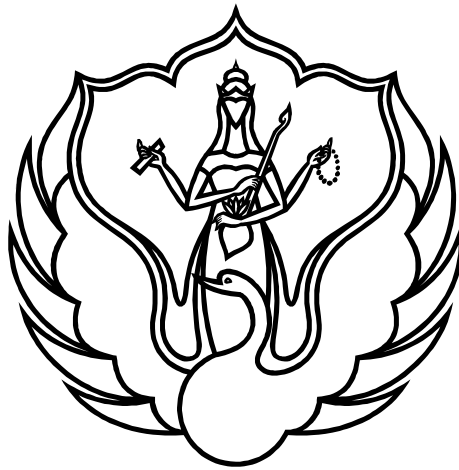


LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN KARYA FILM ANIMASI 2D  
DENGAN GAYA SUREALISME  
“SHADOW”**



**Evie Nurmalasari**

NIM 1600171033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2019**

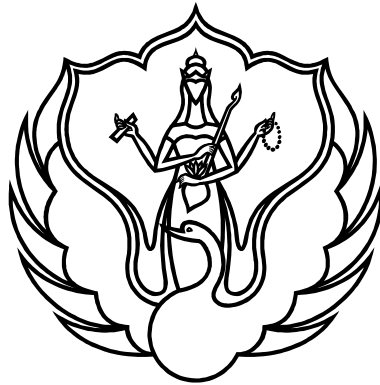
**PENCIPTAAN KARYA FILM ANIMASI 2D  
DENGAN GAYA SUREALISME  
“SHADOW”**

LAPORAN TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai derajat Ahli Madya

Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:

**Evie Nurmalasari**

NIM 1600171033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2019**

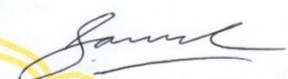
## HALAMAN PENGESAHAN


Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

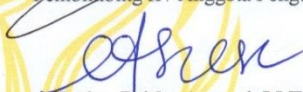
### PENCIPTAAN KARYA FILM ANIMASI 2D DENGAN GAYA SUREALISME "SHADOW"

Disusun oleh:  
**Evie Nurmalasari**  
NIM 1600171033

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-3  
Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia  
Yogyakarta, pada tanggal ... 01 JUL 2019 ..

  
**Dr. Samuel Gandang G., S.Kom., MT.**  
Pembimbing I / Ketua Penguji

  
**Arif Sulistiyono M.Sn.**  
Pembimbing II / Anggota Penguji

  
**Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.**  
Penguji Ahli / Anggota Penguji  
Ketua Program Studi

  
**Tanto Harthoko, M.Sn.**  
19710611 199803 1 002

  
**Marsudi, S. Sar., M. Hum**  
NIP. 19610710 198703 1 002

**HALAMAN PERNYATAAN**

**ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Evie Nurmalasari  
No. Induk Mahasiswa : 1600171033  
Judul Tugas Akhir : **Penciptaan Karya Film Animasi 2D dengan Gaya Suralisme “Shadow”**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 25 Juni 2019

Yang menyatakan

\*

**Evie Nurmalasari**

NIM 1600171033

*N.B.: \* Asli 1 x bermaterai 6000*

**HALAMAN PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**  
**UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Evie Nurmalasari

No. Induk Mahasiswa : 1600171033

Program Studi : D-3 Animasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas karya seni/skripsi saya yang berjudul:

**Penciptaan Karya Film Animasi 2D dengan Gaya Surealisme “Shadow”**

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selam tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 25 Juni 2019

Yang menyatakan

\*

**Evie Nurmalasari**

NIM 1600171033

*N.B.: \* Asli 1 x bermaterai 6000*

## HALAMAN MOTTO

وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا

dan katakanlah: “Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan”. – (Q.S Thaha: 114)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas segala nikmat Allah SWT, yang sudah memberikan rahmat dan kasih sayang Nya, sehingga sampai saat ini masih diberikan kesehatan dan kelancaran guna menyelesaikan karya tugas akhir. Penciptaan karya seni tugas akhir film animasi “*Shadow*” dengan teknik digital 2D *frame by frame* dengan gaya surealisme ini sebagai syarat kelulusan Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Karya seni tugas akhir penciptaan karya film animasi 2d “Shadow” tidak akan berhasil tercipta tanpa adanya dukungan yang luar biasa dari banyak pihak. Terimakasih banyak disampaikan kepada:

