

PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

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



Ramya Wangi Syarafina
NIM 1700185033

Pembimbing:

1. Tanto Harthoko, M.Sn.
2. Mahendradewa Suminto, M.Sn.

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

2021

LEMBAR PENGESAHAN
PUBLIKASI ILMIAH TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA
SENI

Judul:

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

Disusun oleh:

Ramya Wangi Syarafina
NIM 1700189033

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 (**Kode Prodi: 90446**), pada tanggal

Pembimbing I



Tanto Harthoko, M.Sn
NIDN 0011067109

Pembimbing II



Mahendradewa Suminto, M.Sn.
NIDN 0018047206

Mengetahui,
Ketua Program Studi



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

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

Ramya Wangi Syarafina

D-3 Animasi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Intisari

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.

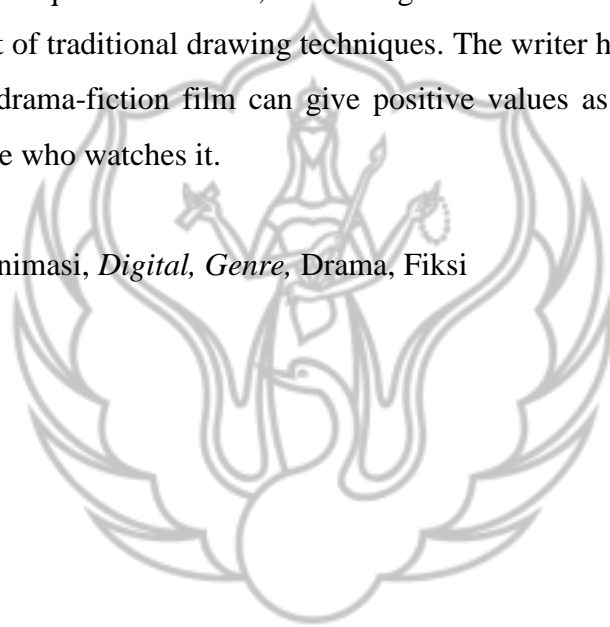
Kata kunci: Animasi, *Digital*, *Genre*, Drama, Fiksi

THE MAKING OF 2D MOVIE ANIMATION “BENJAMIN” WITH FRAME BY FRAME TECHNIQUE

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



A. PENDAHULUAN

1. 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 sepejabatannya, 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*.

2. Rumusan Masalah

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

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

3. Tujuan

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

4. Sasaran

Target audiens penciptaan karya film animasi “Benjamin” ini adalah:

- a. Usia : 10 Tahun ke atas
- b. Jenis kelamin : Perempuan dan Laki-Laki
- c. Status : Semua Kalangan
- d. Negara : Indonesia
- e. Bahasa Pengantar : Indonesia

5. Indikator Capaian Akhir

Indikator capaian akhir karya film ini dibuat dalam bentuk sebagai berikut.

Judul Karya : Benjamin
Genre : Animasi 2D
Durasi : Drama, Fiksi
Teknik : 2D Digital (Frame by Frame)
Durasi : 4 menit 3 detik
Resolusi : HDTV 1920 x 1080 px, rasio 16:9
Frame Rate : 24 FPS
Format Video : MP4

B. EKSPLORASI

1. Landasan Teori

a. Film

Menurut Ayoana (2010) film adalah gambar-hidup, juga sering disebut movie. Film, secara kolektif, sering disebut sinema. Sinema itu sendiri bersumber dari kata kinematik atau gerak. Film juga sebenarnya merupakan lapisan-lapisan cairan selulosa, biasa di kenal di dunia para sineas sebagai seluloid

b. Animasi

Menurut Jean Ann Wright (2005), kata animate berasal dari bahasa Latin animare, yang berarti “menghidupkan atau memberi nafas.” Kita dapat memberikan impian terbesar atau tergiila 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 mencangkup banyak hal, berupa tulisan, bentuk benda, warna, atau special effect.

c. Animasi Frame by Frame

Proses produksi pembuatan film “Benjamin” menggunakan teknik animasi 2D 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

d. Benjamin

Judul karya film animasi ini mengambil nama “Benjamin”. Nama Benjamin diambil dari salah satu tokoh bisu yang ada dalam film animasi ini yang merupakan seorang tokoh yang diidolakan oleh tokoh protagonis bernama Jack Geen dan temannya Asravina. Benjamin merupakan penyanyi yang menginspirasi hidu kedua tokoh yang ada pada film animasi ini.

e. Bullying

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 sepantarannya, 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.

