

PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENERAPAN VISUAL *2D ANIMATING FRAME BY
FRAME* DENGAN *MULTI LAYER ANIMATION* PADA
MINI SERIES ANIMASI “WEIRD HOOMANS THE
FREAKY ALIENS” EPISODE “HUNGRY”**



Muhammad Faqih Izzuddin
NIM 1700215033

Pembimbing:

1. Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T.
2. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I

**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:

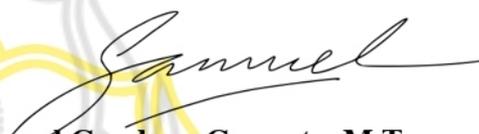
**PENERAPAN VISUAL *2D ANIMATING FRAME BY FRAME*
DENGAN *MULTI LAYER ANIMATION* PADA MINI SERIES
ANIMASI “WEIRD HOOMANS THE FREAKY ALIENS”
EPISODE “HUNGRY”**

Disusun oleh:

Muhammad Faqih Izzuddin
NIM 1700215033

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 5 januari 2021

Pembimbing I



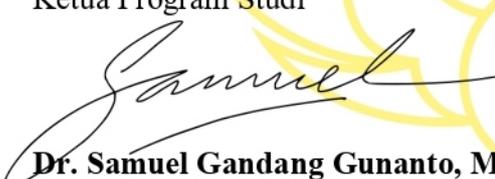
Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T.
NIDN 0016108001

Pembimbing II



Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I
NIDN 0023017613

Mengetahui,
Ketua Program Studi



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

PENERAPAN VISUAL 2D ANIMATING FRAME BY FRAME DENGAN MULTI LAYER ANIMATION PADA MINI SERIES ANIMASI “WEIRD HOOMANS THE FREAKY ALIENS” EPISODE “HUNGRY”

Muhammad Faqih Izzuddin
NIM 1700215033
D-3 Animasi, ISI Yogyakarta

ABSTRAK

Film animasi sangat digemari oleh berbagai kalangan anak-anak, tua dan remaja telah banyak yang menyukai film animasi. Bisa ditonton melalui televisi, internet hingga bioskop. Film “*WEIRD HOOMANS & THE FREAKY ALIENS*” bercerita tentang keseharian alien di planet bumi, dihadirkan dalam bentuk serial animasi yang dikemas dengan humor pada tiap episode.

Mini series animasi 2D “weird Hoomans and The Freaky Aliens” ini dibuat melalui 3 tahapan yaitu Praproduksi (penulisan cerita, *research*, desain karakter, dan *storyboard*), lalu yang kedua adalah Produksi (*background, dubbing, sound effect, key animation, inbetweening, coloring, dan scoring*) dan terakhir adalah Pascaproduksi (*compositing, editing, rendering and mastering*). Film mini series ini sendiri memiliki produksi yang konsisten demi mewujudkan target tiap episodenya, oleh karena itu akan sangat efisien apa bila dikerjakan secara berkelompok seperti pada mini series animasi 2D “weird Hoomans and The Freaky Aliens”.

Mini series animasi 2D “weird Hoomans and The Freaky Aliens” episode “Hungry” ini berdurasi 1 menit 35 detik. Jumlah *shot* mencapai 27 *shot* dengan total *frame* 2375 dengan HDTV format 1920x1080 25fps (*frame per second*). Mini series animasi ini menerapkan penggabungan anatar *frame by frame animation* dengan *multi layering animation*. Mini series animasi ini menerapkan dasar-dasar dari animasi yaitu 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, and appeal*).

Keywords: serial animasi, 2D animation, 12 principles of animation, animating, frame by frame, layering animating

**PENERAPAN VISUAL 2D ANIMATING FRAME BY
FRAME DENGAN MULTI LAYER ANIMATION PADA
MINI SERIES ANIMASI“WEIRD HOOMANS THE
FREAKY ALIENS” EPISODE “HUNGRY”**

Muhammad Faqih Izzuddin
NIM 1700215033
D-3 Animasi, ISI Yogyakarta

ABSTRACT

Animated films are very popular with various groups of children, parents and teenagers, many of whom like animated films. Can be watched on television, the internet to the cinema. The film "WEIRD HOOMANS & THE FREAKY ALIENS" tells the story of the daily lives of aliens on planet Earth, presented in the form of an animated series packed with humor in each episode.

This 2D animated mini series "weird Hoomans and The Freaky Aliens" was made through 3 stages, the first is Preproduction (story writing, research, character design, and storyboarding), then the second one is Production (background, dubbing, sound effects, key animation, inbetweening, coloring, and scoring) and the last one is Post-production (compositing, editing, rendering and mastering). The mini film series itself has a consistent production in order to achieve the target of each episode, therefore it would be very efficient to do it in groups like in the 2D animated mini series "Weird Hoomans and The Freaky Aliens".

The 2D animated mini series "weird Hoomans and The Freaky Aliens" episode "Hungry" lasts 1 minute 35 seconds. The number of shots reached 27 shots with a total of 2375 frames with HDTV format 1920x1080 25fps (frames per second). This animated mini series implements a combination of frame by frame animation with multi layering animation. This animated mini series applies the basics of animation, namely 12 animation principles (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).