Ucapan terimakasih juga diucapkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, yang selalu mendukung, memberikan do’a, kasih sayang dan materil,
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
4. Marsudi, S. Kar, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
5. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi.
6. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., MT., dosen pembimbing I sekaligus ketua penguji/penguji 1 dan dosen wali,
7. Arif Sulistiyono, M.Sn., dosen pembimbing II sekaligus penguji 2,
8. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I. sebagai penguji ahli,
9. Serta teman-teman yang mau membantu dan memberikan motivasi.

Susunan laporan ini telah dibuat dengan sebaik-baiknya, namun manusia tak luput dari banyak kekurangannya. Oleh karena itu jika ada kritik dan saran

apapun yang sifatnya membangun, dengan senang hati akan diterima untuk kemajuan penulisan karya laporan tugas akhir. Demikian terimakasih.

Yogyakarta, 25 Juni 2019

Penulis,



## ABSTRAK

*Shadow* merupakan bahasa Inggris yang berarti bayangan. Bayangan pada film animasi ini adalah bentuk dari gaya visualisasi surealisme. Penggunaan bayangan tersebut sebagai gambaran sosok teror atau jahat dalam bayangan merah, dan sosok ayah sebagai bayangan hitam. Konflik terjadi pada seorang anak perempuan menghadapi ketidakstabilan emosi dalam menghadapi realitas kehidupan dan ayahnya datang sebagai penompang segala emosinya menjadi rasa aman dan tenang.

Penciptaan film animasi ini disajikan dalam bentuk 2D tanpa menggunakan narasi dan dialog. Film animasi ini diangkat dari ide individual dari penulis, ide cerita ini terinspirasi dari beberapa referensi film animasi maupun *live action*. Visualisasi film sengaja mengusung konsep *surealisme* sebagai penekanan kreatifitas.

Kata kunci: *shadow*, animasi 2D, *surealisme*.

## **ABSTRACT**

*Shadow is English which means shadow. The shadow in this animated film is a form of the visualization style of surrealism. Use the shadow as a picture of a terror figure or evil in a red shadow, and a father figure as a black shadow. Conflict occurs in a girl facing emotional instability in facing the reality of life and her father comes as a driver of all her emotions into a sense of security and calm.*

*The creation of this animated film is presented in 2D without using narration and dialogue. This animated film is based on individual ideas from the author, this story idea was inspired by several animated and live action movie references.*

*Film visualization intentionally carries the concept of surrealism as an emphasis on creativity.*

*Keywords: shadow, 2D animation, surrealism.*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK .....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan .....	2
D. Target Audience.....	3
E. Indikator Capaian Akhir .....	3
1. Penciptaan Ide.....	3
2. Pra-Produksi.....	3
3. Produksi .....	4
4. Pascaproduksi .....	5
BAB II EKPLORASI.....	6
A. Landasan Teori .....	7
B. Tinjauan Karya .....	9
BAB III PERANCANGAN .....	12
A. Cerita .....	12
1. Tema .....	12

2. Sinopsis.....	12
3. <i>Treatment</i> .....	13
4. Naskah .....	14
B. <i>Pipeline</i> .....	19
C. Desain .....	17
1. Karakter .....	18
2. <i>Storyboard</i> .....	22
D. Lingkungan.....	23
E. <i>Software</i> .....	23
BAB IV PERWUJUDAN .....	27
A. Praproduksi.....	27
1. Konsep Dasar.....	27
2. Desain Karakter .....	28
3. <i>Storyboard Stillomatic</i> .....	30
B. Produksi.....	31
1. <i>Background</i> .....	31
2. Musik .....	31
3. <i>Key Animation</i> .....	32
4. <i>Inbetwen</i> .....	33
5. <i>Clean Up dan Coloring</i> .....	33
C. Pascaproduksi .....	34
1. <i>Compositing</i> .....	35
2. <i>Editing</i> .....	36
3. <i>Rendering and Mastering</i> .....	37
BAB V PEMBAHASAN .....	38
A. Pembahasan Isi Film .....	38
1. Preposisi.....	38

