengembangkan gerakan berbeda-beda yang mencerminkan kepribadian tiap-tiap karakter (Nusim, 2011:1-6). Pada teknik animasi *cut-out* sebelum berkembang tekniknya menjadi seperti saat ini, teknik tersebut masih menggunakan cara memotong objek atau aset animasi yang merupakan evolusi dari *paper-cut* China. *Paper-cut* diproduksi dalam berbagai bentuk berdasarkan tujuan seperti ornamen, kepercayaan agama, dan adat istiadat.(Wang,2013:123-141). Film Animasi 2D “*The Adventure of Anto & Sogur*” menggunakan teknik animasi 2D *frame by frame* yang dilakukan secara digital, untuk itu diterapkan 12 prinsip animasi yang diperkenalkan oleh Animator *Disney*, *Ollie Jhonston* dan *Frank Thomas* dalam buku *The Illusion of Life :Disney Animation* (1995, 47-69).

### C. TINJAUAN KARYA

Karya animasi 2D “*The Adventure of Anto & Sogur*” terdapat beberapa referensi karya mulai dari serial animasi hingga musik. Berikut karya animasi yang digunakan sebagai acuan:

## 1. Serial animasi *Oscar's Oasis*

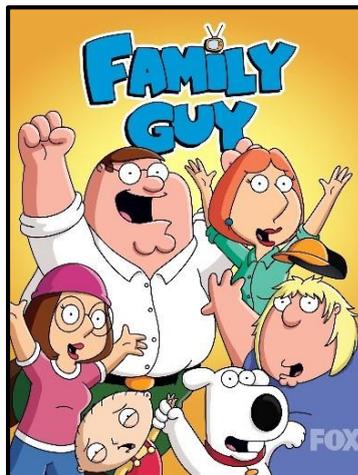
“Oscar’s Oasis merupakan serial yang diproduksi oleh TeamTO dan TubaEntertainment menjadi acuan dalam pembuatan konsep pada segi cerita. Perseteruan antar karakter terkesan simpel dibalut komedi *silent humor* akan mempermudah pemahaman terhadap audien tentang cerita apa yang dibawakan.



*Oscar's Oasis*

## 2. Serial animasi *Family Guy*

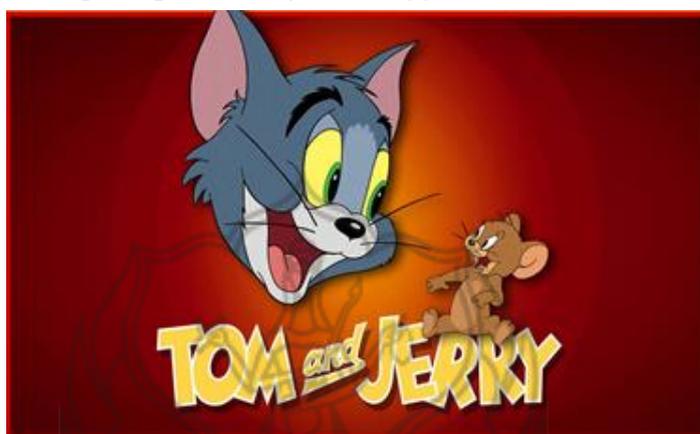
*Family Guy* adalah serial animasi 2D yang diproduksi oleh Fuzzy Door Production menjadi acuan dalam pembuatan konsep visual dan penerapan prinsip animasi. *Lineart* yang tegas dan warna-warna yang simpel lebih mudah diterima segala kalangan.



*Family Guy*

### 3. Serial animasi *Tom and Jerry*

Dari segi komedi, karya serial animasi yang berasal dari Amerika ini dijadikan sebagai salah satu acuan referensi yakni pada penggunaan komedi *slapstick*. Serial animasi “Tom and Jerry” yang merupakan karya dari studio Hannah-Barbera Productions, inc. menampilkan cerita yang mudah dimengerti dan mengandung pesan didalamnya. Gaya penganimasiannya pula sangat cocok jika dipadukan dengan salah satu 12 prinsip animasi yaitu *exaggeration*.



