

PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN KARYA FILM “PERMEN”
DENGAN TEKNIK ANIMASI 2D *FRAME BY FRAME***



Winda Ayu Widyanti
NIM 1700220033

Pembimbing:

1. Tanto Harthoko, M.Sn.
2. Pandan Paneanom Purwacandra, M.Kom.

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

2021

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

Judul:

**PENCIPTAAN KARYA FILM “PERMEN”
DENGAN TEKNIK ANIMASI 2D *FRAME BY FRAME***

Disusun oleh:

Winda Ayu Widyanti
NIM 1700220033

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



Pandan Poreanom P., M.Kom.
NIDN 0502018601

Mengetahui,
Ketua Program Studi



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

THE FILMMAKING OF “PERMEN” WITH THE 2D ANIMATION TECHNIQUE OF FRAME BY FRAME

Winda Ayu Widyanti
D-3 Animasi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Abstract

Animated film “Permen” is about a little girl overcomes her fear with her new friend who has real form of mythical creature called Barongan. The theme of fear being adapted into this film, aims to make the audience can easily understand the film’s message. This film has fantasy and comedy genre which is expected to be entertaining the audience.

The making of animated film “Permen” used a frame-by-frame 2D animation technique and go through 3 main phases, pre-production (story writing, concept and survey, character design, and storyboard), production (animatic storyboard, background, animation key-pose and in-between, clean-up, coloring, export file, dialog, music scoring, and sound effect), and post-production (compositing, editing, rendering, and mastering).

2D animated film “Permen” duration are 4 minutes and 6 seconds long, has the total shot about 54 shots and 42 backgrounds, with HDTV format 1920 x 1080 pixel, 24 fps (frame per second). This animated film applies 12 Principles of Animation (Squash & Stretch, Anticipation, Staging, Pose to Pose, Follow Through & Overlapping Action, Slow-in & Slow-out, Arcs, Secondary Action, Timing, Exaggeration, Solid Drawing, and Appeal).

Keywords: Animation, Frame-by-Frame, Permen, Fear, Barongan

PENCIPTAAN KARYA FILM “PERMEN” DENGAN TEKNIK ANIMASI 2D *FRAME BY FRAME*

Intisari

Film animasi “Permen” bercerita tentang seorang anak menghadapi ketakutan dengan bantuan teman barunya yang berupa makhluk mitologi Barongan. Tema tentang ketakutan diangkat bertujuan agar penonton mudah dalam memahami makna yang disampaikan. Serta film ini memiliki genre fantasi dan komedi yang diharapkan dapat menghibur penonton.

Pembuatan film animasi “Permen” menggunakan teknik animasi 2D *frame-by-frame* dan melalui 3 tahap proses, yaitu pra produksi (penulisan cerita, konsep dan riset, desain karakter, serta *storyboard*), produksi (*animatic storyboard, background, penganimasian key-pose dan in-between, clean-up, coloring, export file, dialog, music scoring, dan sound effect*), serta pasca produksi (*compositing, editing, rendering, dan mastering*).

Film animasi 2D “Permen” berdurasi 4 menit 6 detik, memiliki jumlah *shot* sebanyak 53 *shots* dan 42 *backgrounds* dengan format HDTV 1920 x 1080 *pixel*, 24 fps (*frame per second*). Serta diterapkan 12 Prinsip Animasi (prinsip *Squash & Stretch, Anticipation, Staging, Pose to Pose, Follow Through & Overlapping Action, Slow-in & Slow-out, Arcs, Secondary Action, Timing, Exaggeration, Solid Drawing, dan Appeal*).

Kata Kunci: Animasi, *Frame-by-Frame*, Permen, Ketakutan, Barongan

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Masa-masa paling menyenangkan dan penuh petualangan adalah saat masa kecil. Anak-anak memiliki emosi dasar seperti kebahagiaan, kesedihan, kemarahan, dan ketakutan. Diantara emosi tersebut, yang paling unik adalah ketakutan. Suatu hal sederhana seperti halnya boneka ataupun patung, dapat membuat anak kecil ketakutan. Menurut Arjanto (2015), “Rasa takut yang dialami anak di usia sekolah akan mendatangkan rasa cemas yang berlebihan. Menariknya, rasa takut ini akan hilang apabila anak memiliki rasa cinta, keinginan untuk berkorban dan menyenangkan hati orang lain. Apabila anak berhasil mengatasi rasa takut dengan kekuatan cinta yang dimilikinya, ia tidak akan merasa takut pada apa dan siapapun”. Oleh karena itu, karya Tugas Akhir ini mengangkat tema tentang emosi ketakutan sebab emosi yang dapat dialami oleh semua orang.

Selain itu, hiburan dalam bentuk film dapat membuat seakan ikut merasakan emosi-emosi tersebut dan dapat dinikmati semua usia dan kalangan dari masa ke masa, khususnya anak-anak. Salah satu jenis film adalah animasi, maka karya Tugas Akhir ini berupa film animasi 2D berjudul “Permen”. Konsep atau ide awal didapat dengan metode *brainstorming*, dan mendapatkan tema pertemanan, emosi ketakutan, serta balas budi. Film “Permen” bercerita tentang ketakutan seorang anak dan bagaimana si tokoh utama tersebut menghadapi ketakutan dengan bantuan teman barunya. Film animasi anak-anak umumnya bersifat menghibur dan terdapat amanat yang baik, sehingga penonton mudah dalam memahami makna yang disampaikan. Judul “Permen” diambil dari konteks cerita dalam film. Cerita terinspirasi dari imajinasi dan hal-hal yang dialami anak-anak, serta pengalaman pribadi. Oleh karena itu, film animasi “Permen” memiliki genre fantasi dan komedi.

Konsep film animasi 2D “Permen” mengadaptasi unsur-unsur budaya lokal Jawa Tengah, seperti karakter mitologi Barongan. Menurut Ayuningtyas (2018:139), “Barongan adalah karakter dalam mitologi Jawa dan akulturasi Bali”. Konsep karakter dari Jawa tersebut didukung dengan *environment* yang menggunakan referensi latar kota Kudus, Jawa Tengah. Film “Permen” dikerjakan secara digital dengan komputer, mulai dari pra produksi hingga pasca produksi

berlangsung. Film disajikan dengan gaya gambar sederhana dengan garis tegas dan pewarnaan *color-block* (warna dasar padat dan kontras). Serta merupakan film bisu, sehingga dalam menyampaikan cerita dilakukan pemaksimalan visual seperti akting karakter dan melengkapinya dengan penerapan 12 Prinsip Animasi.