2. Konflik.....	39
3. Resolusi .....	40
B. Penerapan 12 prinsip animasi.....	42
C. Penerapan Unsur Surealisme.....	47
D. Analisis Biaya Produksi.....	49
BAB VI PENUTUP .....	50
1. Kesimpulan.....	50
2. Saran .....	50
DAFTAR PUSTAKA .....	52
LAMPIRAN.....	53
CV PENULIS.....	58

## DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 Animasi <i>Gravity</i> .....	9
2. Gambar 2.2 Animasi “ <i>Thought Of You</i> ”.....	10
3. Gambar 2.3 Animasi <i>Afeksi</i> .....	10
4. Gambar 2.4 Animasi <i>Figment</i> .....	11
5. Gambar 3.1 <i>Pipeline</i> Pembuatan Animasi 2D “ <i>Shadow</i> ”.....	17
6. Gambar 3.2 Rancangan Karakter Emi .....	18
7. Gambar 3.3 Rancangan Karakter bayangan hitam.....	19
8. Gambar 3.4 Rancangan Karakter bayangan merah.....	20
9. Gambar 3.5 Rancangan Karakterayah .....	20
10. Gambar 3.6 Referensi karakter <i>Shadow</i> .....	21
11. Gambar 3.7 Referensi karakter <i>Shadow</i> .....	21
12. Gambar 3.8 Referensi karakter <i>Shadow</i> .....	22
13. Gambar 3.9 <i>Storyboard</i> film .....	22
14. Gambar 3.10 Referensi <i>backgroundShadow</i> .....	24
15. Gambar 4.1 Tokoh Karakter Emi.....	28
16. Gambar 4.2 Ekspresi tokoh Emi .....	28
17. Gambar 4.3 Karakter tokoh bayangan hitam .....	29
18. Gambar 4.4 Karakter tokoh bayangan merah .....	29
19. Gambar 4.5 Karakter tokoh ayah .....	30
20. Gambar 4.6 Screenshot pembuatan <i>storyboard stillomatic</i> .....	30
21. Gambar 4.7 <i>setting background</i> film .....	31
22. Gambar 4.8 Screenshot proses pembuatan musik.....	32
23. Gambar 4.9 Screenshot Proses <i>Key Animation</i> .....	32
24. Gambar 4.10 Screenshot proses <i>Inbetween</i> .....	33
25. Gambar 4.11 Screenshot proses <i>Clean Up</i> .....	34
26. Gambar 4.12 Screenshot proses <i>Coloring</i> .....	34
27. Gambar 4.13 Screenshot proses <i>Compositing</i> .....	35
28. Gambar 4.14 Screenshot proses pembuatan efek.....	35
29. Gambar 4.15 Screenshot proses <i>rendering compositing</i> .....	36
30. Gambar 4.16 Screenshot proses <i>editing</i> .....	36
31. Gambar 4.17 Screenshot pembuatan <i>credit title</i> .....	37
32. Gambar 4.18 Screenshot proses <i>exporting</i> atau <i>render</i> .....	37
33. Gambar 5.1 Perkenalan latar tempat dan tokoh .....	38
34. Gambar 5.2 Bayangan merah muncul menyerang Emi .....	39
35. Gambar 5.3 Bayangan merah melebur membuat Emi takut .....	39
36. Gambar 5.4 Bayangan hitam datang .....	40
37. Gambar 5.5 Bayangan merah datang kembali .....	40
38. Gambar 5.6 Bayangan merah menyerang namun dihadang .....	41
39. Gambar 5.7 Bayangan menjadi ayah .....	41
40. Gambar 5.8 Emi kembali merasa tenang diselamatkan ayah.....	42
41. Gambar 5.9 <i>screenshot scene 1 cut 1</i> .....	42
42. Gambar 5.10 <i>screenshot scene 1 cut 12</i> .....	43
43. Gambar 5.11 <i>screenshot scene 1 cut 1</i> .....	43
44. Gambar 5.12 <i>screenshot scene 1 cut 8</i> .....	44