Keywords: serial animasi, 2D animation, 12 principles of animation, animating, frame by frame, layering animating

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Dengan ramainya berita atau isu yang mengatakan bahwa adanya alien diluar angkasa sana, bahkan ada yang mengatakan bahwa alien pernah berkunjung ke bumi. Banyak orang yang mengungkapkan perasaan khawatirnya pada kejadian ini, namun ada juga orang yang justru ingin mencari tahu akan keberadaan alien tersebut. Maka dari itu penulis ingin mengangkat isu ini untuk dijadikannya film mini series animasi “weird Hoomans and The Freaky Aliens” episode “HUNGRY”.

Karya tugas akhir yang berjudul “weird Hoomans and The Freaky Aliens” dikerjakan secara berkelompok dengan membuat 3 episode, yaitu “Big Caught”, “Fixing The Unfixable” dan “HUNGRY”. Pada film “weird Hoomans and The Freaky Aliens” episode “HUNGRY” sendiri akan memfokuskan pada bagian *animate* (menggerakkan) dikarenakan sudah memiliki beberapa portofolio yang posisi job desknya relevan dengan job desk yang ada pada episode “HUNGRY” ini dan diharapkan mendapatkan hasil yang memuaskan.

Dalam Episode “Hungry” akan memfokuskan kedalam *animate*-nya namun tidak menurunkan kualitas *Background*, cerita dan lainnya, terlebih lagi dalam episode kali ini lebih banyak *motion*-nya seperti runcycle, walkcycle, dan masih banyak lagi. Maka dari itu episode kali ini adalah episode yang pas untuk memfokuskan pada *animate*-nya.

Karya tugas akhir ini berjudul “weird Hoomans and The Freaky Aliens” episode “HUNGRY” ini menceritakan 3 alien yang terdampar di planet bumi, setelah menginjakkan kaki di bumi 3 alien itu heran dengan kehidupan di bumi yang berbeda dengan planet yang mereka tinggal sebelumnya, mereka melihat manusia sebagai alien yang aneh dengan kepribadian yang aneh pula. Bercerita setelah mereka pendaratan darurat di bumi mereka tinggal dan tidur di pinggir jalan kecil, setelah itu salah satu dari mereka terbangun dan merasa lapar dan tidak ada yang bisa dimakan untuknya, Hingga mereka menemukan daging di sebuah kebun binatang yang

membuat mereka saling mengambil daging tersebut. Salah satu dari mereka pun berhasil mengambil daging dan membuatnya masuk kedalam kandang harimau, dan akhirnya harimau memakan daging yang ada padanya.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari cerita tersebut, bisa dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

- a. Bagaimana menerapkan teknik *frame by frame animating* dan *multi layer animating* dalam pembuatan film mini series animasi “weird Hoomans and The Freaky Aliens” episode “HUNGRY”.

3. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dan perancangan tugas akhir ini diantaranya:

- a. Menciptakan film mini series animasi dengan teknik *frame by frame animating* dan *multi layer animating*.

4. Target Audience

Target market menurut genre referensi film yang relevan dengan film mini series animasi ini adalah :

- a. Usia : 15-18 tahun
- b. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- c. Pendidikan : SMA/SMK
- d. Status Sosial : Semua kalangan
- e. Negara : Indonesia dan Internasional

5. Indikator Capaian Akhir

Capaian hasil akhir dalam proses pembuatan film 2D animasi dengan teknik *frame by frame* ini memiliki indikator-indikator tahapan berikut :

a. Pra-Produksi

Merupakan proses persiapan pembuatan produksi mini series ini yang berbentuk visual. Tahap-tahapnya antara lain :

1) Konsep

Dilakukan beberapa riset dalam pembuatan film “Weird Hoomans The Freaky Aliens” yang ditujukan untuk konsep visual untuk pembangunan dunia dan karakter, disini juga ditentukan gaya dan genre musik yang akan digunakan.

2) Penciptaan *setting* dalam cerita

Pembuatan film “Weird Hoomans The Freaky Aliens” ini terdapat *setting* yang sangat luas. Kalau dilihat dari latar belakang karakter sendiri, mereka berasal dari dunia luar angkasa atau planet lain diluar bumi hingga mereka dibuang dan sampai kebumi untuk menetap disana.

3) Desain Karakter

Desain karakter pada film “Weird Hoomans The Freaky Aliens” Ini dibuat dengan semenarik mungkin agar terlihat menarik dimata penonton.

4) Sinopsis Cerita

Penulisan cerita “Weird Hoomans The Freaky Aliens” dilakukan secara bertahap mulai dari pencarian ide, hingga pembuatan naskah secara lengkap, dan jelas sebagai acuan untuk pembuatan *storyboard* pada tahapan selanjutnya.

5) *Treatment*

Penulisan *treatment* film “Weird Hoomans The Freaky Aliens” dibuat sesuai dengan pencarian ide yang sebelumnya sudah ditetapkan dan nantinya akan dikembangkan menjadi sebuah naskah cerita.

6) *Storyboard*

Storyboard film “Weird Hoomans The Freaky Aliens” dirancang sesuai dengan naskah. Dalam *storyboard* digambarkan rancangan adegan animasi yang akan dibuat.

b. Produksi

1) Pembuatan Asset

Properti dalam film “Weird Hoomans The Freaky Aliens” di buat dan di desain terpisah dari *background* yang nantinya properti tersebut akan berinteraksi atau di *animate* bersamaan dengan karakter.

2) Pembuatan *Background*

Latar belakang dan property film “Weird Hoomans The Freaky Aliens” episode “Hungry” di buat dengan teknik *digital painting*.

3) *Animating*

Teknik *animating* yang diterapkan pada film “Weird Hoomans The Freaky Aliens” ini yaitu teknik *frame by frame animating*.

