

PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI DUA DIMENSI “WISHES”
DENGAN TEKNIK DIGITAL FRAME BY FRAME**



Balqis Intan Riksi Adisty
NIM 1500108033

Pembimbing:

1. Tanto Harthoko, M.Sn.
2. Andri Nur Patrio, M.Sn.

**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:

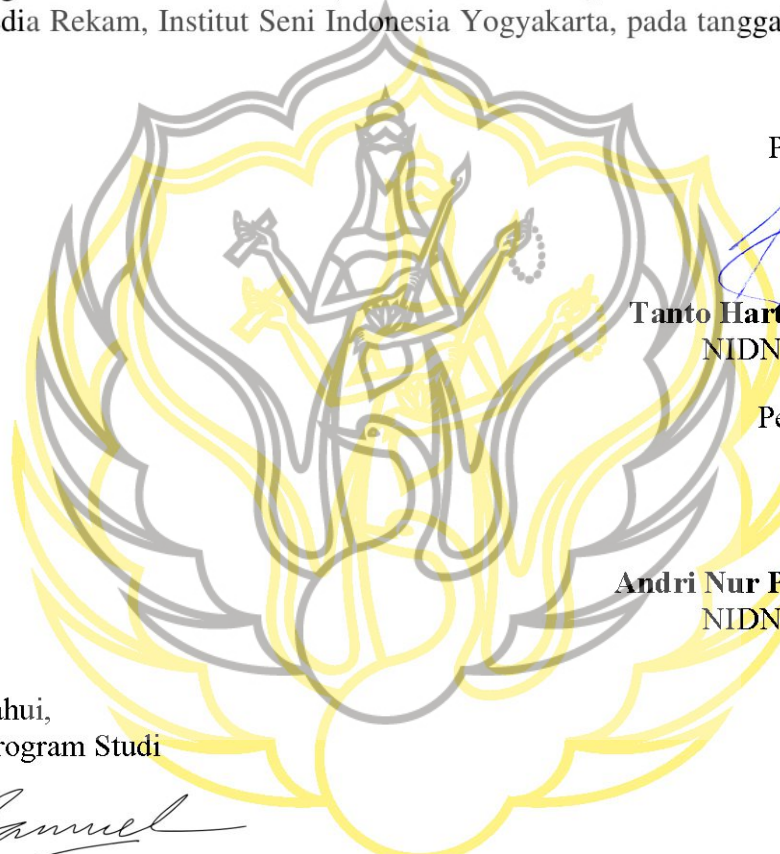
**PENCIPTAAN FILM ANIMASI DUA DIMENSI “ WISHES” DENGAN
TEKNIK DIGITAL FRAME BY FRAME**

Disusun oleh:

Balqis Intan Rifi Adisty

NIM 1500108033

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 **8 Februari 2021**



Pembimbing I

Tanto Harthoko, M.Sn.

NIDN 0011067109

Pembimbing II

Andri Nur Patrio, M.Sn.

NIDN 0029057506

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T

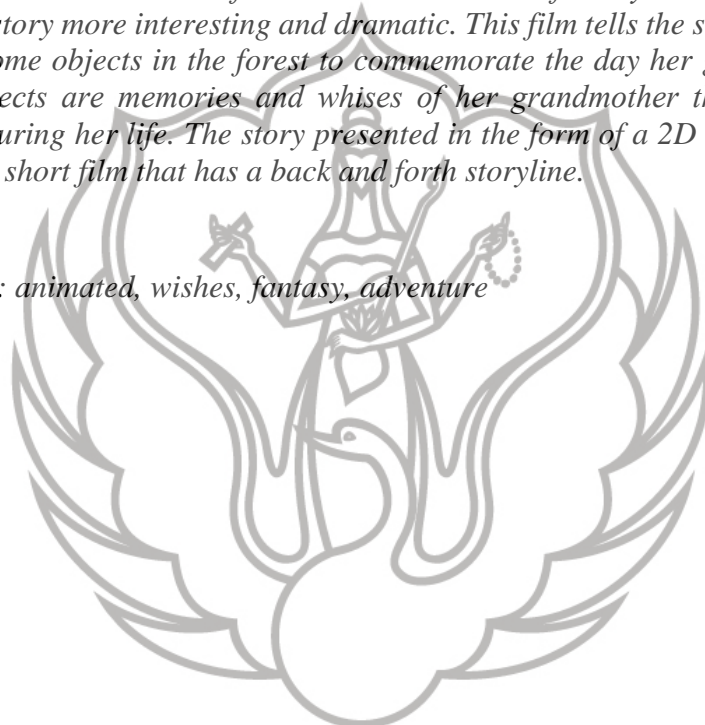
NIP 19801016 200501 1 001

ABSTRACT

Every parent must have hopes and desires for their children. Apart from hopes and wishes for their child's future, as human, parents naturally have a desire for themselves. This desire can be realized by their own or with the help of their children. Because of this based on personal experience and some research from several peoples, giving rise to the idea of creating an animated film because it is interesting and everyone have experience about it.

The short animated film "Wishes" uses the fantasy adventure genre to make the story more interesting and dramatic. This film tells the story of a girl who collects some objects in the forest to commemorate the day her grandmother died. These objects are memories and whises of her grandmother that haven't been realized during her life. The story presented in the form of a 2D animated fantasy adventure short film that has a back and forth storyline.

