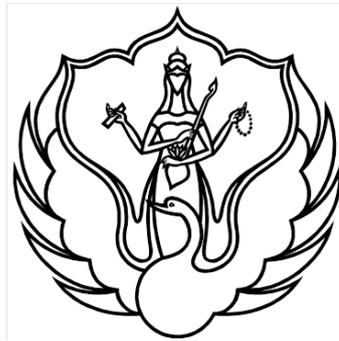


PUBLIKASI ILMIAH  
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI  
**PENCIPTAAN FILM 2D**  
**“SHADOW”**  
**DENGAN GAYA SUREALISME**



**Evie Nurmalasari**

NIM 1600171033

Pembimbing:

1. Dr. Samuel Gandang G., S.Kom., MT.
2. Arif Sulistiyono M.Sn.

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

**HALAMAN PENGESAHAN  
PUBLIKASI ILMIAH TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI**

Judul:

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

Disusun oleh:

**Evie Nurmalasari**  
NIM 1600171033

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 .....

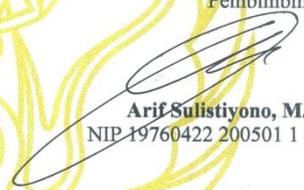
05 AUG 2019

Pembimbing I



**Dr. Samuel Gandang G., S.Kom., MT.**  
NIP 19801016 200501 1 001

Pembimbing II



**Arif Sulistiyono, M.Sn.**  
NIP 19760422 200501 1 002

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



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

# PENCIPTAAN FILM 2D

## “SHADOW”

### DENGAN GAYA SUREALISME

Evie Nurmalasari<sup>1</sup>, Samuel Gandang Gunanto<sup>2</sup> dan Arif Sulistiyono<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
e-mail: evieprass71@gmail.com

<sup>2</sup>Jurusan D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
e-mail: gandang6@gmail.com

<sup>3</sup>Jurusan Televisi dan Film, Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
e-mail: arif\_sulistiyono@isi.ac.id

#### Abstrak

*Shadow* merupakan kata dalam bahasa Inggris yang berarti bayangan. Bayangan pada film animasi ini adalah bentuk dari visualisasi gaya surealisme. Penggunaan bayangan sebagai gambaran sosok teror atau jahat dalam bayangan merah, dan sosok ayah sebagai bayangan hitam. Konflik bermula seorang anak perempuan menghadapi ketidakstabilan emosi dalam menghadapi kehidupan lalu 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 *surrealisme* sebagai penekanan kreatifitas.

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

#### 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*.

## Latar Belakang

Hubungan antar keluarga yang harmonis menjadi salah satu faktor penting perkembangan mental bagi seorang remaja. Dalam situasi 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 inihal 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 akan disampaikan yaitu ingin memberikan pandangan kepada banyak remaja yang kehilangan kendali dalam menangani masalahnya, agar lebih mendekatkan diri kepada orang tua, 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.

## **Rumusan Masalah**

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

## **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.

## **Target Audience**

Target <i>Audience</i> 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

## **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 hubungan sosialnya yang kurang baik. Lalu datanglah bayangan yang diinretasikan sebagai sosok 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 praproduksi selesai. Berikut adalah beberapa tahap yang dilakukan dalam proses produksi

:

### **a. Background**

Tempat disesuaikan dengan karakter dan tema sedemikian rupa. Background Shadow dibuat dengan warna yang lebih terang dan memiliki garis tengah karena menggambarkan didalam ruangan. Namun, agar tidak terlihat flat dengan garis tengah maka dikreasikan menjadi lengkungan ditengah dengan warna yang lebih cerah.

### **b. Musik**

Karya film animasi ini memerlukan sebuah *background music* sebagai pelengkap di dalamnya. 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 *inbetween* 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 pasca produksi:

### **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 antara *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 kedalam wadah DVD dan diberi sampul.

## **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: 76). 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. Asalmulateknikanimasiadalahkeinginanmanusiauntukmembuatgambar yang hidup dan bergeraksebagaipengungkapan(*expression*)mereka, merupakanperwujudandasaranimasi yang hidup dan berkembang.Pada dasarnya, animasi melinatkan 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 lebih 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 *Frank Thomas* dalam buku *The illusion of Life : Disney Animation* (1995, 47-69), Berikut adalah 12 Prinsip Animasi, diantaranya adalah :

1. *Squash and Stretch*
2. *Anticipation*
3. *Staging*
4. *Straight Ahead and Pose to Pose*
5. *Follow Through and Overlapping*
6. *Slow In and Slow Out*
7. *Arcs*
8. *Secondary Action*
9. *Timing*

10. *Exaggeration*
11. *SolidDrawing*
12. *Appeal*

## 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 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. 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.