Animator dari Disney, Frank Thomas & Ollie Johnston, yang memperkenalkan prinsip animasi tersebut melalui buku “The Illusion of Life: Disney Animation”. *The animators continued to search for better methods of relating drawings to each other and had found a few ways that seemed to produce a predictable result. To everyone’s surprise, they became the fundamental principles of animation: 1. Squash and Stretch, 2. Anticipation, 3. Staging, 4. Straight Ahead & Pose to Pose, 5. Follow Through & Overlapping Action, 6. Slow in & Slow out, 7. Arcs, 8. Secondary Action, 9. Timing, 10. Exaggeration, 11. Solid Drawing, 12. Appeal* (Thomas dan Johnston, 1981:47). Proses produksi Film “Permen” ini menggunakan teknik animasi 2D *frame by frame*, sebab termasuk salah satu teknik yang telah dipelajari sebelumnya. Berdasarkan pemaparan tersebut, judul Tugas Akhir ini yaitu “Penciptaan Karya Film *Permen* dengan Teknik Animasi 2D *Frame by Frame*”.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, berikut rumusan masalahnya:

- a. Bagaimana menerapkan struktur plot cerita dalam film animasi “Permen” dengan baik.
- b. Bagaimana proses produksi film animasi 2D “Permen” dengan teknik *frame by frame*.

3. Tujuan

Tujuan yang hendak dicapai yaitu:

- a. Menjelaskan struktur plot cerita yang telah diterapkan ke dalam film animasi “Permen”.

- b. Menjabarkan proses produksi film animasi 2D “Permen” dengan teknik *frame by frame*.

4. Sasaran

Sasaran pasar atau target audiens dari karya film “Permen” adalah anak usia Sekolah Dasar. Menurut Handayani (2016), “Anak usia 7-12 tahun merupakan masa anak memasuki tahap remaja. Di tahap tersebut, rasa ingin tahu anak untuk mengeksplorasi berbagai hal sangatlah tinggi”. Berikut detail target audien untuk film “Permen”.

- a. Usia : 7 tahun keatas
- b. Jenis kelamin : Laki-Laki dan Perempuan
- c. Pendidikan : Sekolah Dasar
- d. Status sosial : Semua kalangan
- e. Negara : Indonesia

5. Indikator Capaian Akhir

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

- Judul : Permen
Genre : Fantasi, Komedi
Teknik : Animasi dua dimensi (digital)
Durasi : 4 menit 6 detik
Resolusi : HDTV 1920 x 1080 px, rasio 16:9
Frame Rate : 24 fps
Format Video : MP4

B. EKSPLORASI

1. Landasan Teori

a. Film

Film berperan sebagai sarana komunikasi yang digunakan untuk menyebarkan hiburan yang menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, humor, dan sajian teknik lainnya pada masyarakat umum (Sumarno, 1996:13).

b. Animasi

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, “animasi adalah film yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang satu dengan lain hanya berbeda sedikit sehingga ketika diputar tampak di layar menjadi bergerak”. Hasil animasi yang baik perlu menerapkan 12 Prinsip Animasi.

Animator dari Disney, Frank Thomas & Ollie Johnston, yang memperkenalkan prinsip animasi tersebut melalui buku “*The Illusion of Life: Disney Animation*”. *The animators continued to search for better methods of relating drawings to each other and had found a few ways that seemed to produce a predictable result. When new artist joined the staff they were taught these practices as if they were the rules of the trade. To everyone’s surprise, they became the fundamental principles of animation: 1. Squash and Stretch, 2. Anticipation, 3. Staging, 4. Straight Ahead & Pose to Pose, 5. Follow Through & Overlapping Action, 6. Slow in & Slow out, 7. Arcs, 8. Secondary Action, 9. Timing, 10. Exaggeration, 11. Solid Drawing, 12. Appeal* (Thomas dan Johnston, 1981:47).

c. Animasi *Frame by Frame*

Proses produksi film “Permen” menggunakan teknik animasi 2D *frame by frame*. *Frame-by-frame animation is a technique that creates the illusion of movement by making incremental changes between every keyframes* (Chun, 2019:135).

d. Permen

Judul karya film ini mengambil kata permen. Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, “permen adalah gula-gula yang bau dan rasanya mengandung campuran minyak perangsang (dari tumbuhan)”. Menurut Mirianti (2020), “Makanan dan minuman manis memang banyak peminatnya, terutama anak-anak”.

e. Barongan

Menurut Ayuningtyas (2018:139), “Barongan adalah karakter dalam mitologi Jawa dan akulturasi Bali”. Menurut Alfianingrum (2016:3), “Barongan merupakan simbol atau gambaran si raja hutan yang besar, singo barong dan

macam gembong. Barongan berasal dari kata barong atau barung yang berarti besar. Adapula yang menyebutkan Barongan berasal dari kata baro-baro yang artinya bebarengan atau arak-arakan di jalan”.

Di pulau Jawa, Barongan termasuk kesenian tradisional rakyat yang bersifat menghibur (hiburan) dan diwujudkan dalam bentuk tarian. Barongan adalah sebuah kesenian budaya berbentuk teater yang dilakukan oleh sekelompok pemain atau penari dengan berbagai karakter dan perwatakan pelaku dengan menggunakan topeng besar berkepala singa yang dikenal dengan nama Singa Barong, yang berfungsi sebagai hiburan atau dapat juga sebagai sarana ritual (Alfianingrum, 2016:27).

Bentuk kepala Barongan Kudus berwujud kepala macan, dihiasi dengan bulu merah di kepala dan bulu merak dibagian atasnya (Alfianingrum, 2016:4).

f. Emosi Ketakutan

Ketakutan berasal dari kata takut. Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, “takut mempunyai arti merasa gentar (ngeri) menghadapi sesuatu yang dianggap akan mendatangkan bencana; tawka; segan dan hormat; tidak berani (berbuat, menempuh, menderita, dan sebagainya); gelisah; khawatir”.

Menurut Arjanto (2015), “Di dalam buku *Nyebur Ke Dalam Dunia Anak*, Endah Kurniadarmi, seorang pengamat pendidikan dan masalah psikologi serta pengembangan diri anak, menyebutkan bahwa perkembangan emosional anak usia sekolah sangat tinggi. Oleh karena itu, tak heran bisa mereka sekali dihindangi rasa takut, cemas, serta mudah marah”.

C. PERANCANGAN

1. Sinopsis

Aili (10 tahun) sedang bermain roda hadiah bersama Wennie (10 tahun) di festival sekolahnya. Aili dan Wennie bersorak memenangkan hadiah sekantong besar permen. Tiba-tiba ekspresi Aili berubah menjadi cemas saat melihat anak yang memakai kostum mirip Barongan, Baro (12 tahun). Aili mengajak Wennie pergi. Di depan gerbang sekolah, Aili berpamitan dengan Wennie. Ekpresi Aili

berubah lebih cemas lagi saat melihat Baro di kejauhan. Aili buru-buru berpamitan dengan Wennie, dan tidak sadar kalau tasnya sempat tersangkut gantungan tas Wennie. Tas Aili robek dan permen berjatuhan satu demi satu. Baba (100 tahun), Barongan kecil terbang, mengikuti Aili sambil memakan permen yang berjatuhan.

Aili ingin segera pulang dan menghindari Baro, tapi malah mendengar suatu suara yang mengikutinya. Aili penasaran dan mencari suara yang didengar tetapi tidak ada siapapun. Sebab Baba mengikuti tepat di belakang Aili sambil memakan permen. Baba menggigit tasnya, dan Aili kesal. Aili harus segera pulang tapi terganggu oleh Baba. Kemudian Aili melempar sebuah permen besar sejauh mungkin, Baba pergi mengejar permen itu. Aili pun melanjutkan perjalanan pulang. Sesaat setelahnya, Aili dikagetu Baro. Aili lari ketakutan, dikejar baro hingga terpojok di gang kecil. Aili menjerit dan hampir menangis.