Keywords: animated, wishes, fantasy, adventure

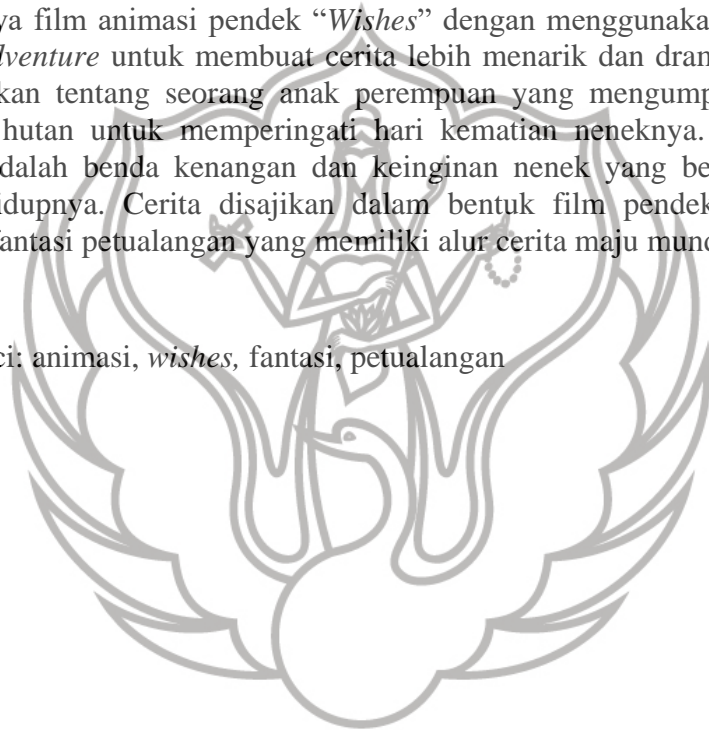


ABSTRAK

Setiap orangtua pasti memiliki harapan dan keinginan terhadap anak-anaknya. Selain harapan dan keinginan untuk masa depan anaknya, sebagai manusia, orangtua tentu memiliki keinginan untuk dirinya sendiri. Keinginan itu dapat orangtua wujudkan sendiri ataupun dengan bantuan dari anaknya. Hal tersebut yang kemudia berdasar pada pengalaman pribadi dan riset dari beberapa narasumber memunculkan ide untuk menciptakan film animasi karena menarik dan semua orang pasti mengalami.

Karya film animasi pendek “*Wishes*” dengan menggunakan genre cerita *fantasy adventure* untuk membuat cerita lebih menarik dan dramatis. Film ini menceritakan tentang seorang anak perempuan yang mengumpulkan benda-benda di hutan untuk memperingati hari kematian neneknya. Benda-benda tersebut adalah benda kenangan dan keinginan nenek yang belum terwujud semasa hidupnya. Cerita disajikan dalam bentuk film pendek animasi 2D bergenre fantasi petualangan yang memiliki alur cerita maju mundur.

Kata Kunci: animasi, *wishes*, fantasi, petualangan



A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Orangtua adalah ayah dan atau ibu dari seorang anak, baik melalui hubungan biologis maupun sosial. Umumnya, orangtua memiliki peranan sangat penting dalam membesarkan anak, dan panggilan ibu atau ayah dapat diberikan untuk perempuan atau pria yang bukan orangtua kandung (biologis) dari seseorang yang mengisi peranan ini. Contohnya adalah pada orangtua angkat (karena adopsi) atau ibu ayah tiri. Orangtua merupakan setiap orang yang bertanggung jawab dalam suatu keluarga atau tugas rumah tangga yang dalam kehidupan sehari-hari. Orangtua merupakan orang dewasa yang membawa anak ke dewasa, terutama dalam masa perkembangan. Tugas orangtua melengkapi dan mempersiapkan anak menuju kedewasaan dengan memberikan bimbingan dan pengarahan yang dapat membantu anak dalam menjalani kehidupan.

Setiap orangtua pasti memiliki harapan dan impian terhadap anak – anaknya. Selain harapan dan keinginan akan masa depan anaknya kelak, sebagai manusia tentu saja orangtua juga memiliki harapan dan keinginan yang ditujukan untuk dirinya sendiri dan setiap anak wajib menuruti dan mewujudkan harapan – harapan itu. Harapan sendiri adalah bentuk dasar dari kepercayaan suatu kejadian akan berbuah kebaikan di waktu yang akan datang sementara keinginan adalah hasrat memiliki sesuatu barang maupun sesuatu hal yang ingin dipenuhi oleh setiap manusia yang di anggap kurang.

