

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

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



Ramya Wangi Syarafina
NIM 1700189033

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

2021

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

LAPORAN TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Ahli Madya
Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:

Ramya Wangi Syarafina
NIM 1700189033

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

2021


LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:


PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “BENJAMIN” DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME

Diajukan oleh **Ramya Wangi Syarafina**, NIM 1700189033, Program studi D3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 90446**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I / Ketua Penguji


Tanto Harthoko, M.Sn.
NIDN 0011067109

Pembimbing II / Anggota Penguji


Mahendradewa Suminto, M.Sn.
NIDN 0018047206


Cognate / Anggota Penguji


Hady Sumarna, A.Md.


Ketua Program Studi Animasi


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

Ketua Jurusan Televisi


Lilik Kustanto, S.Sn, M.A.
NIP 19740313 200012 1 001




Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn.
NIP 19771127 200312 1 002

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Ramya Wangi Syarafina
No. Induk Mahasiswa : 1700189033
Judul Tugas Akhir : PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “BENJAMIN”
DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME

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, 30 Maret 2021



Ramya Wangi Syarafina
NIM 1700189033

*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 : Ramya Wangi Syarafina

No. Induk Mahasiswa : 1700189033

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:

PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D "BENJAMIN" DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/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 selama 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, 30 Maret 2021



Ramya Wangi Syarafina

NIM 1700189033

*N.B.: * Asli 1 x bermeterai 6000*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang sehingga diberikan kelancaran dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Dengan adanya dukungan dari banyak pihak yang telah membantu terciptanya animasi berjudul “Benjamin”, penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua saya;
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Prof. Dr. M.Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn, selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A, selaku Ketua Jurusan Televisi;
6. Dr. Samuel Gandang Gunanto S.Kom.,M.T. selaku ketua program studi D-3 animasi;
7. Tanto Harthoko M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I;
8. Mahendradewa Suminto, M.Sn., selaku Sekretaris Program Studi Animasi, Dosen Wali, sekaligus Dosen Pembimbing II;
9. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam;
10. Teman-teman yang telah membantu dalam produksi pembuatan animasi Tugas Akhir ini;
11. Keluarga dan saudara yang telah mendukung saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Diharap dengan dibuatnya animasi Tugas Akhir berjudul “Benjamin” ini dapat berguna bagi para audiens yang menontonnya. Dalam pembuatan laporan Tugas akhir ini penulis menyadari adanya kekurangan atau ketidaksempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari

para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam menyusun laporan Tugas Akhir ini.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan Tugas Akhir ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Yogyakarta, 30 Maret 2021



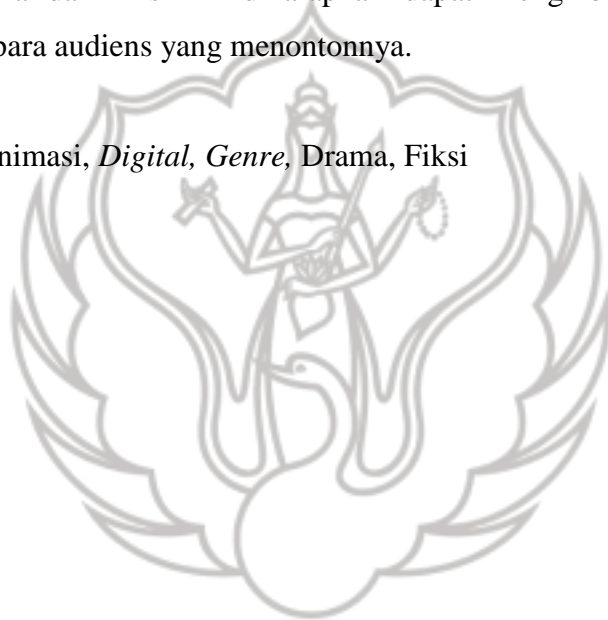
Ramya Wangi Syarafina



ABSTRAK

Film animasi yang berjudul “Benjamin” ini dibuat berdasarkan pengalaman pribadi yang menceritakan tentang Jack Green, seorang pemuda bergaya eksentrik yang ingin bebas mengekspresikan keinginan dan kegemarannya agar dapat hidup dengan menjadi dirinya sendiri. Animasi “Benjamin” ini mempunyai panjang durasi 4 menit 3 detik dan dalam pembuatannya menggunakan teknik animasi digital *2D drawing frame by frame*, sedangkan untuk pembuatan *background* dibuat secara digital tanpa meninggalkan seni dari teknik menggambar secara tradisional. Dengan dibuatnya film pendek bergenre drama dan fiksi ini diharapkan dapat menghibur dan memberikan manfaat bagi para audiens yang menontonnya.