4) *Music Scoring*

Karya animasi “Weird Hoomans The Freaky Aliens” memerlukan sebuah suara berupa *background music* sebagai penunjang suasana dari *scene* yang sudah dibuat sebelumnya.

c. PascaProduksi

a. *Compositing*

Pada tahap ini semua hasil dari *animating*, *background* hingga *background music* akan di gabungkan menjadi satu video. Proses pemberian efek visual juga dilakukan di tahap *compositing*, kemudian setiap potongan *shot* dirangkai dan disesuaikan *timing*-nya sesuai *stillomatic* film “Weird Hoomans The Freaky Aliens”.

b. *Rendering*

Setelah melakukan semua tahap pembuatan film animasi, tahap selanjutnya adalah *rendering*, menjadikan karya animasi ke format video. Pada tahap ini semua hasil dari proses produksi film animasi akan di gabungkan menjadi satu format video yang siap ditonton.

c. *mastering*

Format video mp4 H.264 resolusi HD 1080 film “Weird Hoomans The Freaky Aliens” dimasukkan dalam piringan CD guna diserahkan untuk kelengkapan ujian Tugas Akhir.

B. PEMBAHASAN

1. Eksplorasi

Ada hal yang mendasari ide terciptanya animasi “weird Hoomans and The Freaky Aliens” yaitu berangkat dari pemikiran penulis tentang kehidupan alien di luar angkasa. Setelah berdiskusi dengan anggota kelompok tugas akhir ini tentang kehidupan alien yang diangkat menjadi cerita komedi. Penulis melakukan riset pustaka tentang topik yang mau diangkat, untuk mempermudah dalam pengembangan ide. Eksplorasi yang dilakukan terbagi menjadi dua, diantaranya adalah studi pustaka dan riset yang dilakukan sebagai referensi untuk teknik visual.

a. Landasan Teori

Proses pengembangan ide cerita animasi 2D “weird Hoomans and The Freaky Aliens” dimulai dengan memahami tentang keberadaan alien dan kehidupan di luar angkasa. Menurut artikel Ryan Virgiawan yang berjudul “ini 9 tanda adanya kehidupan di luar angkasa” (2020)

Para ilmuwan yang berbasis di Kanada menemukan sinyal ledakan radio cepat atau Fast Radio Bursts (FRB) dari luar angkasa setiap 16 hari sekali. Denyut gelombang radio ini tiba-tiba datang dari luar galaksi dan memiliki pola berulang yang teratur, serta bertahan sekitar satu milidetik. Beberapa ilmuwan, termasuk Ketua Departemen Astronomi Harvard, Avi Loeb, berspekulasi bahwa alienlah yang mengirimkan sinyal ini. Sebelumnya, pernah ditemukan pula sinyal yang serupa di tahun 2007, namun tidak memiliki pola yang konstan. Baru pada September 2018 hingga Oktober 2019, sinyal yang dikirimkan dari luar angkasa itu muncul secara konsisten dan berkelanjutan.

Ryan menuliskan bahwa terdapat sinyal ledakan radio yang sangat cepat yang diduga oleh para ilmuwan bahwa alien lah yang mengirim sinyal tersebut. Sosok alien yang sering diperbincangkan dan diperdebatkan akan keberadaannya kini mulai terjawab oleh kejadian-kejadian mistis yang bersal dari luar angkasa sana. Ada juga paradoks yang mengatakan adanya kehidupan yang lebih cerdas dibanding kehidupan di bumi. Seperti yang ada pada artikel yang ditulis oleh Eddward S Kennedy yang berjudul Paradox Fermi dan Upaya Ilmuan Membuktikan Keberadaan Alien (2018)

Secara definitif, “Paradoks Fermi” (dikenal juga dengan istilah “Fermi Paradox”, “Fermi Question” atau “Silentium Universi”) adalah sebuah paradoks antara keharusan adanya suatu peradaban ekstraterestrial yang jauh lebih cerdas dari kehidupan di bumi, dengan ketiadaan bukti ilmiah apapun tentang keberadaan mereka hingga saat ini.

Eddward S Kennedy telah mengeksplor paradoks tersebut dan membuktikan keberadaan alien. Salah satu argumen yang ada dalam paradoks fermi adalah bahwa alien telah mengunjungi bumi di masa lalu, hanya saja belum ada yang meneliti.

Proses pembuatan animasi 2D “weird Hoomans and The Freaky Aliens” menggunakan teknik animasi 2D *frame by frame* ditambah dengan menggabungkannya menjadi suatu objek, juga menerapkan 12 prinsip animasi yang diperkenalkan oleh animator Disney, Ollie Jhonston dan Frank Thomas dalam buku *The Illusion of Life: Disney Animation* (1995, 47-69). Berikut adalah 12 prinsip animasi:

1. *Squash and stretch*
2. *Anticipation*
3. *Staging*
4. *Straight ahead and pose to pose*
5. *Follow trough and overlapping action*
6. *Slow in slow out*
7. *Arcs*
8. *Secondary action*
9. *Timing*
10. *Exagerrattion*
11. *Solid drawing*
12. *Appeal*

b. Tinjauan Karya

Berikut adalah tinjauan karya yang menjadi acuan penciptaan karya animasi *mini series* “Weird Hoomans” baik secara konsep, teknik dan visual :

1) “Spongebob Squarepants”



“Spongebob Squarepants”