Baba berada di semak-semak hutan, sedang hendak menyantap permen besarnya. Tiba-tiba Baba tersentak mendengar jeritan Aili. Mengingat Aili sudah baik memberinya permen, ia langsung terbang datang membantu Aili. Baba membantu Aili mengeluarkan keberaniannya melawan Baro dengan berubah menjadi Barongan besar di samping Aili. Baro pun lari ketakutan. Kemudian Baba merubah dirinya lagi menjadi kecil nan imut lagi. Aili mengulurkan permen ke Baba. Mereka pun berteman. Akhirnya Baba ikut pulang bersama Aili. Mereka berjalan berdampingan sambil bermain lempar permen dan memakannya bersama dengan bahagia.

2. Skenario

Naskah atau skenario dikembangkan dari *treatment*, berikut beberapa skenario dari film “Permen”.

- 1 **EXT. - HALAMAN SEKOLAH - PAGI**
Aili dan Wennie bermain roda keberuntungan di festival sekolah. Roda keberuntungan berputar, lalu panah berhenti di hadiah sekantong besar permen.

Aili dan Wennie bersorak.

(CONTINUED)

CONTINUED:

2.

AILI DAN WENNIE
Yey!! (bersorak)

Permen memenuhi tas mereka.

Ekspresi Aili tiba-tiba berubah cemas saat melihat Baro di kejauhan memakai kostum barongan. Aili buru-buru mengajak Wennie pergi.

2 **EXT. - GERBANG SEKOLAH - PAGI**

Aili dan Wennie berpamitan. Baba diam-diam mengikuti Aili karena permennya. Saat Aili akan melambaikan tangan, tiba-tiba ekspresi Aili berubah lebih cemas saat melihat Baro lagi. Aili buru-buru berpamitan dengan Wennie.

AILI & WENNIE

Dah!

Mereka berbalik ke arah berlawanan. Tas Aili tergores gantungan tas Wennie. Tas Aili robek dan permen berjatuhan sepanjang langkah Aili. Baba memakan permen-permen yang terjatuh. Aili tidak menyadarinya.

3 **EXT. - TROTOAR - PAGI**

Permen Aili masih berjatuhan. Baba mengikutinya sambil memakan permen yang jatuh.

Aili mendengar suara kunyahan.

BABA

Krauk, krauk, nyam, nyam

Aili berhenti berjalan, suara yang didengar Aili ikut berhenti. Aili kembali berjalan, suara terdengar lagi.

BABA

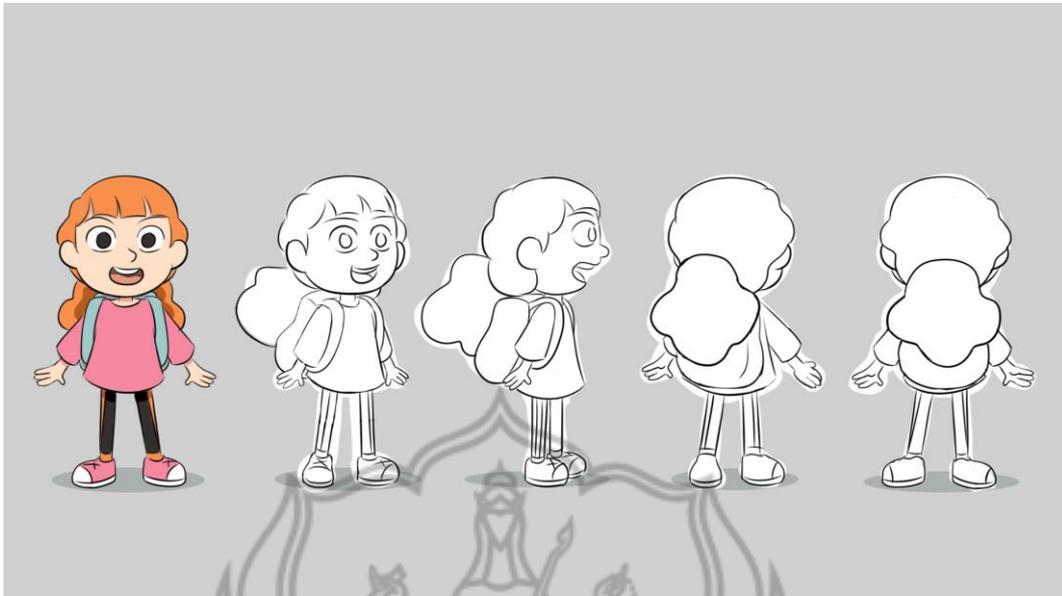
Krauk, nyam, nyam, krauk

Tiba-tiba Aili membalikkan badan, tapi tidak ada siapapun. Baba tepat di belakang Aili. Aili pun menoleh-oleh memperhatikan sekitar namun tetap tidak ada siapapun.

(CUT TO)

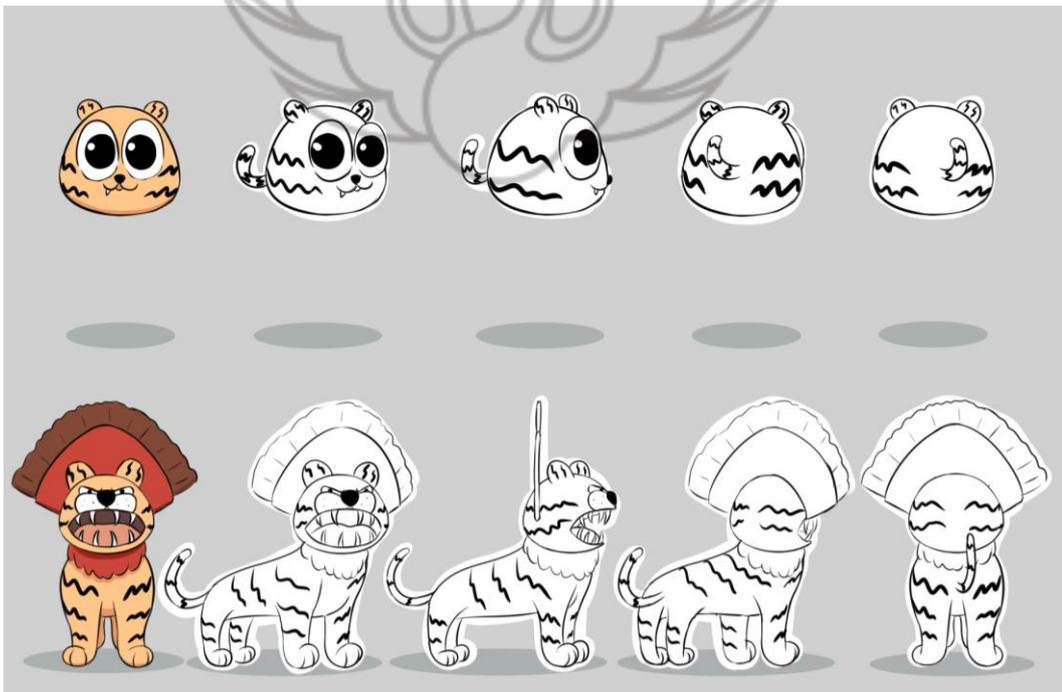
3. Desain Karakter

a. Aili (Protagonis)