Gambar3. 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 4. Animasi *Figment*

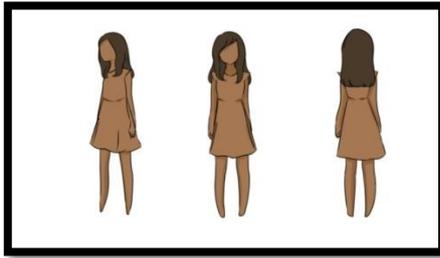
## **Sinopsis**

Seorang perempuan pemurung bernama Emi sedang terduduk di latar yang kosong. Ia bersedih memikirkan gejolak perasaannya yang terluka. Rasa sakit hati yang memenuhi dada Emi membuatnya melihat bayangan merah pekat akan menyerang dirinya. Bayangan tersebut seperti orang-orang yang telah melukai dan membuatnya ketakutan. Tiba-tiba munculah sosok bayangan hitam membuat Emi beranjak. Bayangan hitam itu pun menghampiri sosok Emi dan merubah perasaan Emi. Tanpa rasa takut Emi melangkah menggapai tangan bayangan tersebut dan mereka pun berdansa.

Disaat itu juga, bayangan itu pergi meninggalkan Emi. Emi merasa takut sendirian setelah ditinggalkan bayangan itu, ia kebingungan mencari bayangan itu. Lalu bayangan itu kembali namun berwarna merah, atau teror yang membuat Emi ketakutan lagi. Bayangan merah itu langsung menyerang Emi kembali dan tiba-tiba bayangan hitam muncul menghadang bayangan merah itu dan melebur menjadi ayah Emi mereka langsung berpelukan.

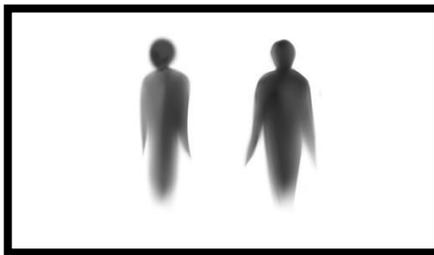
## **Desain Karakter**

### **a. Emi**



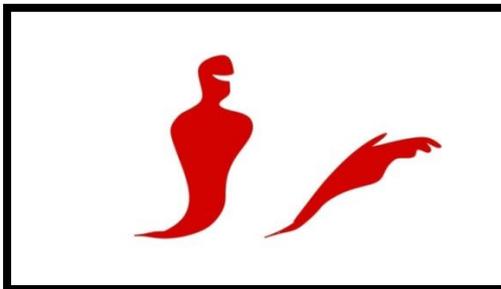
Gambar 5. Karakter tokoh Emi

**b. Bayangan Hitam**



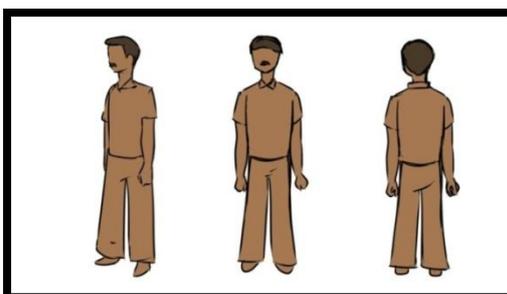
Gambar 6. Karakter tokoh bayangan hitam

**c. Bayangan Merah**



Gambar 7. Karakter tokoh bayangan merah.

**d. Ayah**



Gambar 8. Karakter tokoh ayah

## ***Software***

*Software* yang digunakan untuk mengerjakan karya film 2 dimensi ini adalah :

**a. *Toon Boom 6.0***

**b. *Cute Cut***

**c. *Paint Tool SAI***

**d. *Adobe PhotoshopCS 6 Portable***

**e. *Fruityloops***

**f. *Adobe After Effect cc***

**g. *Adobe Premiere***

## ***Background Music***

Dalam pembuatan film animasi “*Shadow*” menggunakan *Background Music* yang dibuat sendiri dan disesuaikan dengan tema dan *setting* pada film animasi tersebut.

