

PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “NEW FAMILY”
DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***



Lestina Rifana Sagala
NIM 1700206033

Pembimbing:

1. Arif Sulistiyono, M.Sn.
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:

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “NEW FAMILY”
DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***

Disusun oleh:

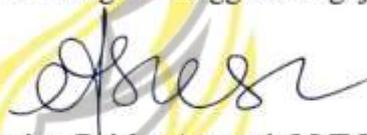
Lestina Rifana Sagala
NIM 1700206033

Publikasi Ilmiah Tguas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi (Kode Prodi: 90446). Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal6 Januari.2021....

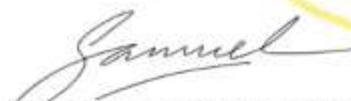
Pembimbing I / KetuaPenguji


Ari Sulistiyono, M.Sn.
NIDN 0022047607

Pembimbing II / AnggotaPenguji


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

Mengetahui
Ketua Program Studi


Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T.
NIP 19801016200501 1 001

PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “NEW FAMILY” DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME*

Lestina Rifana Sagala
NIM 1700206033
D-3 Animasi, ISI Yogyakarta

ABSTRAK

Film animasi pendek “New Family” merupakan sebuah cerita bergenre *Slice of Life* yang menggabungkan imajinasi dan edukasi pengenalan suatu daerah di Indonesia. Dengan sajian cerita yang mengedukasi dan tampilan visual yang mendukung diharapkan dapat menjelaskan alur cerita film ini. Film pendek “New Family” menceritakan sebuah keluarga yang mendapatkan seorang anggota keluarga baru. Berlatar di sebuah kampung di daerah Sumatra Utara, terdapat unsur edukasi yang diharapkan memberikan informasi kepada penonton tentang beberapa tempat wisata yang ada di Sumatra Utara.

Film animasi pendek “New Family” memiliki durasi 4 menit 53 detik dengan format HDTV 1920 x 1080 px 24 *fps* (*frame per second*). Pada animasi ini 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, dan appeal*). Pembuatan film ini menggunakan proses digital 2D dengan teknik *frame by frame*. *Background* dan *asset* juga dibuat secara digital dengan pewarnaan yang sederhana dan pemilihan warna cerah yang terkesan menyegarkan.

Kata kunci : Animasi, *Slice of life, Frame by frame*

A.Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini menjadi salah satu faktor penyebab melesat naiknya industri kreatif di Indonesia. Terlebih industri kreatif dalam bidang animasi. Dilihat dari penggunaannya, media animasi juga sudah menjadi bagian dari kebutuhan masyarakat. Mulai dari penghibur, periklanan, perfilman, dan sebagai media pemberi informasi lainnya. Dengan fungsi tersebut, kita dapat menggunakan animasi sebagai media pemberi informasi yang menarik bagi segala kalangan untuk pembuatan film animasi yang bersifat edukasi.

Suku Batak adalah salah satu suku bangsa terbesar di Indonesia yang berasal dari Pantai Barat dan Pantai Timur di Provinsi Sumatera Utara. Suku Batak ini terbagi menjadi 6 jenis, yaitu suku Batak Toba, suku Batak Karo, suku Batak Pakpak, suku Batak Simalungun, suku Batak Angkola, dan suku Batak Mandailing. Di wilayah ini juga memiliki destinasi wisata yang terkenal di Indonesia yaitu Danau Toba. Dengan keindahan dan kekayaan alam yang dimiliki Danau Toba yang memukau membuat banyak orang mengetahui keberadaannya. Terlebih pada pulau Samosir yang dikelilingi oleh bukit Barisan dan berada tepat di tengah-tengah Danau Toba menjadikannya sebagai fokus utama set lokasi dalam karya pembuatan film animasi “New Family”.

Pembuatan film animasi 2D “New Family” menggunakan latar budaya suku Batak dan latar tempat di Sumatera Utara. Pemilihan latar ini diharapkan dapat memberikan sekilas informasi kepada audiens tentang kebudayaan suku Batak. Terlebih dengan budaya dan sifat terbuka yang dimiliki oleh orang batak terhadap orang lain. Film ini memiliki genre *slice of life* dengan sedikit bumbu fantasi yang bertemakan persahabatan dan mengambil Panguruan sebagai lokasi kejadiannya.

Karena berlokasi ditempat ini, film ini akan memberikan sedikit informasi tentang budaya batak. Baik itu dari segi tata cara pemanggilan satu dengan yang lainnya, aksen bicara, kehidupan sehari-hari, bahkan kekayaan alam yang ada disekitarnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, diharapkan penonton dapat terhibur

serta dapat memahami isi pesan apa saja yang disampaikan dalam cerita karya animasi “New Family”.

1. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan di selesaikan sebagai berikut :

- a. Bagaimana cara memproduksi sebuah film pendek animasi 2D.
- b. Bagaimana cara memperkenalkan wisata dan budaya suku Batak secara tidak langsung melalui film animasi “New Family”?