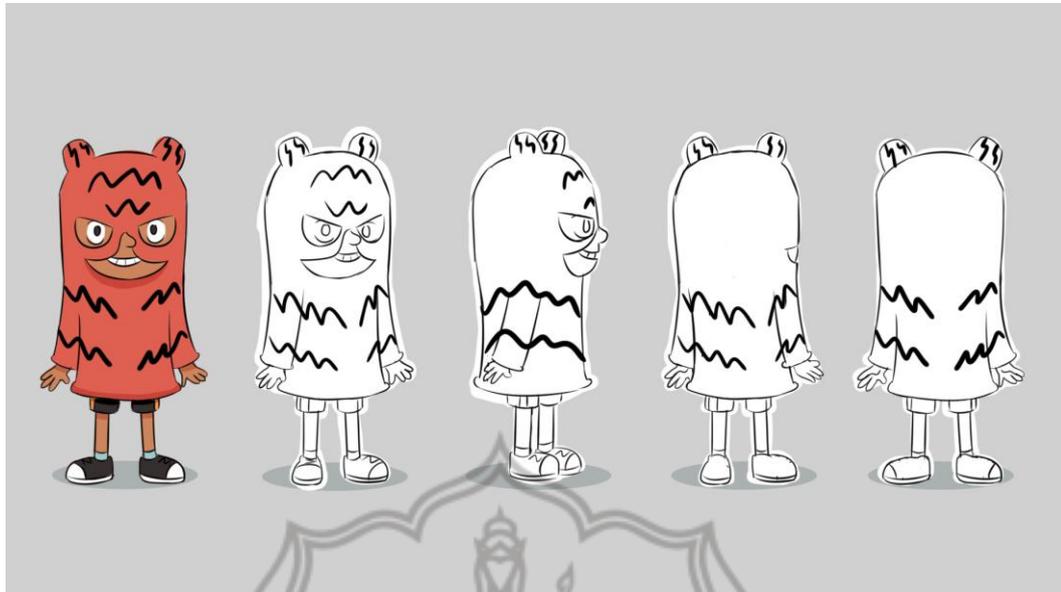
Gambar 1 Desain Karakter Aili

b. Baba (Sidekick/Deuteragonis)



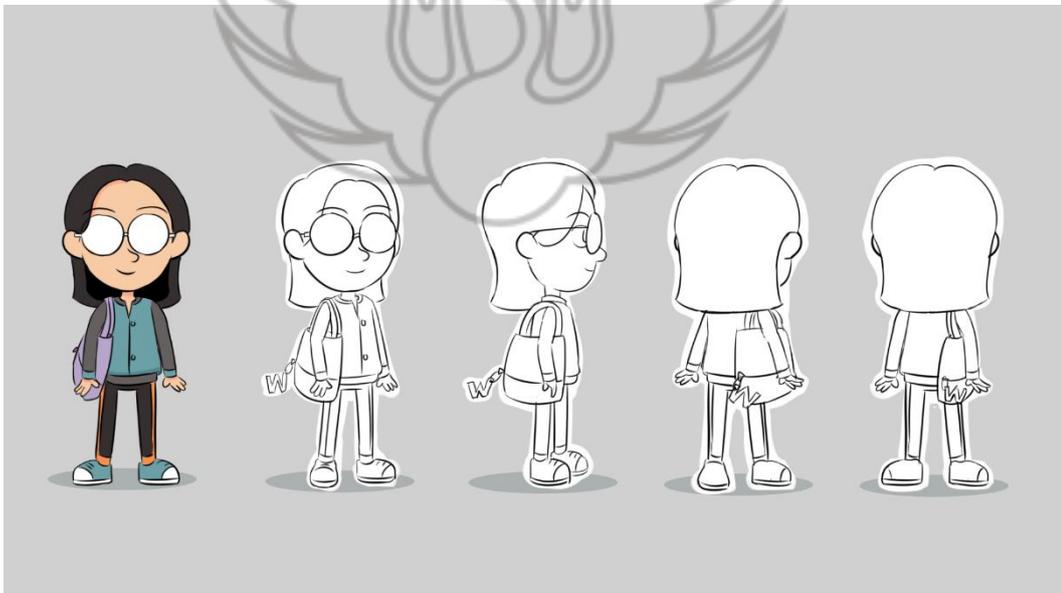
Gambar 2 Desain Karakter Baba

c. Baro (Antagonis)



Gambar 3 Desain Karakter Baro

d. Wennie (Tritagonis)



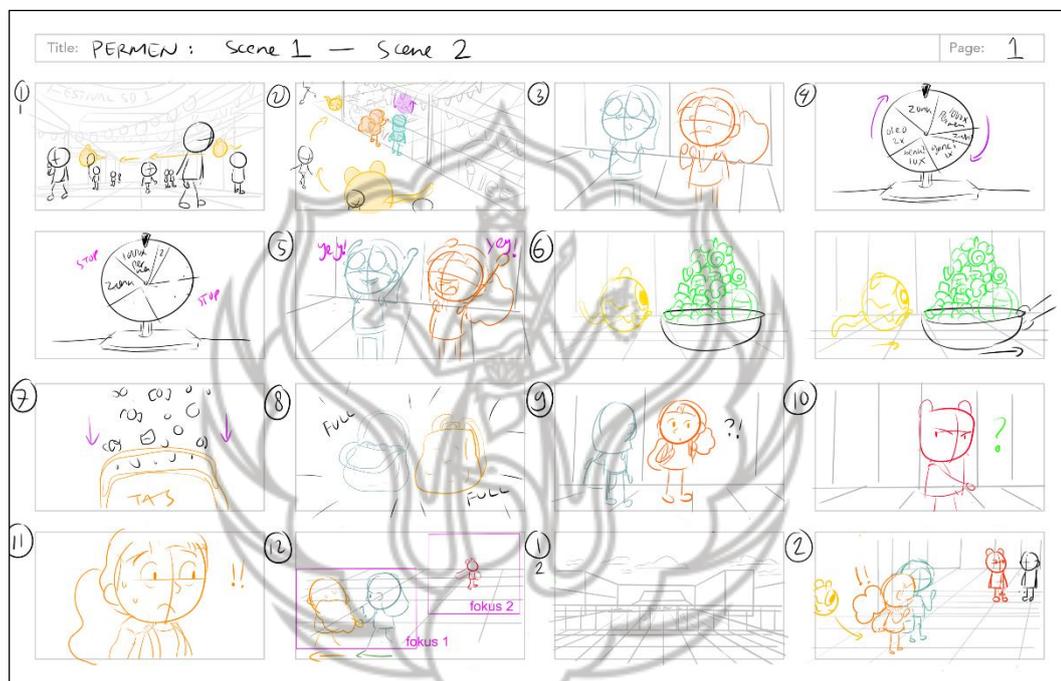
Gambar 4 Desain Karakter Wennie

D. PERWUJUDAN

1. Pra Produksi

a. *Storyboard*

Storyboard digunakan untuk menyampaikan cerita per adegan shot yang digambar dengan menerapkan sinematografis yang baik seperti sudut kamera dan *blocking* karakter, sehingga dapat memudahkan dalam proses produksi. *Storyboard* film animasi “Permen” memiliki total 11 *scenes* dengan 53 *shots*.