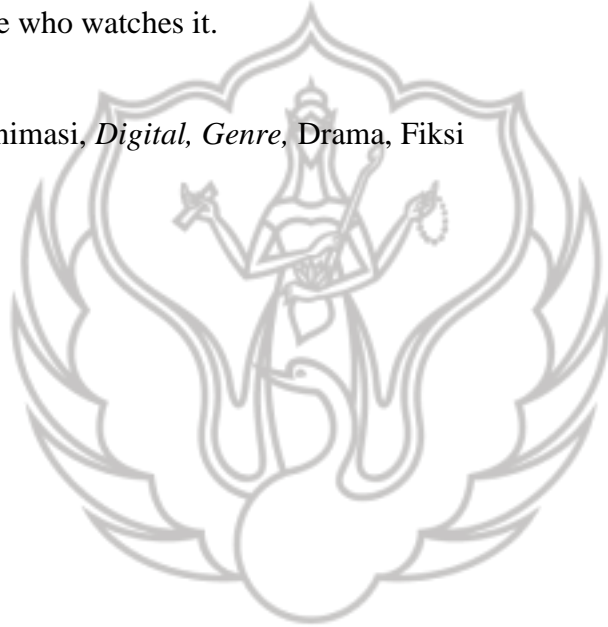
Kata kunci: Animasi, *Digital*, *Genre*, Drama, Fiksi



ABSTRACT

This animation titled “Benjamin” was made based on the on personal experience which tells the story of Jack Green, an eccentric young man who wants to freely express his hobby and desire so that he can live by being his own self. The duration of this animation is 4 minutes 3 seconds long and the technique that was used to make this animation is the 2D drawing frame by frame digital animation technique. Meanwhile, the background was made digitally without leaving the art of traditional drawing techniques. The writer hopes that the making of this short drama-fiction film can give positive values as well as to entertain every audience who watches it.

Keywords : Animasi, Digital, Genre, Drama, Fiksi



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan	2
D. Target Audiens.....	2
E. Indikator Capaian Akhir	2
BAB II EKSPLORASI.....	6
A. Landasan Teori	6
B. Tinjauan Karya	7
BAB III PERANCANGAN	10
A. Cerita.....	10
B. Desain	17
C. Musik	28
D. Software	28
E. Timeline.....	29
F. Anggaran Biaya	29
BAB IV PERWUJUDAN	32
A. Praproduksi	32
B. Produksi	34
C. Pascaproduksi	38
D. Penayangan	41
BAB V PEMBAHASAN	42
A. Pembahasan Isi Film.....	42
B. Penerapan Prinsip Animasi.....	43
BAB VI PENUTUP	51
A. Kesimpulan	51
B. Saran	51

DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN.....	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi “Victor and Valentino”	8
Gambar 2.2 Animasi “Big City Greens”	8
Gambar 2.3 Animasi “Apple and Onion”	9
Gambar 2.4 Animasi “Untalkative Bunny”	9
Gambar 3.1 Ide konsep tokoh “Jack Green”	17
Gambar 3.2 Sketsa awal gambar tokoh “Jack Green”	17
Gambar 3.3 Sketsa jadi gambar tokoh “Jack Green”	18
Gambar 3.4 Ide konsep tokoh Asravina.....	18
Gambar 3.5 Sketsa jadi gambar tokoh “Asravina”	19
Gambar 3.6 Ide konsep tokoh :Asravina”	19
Gambar 3.7 ide konsep background di animasi “Benjamin”	20
Gambar 3.8 sketsa awal background di animasi “Benjamin”	20
Gambar 3.9 Konsep jadi background animasi “Benjamin”	21
Gambar 4.1 <i>Character sheet</i> “Jack Green”	32
Gambar 4.2 <i>Character sheet</i> Asravina.....	33
Gambar 4.3 Proses penyusunan <i>animatic storyboard</i>	34
Gambar 4.4 Proses pembuatan <i>background</i> di <i>software Paintool Sai</i>	35
Gambar 4.5 Proses <i>Animating</i> di <i>software Toon Boom</i>	35
Gambar 4.6 Proses <i>Animating</i> di <i>software Adobe After Effect</i>	36
Gambar 4.7 Proses <i>Clean up</i> di <i>software Paintool Sai</i>	37
Gambar 4.8 Proses <i>colouring</i> di <i>software Paintool Sai</i>	38
Gambar 4.9 Proses pembuatan musik melalui website <i>Epidemic Sound</i>	38
Gambar 4.10 Proses pembuatan musik melalui <i>software Imovie</i>	39
Gambar 4.11 Proses <i>compositing</i> melalui <i>software</i> Adobe After Effect	40
Gambar 4.12 Proses <i>editing</i> melalui <i>software</i> Adobe Premier	40
Gambar 4.13 Proses rendering melalui <i>software</i> Adobe Premier	41
Gambar 4.14 Merchandise gantungan kunci animasi “Benjamain”	41
Gambar 5.1 Prinsip Anticipation pada shot 12 scene 2	44
Gambar 5.2 Prinsip squash and stretch pada shot 2 scene 2	45
Gambar 5.3 Prinsip timing and spacing pada shot 29 scene 8	46
Gambar 5.4 Prinsip Solid drawing pada animasi “Benjamin”	46

Gambar 5.5 Prinsip staging pada shot 8 scene 3	47
Gambar 5.6 Prinsip straight ahead action and pose to pose pada proses pembuatan animasi “Benjamin”	48
Gambar 5.7 Prinsip follow through and overlapping action pada shot 2 scene 2	48
Gambar 5.8 Prinsip <i>appeal action</i> pada shot 34 scene 8	49
Gambar 5.9 Prinsip slow in slow out pada shot 17 scene 4	49
Gambar 5.10 Prinsip arcs pada shot 16 scene 4	50
Gambar 5.11 Prinsip Secondary Action pada shot 2 scene 2	50
Gambar 5.12 Prinsip exaggeration pada shot 17 scene 4	51



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Treatment Film Animasi “Benjamin”	12
Tabel 3.2 <i>Storyboard</i> film animasi “Benjamin”	21
Tabel 3.3 Pipeline film animasi “Benjamin”	29
Tabel 3.4 Biaya Perlengkapan.....	29
Tabel 3.5 Biaya tenaga kerja.....	30
Tabel 3.6 Biaya <i>overhead</i>	30
Tabel 3.7 Total biaya.....	31



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era digital saat ini, teknologi terus mengalami kemajuan dan pembaharuan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Hal ini juga dialami oleh media animasi yang terus berkembang secara pesat, dimana kini masyarakat menjadi semakin mudah mengakses media animasi melalui perangkat teknologi seperti *smartphone*. Selain menjadi media hiburan, media animasi juga dapat digunakan sebagai media penyampaian pesan. Oleh karena itu, tak jarang media animasi dimanfaatkan untuk memuat konten-konten positif yang dapat memberikan informasi maupun wawasan yang berguna bagi para penonton. Seperti halnya cerita animasi 2D yang ditujukan untuk memenuhi tugas akhir ini.

Film Animasi yang bertemakan pertemanan ini merupakan hasil dari pengalaman pribadi. Pengalaman yang pernah dialami seperti menjadi korban bully karena memiliki hobi yang berbeda dari teman-teman seantaranya, yakni menggemari karya-karya lawas, menjadi sebuah inspirasi untuk membuat cerita “Benjamin”. Selain itu, animasi ini juga mengambil representasi dari realita yang terjadi saat ini, yaitu maraknya *bullying* dan sikap saling menghakimi satu sama lain yang menyebabkan sulitnya seseorang dalam mengekspresikan dirinya. Menurut Wicaksana (2008), *bullying* adalah kekerasan fisik dan psikis jangka panjang yang dilakukan oleh individu maupun kelompok terhadap individu lain yang tidak mampu mempertahankan dirinya dalam suatu situasi.