Film tentang sebuah spons busa yang tinggal di dasar laut buatan “Nickelodeon” ini memang sangat menarik. Ceritanya yang cukup aneh dan masuk akal membuat para penontonnya tidak pernah lupa akan kejadian-kejadian menarik yang ada di setiap *episode*-nya. Gaya gambar yang sederhana menjadi inspirasi pada film “Weird Hoomans The Freaky Aliens” ini. *Background* dalam film *series* ini juga menjadi daya tarik tersendiri. Dengan gaya *background* yang *cartoony* membuat film *series* ini terlihat lebih terang, ceria, dan tidak membosankan walau sudah banyak sekali *episode* yang dikeluarkan. Karya “Spongebob Squarepants” menginspirasi Film *mini series* “Weird Hoomans The Freaky Aliens” *episode* “HUNGRY” pada pembuatan *background*-nya.

2) Fim "Rick and Morty"

Film yang bercerita tentang sains dan teknologi dapat dijumpai dalam film ini. Berfokus kepada seorang kakek ilmuwan yang jenius Rick dan cucunya Morty, yang sering menciptakan mesin-mesin aneh dengan teknologi tinggi menjadikannya sebagai inspirasi cerita pada film “Weird Hoomans The Freaky

Aliens”. Dengan gambar yang menarik dan warna-warna yang cukup memanjakan mata, film ini menjadi dasar ide bagi film *mini series* ini. Jika dilihat dari teknik animasi dari film "Rick and Morty" ini, film ini menggunakan teknik animasi *frame by frame*. Karya “Rick and Morty” menginspirasi Film mini series “Weird Hoomans The Freaky Aliens” episode “HUNGRY” pada pembuatan teknik animasinya yaitu *frame by frame*.



“Rick and Morty”

3) Film “We Bare Bears”

Film yang bercerita tentang keseharian 3 beruang bersaudara di tengah masyarakat di kota ini juga menjadi inspirasi cerita film “Weird Hoomans The Freaky Aliens” yang ingin membawa 3 alien yang terdampar dan beradaptasi dengan masyarakat sekitarnya. Dengan gambar dan pewarnaan yang sederhana dalam film ini menjadi inspirasi untuk menciptakan *mini series* “Weird Hoomans”. Karya “We Bare Bears” menginspirasi Film mini series “Weird Hoomans The Freaky Aliens” episode “HUNGRY” pada bagian background ceritanya.



“We Bare Bears”

4) Film “Africa Salaryman”

Film “Africa Salaryman” berceritakan tentang 3 ekor hewan yang pekerjaannya menjadi pekerja kantoran. Dengan *genre slice of life* film ini memiliki 3 karakter, yaitu Singa, Burung, dan Kadal. Film ini menceritakan cerita menarik hingga beberapa *episode* dengan *style* yang sedikit berbeda dari setiap *episode*-nya. Karya “Africa Salaryman” menginspirasi Film mini series “Weird Hoomans The Freaky Aliens” episode “HUNGRY” pada bagian *style* visualnya yang lebih bervariasi disetiap episodenya.



“Africa Salaryman”

5) Film “Lady and The Trump”

Film Lady and The Trump dan Film mini series animasi “weird Hoomans and The Freaky Aliens” episode “HUNGRY” memiliki kesamaan yaitu kesamaan pada latar background. Latar background pada film mini series ini mengacu pada film Lady and The Trump yang menggunakan latar tempat kebun binatang yang mempunyai desain arsitektur yang unik dan lebih klasik. Karya “Lady and The Trump” menginspirasi Film mini series “Weird Hoomans The Freaky Aliens” episode “HUNGRY” pada bagian latar tempat, dekorasi dan arsitektur pada kebun binatang.



“Lady and The Trump”

6) “Justice League: Crisis on Two Earths”

Semua film memiliki batasan umur untuk bisa menonton atau menikmati film tersebut, maka dari itu terbuatlah target audiens dengan maksud untuk membatasi penonton. Ada beberapa kategori atau rating film berdasarkan target audiens-nya, untuk film “Justice League: Crisis on Earths” sendiri memiliki rating PG-13 dimana untuk umur 13 tahun kebawan sangat perlu pengawasan orang tua karena mengandung kekerasan yang berkepanjangan atau terdapat adegan yang berhubungan dengan seksualitas. Karya film “Justice League: Crisis on Earths” memiliki genre atau rating yang mirip dengan film mini series “weird Hoomans and The Freaky Aliens” maka dijadikannya referensi dari target audiens pada film ini.



“Justice League: Crisis on Two Earths”

2. Perancangan

a. Cerita

1) Tema

Karya ini memiliki tema dan gaya penceritaan film komedi yang mengangkat tentang 3 alien yang diasingkan dari planet asalnya karena berbuat onar, setiba di bumi untuk pendaratan darurat mereka tinggal di pinggir jalan hingga suatu hari mereka kelaparan dan mencari makanan, Sampai mereka menemukan daging untuk dimakan. Kerena daging tidak cukup mereka pun saling mengejar untuk memperebutkan daging tersebut. Tak sengaja salah satu dari mereka masuk ke kandang harimau dan dimakannya daging itu bersama alien itu.