Gambar 5 Contoh *Storyboard* Film “Permen”

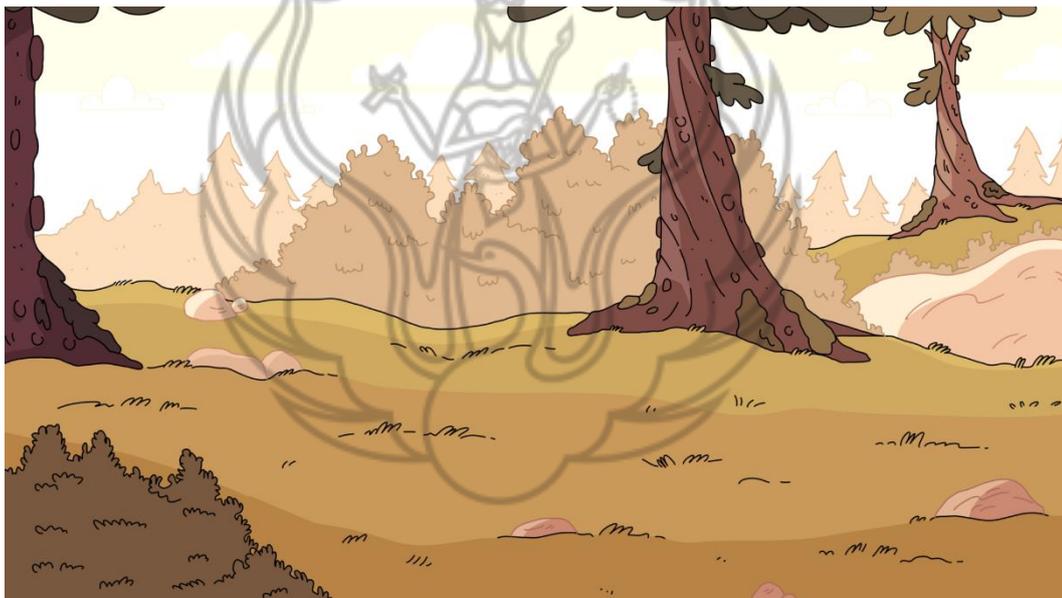
2. Produksi

a. *Animatic Storyboard*

Storyboard sebanyak 53 *shots* disusun tiap gambar *shot*-nya menjadi sebuah video untuk mengetahui durasi utuh film, yaitu 3 menit 58 detik dengan *master breakdown*. *Animatic storyboard* digunakan sebagai pedoman *timing* saat proses produksi tahap *animating* dan tahap *compositing*. Selain durasi dan keterangan scene, shot, dan frame, beberapa sound effect juga disertakan dalam video. Software yang digunakan yaitu Adobe After Effects CC dan Adobe Premiere Pro.

b. Background

Background dalam film animasi “Permen” diproduksi mulai dari penggambaran sketsa dengan referensi yang telah dikumpulkan saat survei lokasi. Gaya gambar dibuat sederhana seperti bentuk-bentuk dasar dengan garis tegas. Total *background* yang dibuat yaitu sebanyak 42 *backgrounds* untuk 11 *scenes* 53 *shots* yang ada. Hasil akhir *background* yaitu berupa vektor yang digambar dengan menggunakan *tool Polyline* dengan *presets Fixed Thickness Line* berukuran 3 dan 5 (khusus *shot close-up*), di *software* Toon Boom Harmony 17 beresolusi HDTV 1920 x 1080 *pixel*. Pewarnaan dengan gaya *color-block* dan *solid-shading*, serta menggunakan palet warna yang cenderung hangat dan senada dengan karakter-karakternya.

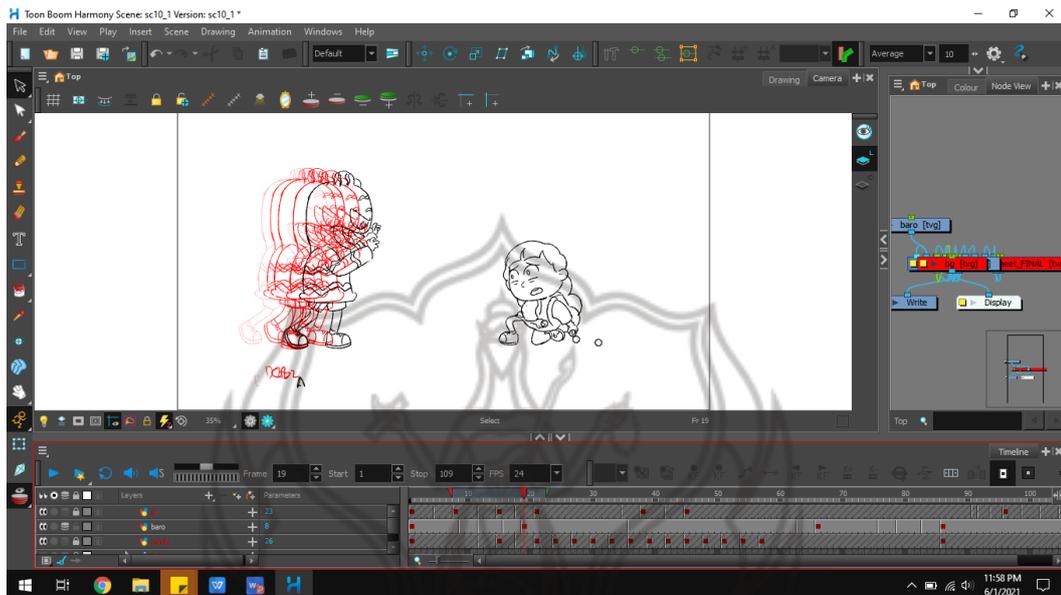


Gambar 6 Contoh *Background* Film “Permen”

c. Penganimasian (*Animating*)

Film animasi “Permen” menggunakan teknik animasi 2D *frame by frame*. *Software* yang digunakan yaitu Toon Boom Harmony 17, dengan resolusi HDTV 1920 x 1080 *pixel* dan 24 *fps* (*frame per second*). Tahap *animating* dikerjakan dengan panduan *storyboard* yang telah digambar sebelumnya dan acuan *timing* pada *animatic storyboard* juga mempermudah