*Tom and Jerry*

### 4. Musik *Arabian Desert Song*

Musik Instrumental “*Arabian Desert Song*” karya dari seorang musisi bernama Scott Gunderson ini dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan BGM yang berperan dalam *world building*, karena kesamaan dalam pengambilan *setting* cerita, yaitu padang pasir yang bernuansa Timur Tengah. Konsep musik ini membantu mewujudkan visualisasi animasi dan musik menjadi selaras.

## D. PERANCANGAN

### 1. Cerita

#### a. Tema

Karya ini mengangkat cerita tentang seorang manusia dengan peliharaannya seekor unta yang akan pergi ke suatu kota namun mereka justru tersesat di padang pasir hingga mereka kehausan

## b. Sinopsis

Anto (seekor anak unta) yang kelelahan ditumpangi majikannya, Sogur (pedagang barang antik) menyusuri padang pasir hendaknya menuju suatu kota. Namun, saat sedang melakukan perjalanan, mereka justru tersesat di padang pasir yang kering. Panas terik matahari membuat mereka kehausan. Di tengah perjalanan mereka melihat ada kaktus (jenis *opuntia*) yang tumbuh di bekas pemukiman yang sudah tenggelam terkena badai pasir. Tanpa pikir panjang Sogur pun bergegas menuju ke kaktus tersebut yang dia anggap di dalam kaktus tersebut terdapat kandungan air. Sogur yang sudah mengambil kaktus tersebut dengan tubuh yang sudah tertusuk duri-duri nampaknya kecewa karena kaktus itu sudah tidak mengandung air dan buah kaktus (*baryum*) tidak tumbuh lagi di kaktus tersebut. Di saat bersamaan Anto menemukan botol berisi air yang tadinya terkubur oleh pasir. Sogur yang melihat Anto sedang menghabiskan air tersebut langsung marah-marah ke Anto. Mereka pun melanjutkan perjalanan.

Perjalanan lumayan jauh mereka lalui, tiba-tiba muncul oasis dari kejauhan. Sogur yang kegirangan langsung lari ke sumber air tersebut. Namun, saat sogur sudah sampai, oasis tersebut menghilang dan ia pun kebingungan. Tak lama kemudian, oasis tersebut muncul di arah lain. Sogur pun lari ke oasis tersebut, dan ia tertipu lagi. Sogur kelelahan dan oasis tersebut muncul lagi di arah yang berlainan hingga membuatnya kesal dan melempar Anto ke oasis tersebut. Mendengar ada suara air, Sogur pun segera berlari ke arah oasis tersebut.

Dengan bahagia ia pun langsung lompat ke sumber air itu dan berenang menikmati sejuknya air tersebut. Tak lama kemudian muncul buaya dan mengejar Sogur yang sedang berenang. Mereka saling kejar-kejaran hingga tabrakan terjadi. Usai tabrakan mereka menyadari bahwa mereka terjebak di pasir hisap, oasis yang mereka nikmati dan buaya yang mengejar Sogur ternyata hanyalah ilusi optik (*fatamorgana*). Sogur yang panik tiba-tiba dikejutkan oleh Anto, hewan peliharaannya yang sering ia sia-siakan. Di akhir cerita Anto pun menyelamatkan Sogur dari pasir hisap tersebut dan mereka kembali melanjutkan perjalanan.

## 2. Desain

a. **Karakter**

Film animasi “*The Adventure of Anto & Sogur*” telah dikembangkan sesuai dengan beberapa referensi yang ada. Film ini memiliki 3 karakter yang terdiri dari 2 protagonis dan 1 antagonis. Berikut adalah penjelasan mengenai karakter pada fi

1) Anto

Anto adalah seekor unta berpunuk satu atau bisa disebut dengan nama unta arab yang memiliki nama latin *camelus dromedarius*. Karakteristik unta ini tidak lain yakni memiliki satu punuk, berwarna coklat muda, ia merupakan salah satu karakter protagonis pada film “*The Adventure of Anto & Sogur*” memiliki sifat setia dan sabar namun dia juga bodoh. Anto dipelihara oleh Sogur sejak ia masih kecil namun tidak mendapatkan perlakuan baik dari majikannya tersebut.