2) Sinopsis

Di suatu pagi yang cerah terlihat 3 alien yang sudah sejak lama terdampar di bumi yang sedang tertidur. Glen salah satu alien yang pemalas terbangun karena kelaparan. Ia pun bangun dan mulai berjalan mencari makanan. Tidak jauh dari tempat Glen tidur ia melihat kebun binatang. Tanpa berfikir panjang Glen pun pergi kesana. Terlihat daging segar disebuah penyimpanan. Dengan wajah senang Glen memakan daging tersebut. karena hilangnya si Glen, 2 alien lainnya Tito dan egg terbangun. Dari kejauhan Tito dan Egg melihat Glen sedang lahap memakan daging. Dengan liciknya Egg pun mengejar Glen dan merebut daging tersebut. Tito yang bodoh pun ikut ikutan mengejar daging yang direbut Egg. Kejar kejaran pun terjadi di kebun binatang. Si Egg yang mengejar dengan kelicikannya. Tito

yang hanya mengandalkan badannya yang besar, atau si Glen dengan keterampilan tangannya. Dari perebutan daging tersebut akhirnya si Egg lah yang mendapat kan daging tersebut dan masuk kesebuah kandang agar teman temannya tidak masuk karena hanya Egg yang bisa masuk kesana mengetahui tubuh Egg yang terbuat dari slime. Dengan sombong Egg memamerkan daging tersebut. Akhirnya seekor singa memakan Egg beserta daging yang dipegangnya.

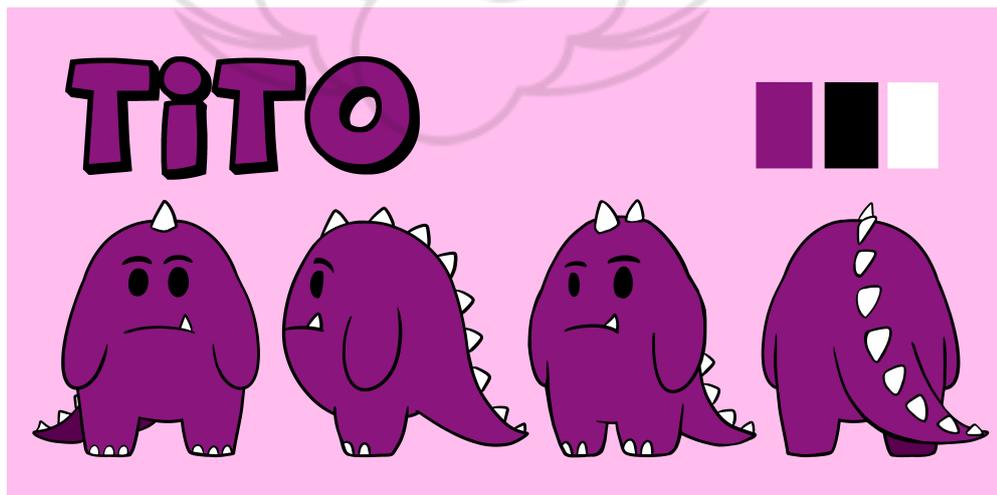
b. Desain

1) karakter

Pada episode “*FIXING THE UNFIXABLE*” terdapat 3 karakter utama dan satu karakter pendukung. Berikut ini adalah penjelasan desain karakter.

a) Tito

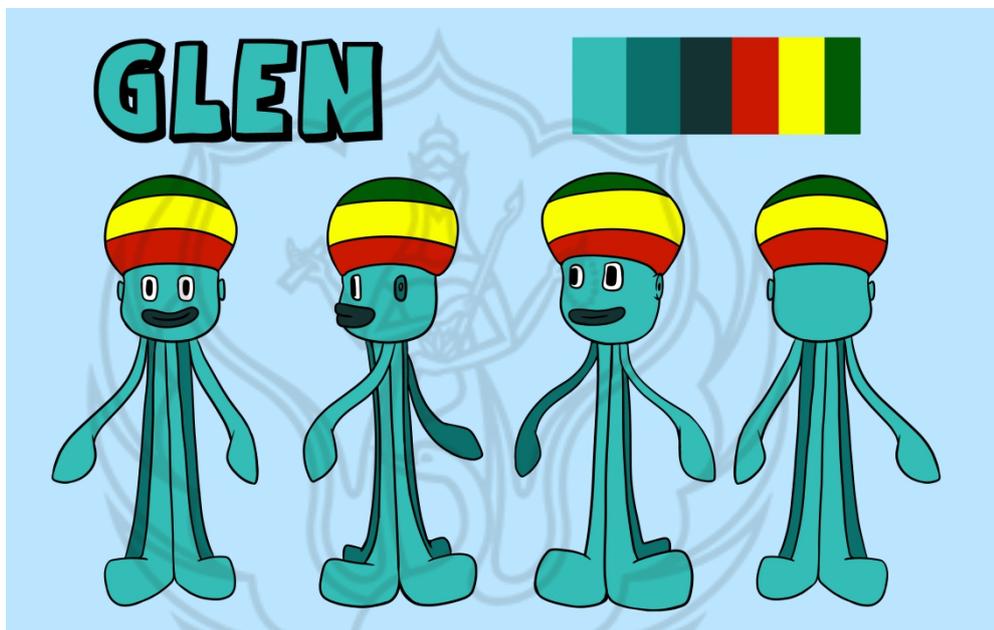
Karakter Tito memiliki sifat yang sering membuat kesal karakter lain. Pola pikir karakter Tito biasanya tidak bekerja dan IQ yang dimiliki Tito termasuk yang paling rendah dari alien lainnya, meski memiliki IQ rendah tapi karakter Tito sering membantu alien lain meskipun kejadian buruk akan menimpanya. Biasanya karakter Tito yang menjadi awal dari masalah atau konflik.