2. Tujuan

Tujuan dari pembuatan karya animasi 2D “New Family” ini adalah:

1. Memproduksi film pendek animasi 2D dengan teknik *frame by frame*.
2. Memperkenalkan wisata dan budaya suku Batak secara tidak langsung dalam cerita animasi “New Family”

3. Target Audiens

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

1. Usia : 6 – 12 tahun
2. Jenis Kelamin : Perempuan dan Laki – Laki
3. Status : Anak sekolah dasar
4. Negara : Indonesia
5. Bahasa Pengantar : Bahasa Indonesia

4. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari produksi karya Tugas Akhir ini akan dibuat menjadi sebuah karya animasi yang utuh dan sempurna dengan tahapan sebagai berikut:

a. Penulisan Cerita

Penulisan cerita adalah tahap awal dalam pembuatan sebuah film animasi. Dengan pencarian ide, penentuan *premis*, *logline*, sinopsis, dan *treatment*. Hingga pada tahap akhir akan menjadi sebuah naskah cerita yang jelas dan lengkap. Begitu juga dengan cerita animasi “New Family”

yang sudah dibuat melalui tahap tersebut agar terangkai dengan baik.

b. Riset dan pembuatan konsep

Tahap selanjutnya dilakukan beberapa pencarian riset untuk membangun visual dan dunia dari karakter film animasi 2D “New Family”. Lokasi tempat animasi “*New Family*” berada di Samosir, Sumatera Utara. Yang membuat riset terhadap lingkungan dan masyarakat pada pulau Samosir sangat dibutuhkan.

c. Storyboard

Storyboard animasi 2D “New Family” dibuat sesuai dengan naskah cerita yang telah dibuat sebelumnya. Dari naskah tersebut digambarkanlah rancangan adegan animasi yang akan dibuat. Di dalam *storyboard* harus menyertakan keterangan pengambilan kamera, durasi, dan penunjuk arah animasi yang akan dibuat. Ini dilakukan agar mempermudah pemahaman saat membuat *animate*.

d. Animatic

Animatic adalah rangkaian *shot* dan *scene* pada *storyboard* yang diubah ke dalam bentuk video yang didalamnya sudah berisikan keterangan durasi tiap *shot*, adegan, musik, maupun efek secara garis besar.

e. Suara/Musik

Suara dan musik sangat dibutuhkan dalam pembuatan film animasi 2D “New Family” dikarenakan berlokasi di Samosir, Sumatera Utara. Suara alunan musik khas batak saat menunjukkan pemandangan Danau Toba akan sangat memperkuat kesan tempat tersebut.

f. Penganimasian (*Animating*)

Animating adalah tahap yang sangat penting dalam pembuatan animasi. Proses dimulai dari membuat *keyframe*, lalu diperhalus dengan *inbetween*, setelah animasi terlihat benar dan halus dilanjutkan dengan melakukan *clean up*. *Clean up* dilakukan agar hasil animasi terlihat bersih. Sentuhan terakhir dengan memberi warna dan *shading*. Dikarenakan menggunakan *shading* terlalu banyak, durasi pembuatan animasi 2D “New Family” menjadi jauh lebih lama.

g. Background

Pembuatan *background animasi 2D* “New Family” dibuat dengan teknik digital dengan mengikuti deskripsi yang ada pada naskah cerita. Penggambaran dan pewarnaan dibuat agar terlihat simpel namun padat.

h. Editing dan Compositing

Tahap ini adalah saat dimana melakukan penggabungan hasil dari *animate, background, musik, dubbing* dan *sound effect* yang sudah dibuat. Pada tahap ini penambahan visual efek dan transisi sangat dibutuhkan guna mendukung pembangunan cerita yang diinginkan.

i. Rendering

Rendering adalah proses akhir dari semua tahapan penggabungan yang telah dilakukan dalam menjadikannya 1 kesatuan format video *full HD* yang sudah tersusun dari awal sampai akhir sesuai durasi *animatic* yang telah dibuat.

j. Mastering

Terakhir karya animasi 2D “New Family” dibakar dalam piringan DVD dan dikemas menggunakan *case* berwarna transparan. DVD ini guna sebagai kelengkapan dalam pembuatan karya Tugas Akhir.

B. Landasan Teori

“Di tengah Danau Toba yang indah terdapat pulau Samosir tempat tinggal orang Batak, yang masih hidup menurut tradisi nenek moyang dari generasi ke generasi, mendapatkan masa silam yang tersembunyi dan asli” (Hadinoto, Idris, Gafar, 1975:20). Dari kutipan tersebut membuat penentuan dan pengkonsepan bahwa lokasinya berada di Samosir semakin diperkuat. Karena konon Samosir dipercaya menjadi asal muasal lahirnya Suku Batak. Dengan begitu ditetapkannya Samosir sebagai lokasi bertemunya kedua tokoh dalam film animasi “New Family”.