Hal tersebut kemudian yang mendasari terciptanya ide untuk membuat film animasi berjudul “*Wishes*” yang berarti harapan-harapan. Dalam film animasi pendek “*Wishes*”, peran orangtua diambil oleh seorang nenek dari tokoh utama. Mengangkat tema cerita yang simpel namun memiliki pesan arti yang dalam, film animasi ini bercerita tentang seorang gadis yang berpetualang mencari barang – barang yang diinginkan neneknya yang belum terwujud. Film ini diciptakan dari gambar bergerak dalam lingkup dua dimensi. Hal ini dilakukan dengan menggambar secara berturut-turut atau *frame by frame* yang mensimulasikan gerak oleh setiap

gambar menunjukkan gerakan berikutnya dalam perkembangan bertahap langkah-langkah suatu gerak. Tidak terdapat dialog dalam film animasi ini, sehingga untuk lebih mendalami alur cerita didukung dengan musik dan *sound effect*.

Selain itu, untuk menjadikan film animasi dengan cerita sederhana ini menjadi lebih menarik maka dikemas dalam genre *adventure fantasy*. *Adventure* atau dalam bahasa Indonesia berarti petualangan dapat diartikan sebagai pengalaman tak lazim, tetapi sifatnya menarik. Pelaku petualangan biasanya akan mengalami hal-hal sulit, berbahaya, dan lain-lain. Pelaku petualangan juga biasanya memiliki sifat yang pemberani, menyukai tantangan, dan berani mengambil resiko untuk mencapai suatu tempat atau tujuan. Sementara untuk fantasi dapat diartikan sebagai khayalan atau sesuatu yang tidak benar-benar ada dan hanya ada dalam benak atau pikiran saja. Penerapan genre fantasi dalam film animasi “*Wishes*” adalah dalam proses pembentukan dunia/latar tempat yang tidak benar-benar ada atau imajinasi semata.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dapat ditarik beberapa rumusan masalah yaitu menciptakan film animasi dari ide cerita yang sederhana menjadi lebih menarik dan menyampaikan alur cerita dan pesan dengan baik tanpa dialog dalam film animasi 2D “*Wishes*”.

3. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya film animasi dua dimensi “*Wishes*” adalah untuk membuat ide cerita sederhana yang dikemas dalam genre *adventure fantasy* sehingga menjadi lebih menarik dan dapat dipahami secara global tanpa batasan bahasa melalui musik dan *sound effect* sebagai pengganti dialog untuk menyampaikan alur cerita dan pesan dalam film.

4. Sasaran

Target *audience* untuk film animasi pendek dua dimensi “*Wishes*” adalah sebagai berikut

1. Geografis : secara global
2. Demografis meliputi
 - Usia : 12-15 tahun (remaja)
 - Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan
 - Pendidikan : dari latar pendidikan apapun
 - Status sosial : semua kalangan

5. Indikator Pencapaian Akhir

Target pencapaian akhir karya film Tugas Akhir ini dibuat dalam bentuk sebagai berikut:

- Judul : *Wishes*
- Genre : Fantasy Adventure
- Tehnik : Animasi 2D
- Durasi : 10 menit (film penuh), 3 menit 33 detik (trailer)
- Format video : HDTV 1920x1080 24 fps (frame per second)
- Render : format mp4, H264

Indikator di atas akan dicapai melalui tahapan-tahapan proses pembuatan film animasi 2D sebagai berikut:

1. Penciptaan Ide

Ide penciptaan karya animasi 2D berjudul “*Wishes*” ini berdasarkan kisah nyata tentang harapan seorang nenek yang belum diwujudkan. Dalam film animasi “*Wishes*”, harapan-harapan itu diibaratkan dengan benda-benda yang ada di sekitar dengan tujuan menyederhanakan namun tidak mengurangi akan pentingnya benda tersebut bagi si karakter.

2. Praproduksi

Praproduksi merupakan tahapan persiapan dan perancangan sebelum proses produksi. Berikut adalah tahapan-tahapan dalam proses praproduksi film animasi pendek “*Wishes*” antara lain:

a. Penulisan Cerita

Dari sebuah ide dasar berdasarkan kisah nyata tentang harapan yang kemudian dikembangkan untuk menemukan konsep alur cerita yang menarik dan dapat dipahami *audience* dengan menambahkan imajinasi dalam bentuk cerita bergenre fantasi dan petualangan. Setelah ide dasar dan konsep tentang harapan orangtua ditemukan kemudian di *break down* menjadi bentuk *treatment* sebelum dilanjutkan dengan menulis naskah secara detail dan jelas mulai dari awal pengenalan tokoh Rea, Nenek, dan Wofi. Terjadinya masalah tokoh utama yang berusaha mencari benda di hutan dan bertemu serigala raksasa yang hendak menerkamnya, hingga penyelesaian masalah dengan serigala yang menolongnya dan tokoh utama berhasil mendapatkan semua benda dalam buku dan memberikan kepada Neneknya yang ternyata sudah meninggal.