C. PERANCANGAN

1. Sinopsis

Di dunia ini dipenuhi dengan keunikan dari keanekaragaman manusianya. Tetap ada beberapa dari mereka yang sulit diterima oleh masyarakat karena keunikan pada dalam diri hingga membuat mereka menjadi target bullying oleh lingkungan di sekitarnya. Seperti halnya Jack.

Jack, pemuda berumur 13 tahun itu dikenal dengan gaya eksentrik dan jadul. Dirinya menjadi bahan olokan dan ejekan teman-temannya di sekolah karena hobi unik yang dia miliki hingga membuatnya sulit mengekspresikan dirinya yang sebenarnya. Sore itu sepulang dari sekolah, ia

tertarik untuk memasuki salah satu studio rekaman kuno setelah mendengar rekaman suara dari komposer idolanya yang bernama Benjamin. Di dalam studio rekaman musik tersebut ia menemukan piringan hitam di etalase dan tergerak untuk mengambilnya. Namun, ia kaget ketika melihat Asravina, salah satu teman sekelasnya, sedang menatap dirinya yang hendak mengambil album Benjamin itu. Sesaat Jack merasa malu karena teringat kejadian di kelas tadi siang, yakni ketika ia ditertawakan oleh teman-temannya saat memutar musik milik Benjamin di depan kelas. Akan tetapi, Asravina kemudian malah memutar sebuah album dari Benjamin yang disukai oleh Jack. Setelah itu, Jack yang terharu tersenyum melihat Asravina dan mereka pun mulai tertawa bersama dengan diiringi oleh musik karya Benjamin yang menjadi inspirasi mereka.

2. Skenario

Scene 1

EXT. Pinggiran jalan, sore hari

Jack berjalan melewati pinggiran jalan raya yang dipenuhi oleh toko-toko yang berjejer di sepanjang trotoar.

Scene 2

EXT. Pinggiran jalan, sore hari

Jack berhenti berjalan dan merenung, lalu mengarahkan kepalanya ke atas menghadap langit.

Scene 3 (Continuity)

INT. (FLASHBACK) Di dalam kelas, siang hari

Jack melakukan presentasi diri, lalu memutar musik melalui radio yang berada di meja depan kelas. Seketika teman-temannya mulai menghina karena selera musiknya yang berbeda bahkan terkesan kuno. Ia pun menangis akibat menerima ejekan-ejekan dari temannya hingga

membuat Asravina merasa iba dan hanya bisa menundukkan pandangannya.

Scene 4

EXT. (Con) Pinggiran jalan, sore hari

Jack tersadar dari ingatannya dan kembali ke realita. Beberapa saat kemudian, dia melihat ke arah samping kiri dari tempat ia berdiri. Sebuah poster Benjamin tertempel di kaca sebuah toko rekaman musik hingga menarik perhatian Jack. Ia pun terdiam dan mencoba menghiraukan poster yang tertempel itu, dan beranjak pergi. Tak lama kemudian ia mulai menarik dirinya lagi untuk masuk ke dalam toko rekaman musik tersebut.

Scene 5

EKS. Di pintu toko rekaman musik, sore hari

Jack terdiam di depan pintu masuk dan melihat suasana di dalam toko rekaman tersebut.

Scene 6

INT. Di dalam toko rekaman musik, sore hari

Jack yang melihat album Benjamin segera mencoba mengambilnya, tanpa menyadari bahwa ada teman sekelasnya yang juga berusaha mengambil album dari komposer kesayangannya tersebut. Jack pun tersipu malu dan menutup wajahnya dengan album yang dipegangnya.

Scene 7

INT. (FLASHBACK) Di dalam kelas, siang hari

Jack diejek oleh teman-teman di kelas-nya.

Scene 8

INT. (Con) Di dalam toko rekaman musik, sore hari

Teman kelasnya yang bernama Asravina itu menatapnya dengan kaget hingga membuat Jack tersipu

malu. Asravina pun menatapnya dan tersenyum ke arah Jack sembari mengambil album piringan hitam di etalase dan mulai menunjukkannya kearah Benjamin. Tak lama kemudian Asravina mengeluarkan piringan hitam tersebut dari sampulnya dan memutarnya di gramophone. Jack pun menatap Asravina dengan haru dan mulai tersenyum, begitu juga dengan Asravina yang menatapnya dengan senyuman. Akhirnya mereka berdua tertawa bersama dengan diiringi oleh music karya Benjamin yang sedang diputar di gramophone.