Desain Karakter Tito

b) Glen

Pada gambar 3.2 dapat dilihat desain awal Glen, proporsi badan dan juga *shape language* masih terlihat kurang jelas pada tentakelnya. Sifat karakter Glen sendiri memiliki sifat ramah dan baik, Glen pun tidak pernah menyakiti makhluk lain tanpa sengaja. Glen biasa menjadi korban atas perbuatan Egg. Glen terlahir dari keluarga militer dan ayahnya adalah tokoh besar. Glen memiliki kemampuan mekanik yang handal, pesawat yang mereka pakai juga termasuk ulah Glen.

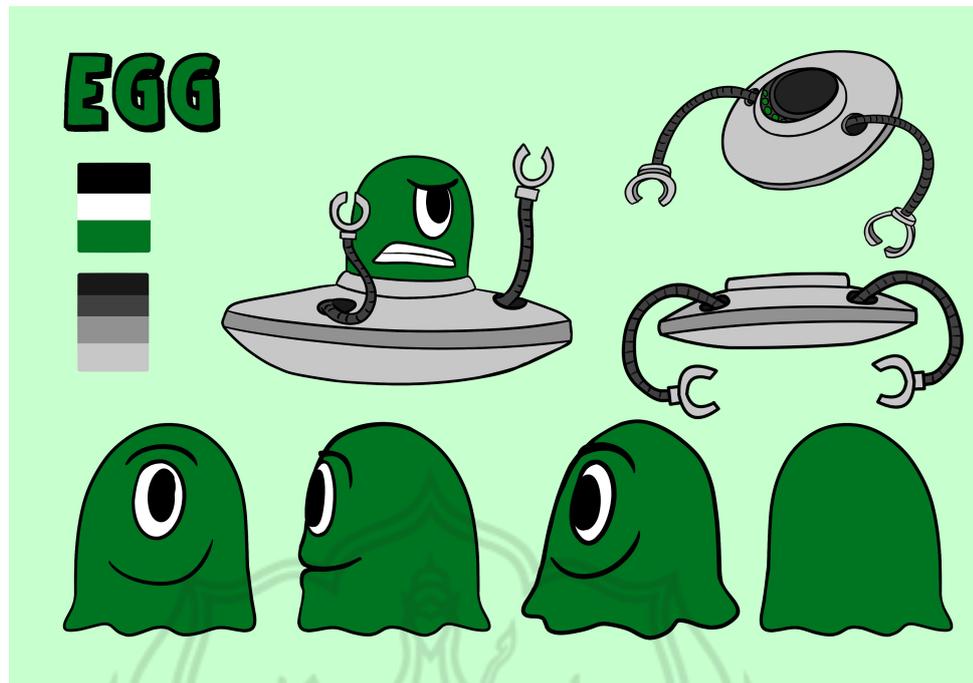


Desain Karakter Glen

c) Egg

Dapat dilihat pada gambar 3.3 adalah desain awal karakter Egg, Egg sering menggunakan alat canggihnya yaitu piring terbang untuk beraktifitas dan melakukan kegiatan berat seperti membuat alat atau merakit sesuatu dan menjahili Tito maupun Glen.

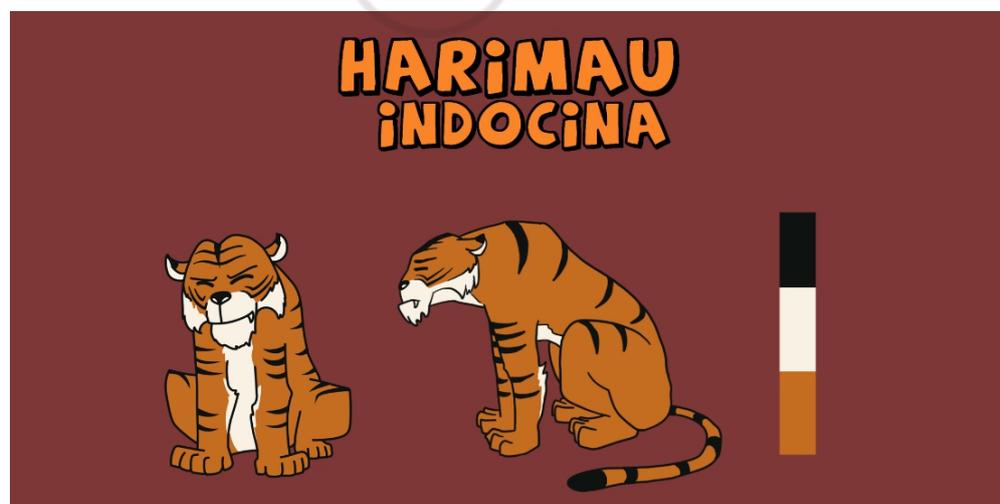
Egg mempunyai otak yang sangat cerdas dan memiliki IQ yang paling tinggi diantara alien-alien lainnya. Egg suka bereksperimen untuk menemukan suatu penemuan dan menciptakan alat-alat canggih, Egg sering membutuhkan bantuan Tito sebagai bahan percobaannya hingga menimbulkan masalah mereka sendiri.