## **Konsep Dasar**

Pada film animasi “*Shadow*” mengalami beberapa perubahan dari segi konsep, mulai dari karakter, *storyboard*, dan *treatment*. Jadi beberapa kali riset dilakukan untuk menyelesaikan konsep pada film ini.

Tema jasmaniah menjadi pilihan dalam pembuatan film animasi “*Shadow*”. Tema jasmaniah merupakan tema yang berhubungan atau pun terfokus pada permasalahan kondisi fisik manusia. Model tema ini biasanya menyangkut beberapa hal yang ada di dalam tubuh manusia seperti molekul, jasad, perasaan, tubuh, dan zat. Beberapa contoh tema yang jasmaniah adalah mengenai perasaan cinta (<https://pengertiandefinisi.com/pengertian-tema-dan-jenis-jenis-tema/>).

Cerita pada film animasi “*Shadow*” berfokus menceritakan tentang perasaan atau kontak batin antara seorang remaja dan ayahnya. Berkisah tentang seorang remaja bernama Emi yang mengalami masalah sosial dan hanya dipendamnya saja sehingga membuat rasa trauma. Lalu dimunculkan simbol bayangan merah yang menggambarkan rasa trauma Emi yang akan menangkapnya, kemudian datanglah sesosok bayangan hitam dan itu disimbolkan sebagai ayah Emi, maksud dari disimbolkannya ayah sebagai bayangan hitam karena peran ayah dalam kehidupan mental anak terkadang terlihat abu (samar) padahal begitu pentingnya peran ayah untuk mental seorang anak. Pada akhirnya bayangan merah menyerang Emi namun dihadang oleh bayangan hitam yang seketika berubah menjadi ayahnya.

## **Pembahasan Isi Film**

### **1. Preposisi**

Pada fase pertama memperkenalkan Emi, seorang perempuan remaja duduk seolah terlihat merenung. Remaja yang merenungi masalahnya.



Gambar 9. Perkenalan latar tempat dan tokoh

### **2. Konflik**

Konflik berawal dari munculnya bayangan merah (rasa takut/gambaran orang mem-*bully* Emi/rasa trauma Emi) yang akan menyerang Emi namun melebur tak mengenainya. Walaupun begitu tetap membuat Emi merasa ketakutan.



Gambar 10. Bayangan merah muncul mendekati Emi

### 3. Resolusi

Datanglah kemudian bayangan hitam yang pada akhirnya menolong Emi dari bayangan merah yang masih mendatangi Emi. Bayangan hitam tersebut berubah menjadi ayah dari Emi dan ia pun terlindungi dari bayangan merah langsung memeluk ayahnya.



Gambar 11. Bayangan hitam datang



Gambar 12. Bayangan merah datang kembali



Gambar 13. Bayangan merah menyerang namun dihadang



Gambar 14. Bayangan menjadi ayah



Gambar 15. Emi kembali merasa tenang diselamatkan ayah

## Penerapan Unsur Suralisme

Penggunaan simbol bayangan dan penceritaan pada film animasi “*Shadow*” adalah visualisasi dari unsur *suralisme*. *Suralisme* 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 (<https://www.google.com/amp/s/serupa.id/surealisme-pengertian-ciri-tokoh-contoh-karya-analisis/amp/>).

Dari kutipan tersebut sesuai dengan penceritaan dimana Emi yang mengubur tekanan sosialnya sampai ke alam bawah sadar hingga muncullah bayangan-bayangan sebagai simbol tekanan sosialnya dan bayangan sebagai penolongnya dari tekanan sosial.

Kemudian dalam simbol bayangan, warna hitam yang dipilih sebagai pewarnaan pada bayangan karena warna hitam juga menunjukkan sifat-sifat yang positif, yaitu menandakan sifat tegas, kukuh, formal, dan struktur yang kuat (Sulasmi W. A., Darmaprawira:2002)

Warna dalam psikologi hitam dalam simbolisme psikologi juga melambangkan perlindungan (<https://www.google.com/amp/s/dosenpsikologi.com/makna-warna-hitam-dalam-simbolisme-psikologi/amp/>)

Filosofi dari warna hitam mengandung makna positif diantaranya:

1. Mencerminkan keberanian
2. Pusat perhatian
3. Ketenangan dan dominasi
4. Keteguhan, kekuatan dan keteguhan hati

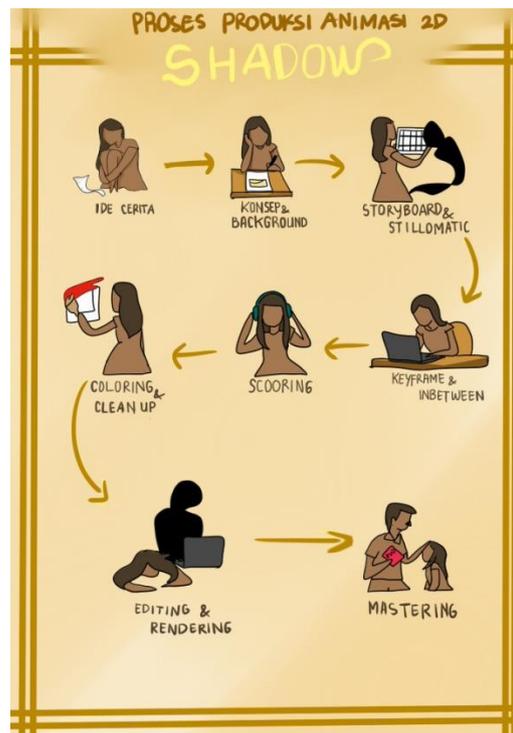
(<https://goodminds.id/arti-warna>). Menurut kutipan di atas sosok bayangan hitam memiliki sifat yang hampir sama dengan sifat karakteristik seorang ayah yaitu

kuat, pelindung untuk seorang anak, pusat perhatian/sebagai pemimpin keluarga, tenang, berani, dan teguh.

Sedangkan pada bayangan merah, Menurut Sulasmi W. A., Darmaprawira (2002) Dari semua warna, merah adalah warna terkuat dan paling menarik perhatian, bersifat agresif, lambang primitif. Warna ini diasosiasikan sebagai darah, marah, seks, bahaya, kekuasaan, kejantanan, dan cinta. Pada “Shadow” penggunaan warna merah pada bayangan dipilih sebagai penggambaran sosok jahat emosional, marah, dan bahaya.

Menurut arti psikologi warna merah adalah identik dengan kekerasan (<https://goodminds.id/arti-warna>).

## Pipeline



Gambar 16. Pipeline Pembuatan Animasi 2D “Shadow”

## **Kesimpulan**

Berdasarkan penulisan laporan, berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir animasi “*Shadow*”

1. Penciptaan Film Animasi 2D “*Shadow*” telah membentuk suatu cerita yang menyampaikan pesan moral dengan mengusung gaya *surrealisme*.
2. Penciptaan Film Animasi 2D “*Shadow*” telah selesai dengan durasi 1 menit 18 detik.
3. Pesan moral yang disampaikan yaitu, ingin memberikan pandangan kepada banyak remaja yang kehilangan kendali dalam menangani masalahnya, agar lebih mendekatkan diri kepada orang tua 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.

## Referensi

### Buku

- Johnston, Ollie, dan Frank Thomas. 1995. *The Illusions of Life Disney Animation*. Italy: Disney Productions.
- Soenyoto, Partono. 2017. *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Yetiningsing, Dety. 2008. *Mengubah Ide Menjadi Duit Peluang Tanpa Batas pada Industri Kreatif*. Niaga Swadaya.
- Sayuti, Suminto A. 2017. *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Cantrik Pustaka
- Sulasmi W. A., Darmaprawira. 2002. *Teori dan Kreativitas Penggunaannya edisi 2*. Bandung: Penerbit ITB

### Laman

- (<https://pengertiandefinisi.com/pengertian-tema-dan-jenis-jenis-tema/>).
- (<https://www.google.com/amp/s/dosenpsikologi.com/peranayah-dalam-perkembangan-remaja/amp>).
- (<https://serupa.id/surrealisme-pengertian-ciri-tokoh-contoh-karya-analisis/amp/>)
- (<https://goodminds.id/arti-warna>)
- (<https://www.google.com/amp/s/dosenpsikologi.com/makna-warna-hitam-dalam-simbolisme-psikologi/amp>)
- (<https://www.temukanpengertian.com/2015/09/pengertian-tema.html>)