3. Desain Karakter

Pada animasi ini terdapat 2 karakter yang berperan. Berikut ini adalah penjelasan dan gambar rancangan desain karakter :

a. Jack Green

Pemuda berumur 13 tahun yang bergaya eksentrik dan sangat menyukai karya-karya lawas dan terobsesi dengan komposer idolanya yang bernama Benjamin. Dia merupakan anak yang tidak banyak bicara dan cenderung pemalu.



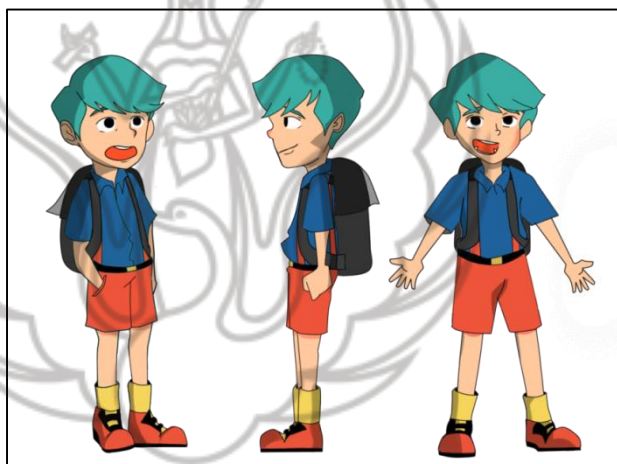
Gambar 1 Ide konsep tokoh “Jack Green”

Sumber

:<https://www.imdb.com/title/tt8019790/mediaviewer/rm51399168/>



Gambar 2 Sketsa awal gambar tokoh “Jack Green”



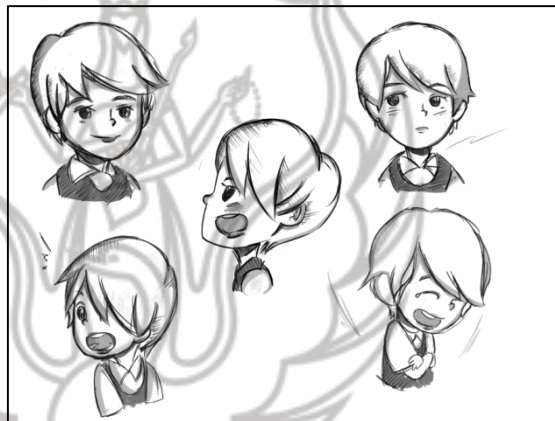
Gambar 3 Sketsa jadi gambar tokoh “Jack Green”

b. Asravina

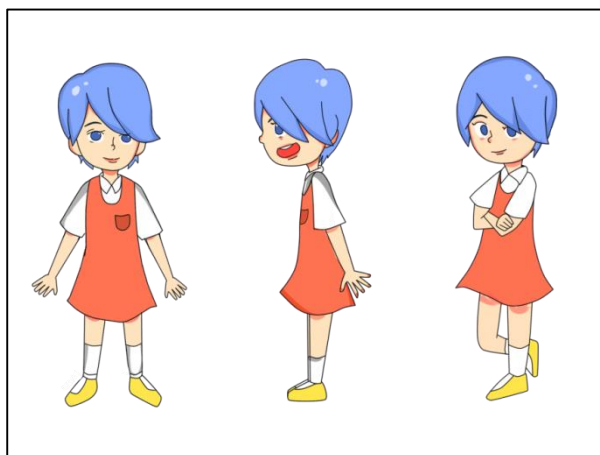
Teman kelas Jack yang sangat periang dan bersemangat. Ia merupakan anak yang membuat Jack yakin bahwa dirinya adalah seseorang yang berharga dan unik. Asravina adalah seorang anak yang tidak pernah membedakan temannya menurut kegemaran maupun hobi yang dimiliki oleh teman-temannya.