Desain Karakter Egg

d) **Harimau Indocina**

Harimau Indocina adalah salah satu spesies harimau yang mempunyai nama latin *Panthera tigris-corbetii* dapat ditemukan habitatnya di daerah Asia tenggara. Harimau indocina sendiri memiliki ciri-ciri yang membedakannya dengan harimau lainnya yaitu mempunya warna dasar kulit yang lebih gelap dari harimau lainnya, mempunyai jenis belang yang lebih hitam, halus dan juga pendek, harimau indocina jantan mempunyai Panjang dari kepala sampai ekornya 2,7 meter.



Desain Karakter Harimau Indocina

2) *Background*

Setting tempat untuk film animasi “weird Hoomans and The Freaky Aliens” episode “Hungry” ini berada di kebun binatang pada masa modern. Beberapa *background* terinspirasi dari film animasi “Lady and The Tramp” (1955)



“Lady and The Tramp”

dalam pembuatan *background* garis-garis pada background dibuat dengan ukuran tipis dan menggunakan warna atau bukan garis hitam, hal ini dilakukan agar terlihat menyatu dengan layer *animate*-nya saat proses compos. Sedangkan pewarnaannya terinspirasi oleh series animasi “we bare bears”.



“we bare bears”

3) *Software*

Software yang digunakan pada film animasi “weird Hoomans and The Freaky Aliens” episode “Hungry” adalah:

a) **Toon Boom Harmony 17 Premium**

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

b) **Adobe Photoshop CC 2018**

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

c) **Clip Studio Paint pro**

Digunakan untuk proses pembuatan *background*.

d) **Adobe After Effect**

Digunakan untuk proses *compositing*.

e) **Adobe Premiere**

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

f) **Audacity**

Digunakan untuk proses pembuatan suara

4) *Background Music*

Background music pada film ini dibuat oleh Adwin. Tema *background music* pada film ini adalah komedi untuk menunjang suasana dari cerita ini yang juga menggunakan cerita komedi. *Music* yang kita pakai pada film ini diambil dari lagu-lagu *The Screen tones*, karena lagu-lagu yang dibuat cocok dengan film animasi “Weird Hoomans The Freaky Aliens” ini. Setelah memilih lagu untuk film series ini dilakukan *editing* untuk *background music* agar *timing* dan suasana pada film ini bisa tersampaikan kepada penonton.

3. **Pembahasan Isi Film**

Film animasi series “Weird Hoomans The Freaky Aliens” episode “HUNGRY” ini adalah animasi series yang bertemakan *comedy sci-fi*, dengan mengangkat cerita alien yang hidup di bumi. Dalam pengerjaan film animasi series “Weird Hoomans The Freaky Aliens” episode “HUNGRY” telah banyak mengalami pengembangan ide dan reset mulai dari kosep, karakter hingga cerita.

Teknik animasi dari film series “Weird Hoomans The Freaky Aliens” episode “HUNGRY” memiliki 12 prinsip animasi yang terlihat pada pergerakan animasi di film series ini yaitu adalah *solid drawing, timing, squash and stretch, anticipation, slow in and slow out, arc, secondary action, follow trough, and overlapping action, straight ahead, posee to pose, staging, appeal, dan exaggeration.*

Film mini series animasi berjudul “Weird Hoomans The Freaky Aliens” episode “HUNGRY” menerapkan 2 teknik 2D animasi, yaitu adalah teknik *Frame by Frame animating* dan teknik *multi layer animating*. *Frame by Frame* sendiri adalah memberikan ilusi pada mata manusia dengan pergerakan sebuah gambar atau objek yang diam pada setiap *Frame*-nya. Sedangkan teknik *multi layer animating* adalah memberikan *layer* pada setiap bagian dari suatu objek yang sudah dianimasikan yang akan disatukan menjadi satu kesatuan objek yang bergerak.

a. Preposisi

Fase preposisi dimulai dari menunjukkan langit perkotaan di pagi hari yang cerah, dilanjut dengan menunjukkan tempat sampah yang menjadi tempat tidur tokoh utama pada film animasi series “Weird Hoomans The Freaky Aliens” yaitu Glen, Egg, dan Tito



pengenalan tokoh dan latar

Terlihat Glen, Egg, dan Tito sedang tidur , dan tidak sengaja Glen pun bangun karena terdengar keramaian orang. Setelah terbangun Glen pergi untuk melihat sekitar.



pengenalan tokoh Glen

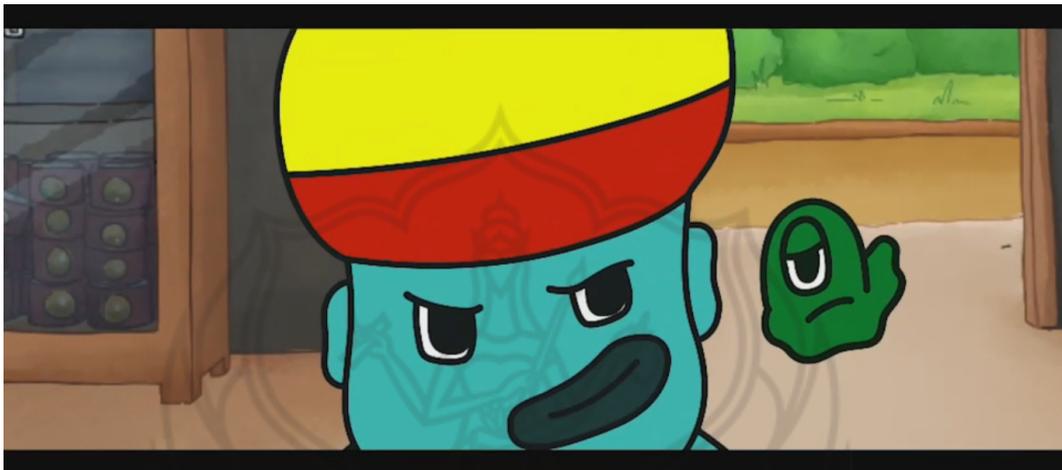
b. Konflik

Konflik dimulai saat Glen yang sedang jalan-jalan hingga akhirnya menemui kebun binatang, namun Glen tidak mengerti bahwa tempat tersebut adalah kebun binatang, karena rasa penasarannya Glen masuk kedalam dan sesampainya di dalam kebun binatang Glen mencium aroma wangi yang membawa Glen masuk mendatangi sumber dari aroma tersebut.