Untuk menciptakan suasana seperti layaknya di Samosir, dilakukannya penambahan musik instrumen dan ornamen-ornamen yang menunjukkan khas Suku Batak. Contohnya seperti seni kerajinan tangan Ulos. Karena Ulos

memiliki banyak makna dalam setiap acara adat Batak. Napitupulu (1986) menjelaskan bahwa seni kerajinan tangan (Ulos) mempunyai nilai Religius, yaitu memohon kepada Tuhan agar yang memakainya atau menerimanya dikaruniai anak, harta, kekuasaan, dan sebagainya.

Awalnya film animasi 2D “New Family” ini hanya memiliki genre *Slice of life* dengan sedikit fantasi tanpa adanya unsur edukatif. Karena inti dari ceritanya adalah pertemuan dan persahabatan yang dijalin kedua tokoh utama.

“Ide cerita film haruslah memiliki pokok yang hendak akan di sampaikan didalam cerita yang akan di buat serta gagasan cerita dikembangkan sebagai cerita lengkap, di buat sketsa yakni dalam bentuk uraian cerita” (H. Misbach 2010 : 165-166)

Dari kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa tempat lokasi bertemu tokoh juga bisa disusun menjadi satu kesatuan yang memperkuat adegan ceritanya. Maka dibentuklah cerita animasi bergenre *Slice of life* yang memiliki sedikit informasi bersifat edukatif dalam pengenalan latar belakang tempat tokoh gunakan. Penentuan genre *Slice of life* ini juga disebabkan karena isi film yang banyak menceritakan tentang kehidupan sehari-hari tokoh. Pengertian dari *Slice of life* sendiri adalah cerita yang menampilkan potongan kehidupan seseorang, tidak terlalu menonjolkan konflik yang rumit, sehingga menampilkan cerita yang cenderung ringan.

C. TINJAUAN KARYA

Referensi konsep visual, karakter, *background*, maupun teknik yang diambil dari animasi “New Family” diambil dari beberapa karya animasi pendek dan series yang pernah ada. Dengan mengambil beberapa referensi dari animasi tersebut, maka film animasi 2D “New Family” dapat terbentuk. Berikut karya animasi yang digunakan sebagai referensi dari animasi “New Family”:

1. Film Animasi *Star vs. the Forces of Evil*

Star vs. the Forces of Evil adalah serial televisi animasi Amerika Serikat yang diproduksi oleh Disney Television Animation. Animasi ini menceritakan kehidupan yang penuh fantasi seorang anak perempuan yang

bernama Star Butterfly.



Gambar 1 Animasi *Star vs. the Forces of Evil* episode 1

Film Animasi *Star vs the Forces of Evil* menjadi referensi penting dalam progress pengembangan karakter utama “Tina Sagala”. Baik bentuk badan dan poni karakter Tina diambil dari karakter Star. Tetapi untuk sifat dan gestur dikembangkan kembali sesuai cerita yang ada didalam naskah “New Family”.

2. Film animasi *Gravity Falls*



Gambar 2 Film Animasi *Gravity Falls*

Gravity Falls adalah serial animasi televisi Amerika Serikat yang memiliki genre misteri, komedi, dan juga fantasi. Animasi “New Family” mengambil film animasi *Gravity Falls* sebagai referensi dalam konsep pengembangan visual dari *background*. Dikarenakan penggambaran suasana, bentuk, dan pallet warna yang diinginkan sesuai dengan cerita yang ada dinaskah “New Family”.

3. Ghibli Studio



Gambar 3 Beberapa karakter yang ada dalam Ghibli Studio

Film animasi dari studio Ghibli menjadi referensi utama dalam pemilihan jalan cerita dan pengembangan sifat karakter yang terdapat dalam film “New Family”. Jalan cerita film dari Ghibli yang menggabungkan genre *slice of life* dengan fantasi membuat karya animasi menjadi lebih menarik dan menghibur bagi yang menonton.

D. PERANCANGAN

1. Tema

Karya animasi 2D “New Family” mengangkat tema persahabatan. Di mana terciptanya pembentukan kedua karakter utama yang bertemu dan berinteraksi menghadapi permasalahan yang sedang dihadapi.