b. Riset

Dalam pembuatan film animasi pendek “*Wishes*” riset yang dilakukan meliputi cerita, desain karakter, desain latar, ilustrasi atau visual hasil akhir, dan musik dengan cara mencari referensi-referensi demi memenuhi konsep dan target yang ingin dicapai dari dunia nyata, film animasi, dan ilustrasi yang memiliki kemiripan dengan ide dan konsep yang akan dibuat. Riset cerita “*Wishes*” yang diambil dari kisah nyata didapat melalui pengalaman dan wawancara beberapa orang. Sementara untuk desain karakter dan latar tempat atau *background* mengambil potret nyata dari sekitar seperti desain karakter tokoh utama yang merupakan gadis berusia 13 tahun maka mengamati dan mengambil gambar secara langsung maupun

mencari foto yang sudah ada di internet anak perempuan berusia 13 tahun. Hal tersebut juga dilakukan untuk riset *background*, untuk latar hutan dengan mengunjungi beberapa lokasi nyata dan mengambil potret tempat yang masih tumbuh pohon – pohon liar dan lebat, mengunjungi goa sungguhan, pantai, dan sungai. Riset pada sesuatu yang nyata lebih efektif karena dapat langsung melihat, merasakan suasana, hingga mencium bau suatu lokasi sehingga dapat membuat visual yang lebih nyata pula. Sementara untuk visual hasil akhir dan musik, riset dilakukan dengan melihat beberapa ilustrasi ataupun film animasi yang sudah ada lalu mengambil beberapa aspek yang diperlukan untuk kemudian digabungkan dan ditambahkan beberapa unsur yang akan menjadi ciri khas tersendiri dan tidak total meniru.

c. Desain Karakter

Dalam film animasi “*Wishes*” menampilkan tiga tokoh yang terdiri dari seorang gadis berusia 13 tahun yang tinggal sendirian di sebuah rumah di tepi hutan sebagai tokoh utama, seorang nenek berusia 70 tahun, dan seekor serigala raksasa yang akan menemani perjalanan tokoh utama yang merupakan tokoh fantasi dalam cerita tersebut. Setelah menentukan ciri-ciri tokoh Rea, Nenek dan Wofi dan menempuh riset kemudian dibuat sketsa dengan beberapa alternatif desain yang kemudian dipilih salah satu sesuai dengan bentuk visual yang paling diinginkan dan cocok.

d. Desain Properti dan *Background*

Film animasi ini akan banyak menampilkan *setting* latar di hutan. Selain hutan juga mengambil latar tempat rumah sederhana di sebuah desa kecil tepi hutan, sebuah goa tempat tokoh utama bertemu dengan serigala raksasa, sungai, dan pantai. Sementara untuk properti terdapat beberapa peralatan

rumah tangga yang terdapat di rumah tokoh utama seperti peralatan masak, mangkok dan gelas dan beberapa alat untuk mendukung petualangan tokoh utama menyusuri hutan seperti pedang, tas, kompas, buku, korek api dan pisau. Selain itu properti benda-benda yang harus dicari tokoh utama adalah buah berry, daun lima jari kering, bunga liar, batu kali, dan kulit kerang. Selanjutnya setelah menentukan background dan properti yang diperlukan dan telah dilakukan riset dibuatkan desain yang sesuai dengan visualisasi tokoh utama.

e. *Storyboard*

Setelah naskah ditulis secara detail, karakter, properti dan background telah didesain, *storyboard* atau papan cerita dirancang. Papan cerita bertujuan untuk memvisualisasikan adegan dalam naskah yang telah ditulis detail mulai dari waktu terjadinya peristiwa. Dalam film animasi “*Wishes*” latar waktu terjadinya peristiwa dimulai saat pagi hari ketika Rea bangun tidur dan berangkat berpetualang, siang hari ketika Rea melompat ke sungai untuk mengambil batu, sore hari ketika Rea bertemu dengan Wofi dan malam hari ketika Rea kembali ke rumah. Dalam *storyboard* juga diberi keterangan tempat terjadinya peristiwa yaitu rumah nenek, kamar, hutan, sungai, pantai, dan goa. Adegan yang akan terjadi dibuat sketsa gambar sehingga dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami oleh *animator*. Dalam papan cerita kemudian diberi penjelasan tentang dialog. Namun dalam film animasi “*Wishes*” tidak diperlukan karena tidak menggunakan percakapan dan hanya digantikan dengan efek suara adegan sebagai pendukung seperti suara helaan nafas dan lain-lain, durasi per adegan, *sound effect* sampai *background* musik.

f. Musik dan Pengisian Suara

Dalam film ini, musik dan *sound effect* akan berperan penting dalam menyampaikan alur cerita karena tidak terdapat dialog atau percakapan antar tokoh. Musik dibuat orisinal dengan bantuan orang yang lebih ahli di bidang musik dan mengambil *sound effect* yang memiliki *royalty free*. Musik yang dibuat atau diambil disesuaikan dengan suasana adegan yang terjadi dalam setiap adegan film animasi “*Wishes*” untuk lebih membangun emosi sehingga penonton dapat seolah ikut merasakan apa yang dialami tokoh dalam film. Seperti dalam adegan saat bertemu dengan Wofi untuk pertama kalinya yang membuat tokoh utama terkejut dan ketakutan sampai lari didukung dengan musik yang menggambarkan suasana menegangkan dikejar makhluk buas. Dan saat adegan terakhir ketika tokoh utama menangis di depan kuburan neneknya, musik dibuat dengan tempo pelan untuk menggambarkan suasana sedih sehingga penonton juga ikut merasakan kesedihan tokoh utama.

g. *Animatic Atau Stilomatic*

Setelah semua proses praproduksi dilakukan dan menghasilkan potongan-potongan adegan dengan durasi dan musik yang telah ditentukan kemudian disusun dan digabungkan dengan menggunakan *software* Adobe Premiere lalu ditambahkan pergerakan kamera dan transisi per *cut* untuk kemudian di *render* menjadi video sketsa film utuh sebagai panduan yang lebih jelas bagi *animator* dalam memperhitungkan jumlah *frame* per adegan.