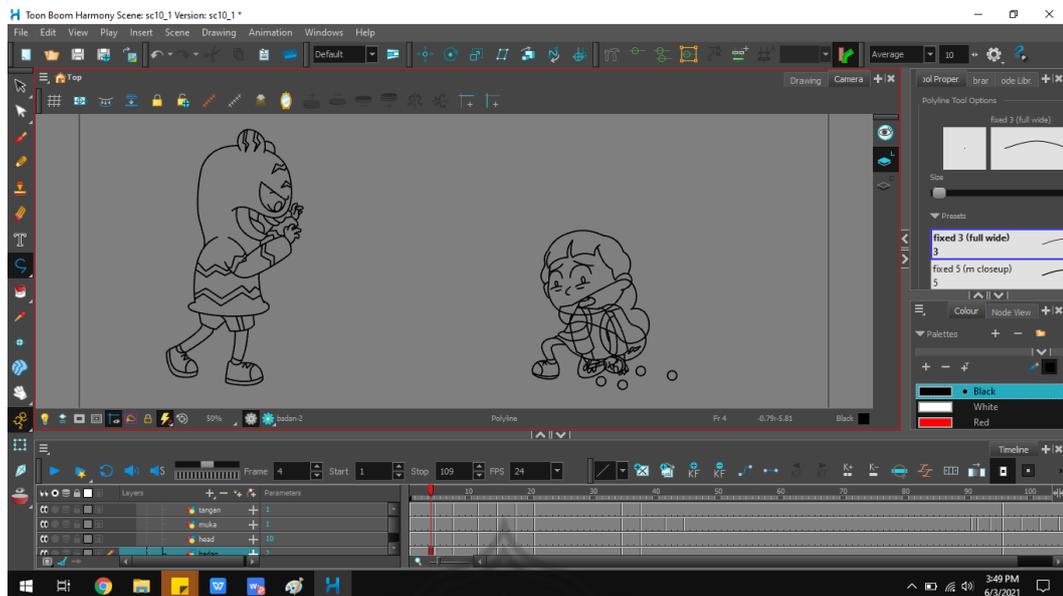
pengerjaan *animate*. Langkah pertama yang dilakukan yaitu menggambar *key-pose* atau *keyframe* sesuai potongan *shot* dari *storyboard* secara *frame by frame*, kemudian menyesuaikan *timing* tiap *key-pose* dalam *shot*, dilanjutkan menggambar *in-between* diantara *key-pose* untuk memperhalus gerakan *pose-to-pose*-nya.



Gambar 7 Screenshot Proses Animate
(Diambil pada 1 Juni 2021)

d. *Clean-Up*

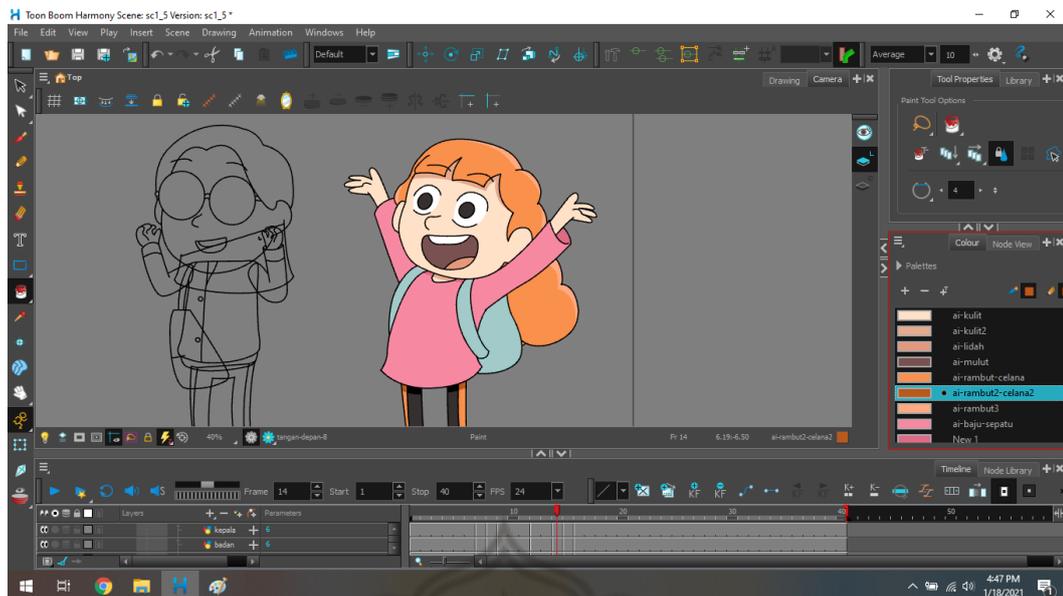
Clean-up yaitu tahap membersihkan gambar *frame by frame* dalam *shot*. *Clean-up* dilakukan dengan pembuatan atau penggambaran garis bersih di *layer* baru di atas *layer animate*. Garis *clean-up* yang rapi dan tertutup juga bertujuan agar mempermudah saat *coloring*. Di tahap ini juga dilakukan pembuatan garis *stroke* untuk penanda pewarnaan *lighting* dan *shading* di tahap selanjutnya. *Software* yang digunakan pada tahap *clean-up* ini yaitu Toon Boom Harmony 17, menggunakan *tool Polyline* dengan *presets Fixed Thickness Line* berukuran 3 dan 5 atau 8 untuk *shot close-up*.



Gambar 8 Screenshot Proses Clean-Up
(Diambil pada 3 Juni 2021)

e. *Coloring*

Proses *coloring* atau pewarnaan dimulai dari meng-*import* palet warna yang telah disiapkan sebelumnya ke dalam *software* Toon Boom Harmony 17. Palet warna yang telah di-*import* akan menjadi sebuah *template* yang dapat digunakan lagi di *file-file shot* animasi yang lainnya. Kemudian coloring warna dasar pada obyek dan karakter sesuai dengan warna desainnya dengan *paint bucket tool* secara *frame-by-frame*. Selanjutnya menampilkan garis *stroke* yang telah dibuat di tahap sebelumnya, untuk penanda pewarnaan *lighting* dan *shading*.



Gambar 9 Screenshot Proses Coloring
(Diambil pada 18 Januari 2021)

f. *Export File*

Setelah proses selanjutnya meng-*export* atau *rendering* file *animate* dan *background* menjadi PNG4 Sequence untuk digunakan pada tahap *compositing*.

g. *Dialog*

Proses perekaman dialog atau pengisian suara karakter dalam film animasi “Permen” direkam menggunakan aplikasi dan *device* Android yaitu aplikasi Audio Recorder dan *smartphone* Sony C4. Serta *software* Adobe Audition CC untuk mengedit dan mengolah hasil rekaman dialog. Kemudian di-*export* ke bentuk *file* dengan *format* .wav.

h. *Music Scoring*

Music scoring dibuat dengan menyesuaikan *mood* dalam film “Permen”. Sebelum pembuatan, telah dikumpulkan beberapa referensi musik untuk setiap adegannya dalam *animatic storyboard*, sehingga hasil akhirnya dapat sesuai konsep. Proses pembuatan *music scoring* dikerjakan oleh komposer musik GARPSEND Studio. Tahap ini dikerjakan menggunakan *software* Pro Tools 12 dan alat MIDI Controller, Soundcard M Audio MK2,

Speaker Flat HS5. Pengerjaan *music scoring* memakan waktu yaitu selama satu bulan. Total durasi *background music* yaitu 4 menit 6 detik.

i. Sound Effect

Beberapa *sound effect* dalam film “Permen” dibuat setelah animasi selesai, sebab memerlukan penyesuaian musik dengan pergerakan animasinya. Proses pembuatan *sound effect* tersebut dikerjakan oleh seorang komposer musik yang juga mengerjakan *music scoring* film “Permen”, dan dikerjakan selama satu minggu. Serta untuk *sound effect* lainnya diunduh dari *website sound effect* berlisensi gratis yaitu theallsounds.com dan youtube.com yang telah disiapkan sejak pengerjaan *animatic storyboard*.