2. Sinopsis

Tina sedang liburan keluarga di rumah Ompungnya di Pangururan, Kabupaten Samosir, Sumatera Utara. Ketika sedang berjalan-jalan sendiri di persawahan yang luas, tiba-tiba sebuah kotak jatuh bagaikan meteor menghantam tanah dan melontarkan seorang anak perempuan. Anak perempuan itu bernama Hanami. Pertemuan ini sangat mengejutkan Tina, bahkan Hanami sendiri yang menggunakan kotak tersebut. Perdebatan panjang pun terjadi yang membuat Tina mulai mengerti keadaan Hanami. Kotak yang digunakan Hanami adalah alat teleportasi kemana saja dan sekarang sedang

mengalami gangguan yang menyebabkan perpindahan lokasi yang acak. Kotak ajaib tersebut kehabisan baterai dan akan mengisi sendiri dalam waktu 24 jam. Karena hal itu Hanami terjebak di Pangururan dan harus menunggu 24 jam kedepan agar dapat menggunakan kotak itu kembali. Tidak tega melihatnya menunggu di luar tanpa pengawasan orang dewasa, Tina mengajak Hanami untuk berkenalan dan ikut acara liburan bersama keluarganya. Hanami setuju dan ikut Bersama Tina. Hampir seharian bermain bersama, Tina merasa Hanami seperti saudara kandungnya sendiri. Tengah malam ketika pergantian tahun dihiasi kembang api di langit. Dalam keadaan belum 24 jam, baterai kotak ajaib sudah penuh dan secara otomatis menyedot masuk Hanami. Karena kejadian tersebut membuat Hanami tidak sempat mengucapkan satu katapun kepada Tina yang berada disampingnya. Tina yang menoleh dan tidak menemukan Hanami pun merasa kehilangan dan mulai gencar mencari. Tina tidak bisa tidur karena mengkhawatirkan Hanami. Matahari terbit dan keluarga Tina pun pulang dari liburan. Hari berganti hari Tina melakukan aktifitasnya seperti biasa. Ketika sedang belajar dikamar, tiba-tiba Hanami pun kembali lagi secara tidak terduga.

3. Treatment

Berikut treatment yang menjadi acuan dalam pembuatan animasi 2D “New Family”

No.	Deskripsi Objek	Audio	Durasi
0	Opening Logo isi		3 Detik
1	Fade out		2 Detik
2	Pagi ini terasa sangat sejuk	kicauan burung	3 Detik
3	Dikelilingi pepohonan		3 Detik
4	pegunungan		3 Detik
5	danau yang tenang		3 Detik
6	Dan aliran sungai kecil yang jernih ini	Suara aliran air mengalir	5 Detik
7	Tina sedang berada di Pangururan, Kabupaten Samosir, Sumatera Utara.	- Wah... segarnyaaa.....	5 Detik
9	Senyum Tina bahagia	-	3 Detik
10	kotak jatuh diangkasa menghantam tanah	- “ Duarrrrr!!!”	2 Detik
11	Mata Tina terbuka lebar dan pupilnya mengecil.	-	3 Detik

12	Perlahan Tina menoleh kebelakang sambil gemetaran	-	2 Detik
13	ia melihat asap yang mulai memudar	-	5 Detik
14	Tina terkejut melihat kotak yang menjadi inti ledakan ini.	- "Hah?"	3 Detik
15	kotak tersebut terlihat masih baik-baik saja	-	5 Detik
16	Tina mendekatinya secara perlahan	- Suara ranting pohon yang terinjak	4 Detik
17	Tiba-tiba kotak itu bercahaya lalu melontarkan seorang anak perempuan	-	3 Detik
18	Perempuan itu merintih kesakitan	- "Adududh.... Itu bahaya sekali"	4 Detik
19	Mata mereka bertemu dan Hanami berteriak	- "AAAAAAAAAAAAA"	5 Detik
20	Tina berteriak karena terkejut	-	3 Detik
21	anak perempuan itu berteriak karena teleportasinya ketahuan oleh orang lain.	-	3 Detik
22	Dia terlihat panik dan segera mencari kotak tersebut.	-	3 Detik
23	Dia menemukannya. Tetapi terlihat baterai yang telah habis pada kotak tersebut	-	5 Detik
24	Perempuan tersebut berteriak sambil menangis kesal.	- Aaaaaaaaarrghhhhh	5 Detik
25	Tina mendekati cemas.	- "ka... kamu ga apa-apa?"	3 Detik
26	Anak perempuan menangis lebih keras dari sebelumnya.	- huaaaaaaaaa	
27	Ekspresi Tina yang mencoba memahami cerita Hanami	"oh..... ja... jadi nama kamu Hanami. Berasal dari belahan bumi lain dan terjebak disini ka... karena sebuah kotak ajaib?"	6 Detik
28	Hanami kembali menjelaskan dengan nada sedih dan kesal	"Iya, biasanya kotak ajaibku hanya menghubungkan kamarku dengan dunia fairy saja. Eh, aku belum coba ketempat lain sih. Tapiiii, baru kali ini saja aku	10 Detik