45. Gambar 5.13 <i>screenshot scene 1 cut 8</i> .....	44
46. Gambar 5.14 <i>screenshot scene 1 cut 1</i> .....	45
47. Gambar 5.15 <i>screenshot scene 1 cut 8</i> .....	44
48. Gambar 5.16 <i>screenshot scene 1 cut 3</i> .....	45
49. Gambar 5.17 <i>screenshot scene 1 cut 11</i> .....	47
50. Gambar 6.1 Cover DVD .....	54
51. Gambar 6.2 Desain Poster.....	55
52. Gambar 6.3 Desain Infografis.....	56
53. Gambar 6.4 Dokumentasi saat sidang.....	57

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Hubungan antar keluarga yang harmonis menjadi salah satu dampak perkembangan mental bagi seorang remaja. Dalam situasi *modernisasi* pada zaman sekarang tak jarang sebuah hubungan keluarga menjadi kurang harmonis karena terkekangnya waktu antara pekerjaan dan keluarga. Hingga terjadinya banyak kasus perundungan yang dilakukan oleh kalangan remaja karena kurangnya peran orang tua pada perkembangan mental dan itu membuat pribadi dari remaja tersebut menjaga jarak komunikasi dengan orang tua. “*Shadow*” mengisahkan tentang hubungan keterkaitan antara seorang anak dengan orang tuanya yang sangat melekat dalam sisi perasaan.

Anak dan orang tua tentunya sangat lekat dalam sisi perasaan walaupun pada kenyataannya jarak komunikasi diantara mereka kurang, karena suatu faktor seperti pekerjaan orang tua, masalah sekolah anak dan lain sebagainya. Maka penggambaran dalam film “*Shadow*” ini yaitu, seorang anak remaja bernama Emi yang sedang mengalami suatu masalah perundungan dengan seorang ayah yang berperan sebagai pengobat hati dan orang yang melindungi Emi.

Alasan mengapa ayah yang berperan sebagai sosok orang tua dalam cerita ini, karena peran seorang ayah di dalam psikologi merupakan sosok yang sangat penting bagi kehidupan perkembangan mental dari seorang anak, khususnya untuk anak remaja (<https://www.google.com/amp/s/dosenpsikologi.com/peranayah-dalam-perkembangan-remaja/amp>).

Dikatakan oleh (busit et al, 2004) Jika seorang remaja memiliki seseorang yang mampu memberikan rasa aman yang dibutuhkannya saat mereka sedang dalam masalah, maka akan lebih mudah juga dalam menghadapi masa transisi ini hal ini dikarenakan ikatan yang terjalin dengan mereka memiliki pengaruh yang



positif bagi perkembangan di sepanjang masa kehidupan dengan adanya dukungan emosional yang sifatnya secara terus menerus.

“*Shadow*” dibuat dengan gaya *Surrealisme* agar menjadi daya tarik *audience*, pesan moral yang disampaikan yaitu, ingin memberikan pandangan kepada banyak remaja yang kehilangan kendali dalam menangani masalahnya, agar lebih mendekatkan diri kepada orangtua salah satunya yaitu pada ayah. Karena seburuk buruknya orang tua tidak akan menjerumuskan anak ke hal hal yang negatif. Selain itu, ini juga bisa sebagai pandangan terhadap orang tua agar selalu menyayangi anaknya dan memberi banyak energi positif pada anaknya.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari pembahasan sebelumnya dapat di ambil rumusan masalah yaitu: menciptakan film animasi 2D “*Shadow*” yang menghantarkan pesan moral bergaya *surrealisme*.

## **C. Tujuan**

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

1. Untuk menyampaikan pesan moral pada banyak remaja yang kehilangan kendali dalam menangani masalahnya, agar lebih mendekatkan diri kepada orangtua salah satunya yaitu pada ayah.
2. Memvisualisaikan sebuah unsur gaya *surrealisme* kepada *audience*.
3. Membebaskan penonton memiliki persepsi masing-masing untuk mengerti ceritanya.