3. Pasca Produksi

Pasca Produksi merupakan tahap akhir untuk menyelesaikan produksi yang dimulai dari tahap *compositing*, *editing*, *rendering*, dan *mastering*. Berikut penjelasan tiap tahap pasca produksi film animasi “Permen”:

a. Compositing

Tahap *compositing* atau penggabungan satu per satu *shot* animasi dengan *background*-nya, total sebanyak **53 shots** dan **42 backgrounds**. *Software* yang digunakan yaitu Adobe After Effects CC, resolusi video *full HD* 1920 x 1080 *pixel*. File PNG4 Sequence dari *software* Toon Boom Harmony 17 di-*import* ke dalam *software* Adobe After Effects CC. Di tahap ini ditambahkan bayangan karakter dengan *ellipse shape tool* secara *frame-by-frame* mengikuti tiap objeknya dan efek *gaussian blur* untuk *foreground* atau *background* yg di luar titik fokus. *Shots* yang telah di-*compositing* kemudian di-*export* menjadi file video .avi untuk memudahkan pada tahap *editing*.

b. Editing

Proses *editing* dilakukan dengan acuan atau *template* dari *file animatic storyboard* sebelumnya di *software* Adobe Premiere Pro CC. *Template* tersebut mempermudah dalam menyusun *file video* sebanyak **53 shots** yang **berdurasi 3 menit 32 detik**, dengan *opening logo* **5 detik** dan *closing/credit title* **28 detik**. Serta menambahkan audio *music scoring* berdurasi **4 menit 6 detik**, *sound*

effect sebanyak kurang lebih **38 audio file**, dan **dialog karakter** sebanyak **34 audio file**. **Total durasi film** animasi “Permen” yaitu **4 menit 6 detik**.

c. Rendering

Setelah *compositing* dan *editing* selesai, dilakukan *rendering* ke format video H264 *full HD* 1920 x 1080 *pixel* menggunakan *software* Adobe Premiere Pro CC. Proses *rendering* sendiri membutuhkan waktu kurang lebih selama 4 menit 25 detik. Gambar berikut merupakan detail *export setting* pada proses *rendering* film “Permen”.

d. Mastering

Hasil akhir *file* video film “Permen” kemudian dibakar ke dalam piringan DVD dengan packing DVD case yang sudah didesain, sebanyak tiga *copy* guna diserahkan untuk kelengkapan ujian.

E. PEMBAHASAN

1. Pembahasan Isi Film

a. Prolog

Pembukaan atau prolog pada film animasi “Permen” dimulai dengan pengenalan setting di *Scene* 1, yaitu di festival sekolah dimana tempat karakter bertemu dan pemicu konflik terjadi. Kemudian pengenalan karakter, adalah saat beberapa karakter berinteraksi satu sama lain di dalam film. Selanjutnya terjadi adegan pemicu konflik, yaitu *Scene* 1 *Shot* 12 saat Aili menyadari keberadaan Baro yang ditakutinya dan *Scene* 2 *Shot* 6 saat tas Aili yang robek menjatuhkan permen-permennya.

b. Preposisi

Fase preposisi dalam film ini adalah memunculkan tujuan karakter utama pada *Scene* 1 *Shot* 12, saat Aili ingin segera pergi menghindari ketakutannya akan Baro dan pada *Scene* ke-3 saat Baba memakan permen-permen Aili yang berjatuhan tanpa sepengetahuannya.

c. Konflik

Konflik film animasi “Permen” dimulai saat Aili yang buru-buru pergi malah harus tertahan oleh Baba yang memakan permen-permen miliknya. Aili

salah paham mengira jika Baba membuat tasnya robek untuk mencuri permen. Konflik terdapat pada *Scene 3 Shot 8*. Konflik berhasil diatasi oleh Aili, namun terjadi klimaks atau puncak konflik. Klimaks terjadi saat Aili dihadang langsung oleh Baro dan berusaha melarikan diri, tapi akhirnya terpojok. Klimaks ditunjukkan pada *Scene 4* dan *Scene 5*.

d. Resolusi

Resolusi dari film “Permen” dimulai dengan anti-klimaks ketika Aili memantapkan hati dan mengumpulkan keberanian untuk mengalahkan ketakutannya itu. Kemudian dengan ajaibnya Baba membantu Aili dengan wujud aslinya. Anti-klimaks ditunjukkan pada *Scene 10 Shot 6*. Kedua tokoh utama yang bersama mengatasi masalah menghasilkan resolusi yaitu membuat Baro si tokoh antagonis pergi melarikan diri ketakutan. Resolusi dapat dilihat pada *Scene 10 Shot 7*.

e. Epilog

Bagian penutup atau epilog mengakhiri film animasi “Permen” dengan happy ending antar kedua tokoh utama, yaitu Aili dan Baba yang mulai berteman akrab dan pulang bersama-sama sambil memakan permen. Bagian epilog ini terdapat pada *Scene 11*.

2. Penerapan 12 Prinsip Animasi

a. Squash & Stretch

Prinsip *Squash & Stretch* diterapkan dalam film animasi “Permen” dalam *Scene 4 Shot 2*, memberikan kesan fleksibel atau elastis dan dinamis, serta berguna untuk memaksimalkan akting karakter.

b. Anticipation

Prinsip *Anticipation* digunakan sebagai gerakan persiapan suatu aksi suatu yang akan dilakukan oleh karakter. Film “Permen” menerapkan prinsip tersebut pada *Scene 1 Shot 5*, saat karakter hendak mengangkat tangan maka diberi gerakan *anticipation* menunduk.

c. Staging

Prinsip *Staging* dilakukan pengaturan suatu adegan dalam *shot* di film “Permen” saat pembuatan *storyboard*, dengan memperhatikan posisi atau sudut kamera dan *blocking* karakter. Contohnya saat kedua tokoh sedang berinteraksi dan fokus ke perubahan ekspresi di *Scene 2 Shot 3*, maka posisi kamera adalah *close-up* dengan fokus pada karakter utama.

d. Pose to Pose

Penganimasian dalam film “Permen” dilakukan secara prinsip *Pose to Pose*, dengan menentukan atau menggambar terlebih dahulu *key-pose* awal dan *key-pose* akhir, kemudian dilakukan penghubung gerakan antar *key-pose* dengan *in-between*. Salah satu contohnya ada pada *Scene 10 Shot 9* berikut.

e. Follow Through & Overlapping Action

Prinsip *Follow Through & Overlapping Action* dalam film ini terlihat pada *Scene 3 Shot 4* saat gerakan rambut karakter yang bergerak di *timing* yang berbeda mengikuti gerakan karakter.