		terlontar jauh sampai ke negara lain. Dan sekarang baterai kotak ajaibku habis total. Dan aku harus menunggu selama 24 jam!”	
29	Tina menanggapi dengan mata yang berputar	“O... oke... sekarang ada dunia fairy...? Dongeng akan adanya peri?”	5 Detik
30	teriak hanami kesal	- “Hei, itu bukan dongeng!”	5 Detik
31	Jawab Tina pasrah dengan semua topik pembicaraan ini.	“Oke, setelah melihat kotakmu, itu bukan hal yang aneh lagi.”	3 Detik
32	Tiba-tiba Tina baru ingat belum memperkenalkan diri karena menanggapi cerita Hanami. Tina memperkenalkan diri sambil menunjuk rumah Ompungnya	- “O,iya. Aku Tina, singkatnya aku bukan orang sini. Saya orang Medan. Disini kami sedang berlibur mengunjungi rumah Ompung “	6 Detik
33	lanjut Tina sambil menyodorkan tangan	- “salam kenal!”	2 Detik
34	Mereka pun berjabat tangan tangan sambil tersenyum.	- Suara tawa Tina	
35	menarik tangan Hanami dengan semangat.	“Sambil mengunggu baterai kotak ajaib kamu terisi penuh, mari kuperkenalkan kamu dengan keluarga besarku!”	3 Detik
36	Hanami jawab ragu.	- “Tidak. Nanti identitasku...”	3 Detik
37	Tina tersenyum lalu tertawa lepas dan kembali menarik tangannya	- “Tenang! Rahasiamu aman bersamaku!”	5 Detik
38	Tina berteriak menggelegar sambil membuka pintu	- “Hai semuaaaa	5 Detik
39	Tina memperkenalkan sambil menunjuk mereka satu per satu.	“Perkenalkan teman baruku, namanya Hana. Hana, perkenalkan keluarga besarku. Disana ada bapakku, ibukku, ompungku, tulangku, nantulangku, tanteku, udakku, kakak, adik, dan sepupuku!”	10 Detik
40	Hanami jawab takut dengan keringat yang bercucuran. Hanami takut jika dirinya tidak disambut baik dengan keluarga Tina.	- “H... hai”	4 Detik
41	Tiba-tiba suasana menjadi hening	-	3 Detik

42	lalu kembali ramai dengan menyambut Hanami masuk	- Suara ramai bercengkrama	3 Detik
43	Hanami terlihat bahagia	-	2 Detik
44	Disela berbincang-bincang, mama Tina mengajak Hanami untuk ikut berliburan bersama.	- “Hanami. Kami mau pergi jalan-jalan. Kamu mau ikut?”	8 Detik
45	Dengan cepat Hanami langsung mengatakan menjawab sambil memegang erat kotak ajaibnya.	- “Wah..... - Tentu ikut bu”	2 Detik
46	Terlihat kotak ajaib sedang mengisi baterai		4 Detik
47	Merekapun mulai berkeliling sekitaran rumah Ompung Tina. Mencari buah Kenari di halaman	- Suara instrument adat batak	3 Detik
48	Mereka menuju kerumah adat batak		3 Detik
49	pemandian air panas		3 Detik
50	dan berjalan-jalan mengelilingi Danau Toba menggunakan kapal penumpang.		5 Detik
51	Tina terlihat merasa sangat bahagia	- Suara kapal melaju	3 Detik
52	kotak ajaib Hanami hampir terisi penuh.	-	5 Detik
53	Matahari mulai terbenam	-	
54	jam sudah menunjukkan pukul 6 sore	- Suara detik jam bergerak	2 Detik
55	Mereka kembali kerumah Ompung agar beristirahat sambil menunggu malam tiba	- Suara canda tawa	3 Detik
56	Malam tiba dan anak-anak terlihat asik bermain diluar	- Suara keramaian orang	5 Detik
57	Uda Tina datang dengan membawa petasan besar	- “Hayuk main”	2 Detik
58	Semua anak-anak, Tina dan Hanami bersemangat	- “Yeyyyyyyyy”	3 Detik
58	Tiba saatnya menghidupkan kembang api yang besar	-	3 Detik
60	Mereka terlihat gregetan dan tidak sabar menunggu	-	3 Detik

	kembang api itu dinyalakan.		
61	Kembang api dinyalakan	- “DUAARR!!!”	3 Detik
62	Tina dan Hanami menatap kearah langit	- “Wahhhh”	3 Detik
63	Malam yang terasa meriah	-	3 Detik
64	belum 24 jam, baterai kotak ajaib sudah penuh.	-	2 Detik
65	Kotak ajaib terisi penuh. Hanami terhisap kembali kekotak ajaib tanpa sempat mengucapkan satu katapun.	- “DUARRRRRR!!!”	5 Detik
66	Tina melihat angkasa dengan mata berbinar tabjub bahagia. Tapi Tina menyadari keberadaan Hanami	- “Hanami... li....”	5 Detik
67	Seketika Tina melihat kesamping dan tidak menemukannya.	- “..... hat.....”	3 Detik
68	Hari berganti dan Tina terbangun dari tidur	- Suara kicau burung dipagi hari	2 Detik
69	Tina segera kembali ke tepian sungai tempat pertama kali bertemu dengan Hanami	- Suara aliran sungai mengalir	3 Detik
70	Tina tetap tidak dapat menemukan Hanami.		2 Detik
71	adik perempuan Tina menghampiri	- “Kak, Ayo pulang. Yang lain dah nunggu”	3 Detik
72	Selama diperjalanan Tina terlihat sedikit melamun memikirkan dimana Hanami	- Suara mobil melaju	5 Detik
73	Sampai dirumah Tina masuk ke kamar dan Rebahan	-	3 Detik
74	Hari selanjutnya Tina meletakkan tas dikasur sehabis sekolah lalu belajar,	-	3 Detik
75	Hari-hari berlalu seperti biasa. Tina sedang mengerjakan tugas sekolah dimeja belajar	- Suara goresan pensil	6 Detik
76	Tiba-tiba sebuah cahaya muncul dari belakangnya. Cahayanya cukup terang	- “Huh?”	5 Detik