Pengenalan konflik

Di tempat sumber aroma, Glen menemui tumpukan daging yang menjadi sumber aroma tersebut. Sementara itu Egg yang terbangun karena perginya Glen, Egg mengejar Glen yang mendapatkan daging. Setelah menyadari keberadaan Egg, Glen melarikan diri secepatnya menjauhi Egg. Egg mengejar Glen dan merebut daging dari tangan Glen hingga pergi menjauh dari Glen, tanpa sadar daging yang ada pada Egg sudah diambil oleh Tito yang sejak tadi mengikuti Egg.



Konflik Glen dan Egg

c. Resolusi

Terjadi perebutan daging antara Glen, Egg, dan Tito, hingga Egg mendapatkan daging tersebut dan masuk kedalam kandang harimau yang dimana hanya Egg yang bisa masuk kedalam kandang tersebut. Egg terkejut ketika ada seekor harimau yang berada di belakangnya yang membuat Egg dimakan oleh harimau tersebut.



harimau memakan Egg

C. KESIMPULAN

Berdasarkan laporan yang telah dibuat, berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir film animasi “Weird Hoomans The Freaky Aliens” episode “HUNGRY”:

1. Penciptaan film series animasi “Weird Hoomans The Freaky Aliens” episode “HUNGRY” telah selesai dengan durasi utuh 1 menit 35 detik, dengan menerapkan teknik *Frame by Frame* dan *multi layer animating*.
2. Jumlah *shot* mencapai 27 *shot* dengan total *frame* 2375 dengan HDTV format 1920x1080 25fps (*frame per second*).
3. Penciptaan film series animasi “Weird Hoomans The Freaky Aliens” episode “HUNGRY” menerapkan 12 prinsip animasi (*squash and stretch, anticipation, 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*).

D. SARAN

Berbagai proses penciptaan film animasi mini series “Weird Hoomans The Freaky Aliens” episode “HUNGRY” telah dilalui, ada beberapa hal yang dapat menjadi saran yang membangun dan bernilai positif antara lain:

1. Sebelum mulai membuat karya pahami dan lakukan riset tentang masalah apa yang ingin diangkat agar karya dapat dipertanggung jawabkan dengan benar.
2. Mengatur jadwal pengerjaan karya tugas akhir mulai dari pra produksi, produksi, pasca produksi dan membuat laporan agar hasil karya maksimal dan selesai tepat waktu.
3. Selalu menjaga kesehatan tubuh saat mengerjakan karya tugas akhir. Jangan memaksakan diri hingga menimbulkan efek negatif kepada karya yang dibuat dan membuat orang disekitar khawatir.

DAFTAR PUSTAKA

Stableford, Brian M. 2006. Science Fact and Science Fiction: An Encyclopedia. Milton Park: Taylor & Francis.

Departemen Pendidikan Nasional. 2007. Kamus Besar Bahasa Indonesia: Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka.

Johnston, Ollie, dan Frank Thomas. 1995. The Illusions of Life Disney Animation. Italy. Disney Productions.

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.

Hanson, Matt. 2005. Building Sci-fi Moviescapes: The Science Behind the Fiction. Houston: Gulf Professional Publishing.

Webtografi

<https://idseducation.com/animasi-flash-animasi-frame-by-frame/#:~:text=Animasi%20Frame%20by%20Frame%20adalah,mengganti%20warna%20dan%20mengubah%20bentuk.>

<https://www.minews.id/cuitan-mi/wajib-tahu-ini-9-tanda-adanya-kehidupan-di-luar-angkasa>

<https://tirto.id/paradoks-fermi-dan-upaya-ilmuwan-membuktikan-keberadaan-alien-c878>

<https://blogs.scientificamerican.com/guest-blog/the-fermi-paradox-is-not-fermi-s-and-it-is-not-a-paradox/>

<https://www.idntimes.com/science/discovery/peter-eduard/potret-subspesies-hari-mau-c1c2/9>

<https://blog.orento.id/article/41/bab-2-prinsip-animasi#:~:text=Anticipation%20adalah%20persiapan%20Fawalan%20gerak,yang%20akan%20melakukan%20p>

[ose%20gerak.&text=Prinsip%20ini%20mirip%20dengan%20pementasan%20seperti%20yang%20dikenal%20dalam%20teater%20dan%20film.](#)

<https://bahasaingrismudahsite.wordpress.com/2018/03/18/teks-deskriptif-harimau-indocina-panthera-tigris-corbetii-full-deskripsi-harimau-indocina-habitat-harimau-indocina-mangsa-harimau-indocina-kehidupan-harimau-indocina-cara-berkembangbiak-harimau-i/#:~:text=Untuk%20mengetahui%20indocina%20kalian,7%20meter%20dan%20memiliki%20berat>