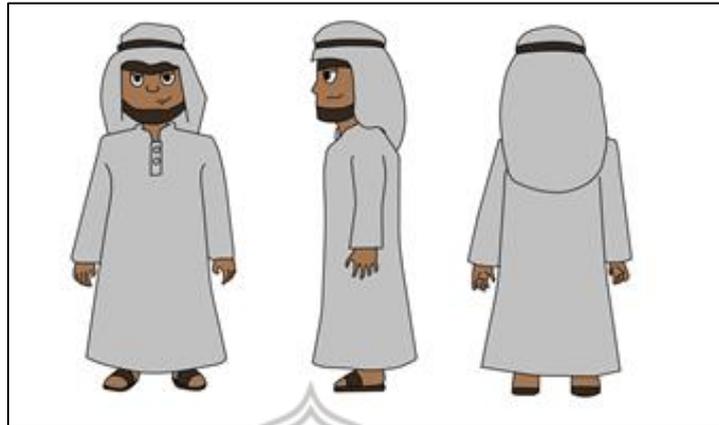


*Character sheet Anto*

2) Sogur

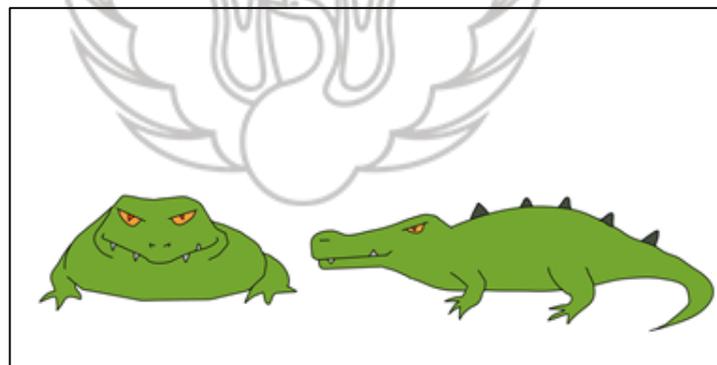
Sogur merupakan manusia yang berasal dari ras *arabian* yang memiliki kulit berwarna coklat gelap, memiliki alis tebal, dan mengenakan *Thawb* atau sejenis gamis yang dipakai orang timur tengah untuk melindungi kulit mereka dari paparan sinar matahari. Sogur merupakan salah satu karakter protagonis

pada film “*The Adventure of Anto & Sogur*” ia merupakan pria berusia sekitar 30 tahun, ia memiliki sifat ceroboh dan suka mengeluh.



*Character sheet Sogur*

### 3) Buaya

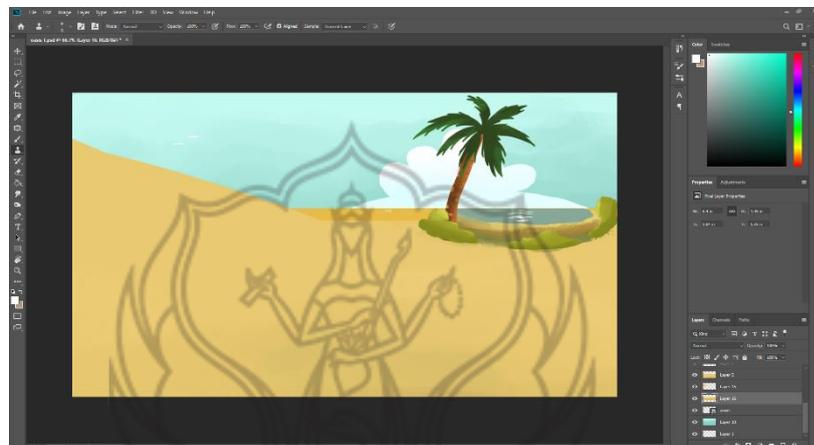


*Character sheet Buaya*

Buaya adalah antagonis dalam film animasi “*The Adventure of Anto & Sogur*”. Karakter buaya disini tidak terlalu ditonjolkan karena ia hanya salah satu ilusi optik yang dilihat oleh Sogur, namun disini sifat buaya yang oportunis tetap diperlihatkan mengapa dipilihnya karakter buaya pada film ini.