	yang membuat Tina tersadar		
77	Perlahan Tina melihat kebelakang	-	2 Detik
78	Tina melihat sebuah kotak ajaib milik Hanami menempel di atap kamarnya dengan keadaan bercahaya	-	2 Detik
79	Kotaknya pun terbuka dan melontarkan Hanami jatuh kebawah.	- “Brakkk!”	3 Detik
80	Hanami meringis kesakitan diarea bokong dengan kesal	- “Aduhhhh”	3 Detik
81	Tina kembali terkejut karna tidak tau bagaimana cara Hanami menemukan rumahnya setelah berlibur	-	5 Detik
82	Tina tersenyum bahagia	-	4 Detik

A. Pipeline

Untuk mempermudah pengelolaan produksi, dibuatlah rancangan tahapan proses pembuatan film animasi “New Family dari awal hingga akhir. Berikut *pipeline* yang digunakan dalam produksi film animasi ini:



Gambar 4 Pipeline

B. Desain karakter

1. Tina Sagala

Tina adalah tokoh utama dalam film animasi “New Family”, Ia adalah orang ceria dan optimis dalam segala hal. Ia juga menyukai berbagai pengalaman yang baru, walaupun terkadang itu terlihat menakutkan bagi dirinya sendiri.



Gambar 5 *Character sheet* Tina Sagala

2. Hanami Miruka

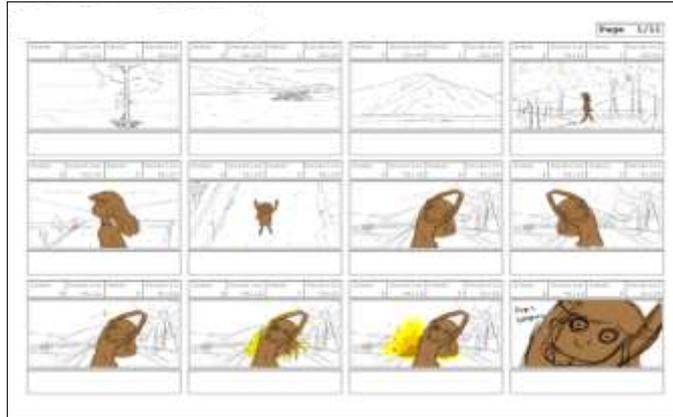
Hanami Miruka adalah tokoh utama ke dua dalam film animasi “New Family”. Ia adalah karakter yang memiliki ciri rasa tidak enakan menerima kebaikan orang lain namun sangat ekspresif.



Gambar 6 *Character sheet* Hanami Miruka

C. *Storyboard*

Berikut adalah salah satu *storyboard* adegan dalam pembuatan animasi “New Family”:



D. Animatic

Gambar 7 *Storyboard*

Animatic adalah proses yang sangat penting dalam penentu durasi produksi animasi “New Family”. Karena durasi tersebut menjadi panduan seluruh gerakan *animate*, musik dan efek yang akan dibuat dalam pembuatan sebuah film animasi.



Gambar 8 *Screenshot* pembuatan *animatic* dan *storyboard*

E. Background

Background dalam film animasi “New Family” dibuat dengan teknik *digital painting* sesuai dengan *storyboard* dan *animatic*. Proses pembuatannya ditata sedemikian rupa agar menghindari penggambaran *background* yang sia-sia.



Gambar 9 Screenshot proses pembuatan *background*

F. *Animating*

Proses pembuatan *animating* dalam film animasi “New Family” menggunakan teknik digital *frame by frame*. Pada tahap ini dimulai dari membuat *keyframe*, *rough sketch*, *inbetween*, *clean up*, lalu terakhir *coloring*.



Gambar 10 Screenshot proses *animating*

G. *Software*

Software yang digunakan dalam pembuatan film animasi “New Family” :

1. *Paint Tool Sai*

Digunakan dalam proses pembuatan konsep *background* dan desain karakter.

2. *Clip Studio*

Digunakan dalam pembuatan *background* dan desain karakter.

3. *Toon Boom Storyboard Pro 6*

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

4. *Animate CC 2019*

Digunakan dalam proses pembuatan *animating*, yang mencakup *rough sketch*, *clean up*, *inbetween*, *coloring* dan *shading*.