Gambar 4 Ide konsep tokoh “Asravina”
 Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/286682332511914088/>



Gambar 5 Sketsa awal gambar tokoh “Asravina”



Gambar 6 Sketsa jadi gambar tokoh “Asravina”

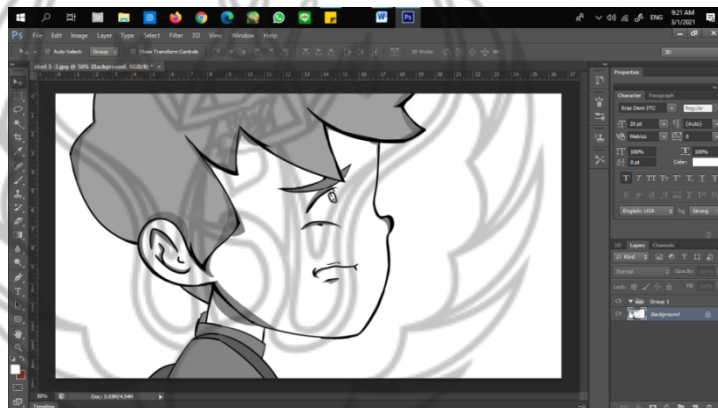
D. PERWUJUDAN

1. Praproduksi

Tahapan praproduksi di sini merupakan bentuk pengembangan lebih lanjut dari tahap perancangan sebelumnya sehingga menjadi konsep matang sebelum masuk proses produksi.

a. *Animatic Storyboard*

Tahap ini merupakan proses penggabungan *storyboard* dan menjadikannya sebuah video agar mendapatkan gambaran kasar bagaimana hasil akhir dari film beserta dengan durasi dan shot. Tahap ini sangat penting untuk animator sebagai panduan saat membuat *key animation*. Pada *animatic storyboard* ini terdapat 4 scenes dan 33 shot di dalamnya.



Gambar 1 Proses penyusunan *animatic storyboard*

Diambil pada 1 Februari 2021

2. Produksi

a. *Background*

Karya film animasi “Benjamin” ini mengambil setting lokasi di sekitar trotoar dan pertokoan yang berada di pinggir jalan kota besar. Latar tempat yang ada pada animasi “Benjamin” mengacu pada jalan besar maupun pertokoan dan mempunyai teknik pembuatan background dengan melihat ilustrasi dari doto asli.

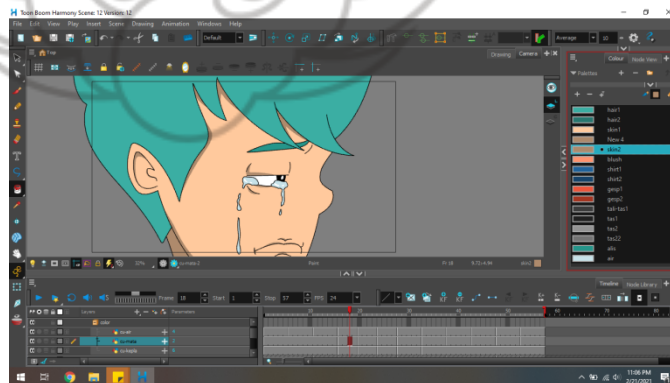


Gambar 2 Konsep jadi *background* animasi “Benjamin”

b. *Animating*

Film animasi “Benjamin” dibuat dengan bantuan software Paintool Sai, Adobe After Effect dan Toon Boom menggunakan teknik animasi *frame by frame*. Ketiga software tersebut membuat proses animating menjadi mudah. Proses animating dibuat dengan *rough sketch* terlebih dahulu sebelum membuat *lineart* agar gerakan yang diciptakan dapat terlihat lebih natural dan membuat proses menjadi lebih cepat.

Teknik *frame by frame* digunakan dalam pembuatan animasi “Benjamin” untuk mempercepat pembuatan animasi dan karena efisiensi dalam pembuatannya.