Karya animasi Tugas Akhir ini menggunakan teknik animasi 2D *drawing frame by frame*. Menurut Chun (2016), *frame-by-frame animation* adalah sebuah teknik animasi yang menciptakan ilusi suatu gerakan dengan membuat perubahan bertahap antar tiap *keyframe* secara berurutan. Film animasi “Benjamin” ini tidak menggunakan dialog dalam menyampaikan isi cerita, melainkan menggunakan gerakan visual pada setiap karakter untuk menyampaikan pesan. Dengan dibuatnya animasi “Benjamin” ini, diharapkan

penonton dapat terhibur serta memahami pesan yang disampaikan dalam cerita, yakni pentingnya menghargai kegemaran setiap individu yang berbeda-beda dan bahayanya sikap saling menghakimi satu sama lain seperti *bullying*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dibentuk beberapa rumusan masalah, di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara menyampaikan pesan melalui gerakan ekspresi dan tubuh dalam pembuatan film animasi Tugas Akhir berjudul “Benjamin” ?
2. Bagaimana cara menyusun rangkaian adegan cerita yang dapat memuat konten-konten positif dalam pembuatan film animasi Tugas Akhir berjudul “Benjamin”?

C. Tujuan

1. Menciptakan sebuah film animasi yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan melalui gerakan ekspresi dan tubuh kepada penonton.
2. Membuat karya animasi yang dapat memuat konten-konten positif dan berguna bagi para audiens yang menontonnya.

D. Target Audiens

1. Usia : 10 tahun ke atas
2. Jenis Kelamin : Perempuan dan Laki-Laki
3. Status : Semua Kalangan
4. Negara : Indonesia
5. Bahasa Pengantar : Bahasa Indonesia

E. Indikator Capaian Akhir

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

1. Praproduksi

a. Penulisan Cerita

Penulisan cerita dalam animasi “Benjamin” dimulai secara bertahap dengan pencarian ide, premis, dan logline. Pada tahap akhir akan dibuat sebuah naskah cerita yang jelas dan lengkap supaya mudah dipahami dan dapat dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan animasi 2D tersebut.

b. Riset dan Pembuatan Konsep

Konsep cerita yang diambil dari film animasi “Benjamin” yaitu berdasarkan pengalaman yang pernah dialami oleh penulis. Sementara itu, konsep visual pada karakter dan background terinspirasi dari animasi Cartoon Network dan Disney. Konsep musik nantinya akan menggunakan musik yang diambil dari suatu situs web resmi yang berlisensi dan melalui *software* resmi.

Riset yang dilakukan adalah dengan mencari referensi maupun informasi melalui web secara online maupun buku dalam bentuk fisik pada konsep yang ditunjukkan, dan observasi lingkungan.

c. Desain

Konsep karakter pada film animasi ini dipengaruhi oleh budaya masyarakat pada awal abad 20 dan karakter diciptakan sesuai dengan target audiens pada animasi ini. Untuk *environment* pada film animasi ini sebagian besar mengambil referensi dari jalan dan pertokoan yang berada di kota New York, Amerika Serikat.

d. Storyboard

Pembuatan *storyboard* dari animasi “Benjamin” ini dibuat sesuai dengan naskah yang telah disusun sebelumnya. *Storyboard* yang dibuat berisi adegan dan aksi setiap shot yang telah dirancang.