5. *Adobe After Effect*

Digunakan dalam proses *compositing*

H. *Background Musik*

Musik yang digunakan adalah musik yang berasal dari Provinsi Sumatera Utara itu sendiri. Dengan alunan nada seruling batak akan meningkatkan ciri khas dari film animasi “New Family.”

E. PEMBAHASAN

Film animasi “New Family” adalah film bertemakan persahabatan yang dijalani kedua orang tokoh utama dari sebuah pertemuan yang tidak terduga. Film ini bergenre kehidupan sehari-hari atau *slice of life* yang konsep pembuatannya terinspirasi dari pengalaman pribadi penulis sewaktu masih kecil dan kemudian dikembangkan menjadi cerita yang baru.

A. Pembahasan Isi Film

1. Prolog

Pada bagian awal cerita, tampak suasana pagi yang terasa sejuk di Pangururan. Kamera bergerak perlahan mendekati seorang anak perempuan guna memperkenalkan tokoh utama dalam film “New Family” ini kepada audien yang menonton.

2. Preposisi

Pada fase preposisi, pengenalan latar tempat berguna menunjukkan lokasi tempat yang akan dilakukan oleh semua tokoh kepada audien yang menonton. Dimulai dari pengambilan kamera *Wide Angle* lalu *zoom in* secara perlahan seakan memasuki lokasi dan diiringi suara seruling khas batak toba sudah sangat menunjukkan kepada audien dimana lokasi tersebut

berada. Bukti nyata terlihat ketika kamera mulai mendekati gunung yang bertulisan “Sihotang” pada scene 03, yang menyatakan lokasi yang digunakan berada di Kampung Sihotang, Pangururan, Sumatera Utara.

3. Konflik

Konflik dalam film ini dimulai ketika Tina sedang melakukan olahraga ringan di pinggiran sawah, lalu benda aneh yang jatuh tepat dibelakangnya. Benda itu adalah kotak ajaib yang digunakan Hanami ketika melakukan teleportasi. karena suatu hal yang tidak terduga, kotak itu terjadi masalah hingga salah menempatkan lokasi yang tepat. Hanami mulai ketakutan karena teleportasinya ketahuan oleh Tina.

4. Resolusi

Hanami Panik dan Tina menenangkan lalu mendengarkan cerita yang dikatakan oleh Hanami. Tina sulit mempercayainya, namun memberikan tawaran agar Hanami mengikutinya melakukan jalan wisata bersama keluarganya.

5. Epilog

Menuju akhir film, Tina dan Hanami terpisah secara mendadak dan bertemu kembali di kemudian hari.

B. Penerapan 12 Prinsip Animasi

1. *Squash and Stretch*

Prinsip ini adalah upaya penambahan efek lentur pada objek atau figur animasi agar terlihat lebih hidup. Efek lentur seperti ini biasanya diterapkan dalam membuat pantulan bola atau benda yang ditarik lalu dilepas.. .



Gambar 11 Penerapan *Squash and Stretch*

2. *Anticipation*

Anticipation atau bisa disebut gerakan ancap-ancang sebelum melakukan aksi. Gerakan ini dilakukan pada *scene 04 shot 06*.



Gambar 12 penerapan *Anticipation*

3. *Staging*

Prinsip ini digunakan guna menggambarkan beberapa karakter atau objek dalam satu *frame* atau *sequence* sehingga terjadi komposisi yang komposisional dan indah. Prinsip ini terlihat pada *scene 06 shot 01* yang memperlihatkan 3 tokoh karakter sedang mencari sebuah kemiri.



Gambar 13 Penerapan *staging*

4. *Straight ahead action and Pose to pose*

Straight ahead action merupakan pembuatan animasi secara spontan dari frame awal hingga akhir agar menunjukkan suatu gerakan yang sangat jelas. Sedangkan *pose to pose* adalah metode penganimasian yang direncanakan sejak awal pembuatan *keyframe* kemudian dilanjut dengan membuat *inbetween*.



Gambar 14 Penerapan *Straight Ahead*

5. *Follow through and Overlapping action*

Pada prinsip *follow through* menunjukkan bagian dari tubuh karakter ataupun objek lain dalam suatu pergerakannya, masih mempertahankan pergerakannya pada saat karakter ataupun objek berhenti dari gerakan awalnya,



Gambar 15 Penerapan *follow through*

Sedangkan *overlapping action* adalah saat bagian tubuh tertentu tetap bergerak walau gerakan utama objek atau karakter sudah berhenti. Prinsip ini banyak dilakukan seperti pada *scene 02*, dan *scene 04 shot 02* di mana rambut Tina tetap bergerak terkena hembusan angin.



Gambar 16 Penerapan *overlapping action*

6. *Slow in and Slow out*

Prinsip ini berfungsi sebagai penunjuk percepatan ataupun perlambatan suatu gerakan, prinsip ini berguna untuk menegaskan adanya gerakan perlambatan dan percepatan yang dilakukan tiap objek.