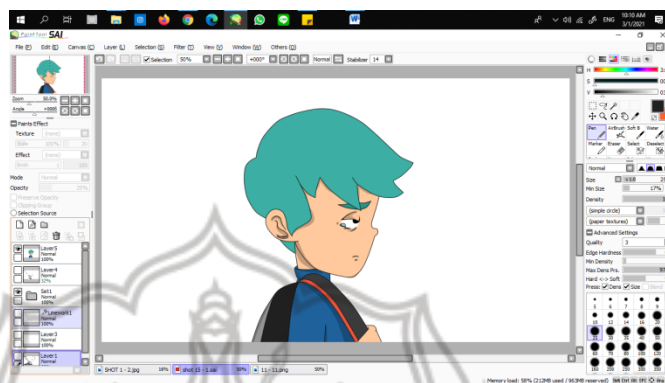
Gambar 3 proses *animating* di *software* Toon Boom

Diambil pada 1 Maret 2021

c. *Clean Up*

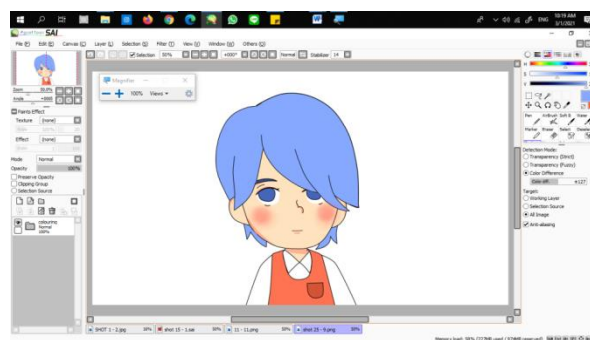
Setelah selesai membuat *rough sketch*, proses selanjutnya adalah melakukan *clean up*. *Rough animation* yang telah dibuat digambar ulang

menjadi gambar dengan garis yang sudah rapi dan bersih. Pada proses clean up di sini masih tetap menggunakan software Paintool Sai, Adobe After Effect dan Toon Boom karena lengkapnya fitur dari ketiga software tersebut membuat proses clean up dapat dikerjakan dengan lebih cepat dan efisien.



Gambar 4 Proses *clean up* di software *Paintool Sai*
Diambil pada 4 Maret 2021

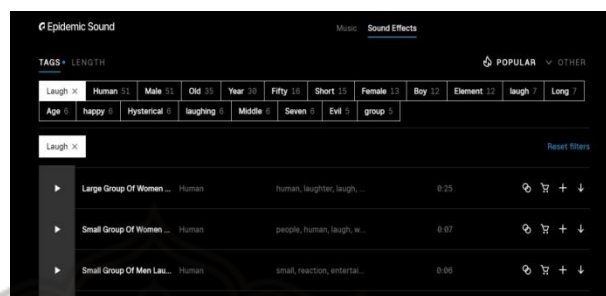
Setelah semua rough animation selesai di clean up, proses selanjutnya adalah coloring. Proses ini dilakukan menggunakan software Paint Tool Sai, Adobe Photoshop, Adobe After Effect dan Toon Boom. Pada proses ini, desain karakter yang telah dibuat menjadi acuan untuk memberikan warna pada animasi yang telah di clean up. Proses coloring dilakukan dengan menyiapkan gambar desain karakter yang telah diwarnai agar dapat mengambil warnanya dan dituangkan ke dalam gambar yang telah di clean up.



Gambar 5 Proses *colouring* di software *Paintool Sai*
Diambil pada 8 Maret 2021

e. *Music dan Sound Effect*

Penambahan musik ke dalam film animasi 2D “Benjamin” ini dengan menggunakan sound effect dan background musik yang didapatkan dari sebuah situs web berlisensi resmi berbayar bernama Epidemic Sound dan software iMovie.



Gambar 6 Proses pembuatan musik melalui website Epidemic Sound
Diambil pada 9 Maret 2021



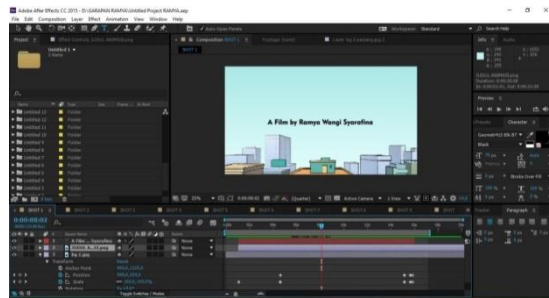
Gambar 7 Proses pembuatan music melalui *software Imovie*
Diambil 9 Maret 2021

3. Pasca produksi

a. *Compositing and Editing*

Pada proses ini dilakukan penggabungan antara animate video dengan background serta musik yang disusun berdasarkan timing yang ada di naskah agar sesuai dengan musik yang dibuat. Selanjutnya adalah proses editing, yaitu memberikan efek seperti transisi antar shot dan efek.