#### **D. Target Audience**

Target market menurut demografis film animasi ini adalah :	
Geografis	: Secara Global
Demografis	: -
Usia	: Tidak ada batasan umur
Jenis kelamin	: Laki-laki dan perempuan
Pendidikan	: Dari latar pendidikan apapun
Status sosial	: Semua kalangan

#### **E. Indikator Capaian Akhir**

Capaian hasil akhir dalam proses pembuatan film animasi dengan teknik 2 dimensi ini memiliki indikator-indikator tahapan sebagai berikut:

##### **1. Penciptaan ide**

Ide penciptaan karya ini terinspirasi dari beberapa film dan pengalaman pribadi tentang hubungan ayah dan anak, serta berdasarkan imajinasi yang dikembangkan.

##### **2. Pra-Produksi :**

Pra-Produksi merupakan proses persiapan dalam sebuah produksi auditif-visual. Tahap-tahap persiapan pada Pra-Produksi antara lain :

###### **a. Penulisan Cerita**

Penulisan cerita berawal dari Emi yang merenungi rasa tertekan karena sosialisasinya yang kurang baik. Lalu datanglah bayangan yaitu ayahnya membangun rasa positif dalam diri Emi.

###### **b. Riset dan pengumpulan data yang diperlukan**

Dilakukan beberapa riset seperti konsep visual. Dalam konsep visual meliputi konsep karakter, background, warna dan latar musik.

### **c. Desain Karakter**

Dalam pembuatan desain karakter tahap awal adalah pembuatan tokoh utama dalam bentuk 3D karakter yang menggambarkan fisiologi, psikologi, dan sosiologi dari tokoh tersebut. Dan penciptaan karakter dan perwatakan disesuaikan dengan kebutuhan cerita demi mempermudah tercapainya pesan dan isi dari cerita tersebut.

### **d. Storyboard**

*Storyboard* dirancang sesuai dengan naskah yang telah dibuat sebelumnya. Dalam *storyboard* digambarkan rancangan animasi yang akan dibuat.

## **3. Produksi :**

Produksi adalah proses inti dalam proses pembuatan film animasi, proses ini dilakukan setelah tahap pra-produksi selesai. Berikut adalah beberapa tahap yang dilakukan dalam proses produksi :

### **a. Background**

Tempat disesuaikan dengan karakter dan tema sedemikian rupa.

### **b. Musik**

Karya film animasi ini memerlukan sebuah *background music* sebagai pelengkap didalamnya. Musik dibuat menyesuaikan dengan tempo gerakan animasi untuk lebih membangun emosional.

### **c. Key Animation**

Dalam pembuatan *key animation* tahap awal adalah dengan membuat *rough key animation*, yaitu sketsa animasi yang masih berbentuk kasar.

### **d. In Between**

Karakter animasi dan propertinya dianimasikan satu per satu menggunakan bantuan *software* animasi dengan *frame rate* 12fps. Penganimasian menggunakan teknik 2D *onion skin* yang mempermudah proses *in between* setelah adanya *keyframe*. Hal ini memungkinkan untuk melihat *frame by frame* sebelum atau sesudah *keyframe*.

#### ***e. Clean Up dan Coloring***

Tahap *clean up* yaitu untuk lebih merapikan sketsa gambar. Lalu, *coloring* yaitu proses pemberian warna pada karakter.

### **4. Pascaproduksi :**

Pascaproduksi merupakan tahapan akhir atau proses *finishing*, Pascaproduksi berlangsung setelah produksi selesai, Berikut adalah tahapan-tahapan dari pascaproduksi:

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

Proses penggabungan antara karakter dengan *background* kemudian mengatur bagaimana baiknya sehingga nampak menyatu dengan memberikan efek khusus digital seperti penggunaan *grading* dan pencahayaan tambahan.

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

Proses penggabungan antar *shot* animasi yang telah di-*compositing* dengan musik.