2. Produksi

a. *Animatic*

Pada proses ini akan dibuat sebuah tahapan yang digunakan untuk menciptakan suatu animasi dengan mengambil gambar-gambar pada *storyboard* dengan menambahkan sedikit gerakan untuk mempermudah animator dalam menentukan *timing* dan *pose* gerakan dalam pembuatan animasi.

b. *Background*

Dalam pembuatan background pada animasi “Benjamin” ini menggunakan teknik *digital drawing* dan dibuat sesuai dengan *scene* yang ada pada *storyboard*.

c. *Animating*

Untuk proses tahap *animating* ini, karya tugas akhir berjudul “Benjamin” menggunakan teknik 2D *frame by frame*. Pada tahap ini dilakukan pembuatan *keyframe*, lalu *in between*, dan nantinya akan melalui proses *clean up* hingga akhirnya pada proses *colouring*.

d. *Compositing*

Pada tahap ini dilakukan proses penggabungan antara karakter yang sudah dibuat melalui proses *animating* dengan *background* secara berurutan sesuai dengan *shot* yang sudah digambarkan dalam *storyboard*.

e. *Music*

Dalam proses pembuatan animasi ini diperlukan sebuah latar musik untuk membangun suasana yang terjadi pada cerita animasi dan sudah disesuaikan dengan tempo gerakan animasi. Penggunaan *sound effect* juga dimasukkan ke dalam animasi ini yang didapatkan dari sebuah *website* berlisensi resmi berbayar dan *software* resmi.

3. Pascaproduksi

a. *Editing*

Pada tahap ini dilakukan penggabungan hasil dari *shot* animasi, *background*, musik, pembukaan dan penutupan, hingga *credit film* hingga menjadi sebuah animasi yang utuh dan lengkap.

b. *Rendering dan Mastering*

Tahap terakhir dalam proses pembuatan animasi “Benjamin” yaitu melakukan *export file* ke dalam format .MP4, lalu dilanjutkan dengan pembakaran file animasi dalam piringan DVD sebagai kelengkapan dalam pembuatan Tugas Akhir. Jika sudah melalui proses ini, maka film akan siap untuk dipublikasikan.

c. *Display dan Merchandising*

Film sudah bisa ditayangkan setelah semua proses pembuatan animasi telah diselesaikan. Dalam tahap *merchandising* ini akan dibuat beberapa produk sebagai media pengenalan dan promosi yang mendukung audiens untuk menonton karya film animasi tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator capaian akhir untuk pembuatan karya film animasi 2D “Benjamin” adalah penulisan cerita, riset dan pembuatan konsep, *storyboard*, *stillomatic*, suara atau musik, *animating*, *background*, *editing* dan *compositing*, *rendering* dan *mastering*.

BAB II

EKSPLORASI

A. Landasan Teori

Animasi merupakan sebuah rangkaian gambar yang disusun secara berurutan yang dikenal dengan istilah *frame*. Dalam satu *frame* terdapat susunan gambar yang dibuat secara berurutan untuk menciptakan suatu ilusi gerakan, sehingga gambar tampak seperti hidup. Menurut Jean Ann Wright (2005), kata *animate* berasal dari bahasa Latin *animare*, yang berarti “menghidupkan atau memberi nafas.” Kita dapat memberikan impian terbesar atau terdela pada masa kecil kita dan membuatnya menjadi hidup. Jadi animasi diartikan sebagai gambar yang membuat suatu objek seolah-olah hidup, yang disebabkan oleh kumpulan gambar yang berubah karena ditampilkan secara bergantian. Objek dalam animasi bisa mencakup banyak hal, berupa tulisan, bentuk benda, warna, atau *special effect*.

Pada era digital saat ini, teknologi terus mengalami kemajuan dan pembaharuan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Hal ini juga dialami oleh media animasi yang terus berkembang secara pesat, dimana kini masyarakat menjadi semakin mudah untuk mengakses media animasi melalui perangkat teknologi seperti *smartphone* maupun *personal computer*. Selain menjadi media hiburan, media animasi juga dapat digunakan sebagai media penyampaian pesan, seperti pada pembuatan animasi Tugas Akhir berjudul “Benjamin” ini.

Salah satu contoh konten positif yang dapat dimuat dalam media animasi yaitu mengenai maraknya kasus *bullying* dan saling menghakimi di kalangan anak-anak maupun remaja. Menurut Coloroso (2007), korban *bullying* adalah pihak yang tidak mampu membela atau mempertahankan dirinya karena lemah secara fisik atau mental ketika mendapatkan perlakuan agresif dan manipulatif secara berulang-ulang. Remaja dapat terlibat langsung dalam perilaku *bullying* sebagai pelaku maupun korban. Zaman sekarang masih banyak masyarakat yang kurang memahami akan bahaya dampak psikologis dari para korban *bullying*. Tidak hanya itu, para korban

bullying juga perlu mendapatkan dukungan maupun pendampingan dari keluarga maupun teman-teman terdekat.