3. Produksi

Setelah proses praproduksi selesai, maka dilanjutkan dengan proses produksi dengan tahapan sebagai berikut:

- a. *Key animation*
- b. *Inbetween*

- c. *Coloring*
- d. *Compositing*
- e. *Editing*

4. Pascaproduksi

a. *Render and Mastering*

Pada tahap ini dilakukan proses *export file* ke dalam bentuk video sesuai format *file .mp4* yang kemudian di *burning* dalam piringan DVD dan dikemas dalam wadah DVD dan diberi sampul dengan desain yang disesuaikan dengan film animasi “*Wishes*”.

b. *Display and Merchandising*

Display karya dilakukan setelah karya selesai dibuat. Selain pemutaran karya ada *merchandise* (gantungan kunci, stiker, pin, kaos, dan lain-lain) disesuaikan dengan konsep, poster, dan infografis proses produksi sebagai pelengkap *display* nantinya.

Adanya tahapan-tahapan tersebut sebagai acuan dalam pengerjaan karya mulai dari awal hingga tahapan akhir, jika semua terpenuhi, maka karya film animasi telah selesai dan siap diujikan serta dipublikasikan.

B. LANDASAN TEORI

Orangtua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, dan merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah yang dapat membentuk sebuah keluarga. Orangtua memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh, dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat. Orangtua memiliki tanggung jawab memelihara dan membesarkan anaknya, melindungi dan menjamin kesehatan anaknya dan mendidik dengan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang berguna bagi kehidupan ke depan anaknya. Namun, orangtua juga memiliki hak untuk berharap untuk meminta

sesuatu atau bahkan berharap anaknya menjadi sesuatu misalkan ingin anaknya menjabat dalam profesi tertentu. Hal tersebut yang mendasari terciptanya ide film animasi “*Wishes*” terinspirasi dari pengalaman pribadi dan riset dari beberapa narasumber yang kemudian dikembangkan lagi dengan mencampurkan imajinasi. Pengalaman tentang mewujudkan harapan orangtua yang diibaratkan dengan benda-benda sederhana namun tidak mengurangi makna dan pentingnya benda tersebut untuk si karakter.

Kata “*Wishes*” yang memiliki kata dasar “*Wish*” merupakan sebuah kata dalam bahasa Inggris yang bila diartikan secara harfiah dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah keinginan atau harapan. Harapan merupakan bentuk dasar dari kepercayaan akan sesuatu yang diinginkan akan didapatkan atau suatu kejadian akan berbuah kebaikan di waktu yang akan datang. Pada umumnya harapan berbentuk abstrak, tidak tampak, namun diyakini bahkan terkadang dibatin dan dijadikan sugesti agar terwujud. Namun adakalanya harapan tersebut tertumpu pada seseorang atau sesuatu. Pada praktiknya orang mencoba menjadikan harapan menjadi nyata dengan cara berdoa atau berusaha. Selain dengan usaha sendiri, orang juga sering meminta bantuan terhadap orang lain apabila dibutuhkan untuk mewujudkan harapan-harapan tersebut. Hal ini seperti yang dilakukan tokoh utama, Rea yang berusaha membantu orangtua dalam cerita ini adalah Neneknya dalam mewujudkan keinginan atau harapan semasa hidup yang belum Nenek capai karena faktor usia. Rea berpetualang ke hutan dengan mengumpulkan keberanian dan tekad untuk mengumpulkan benda-benda yang merupakan harapan Nenek.

Film animasi ini mengangkat genre petualangan atau *adventure* yang merupakan salah satu genre utama film. Satu atau beberapa tokoh dalam film terlibat dalam suatu adegan yang menantang dengan berbagai pengalaman sulit dan berbahaya. Film ini juga mengangkat genre fantasi yang akan menjadikan film animasi ini menarik dan membuat penonton ikut berimajinasi.

C. TINJAUAN KARYA

Tinjauan karya film animasi “*Wishes*” dari segi konsep visual dan animasi diantaranya:

1. Dofus, Livre 1 : Julith (2015)

Selain memiliki genre yang sama yaitu *adventure fantasy*, film animasi ini dijadikan sebagai referensi alur cerita, *mood* warna serta *style* karakter untuk film animasi “*Wishes*”. *Animate* yang halus dan terkesan natural menjadikan film ini juga sebagai acuan penganimasian.

2. Red (2010)

Film ini merupakan referensi untuk *sound effect* dan *music scoring* sebagai penghantar alur cerita untuk menggantikan dialog dalam film animasi “*Wishes*”.

3. Angling Dharma

Cerita dan film yang mengangkat seorang tokoh legenda dalam tradisi Jawa dan Nusantara ini dijadikan sebagai referensi untuk kostum atau pakaian yang dikenakan tokoh dalam film animasi “*Wishes*”.