#### ***c. Render and Mastering***

Tahap final dalam proses pembuatan animasi *Shadow*, yaitu proses meng-*export* file video dan audio yang telah digabungkan kedalam bentuk satu file film utuh dengan format .mp4, kemudian dilakukan proses *burning* kedalam *digital video disc* (DVD) dan dimasukkan ke dalam wadah DVD dan diberi sampul.

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

## **BAB II**

### **EKSPLORASI**

#### **A. Landasan Teori**

Perkembangan teknologi di era modern seperti sekarang terjadi sangat pesat, hampir segala sesuatu tak terlepas dari teknik digital dan salah satunya yaitu animasi. Animasi bisa diaplikasikan untuk banyak kepentingan, mulai dari iklan komersil, film untuk hiburan, hingga model pembelajaran *e-learning* untuk keperluan edukasi, Dety Yektiningsih (2008). Sesuai dengan perkembangan yang ada, tak sedikit dalam ilmu pendidikan mengajarkan tentang film animasi salah satunya ialah animasi 2d.

Menurut Partono Soenyoto dalam buku *Animasi 2D* (2017: 1), Animasi pada dasarnya adalah suatu disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dan teknologi. Asal mula teknik animasi adalah keinginan manusia untuk membuat gambar yang hidup dan bergerak sebagai pengungkapan (*expression*) mereka, merupakan perwujudan dasar animasi yang hidup dan berkembang. Pada dasarnya, animasi melibatkan penyajian gambar dengan cara menciptakan ilusi gerak dalam pikiran penonton. Maka dari itu diciptakan film animasi 2d "*Shadow*" ini dengan menggunakan gaya *surrealisme*.

Pengertian *surrealisme* adalah gaya dalam seni rupa yang mempunyai ciri-ciri yang sangat menonjolkan objek secara berlebih lebihan sehingga menjadi super-realisme. Dikutip juga dari (serupa.id), *Surrealisme* adalah aliran yang menghadirkan kontradiksi antara mimpi dan realita menjadi nyata dalam keadaan yang tidak mungkin terjadi, seperti dalam mimpi atau alam bawah sadar manusia. *Surrealisme* menggunakan pendekatan teori psikologi *Frued* yang mengeksplorasi alam bawah sadar dan citra mimpi manusia sebagai salah satu penggambaran dari hasrat manusia. Mimpi-mimpi atau citra alam bawah sadar itu dikatakan menunjukkan keinginan atau hasrat manusia yang sebenarnya, namun dikubur di alam bawah sadar karena tekanan sosial atau hal lain untuk tidak menunjukkannya. Meskipun ditutupi, bukan berarti hal yang menjadi hasrat atau keinginan

sebenarnya dari seseorang adalah hal yang negatif. Bisa jadi sesuatu yang dipendam tersebut terjadi karena malu, tidak percaya diri, hingga ditakuti karena trauma tertentu. Sesuai kutipan tersebut film animasi 2d “*Shadow*” juga menggunakan cerita yang sepaham, disini diceritakan tokoh utama yang memiliki masalah sosial dan psikologi lalu divisualisasikan menggunakan beberapa simbol dan latar yang layaknya berada di alam bawah sadar.

Dalam pembuatan animasi juga menerapkan 12 Prinsip Animasi yang diperkenalkan oleh Animator *Disney*, *Ollie Jhonston* dan *FrankThomas* dalam buku *The illusion of Life :Disney Animation* (1995, 47-69),Berikut adalah 12 Prinsip Animasi, diantaranya adalah :

**1. *Squash and Stretch***

Prinsip ini pada dasarnya adalah menerangkan bahwa sebuah objek memiliki sebuah volume tertentu, yang kemudian mempengaruhi fleksibilitas dari objek itu.

**2. *Anticipation***

Prinsip ini digunakan untuk sebagai persiapan kepada sebuah gerakan yang akan dilakukan.

**3. *Staging***

Prinsip ini adalah mirip seperti di pementasan atau teater. Intinya, menegaskan posisi seorang aktor terhadap unsur -unsur seperti penempatan tokoh, penggunaan cahaya, dan sudut pandang kamera.