Gambar 17 Penerapan *Slow in and Slow out*

7. *Arcs*

Arcs adalah sistem pergerakan tubuh pada manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya yang bergerak mengikuti pola atau jalur yang telah ditentukan. Hal ini membuat gerakan yang dihasilkan terlihat lebih *smooth* dan alami. Semua gerakan tangan, kaki, kepala dilakukan dengan mengikuti sebuah kurva. Gerakan ini diterapkan pada adegan ketika Tina berjalan-jalan di awal cerita animasi “New Family



Gambar 18 Penerapan *Arcs*

8. *Secondary Action*

Secondary action adalah prinsip di mana adanya gerakan sekunder yang terjadi akibat adanya gerakan utama. Ini memacu kepada reaksi alami yang terjadi jika suatu benda bergerak dan memicu benda yang lainnya yang terkena

juga ikut bergerak. Seperti contoh *scene 16 shot 05* yang gerakan utamanya adalah tutup kotak yang terbuka mengeluarkan Hanami. Disana terdapat gerakan tambahan tali kotak yang ikutan bergerak mengikuti alur terbuka dan tertutupnya kotak.



Gambar 19 Penerapan *Secondary Action*

9. *Timing*

Prinsip ini digunakan untuk mengatur durasi dan menentukan seberapa banyak gambar yang akan dibuat untuk menghasilkan suatu gerakan atau aksi dalam membuat animasi. Contoh di bawah ini menunjukkan kapan waktu yang pas ketika terkejut dan dilanjutkan dengan senyum.



Gambar 20 Penerapan *Timing*

10. *Exaggeration*

Prinsip *Exaggeration* diterapkan untuk memberikan kesan melebih-lebihkan *action*, ekspresi agar terlihat lebih menarik dan lebih *cartoon*. Prinsip ini terdapat pada adegan tokoh utama Tina yang terlihat terkejut tak bisa berkata-kata.



Gambar 21 Penerapan *Exaggeration*

11. *Solid drawing*

Solid drawing adalah kemampuan menggambar dalam menciptakan animasi yang konsisten sesuai bentuk yang sudah ditetapkan. Hal ini dibutuhkan guna menunjukkan kepada penonton bahwa karakter yang dibuat adalah tokoh yang sama jika memang karakternya memang sama. Seperti adegan Tina yang awalnya belajar, lalu memutar melihat kebelakang terlihat memiliki bentuk dan massa yang penggambarannya konsisten.



Gambar 22 Penerapan *Solid Drawing*

12. *Appeal*

Appeal tidak hanya berpacu dalam pembuatan desain karakter yang unik dan menarik. Tetapi berkaitan dengan keseluruhan *look* atau gaya visual dalam animasi. *Style* dari sebuah karya animasi dapat langsung dikenali hanya dengan melihatnya sekilas juga dapat disebut *appeal*.



Gambar 23 Penerapan *Appeal*

F. Kesimpulan

Berdasarkan laporan yang telah dibuat, berikut adalah kesimpulan yang didapat dari seluruh proses pembuatan karya Tugas Akhir film animasi “New Family”:

1. Penciptaan film animasi 2D “New Family” telah selesai dengan durasi 4 menit 53 detik dan memiliki jumlah 80 *shot* dengan format HDTV 1920x1080 *px* 24 *fps* (*frame per second*) sesuai Indikator Capaian Akhir.
2. Terciptanya sebuah film animasi 2D “New Family” yang memiliki cerita yang ringan untuk ditonton dengan latar belakang cerita berlokasi di daerah Pangururan.

G. Saran

Berbagai proses penciptaan film animasi 2D “New Family” 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 dalam melaksanakan karya tugas akhir.



DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Hadinoto, Idris dan Gafar. 1975. *Mengenal 9 Daerah Wisata Indonesia*. Jakarta: Dirjen Pariwisata.
- Napitupulu, S.P, dkk. 1986. *Arsitektur Tradisional Daerah Sumatera Utara*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- H. Misbach Yusa Biran, *Teknik Menulis Skenario Film*, Jakarta, 2010

LAMAN

- <https://tigredelfuego.blogspot.com/2019/02/kikis-delivery-service-backgrounds.html>. Diakses pada Sabtu, 18 Desember 2019
- <https://id.pinterest.com/pin/434738170280032030/>. Diakses pada Rabu, 16 Desember 2019
- <https://rencanamu.id/post/fun/did-you-know/alasan-mengapa-film-film-animasi-ghibli-harus-jadi-film-yang-wajib-kamu-tonton>. Diakses pada Minggu, 22 Desember 2019

<https://theentertainmentnut.wordpress.com/2016/07/11/episode-review-star-vs-the-forces-of-evil-season-2-episode-1-my-new-wand-ludo-in-the-wild/>

Diakses pada Kamis, 12 Maret 2020