f. Slow In & Slow Out

Penerapan prinsip *Slow-in* atau perlambatan dalam film ini terdapat pada salah satu *Scene 10 Shot 2* saat Baba hendak berbelok lambat, sehingga diberikan sedikit *in-between* setelah *keypose* awal dan memperbanyak *in-between* sebelum *keypose* akhir. Maka animasi akan bergerak dari lambat ke cepat. Sedangkan Penerapan prinsip *Slow-out* atau percepatan adalah kebalikan dari *Slow-in*, saat Baba melaju cepat memasuki gang setelah berbelok, diberikan banyak *in-between* setelah *keypose* awal dan sedikit *in-between* sebelum *keypose* akhir. Maka animasi akan bergerak dari cepat ke lambat.

g. Arcs

Prinsip *Arcs* terjadi ditiap gerakan dalam film “Permen”, salah satunya yaitu pada *Scene 3 Shot 1* saat Baba bergerak berbelok membalikkan badan. Terlihat gerakan melingkar atau *Arcs*, yang membuat animasi menjadi seperti mengalir alami.

h. *Secondary Action*

Prinsip *Secondary Action* atau gerakan tambahan untuk mendukung gerakan utama, salah satunya diterapkan pada *Scene 3 Shot 14* saat badan Aili condong ke depan untuk melempar bola dan kakinya naik ikut melengkapi gerakan menjadi *Secondary Action*. Sehingga gerakan atau akting karakter terlihat natural dan hidup.

i. *Timing*

Penerapan prinsip *Timing* dalam film ini dapat mempengaruhi *mood* yang hendak disampaikan melalui gerakan animasi. Terlihat pada *Scene 3 Shot 4*, saat karakter Aili membalikkan badan dengan *timing* cepat kemudian terjadi *hold* atau menahan gerakan, selanjutnya *timing* melambat saat Aili kembali berdiri tegak.

j. *Exaggeration*

Penerapan prinsip *Exaggeration* atau ekspresi berlebihan dalam film “Permen” dapat memaksimalkan akting karakter, dapat dijumpai di *Scene 10 Shot 6* saat Aili dan Baba berteriak menakuti Baro.

k. *Solid Drawing*

Prinsip *Solid Drawing* pada animasi “Permen” terlihat pada bentuk karakter yang padat berdimensi dan *background* yang memiliki kedalaman perspektif. Salah satu contohnya yaitu *Scene 2 Shot 7* berikut.

l. *Appeal*

Prinsip *Appeal* dalam film “Permen” terdapat pada desain karakter yang memiliki bentuk dan proporsi yang bervariasi, serta tiap karakter yang berpenampilan sesuai sifat karakteristiknya. Terlihat pada salah satu *Scene 2 Shot 2* berikut.

F. Kesimpulan

“Penciptaan Karya Film *Permen* dengan Teknik Animasi 2D *Frame by Frame*” telah terlaksana dan mencapai indikator akhir dengan baik sebagai Tugas Akhir Program Studi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni

Indonesia Yogyakarta. Sehingga proses produksi film dalam laporan Tugas Akhir ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penciptaan film animasi “Permen” telah diselesaikan dengan format HDTV 1920 x 1080 *pixel*, 24 *fps (frame per second)*. Memiliki durasi 4 menit 6 detik atau 246 detik, serta jumlah *shot* sebanyak 53 *shots* dengan total 5.472 *frame* dan 42 *backgrounds*. Produksi film memerlukan waktu selama 12 bulan, dengan perhitungan 8 jam kerja per hari dalam 5 hari kerja.
2. Penciptaan film “Permen” telah diselesaikan sesuai dengan tujuan dari pembuatan karya Tugas Akhir ini. Tujuan pertama yaitu menjelaskan struktur plot cerita yang telah diterapkan ke dalam film animasi “Permen”, maka dijelaskan tentang penerapan struktur plot cerita runtut dari prolog, preposisi, konflik, hingga resolusi di Bab 5 Pembahasan. Serta dilengkapi dengan penerapan 12 Prinsip Animasi di saat produksi berlangsung. Tujuan kedua adalah menjabarkan proses produksi film animasi 2D “Permen” dengan teknik *frame by frame*, oleh karena itu proses produksi telah dijabarkan di dalam Bab 4 Perwujudan.

G. Saran

Penciptaan karya film “Permen” telah diselesaikan dengan mencapai target dengan baik, serta terdapat beberapa saran yang positif dan bersifat membangun, antara lain sebagai berikut:

1. Melakukan riset dan *brainstorming* untuk mengeksplorasi konsep dengan rekan dari bidang yang sama agar lebih mematangkan karya
2. Mengelola timeline produksi secara efisien dan lebih rinci sebelum memulai tahap pra produksi, produksi, hingga pasca produksi agar pengerjaan terlaksana dengan tertib dan karya dapat selesai tepat waktu
3. Mengelola tim produksi dengan lebih tegas agar mengikuti timeline yang ada
4. Memastikan film yang dikerjakan terdapat penerapan 12 Prinsip Animasi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Alfianingrum, Abrilia Dwi. 2016. *Bentuk Pertunjukan Kesenian Barongan Wahyu Budaya di Dukuh Karang Rejo Desa Loram Kulon Kecamatan Jati Kabupaten Kudus*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Ayuningtyas, Dinda Putri. April 2018. “Eksistensi Kesenian Barongan Setyo Budoyo di Desa Loram Wetan Kecamatan Jati Kabupaten Kudus” dalam *Imaji, Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*. Vol. 16, No. 1: 138-146. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Chun, Russell. 2019. *Adobe Animate CC Classroom in a Book (2019 release)*. San Francisco: Adobe Press.
- Paoletti, Jo Barraclough. 2012. *Pink and Blue: Telling The Boys from The Girls in America*. Indianapolis: Indiana University Press.
- Sumarno, Marselli. 1996. *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Thomas, Frank & Ollie Johnston. 1981. *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Abbeville Press.

Laman

- Andromeda. 8 Maret 2015. *Mengenal Mood Warna Film*. <https://pinkkorset.com>. Diakses pada tanggal 11 Juni 2021.
- Arjanto, Liza P. 27 Mei 2015. *Mengatasi Rasa Takut Pada Anak*. <https://id.theasianparent.com>. Diakses pada tanggal 17 Mei 2021.
- Handayani, Indah. 8 Mei 2016. *Dukung Tahap Eksplorasi Anak di Usia 7-12 Tahun*. <https://beritasatu.com>. Diakses pada tanggal 12 Juni 2021.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. [Online]. Tersedia di KKBI Daring <https://kbbi.kemdikbud.go.id>. Diakses pada tanggal 26 Agustus 2020.
- Mirianti, Anindya. 1 Agustus 2020. *Banyak Orang yang Suka Makanan Manis, Ternyata Ada Alasan Ilmiahnya*. <https://bobo.grid.id>. Diakses pada tanggal 26 Agustus 2020.
- <https://netflix.com> (Diakses pada tanggal 6 Desember 2019)
- <https://thailandbestbeauty.com> (Diakses pada tanggal 3 Januari 2020)
- <https://zekefilm.org> (Diakses pada tanggal 3 Januari 2020)