## b. Background

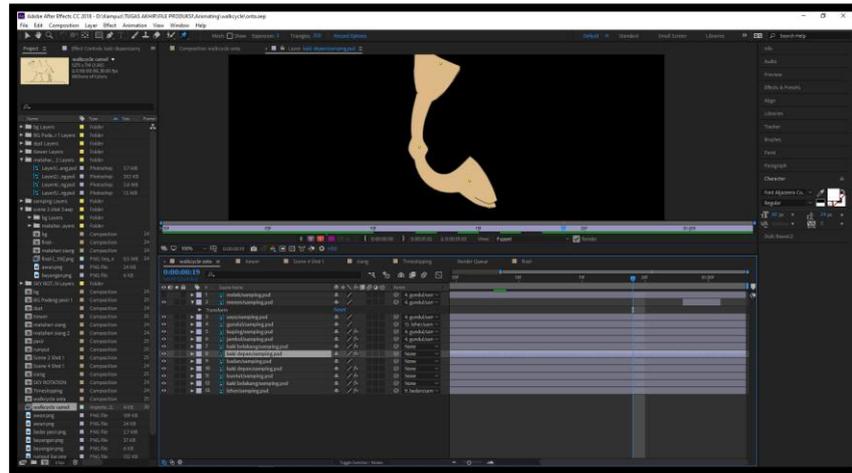
Dalam pembuatan *background*, dibuat dengan *digital painting* dan teknik *layering*, sehingga dapat dipisah dan ditata saat proses *compositing*. Tahapan awal proses pembuatan *background* yakni memberikan warna dasar dan memberikan *shading* yang simpel agar visual desain karakter dan *background* seimbang.



Prose pembuatan *Background*

## 3. Rigging

Proses *Rigging* dilakukan untuk penganimasian pada teknik animasi *cut-out*. Tahapan ini diawali dengan pemotongan desain karakter contohnya desain karakter Anto dipotong pada bagian yang akan digerakkan seperti badan, kepala, telinga, jambul, kaki, mata. Kemudian, untuk memberikan efek lengkung pada kaki diberi *puppet pin* pada pangkal paha, lutut, dan telapak kaki.



Prose Rigging.

#### 4. Sound

Sound yang digunakan oleh film animasi 2D “*The Adventure of Anto & Sogur*” ada 3 macam yakni *background music*, *ambience*, dan *soundfx*. *Background music* dikerjakan secara manual dengan memahami tangga nada bergaya Timur Tengah yang diedit dengan *plugin* yang akan disambungkan ke aplikasi *Ableton Live Suite 10*. *Ambience* dan *soundfx* dibutuhkan dan diterapkan untuk karakter yang berjalan, karakter yang sedang berenang, dan suara unta.

#### 5. Software

##### a. *Adobe Photoshop CC19*

Digunakan untuk proses pembuatan *background*, aset atau properti dan desain karakter

##### b. *Toon Boom Storyboard Pro 6*

Digunakan untuk proses pembuatan *storyboard* dan *animatic*.

##### c. *Toon Boom Harmony Premium 16.0*

Digunakan untuk proses *animating*, *clean up*, *coloring* dan *composting*.

##### d. *Adobe After Effect*

Digunakan untuk proses *animating cut-out* dan *compositing*.

e. *Ableton Live Suite 10.1*

Digunakan untuk proses *scoring background music (BGM)*

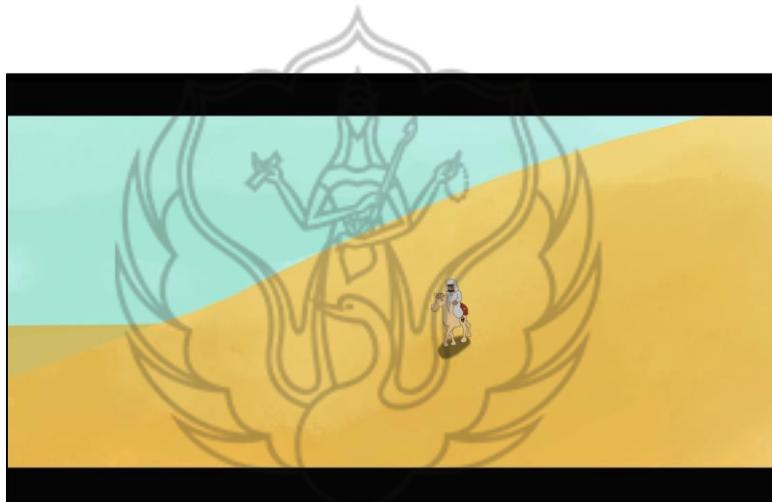
f. *Adobe Premiere*

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

## E. PEMBAHASAN

### 1. Preposisi

Cerita dibuka dengan mengenalkan karakter dan lokasi. Pengenalan karakter yaitu Anto & Sogur. Mereka sedang berjalan menyusuri padang pasir yang sangat luas.