**4. *Straight ahead dan Pose to Pose***

Teknik ini adalah dua teknik animasi yang berbeda. Dalam *straight ahead*, yaitu membuat animasi dengan cara seorang animatormenggambar satu per satu, dari awal sampai selesai seorang diri. Teknik ini memiliki kelebihan kualitas gambar yang konsisten karena dikerjakan oleh satu orang saja. Tetapi memiliki kekurangan yaitu waktu pengerjaan yang lama. Dalam teknik *pose to pose*, yaitu pembuatan animasi oleh seorang animator dengan cara menggambar hanya pada *keyframe* tertentu

saja.Selanjutnya gambar *in-between animation* atau interval antar *keyframe* digambar / dilanjutkan oleh asisten / animator lain.

#### **5. *Follow Through and Overlapping Action***

Teknik ini adalah menerangkan mengenai bagian tubuh tertentu yang masih tetap bergerak, meskipun gerakan utamanya telah terhenti. Contoh: : Tikus yang berlari lalu berhenti. Sesaat setelah ia berhenti, maka ekornya masih bergerak mengikuti alur gerakan utama.

#### **6. *Slow In and Slow Out***

Prinsip berpedoman pada gerakan manusia sebenarnya, yang tidak ada kecepatan yang konstan.Dalam setiap gerakan selalu ada akselerasi dan percepatan serta perlambatan.Terutama di akhir dan di awal.

#### **7. *Arcs***

Dalam setiap gerakan manusia, setiap gerakannya selalu membentuk sebuah pola atau jalur lengkung yang disebut *Arcs*.

#### **8. *Secondary Action***

*Secondary action* adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistik.*Secondary action* tidak dimaksudkan untuk menjadi ‘pusat perhatian’ sehingga mengaburkan atau mengalihkan perhatian dari gerakan utama. Kemunculannya berfungsi memberikan *emphasize* untuk memperkuat gerakan utama.

#### **9. *Timing***

*Timing* adalah perwaktuan yang menentukan cepat lambat pada gambar.

### **10. Exaggeration**

*Exaggeration* merupakan upaya mendramatisir animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbolis. Dibuat sedemikian rupa sehingga terlihat sebagai bentuk ekstrimitas ekspresi tertentu dan biasanya digunakan untuk keperluan komedik.

### **11. Solid Drawing**

Menggambar adalah kemampuan utama yang harus dikuasai oleh animator. Terutama dalam animasi klasik pemahaman dasar dari prinsip menggambar akan menghasilkan animasi yang lebih 'peka'.

### **12. Appeal**

*Appeal* merupakan sebuah ciri khas dari karakter dalam film animasi, setiap karakter animasi harus memiliki daya tariknya masing-masing dan suatu hal yang membedakan karakter ini dan karakter yang lainnya.

## **B. Tinjauan Karya**

Beberapa karya yang menjadi referensi dalam pembuatan film animasi tugas akhir ini adalah *Gravity*, *Coldplay Gravity*, *Afeksi*, *Figment*.

### **1. Film Animasi "Gravity"**

Dalam segi visual desain karakter tokoh Emi dan bayangan, mendapatkan referensi dari film "*Gravity*" karya Ailin Liu.



Gambar 2.1 Animasi *Gravity*



## 2. Film Animasi “*Thought Of You*”

Film animasi karya Ryan Woodward juga salah satu inspirasi dalam pembuatan karya film animasi tugas akhir ini. Diambil tinjauan dari “*Thought Of You*” yaitu meliputi *background* dan warna dari Emi serta sosok Ayah.



Gambar 2.2 Animasi “*Thought Of You*”

## 3. Film Animasi “*Afeksi*”

Dari film animasi karya Nur Afif berikut, referensi yang diambil ialah dari segi musik juga tema cerita yang berkaitan dengan kasih sayang orang tua.



Gambar 2.3 Animasi *Afeksi*

#### 4. Film Animasi “*Figment*”

Tinjauan yang diambil dari film animasi 2d karya Muhammad Andrie Farmajid ini adalah dalam segi cerita mengenai sisi gelap.



Gambar 2.4 Animasi *Figment*