D. PERANCANGAN

1. Tema

Film animasi “*Wishes*” mengangkat tema mewujudkan keinginan orangtua yang terinspirasi dari kisah nyata kemudian diimprovisasi dengan menambahkan fiksi dan imajinasi agar lebih menarik. Di dunia nyata keinginan orangtua dapat berupa benda seperti rumah, mobil, maupun berupa profesi anaknya kelak. Dalam animasi “*Wishes*” keinginan tersebut disederhanakan menjadi benda-benda sekitar seperti daun kering, bunga hutan langka, kulit kerang, dan bebatuan sungai. Namun, dari benda-benda sederhana tersebut terdapat suatu arti dan makna tersendiri yang menjadi alasan untuk dicari dan dikumpulkan oleh tokoh utama.

2. Sinopsis

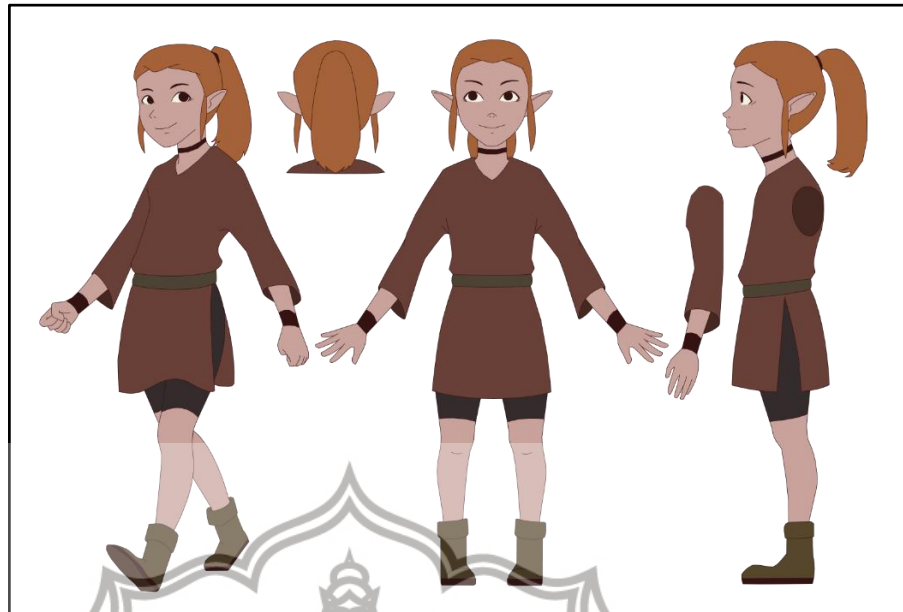
Rea terbangun dari tidurnya ketika Nenek membunyi – bunyikan panci masak yang dipukul dengan sendok kayu. Rea langsung bersiap

mengambil barang – barang untuk berpetualang ke hutan mencari benda – benda yang tergambar dalam buku warisan Nenek. Mulai dari mencari buah berry, daun kering, bunga, batu sungai, kulit kerang, hingga bertemu dengan seekor serigala raksasa yang ia kira jahat namun ternyata adalah hewan peliharaan Nenek yang dilepas sewaktu masih kecil dan telah tumbuh menjadi dewasa di dalam goa. Semua benda itu kemudian Rea tunjukkan didepan kuburan Nenek untuk mengenang sekaligus mewujudkan beberapa benda yang belum sempat Nenek miliki selama hidupnya.

3. Desain Karakter

a. Rea

Rea memiliki sifat ceria, pemberani, ingin tahu, dan berbakti. Rea tinggal bersama neneknya di rumah sederhana di desa kecil tepi hutan sejak usia 5 tahun. Ayah dan ibunya sering pergi berdagang berpindah – pindah dari desa satu ke desa yang lainnya sehingga Rea dititipkan ke tempat neneknya. Rea digambarkan sebagai gadis berusia 13 tahun dengan rambut terikat satu kebelakang. Setelah ditentukan ciri-ciri karakter kemudian dilakukan riset dengan mengambil potret nyata anak perempuan berusia 13 tahun dan mengenakan pakaian dari referensi film laga Angling Dharma, sketsa karakter dibuat dengan beberapa alternatif desain yang kemudian dipilih salah satu untuk menjadi desain tetap dengan mempertimbangkan kesesuaian visual yang diinginkan dan sifat dari karakter Rea itu sendiri.