Pengenalan karakter dan lokasi.

### 2. Konflik

Permulaan Konflik dimulai saat Anto jatuh dan terkapar di Padang pasir. Sogur yang marah meninggalkan Anto, dan ia menemukan kaktus di bekas pemukiman. Sogur yang menggunakan logika, di dalam kaktus terdapat kandungan air, saat ia datangi kaktus tersebut ternyata tidak ada airnya. Di fase ini lebih banyak memunculkan perseteruan antara Anto dan Sogur, Anto yang tiba-tiba menemukan sebotol air di bekas pemukiman dan marah-marah karena tidak diberikan sisa oleh untanya, hingga mereka yang menemukan suatu oasis yang nyatanya hanya fatamorgana. Sogur yang terus marah-marah tak mendapatkan apa yang ia inginkan hingga ia tenggelam dalam perasaan emosi yang menyebabkan ia berhalusinasi

melihat oasis yang nyatanya adalah pasir hisap.



Sogur terjebak di pasir hisap.

### 3. Resolusi

Sogur yang terus melemparkan kekesalannya pada Anto, membuat Anto tiba-tiba menghilang dan di saat Sogur terjebak di pasir hisap, yang menolong ia adalah Anto. Sogur yang menyesali perbuatannya dengan langsung memeluk Anto, dan mereka kembali melanjutkan perjalanan mereka.



Sogur memeluk Anto.

## F. KESIMPULAN

Berdasarkan laporan yang telah dibuat, berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir film animasi “*The Adventure of Anto & Sogur*” :

- 1) Penciptaan film animasi 2D “*The Adventure of Anto & Sogur*” telah selesai dengan durasi utuh 3 menit 28 detik dan telah menerapkan teknik *frame by frame* dan teknik *cut-out* dimana perpaduan teknik tersebut cukup mempercepat produksi film ini.
- 2) Jumlah *shot* mencapai 39 *shot dengan format* HDTV 1920x1080 px 24 *fps (frame per second)*.
- 3) Penciptaan film animasi 2D “*The Adventure of Anto & Sogur*” 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*).

## **G. Saran**

Berbagai proses penciptaan film animasi 2D “*The Adventure of Anto Sogur*” telah dilalui, ada beberapa hal yang dapat menjadi saran yang membangun dan bernilai positif antara lain :

- 1) Mengatur jadwal pengerjaan karya tugas akhir mulai dari praproduksi hingga pascaproduksi.
- 2) Melakukan manajemen waktu dengan lebih efisien.
- 3) Memperbanyak membaca buku dan referensi agar menambah literasi.
- 4) Jaga kesehatan tubuh selama pengerjaan karya tugas akhir.

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

- Goleman, Daniel. 1995. *Emotional Intelligence*. London: Bloomsbury Publishing.
- Johnston, Ollie, dan Frank Thomas. 1995. *The Illusions of Life Disney Animation*. Italy: Disney Productions.
- Nusim, Roberta. 2011. *ANIMATION: CREATING MOVEMENT FRAME by FRAME*. North Haven: Young Minds Inspired.

### JURNAL

- Anderson, C. A. 1989. Temperature and aggression: Ubiquitous effects of heat on occurrence of human violence. *Psychological Bulletin*, 106, 74-96.
- Wang, X. 2013. Lucky Motifs in Chinese folk art : Intepreting paper-cut from Chinese Shaanxi. *Asian Studies*, 1(2), 125-143.

### LAMAN

- TNN. 2018. <https://timesofindia.indiatimes.com/life-style/health-fitness/health-news/do-you-get-easily-angry-in-hot-weather-this-finding-will-surprise-you/articleshow/63949387.cms>, diakses pada 30 November 2020.