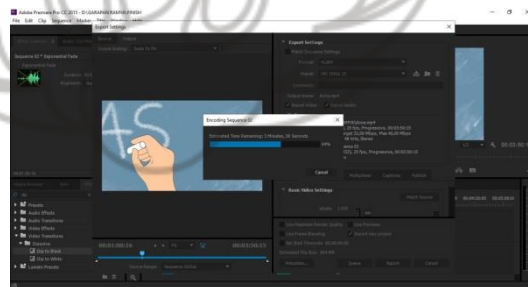
Beberapa efek yang digunakan salah satunya adalah lightning guna menekankan latar waktu bahwa cerita di film tersebut terjadi saat siang hari. Proses compositing dan editing ini menggunakan software Adobe After Effect dan software Adobe Premier.



Gambar 8 Proses compositing melalui *software* Adobe After Effect
Diambil pada 10 Maret 2021

b. *Rendering*

Tahap terakhir yang dilakukan setelah proses *compositing* dan *editing* selesai adalah *final rendering* dengan format Full HD 1980x1080px (16:9). Pada tahap ini menggunakan *software* Adobe Premier.



Gambar 9 Proses rendering melalui *software* Adobe Premier
Diambil pada 11 Maret 2021

Burning a CD

Karya yang telah selesai dibuat kemudian di-burn ke dalam piringan DVD (Digital Versatile Disc) dengan packaging case berwarna dan ditambahkan ilustrasi poster film

c. *Merchandising*

Dalam tahap *merchandising* ini akan dibuat beberapa produk sebagai media pengenalan dan promosi yang mendukung audiens untuk menonton karya film animasi tersebut.



Gambar 4.15 *Merchandise* gantungan kunci animasi “Benjamin”

E. PEMBAHASAN

1. Pembahasan Isi Film

a. Preposisi

Scene bagian awal memperlihatkan cuaca pada langit lalu *tilting* dari atas ke bawah hingga memperlihatkan suasana daerah pinggiran perkotaan. Pada *scene* inilah diperlihatkan latar tempat dan waktu dalam film animasi “Benjamin” ini.

Pada *scene* kedua baru diperlihatkan sebuah shot yang menunjukkan karakter utama pada animasi ini yang bernama “Jack Green”. Jack digambarkan sedang berjalan melewati sebuah trotoar di pinggiran jalan besar di sebuah kota. Melalui beberapa shot ini diperlihatkan latar waktu dan tempat serta visual karakter utama yang terdapat dalam film animasi “Benjamin”.

b. Konflik

Konflik permasalahan yang terjadi pada animasi “Benjamin” yaitu ketika Jack Green berjalan pulang dari sekolah, dia mengingat dirinya saat melakukan presentasi diri di sekolah pada siang hari itu. Jack mendapatkan banyak sekali ejekan saat memutar lagu karya Benjamin, sang penyanyi lawas idolanya. Hal itu membuatnya rendah diri hingga

membuatnya mengurungkan niat untuk memutar lagu Benjamin lagi selamanya.

Di saat yang sama, tiba-tiba Jack melihat sebuah toko rekaman musik yang sedang memutar lagu lawas milik Benjamin. Jack Green yang tidak bisa menahan gairahnya saat mendengar lagu Benjamin akhirnya berlari memasuki toko rekaman musik tersebut untuk mengambil album piringan hitam karya idolanya. Tanpa disangka-sangka, ternyata di sana dia bertemu dengan teman sekelasnya yang hendak mengambil album piringan hitam yang sama dengannya.

c. Resolusi

Resolusi pada film ini dijelaskan ketika Jack Green berusaha menghindari temannya yang bernama Asravina karena merasa malu akan kejadian yang dialaminya tadi siang di dalam kelas. Akan tetapi, ternyata Asravina menghiraukan masalah yang dialami oleh Jack tadi siang dan malah mengambil sebuah album dari penyanyi Benjamin dengan judul yang berbeda. Lalu Asravina pun memutar lagunya pada sebuah

2. Penerapan 12 Prinsip Animasi

a. Anticipation

Anticipation merupakan suatu gerakan awal atau ancang-ancang dalam sebuah animasi. Dalam animasi “Benjamin” diperlihatkan sebuah adegan yang diperlihatkan pada shot 12 scene 2 dimana Jack Green menurunkan kepalanya disaat dia akan mengangkat kepalanya disaat dia menangis.