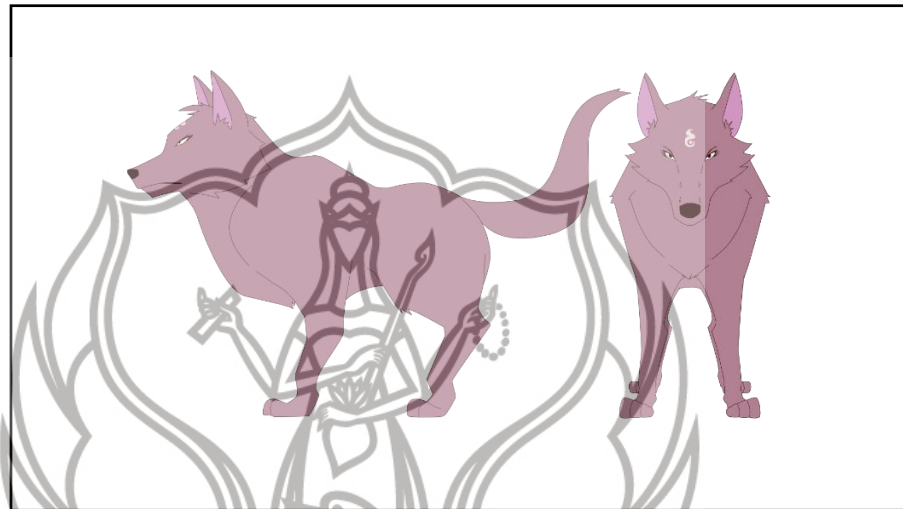
b. Nenek

Nenek Rea yang berusia 70 tahun yang baik hati dan penyayang. Nenek sangat sayang terhadap Rea. Nenek sering bercerita mengenai hutan yang dulu selalu menjadi tempat bermainnya ketika muda kepada Rea. Namun karena usianya yang sudah tua, Nenek tidak bisa menemani Rea untuk melihat langsung ke hutan dan mengumpulkan benda – benda yang dulu pernah Nenek kumpulkan untuk bermain. Nenek meninggal saat usia Rea 10 tahun. Karakter nenek juga didapat berdasarkan potret nyata yang diperoleh dari salah satu narasumber untuk riset cerita.



c. Wofi

Wofi adalah seekor serigala besar yang pemberani dan setia. Wofi merupakan hewan fantasi peliharaan Nenek ketika masih muda. Ketika Nenek memeliharanya, Wofi masih kecil. Kemudian ketika sudah sedikit dewasa Nenek melepaskan Wofi ke alam agar dapat hidup bebas. Wofi memiliki batu permata di kepalanya yang dapat menyala dalam gelap.



4. Gambar Latar Belakang

Pembuatan latar belakang dilakukan secara digital pada komputer. Gambar latar diperoleh dari panel-panel *storyboard* pada tiap adegan. Referensi-referensi foto nyata maupun gambar yang diperoleh di internet sebagai hasil riset diwujudkan dengan sketsa yang dibuat dengan resolusi dan ukuran kanvas yang lebih besar dari pada ukuran film agar apabila dibutuhkan untuk adegan *zoom in*, *zoom out*, maupun *tracking* tidak pecah dan mempermudah proses *compositing*. Gambar latar dibedakan menjadi *foreground*, *middle*, dan *background*. Penamaan *background* disesuaikan dengan *storyboard* sehingga mempermudah penggabungan ketika proses *compositing*.

E. PEMBAHASAN

Dalam film animasi “*Wishes*” banyak melalui proses mengembangkan maupun pengurangan ide dalam segi pra produksi maupun produksi sehingga hasil akhirnya diperoleh sebuah *trailer* berdurasi 3 menit 33 detik, bukan keseluruhan durasi film. *Trailer* yang berisi potongan-potongan adegan dari isi keseluruhan film animasi “*Wishes*” yang semula berjumlah 120 adegan menjadi 43 adegan dengan urutan yang diacak untuk membuat penonton penasaran dan ingin menunggu dan menantikan untuk menonton keseluruhan filmnya. Secara teknis penganimasian, diterapkan 12 prinsip animasi dalam penciptaan gerakan seperti *stretch and squash*, *slow in slow out*, *anticipation*, *straight a head and pose to pose*, *appeal*, *secondary action*, *exaggeration*, *follow through and overlapping*, *arcs*, *staggering*, *timing and spacing*, dan *solid drawing*.

1. Pembahasan isi film

Alur cerita pada film ini memiliki *plot twist*, atau perubahan mendadak dari arah plot cerita. *Plot twist* ini ditujukan untuk menjaga tingkat ketertarikan dengan mengungkapkan sesuatu yang tidak terduga kepada *audience*.

Dari awal film dimulai menunjukkan kebiasaan di pagi hari tokoh Rea yang selalu dibangunkan oleh Neneknya dengan membunyikan panci yang diketuk dengan sendok sayur. Nenek juga menyiapkan sarapan kesukaan Rea yaitu sup sebelum Rea berangkat untuk berpetualang. Rea yang berpetualang di hutan, sungai, pantai, untuk mengumpulkan benda-benda yang tergambar dalam buku milik Nenek hingga masuk ke dalam goa dan bertemu dengan Serigala raksasa yang membuat Rea lari ketakutan. Rea yang sangat ketakutan dan terpojok malah jatuh ke jurang namun diselamatkan oleh Serigala yang mau memangsanya. Ternyata Serigala tersebut adalah serigala baik hati pemakan buah berry peliharaan Neneknya waktu muda. *Plot twist* di mulai ketika Rea kembali ke rumah Nenek setelah berhasil mengumpulkan semua benda dan ingin ditunjukkan ke Nenek, namun Nenek yang membangunkannya, memasak sarapannya dan

menunggunya pulang ternyata hanyalah kenangan dan halusinasi Rea. Nenek sudah meninggal 3 tahun lalu. Dan benda-benda yang dikumpulkan Rea adalah benda-benda yang diinginkan Nenek sewaktu masih hidup namun belum terwujud sampai ia meninggal. Selain itu beberapa benda juga memiliki kenangan tersendiri antara tokoh Rea dan Nenek.