Dari kutipan di atas, dapat diartikan bahwa masyarakat masih membutuhkan penyuluhan maupun edukasi mengenai pentingnya pencegahan kasus *bullying* melalui media yang mudah diakses dan diterima, salah satunya yaitu animasi. Melalui media animasi, masyarakat tidak hanya mendapatkan hiburan untuk mengisi waktu luang mereka, tetapi juga mendapatkan konten berisi cerita yang mendidik maupun pesan yang positif.

Proses *animating* pada animasi “Benjamin” seluruhnya menggunakan teknik *digital animation 2D frame by frame* agar pengerjaan juga dapat lebih cepat dan efisien. Menurut George Avgerakis (2004), semakin mudah untuk terpicat pada animasi, software komputer yang akan anda gunakan untuk membuat efek dan adegan karakter yang paling canggih semakin mudah dipelajari dan lebih murah untuk dibeli.

Berdasarkan penjabaran di atas, maka dibuatlah film animasi berjudul “Benjamin” yang memuat pesan mengenai *bullying* dan pencarian jati diri. Pembuatan film animasi “Benjamin” ini mengangkat sebuah cerita dengan tema pertemanan dengan menggunakan gerakan visual sebagai penyampaian pesannya. Dalam pembuatan animasi “Benjamin” ini dibuat tanpa menggunakan dialog melainkan menggunakan gerakan tubuh dan ekspresi yang dapat membangun imajinasi dari para penonton yang melihatnya. Menurut Nisrina Lubis (2009), penonton diharuskan memahami alur ceritanya melalui gerakan tubuh dari karakter animasi dan tulisan yang muncul di sela-sela tayangan seperti membaca komik yang berisi beberapa dialog dari tayangan tersebut.

B. Tinjauan Karya

Referensi konsep visual, teknik, maupun penceritaan yang diambil untuk film animasi 2D “Benjamin” adalah sebagai berikut :

1. Animasi Doraemon

Animasi dari karya “Benjamin” mengambil referensi dari film animasi berjudul “Doraemon”. Animasi pada film ini dibuat dengan desain visual yang *colourful* dan ramah di mata anak-anak bahkan bagi yang berumur 10 tahun keatas. Animasi inilah yang menjadi salah satu acuan dibuatnya konsep visual pada animasi film “Benjamin”. selain itu animasi ini menggunakan teknik gerakan animasi yang cepat dan tidak kaku dan menampilkan ekspresi karakter yang ekspresif dan menonjol.



Gambar 2.1. animasi “Ninja Rantarou”

Sumber : <http://www.manga-to-anime.net/article/475599003.html>

2. Animasi The Garden of Words

Animasi 2D “The Garden of Words” ini menggambarkan latar di suatu perkotaan yang besar, seperti jalan yang lebar, deretan pertokoan, dan trotoar yang luas, sehingga dapat menjadi inspirasi pembuatan latar pada animasi “Benjamin”. Teknik *Photobash* yang digunakan pada animasi ini merupakan salah satu inspirasi pembuatan visual background pada animasi “Benjamin”



Gambar 2.2 animasi “The Garden of Words”

Sumber : <https://www.pinterest.co.uk/pin/836051118304602638/>

3. Animasi Noitamina Poulette's Chair

Film animasi “Benjamin” mengambil inspirasi dari serial animasi “Noitamina Poulette's Chair” dalam penyampaian pesan dan maksud. Animasi “Noitamina Poulette's Chair” merupakan animasi yang tidak menggunakan dialog, melainkan menggunakan bahasa tubuh dan ekspresi dalam menyampaikan pesan. Animasi ini memiliki tema animasi pertemanan dan mengnagkat cerita mengenai kasus bullying yang menjadi salah satu inspirasi dalam animasi “Benjamin”.



Gambar 2.4 animasi “Noitamina Poulette's Chair”
Sumber : <https://kimcartoon.to/Cartoon/Untalkative-Bunny>