b. Squash and Stretch

Squash and Stretch merupakan sebuah upaya penambahan efek lentur pada suatu objek atau figure sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup. Penerapan prinsip ini dimasukkan ke dalam animasi “Benjamin” pada shot 3 scene 2, yakni di saat Jack Green mengangkat pundaknya dan wajahnya menghadap ke atas.

c. *Timing and Spacing*

Timing and Spacing adalah tentang penentuan waktu kapan sebuah objek dalam animasi harus bergerak, sementara spacing menentukan kecepatan dari berbagai macam jenis objek. Pada animasi “Benjamin” telah dimasukkan prinsip ini, namun prinsip ini lebih ditekankan pada shot 29 scene 8 dan shot 8 scene 3.

d. *Solid Drawing*

Solid Drawing merupakan sebuah prinsip paling penting dalam animasi untuk menjaga setiap frame gambar tetap atau tidak berubah. Prinsip ini diterapkan dalam proses pembuatan animasi “Benjamin”.

e. *Staging*

Staging dalam sebuah animasi menunjukkan lingkungan yang saling berinteraksi dengan karakter untuk mendukung suasana atau mood dalam suatu *scene*. Prinsip ini dimasukkan dalam hampir setiap shot dan *scene* yang ada di dalam animasi “Benjamin”, terutama pada 8 *scene* 3, shot 18 *scene* 5, shot 20 *scene* 6, shot 26 *scene* 6, dan shot 29 *scene* 6.

f. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

Proses pembuatan animasi terbagi menjadi dua cara yang bisa dilakukan, yaitu *Straight Ahead Action* dan *Pose to Pose*. *Straight Ahead Action* merupakan sebuah proses pembuatan animasi di mana animator membuat animasi secara satu persatu, *frame by frame*, dari awal sampai akhir dengan seorang diri.

Lalu cara kedua dalam pembuatan animasi yang bernama *Pose to Pose* ini dilakukan dengan cara animator menggambar hanya pada *keyframe* tertentu saja, selanjutnya baru dikerjakan *in-between* atau interval antar *keyframe*. Prinsip ini diterapkan dalam proses pembuatan animasi “Benjamin”. Penerapan prinsip ini dalam animasi “Benjamin” dapat dilihat pada shot 3 *scene* 2 dan shot 9 *scene* 3.

g. *Follow Through and Overlapping Action*

Follow Through and Overlapping Action merupakan salah satu prinsip dalam 12 prinsip animasi di mana bagian tubuh tertentu suatu

objek tetap bergerak meskipun objek telah berhenti bergerak. Prinsip ini diterapkan pada shot 31 *scene* 8 di mana Asravina mengibaskan rambutnya saat anggota tubuh lainnya berhenti bergerak dan pada shot 2 *scene* 2 disaat Jack berjalan kaki.

h. Appeal

Appeal merupakan prinsip dalam animasi yang berkaitan dengan keseluruhan penampilan atau gaya visual dalam sebuah animasi. Gaya tokoh dalam animasi dibuat dengan ciri fisik yang khas untuk membentuk sebuah karakteristik yang kuat. Prinsip ini diterapkan dalam pembuatan animasi “Benjamin”.

i. Slow In and Slow Out

Slow In and Slow Out adalah prinsip animasi yang menegaskan sebuah percepatan dan perlambatan suatu gerakan objek. Contohnya dapat ditunjukkan dalam animasi “Benjamin” pada shot 2 *scene* 2 dan shot 17 *scene* 3.

j. Arcs

Arcs merupakan sebuah prinsip animasi di mana sistem pergerakan tubuh pada manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya bergerak mengikuti pola atau jalur yang disebut *Arcs*. Contoh penerapan prinsip ini yang bisa ditemukan dalam animasi “Benjamin” adalah pada shot 16 *scene*

k. Secondary Action

Secondary Action adalah sebuah prinsip dalam animasi di mana ada gerakan-gerakan tambahan yang dilakukan untuk memperkuat gerakan utama suatu objek dalam animasi. Contoh penerapan prinsip ini yang ada dalam animasi “Benjamin” ditunjukkan pada shot 2 *scene* 2, yaitu ketika Jack sedang berjalan sambil mengayunkan tangan dan menganggukkan kepalanya.

l. Exaggeration

Exaggeration merupakan sebuah prinsip dalam animasi yang digunakan untuk mendramatisir sebuah animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat *hiperbolis*. Contoh yang bisa ditunjukkan dalam

animasi “Benjamin” adalah pada shot 16 *scene* 6, yaitu ketika Jack berlari ke arah sebaliknya hingga kedua kakinya dapat melayang lebih tinggi dari realitas yang sebenarnya.