2. Analisis biaya produksi

Dalam pembuatan *trailer* film animasi “*Wishes*” tentu analisis biaya diperlukan untuk menghitung dan menyesuaikan dana yang dikeluarkan selama proses pengerjaan. Analisis biaya ini dilakukan untuk menentukan kualitas dan harga jual yang sesuai supaya tidak mengalami kerugian.

F. KESIMPULAN

Setiap orangtua pasti memiliki harapan untuk dirinya sendiri maupun untuk anak-anaknya berupa benda ataupun profesi. Hal tersebutlah yang menjadi dasar ide untuk menciptakan sebuah film animasi pendek bergenre *adventure fantasy* berjudul “*Wishes*”. Film animasi “*Wishes*” menceritakan tentang seorang gadis berusia 13 tahun yang berpetualang ke hutan untuk mengumpulkan benda-benda yang diinginkan Neneknya semasa hidup. Banyak hal yang telah dilewati dalam pembuatan film animasi pendek “*Wishes*” ini. Mulai dari sebuah ide sederhana yang terus dikembangkan agar menjadi sebuah cerita imajinasi yang menarik. Dibutuhkan tahapan-tahapan dan riset dari beberapa narasumber untuk mewujudkan ide yang film ini.

Perwujudan film animasi “*Wishes*” menjadi karya animasi dua dimensi melalui proses pembentukan sinopsis yang kemudian diolah menjadi *treatment*. *Treatment* tersebut dikembangkan lagi menjadi sebuah *script* atau naskah yang dijadikan acuan dasar pembuatan *storyboard*. *Storyboard* lalu diolah menjadi *animatic* untuk merancang gerakan, *moving camera*, durasi, serta penggambaran suasana pada adegan yang diinginkan. Masuk ke tahap animating mulai dari pembuatan *key*, *inbetween*, *coloring* hingga akhirnya di *compose* dengan menggabungkan *shot* karakter dengan *background* dan memberikan beberapa efek untuk menggambarkan suasana. Film animasi ini

juga mengalami perubahan secara signifikan seperti lama durasi yang film utuh yang semula 10 menit menjadi *trailer* dengan durasi 3 menit 33 detik yang hanya berisi potongan-potongan penting yang membuat penonton penasaran cerita lengkap dan akhir cerita film animasi “*Wishes*”.

G. SARAN

Setelah menyelesaikan pembuatan film animasi pendek dua dimensi “*Wishes*”, banyak kendala dan kesalahan yang dihadapi. Berbagai cara dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut agar film dapat terselesaikan. Namun hal-hal tersebut dapat memberi pelajaran untuk produksi film animasi selanjutnya. Berikut merupakan saran yang dapat diberikan untuk berbagai pihak yang akan merencanakan atau membuat film animasi khususnya animasi dua dimensi:

1. Mematangkan ide dan konsep dengan melakukan riset yang lebih mendalam. Konsep yang matang akan lebih meyakinkan dan memudahkan dalam pengembangan dan eksekusi ide.
2. Desain karakter sesuai kemampuan dan style yang diinginkan tanpa menambah terlalu banyak detail dan properti yang akan mempersulit dan memperlama proses *animating*.
3. Membuat *list progress* agar terkontrol dan memudahkan pendataan pada tiap proses pembuatan film animasi.
4. Menggunakan teknik yang efektif agar tidak memakan banyak waktu dan tenaga dalam pengerjaannya.
5. Bekerja secara disiplin dengan merencanakan jadwal produksi secara matang dan harus diikuti.

DAFTAR PUSTAKA

Glebas, Francis. 2008. Directing The Story. United Kingdom: Taylor & Francis Ltd

Thomas, Frank dan Ollie Johnson. 1981. The Illusion Of Life : Disney Animation. USA: Abbeville Press

Whitaker, Harold and John Halas. 2011. Timing For Animation. United Kingdom: Taylor & Francis Ltd

Williams, Richard. 2001. The Animator's Survival Kit. USA: Faber and Faber.

WEBTOGRAFI

<https://www.youtube.com/watch?v=x4pkAMDeQLI&index=45&list=LLg8pF6vvtmLvth1D4WHXALO> diakses pada 29 Desember 2017, pukul 16.45 WIB

<https://www.youtube.com/watch?v=2gxrI5CPYIM&t=64s&index=13&list=LLg8pF6vvtmLvth1D4WHXALO> diakses pada 29 Desember 2017, pukul 17.04 WIB

https://id.wikipedia.org/wiki/Orang_tua diakses pada 3 September 2018, pukul 16.45 WIB

<https://id.wikipedia.org/wiki/Harapan> diakses pada 3 September 2018, pukul 17.00 WIB

<https://www.google.co.id/search?sa=X&dcr=0&q=dofus,+livre+1+:+julith+pemeran&stick=H4sIAAAAAAAAAAONgFuLVt9c3NEyqLCvOTSo0V0LlaglJ1vpp2Xm5IIJqTE4hIAjqZQfTQAAAA&ved=0ahUKEwui8debjs7YAhUDvY8KHVHYCCYQMqi6ASgAMBc&biw=963&bih=607> diakses pada 9 Januari 2018, pukul 17.57 WIB