F. KESIMPULAN

Berdasarkan penulisan di atas, dapat disimpulkan bahwa penciptaan film animasi 2D “Benjamin” telah berhasil mencapai target pembuatan karya tugas akhir. Berikut ini adalah kesimpulan dari hasil pembuatan film animasi “Benjamin” :

1. Penciptaan film animasi 2D “Benjamin” telah diselesaikan dengan target durasi total 4 menit 3 detik dengan format mp4 Full HD 1920 x 1080 pixel 24 fps.
2. Pembuatan film animasi 2D “Benjamin” telah berhasil diselesaikan sesuai dengan tujuan awal pembuatan, yaitu membuat film dengan cerita yang menarik dan ringan tetapi mampu menyampaikan pesan cerita yang positif dengan jelas dan mudah dipahami oleh para audiens.
3. Proses pembuatan film animasi 2D “Benjamin” ini telah menerapkan 12 prinsip animasi di dalamnya.

G. SARAN

Dalam proses pembuatan film animasi 2D “Benjamin” terdapat berbagai hal yang telah dilalui. Hal-hal inilah yang menjadi saran untuk pembuatan film animasi yang akan datang agar dapat menjadi lebih baik lagi. Saran dalam proses pembuatan film animasi tersebut adalah :

1. Melakukan riset yang berhubungan dengan tema yang diangkat dalam film dengan melihat berbagai media seperti, film, foto, atau ke TKP dan melakukan riset secara terjun langsung ke masyarakat.
2. Membuat sebuah tim kerja sesuai dengan *job desc* yang diberikan kepada setiap individu dalam tim dan membuat target pencapaian

sebelum memulai sebuah *project* agar dapat mencapai tujuan awal dilakukannya sebuah *project*.

3. Melakukan *back-up file* sebagai upaya antisipasi jika terjadi sesuatu yang tidak diinginkan, contohnya seperti *file* yang *corrupt* ataupun hilang.



DAFTAR PUSTAKA

- Avgerakis, George. 2004. *DIGITAL ANIMATION BIBLE*. United States: McGraw-Hill Companies.
- Chun, Russell. 2017. *Adobe Animate CC 2017 Release*. San Francisco: Adobe press.
- Purnomo, Wahyu,. Andreas, Wahyu. 2013. *Animasi 2D*. Malang: Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik & Tenaga Kependidikan.
- Thomas, Frank. Johnston, Ollie. 1995. *The Illusion of Life: Disney Animation (2nd ed.)*. New York: Hyperion.
- Hooks, E. 2005. *Acting in Animation, A Look at 12 Films*. Portsmouth, New Hampshire: Heinemann.
- Lubis, Nisrina. 2009. *KAMUS ISTILAH FILM POPULER*. Yogyakarta: Media Pressindo
- Wright, Jean (Jean Ann). 2013, *Animation Writing and Development: From Script to Pitch*, England: Focal Press.

Pustaka Laman

- <https://www.agerstmann.com/apple-and-onion> (Diakses pada tanggal 20 Juli 2020)
- <https://collider.com/big-city-greens-season-2-houghton-brothers-interview/> (Diakses pada tanggal 20 Juli 2020)
- <https://remezcla.com/film/trailer-victor-and-valentino-cartoon-network/> (Diakses pada tanggal 20 Juli 2020)
- <https://id.pinterest.com/pin/22799541833833190/> (Diakses pada tanggal 22 Juli 2020)
- <https://id.pinterest.com/pin/457959855834735699/> (Diakses pada tanggal 22 Juli 2020)
- <https://id.pinterest.com/pin/286682332511914088/> (Diakses pada tanggal 22 Juli 2020)
- <https://www.imdb.com/title/tt8019790/mediaviewer/rm51399168> (Diakses pada tanggal 22 Juli 2020)