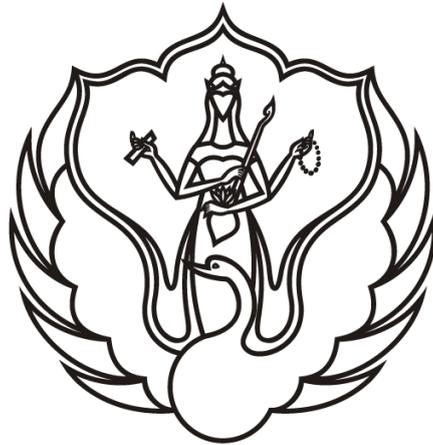


PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**KISAH PERSAHABATAN 2 GADIS
PADA FILM ANIMASI 2 DIMENSI “TANGKRINGAN”
DENGAN GAYA VISUAL KOMIK**



Muhammad Hanief Mahfudz
NIM 1700221033

Pembimbing:

1. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
2. Pandan Pareanom Purwacandra, M.Kom.

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

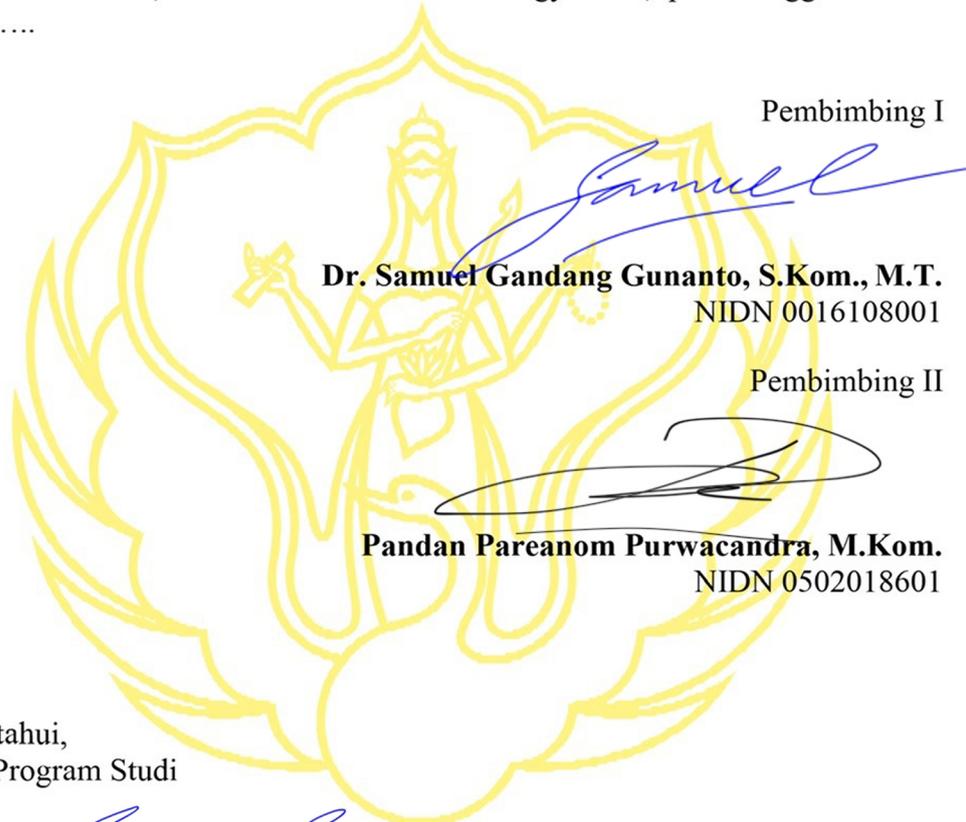
2021

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

Judul:
**KISAH PERSAHABATAN 2 GADIS
PADA FILM ANIMASI 2 DIMENSI “TANGKRINGAN”
DENGAN GAYA VISUAL KOMIK**

Disusun oleh:
Muhammad Hanief Mahfudz
NIM 1700221033

Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi (Kode Prodi: 90446), Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal



Pembimbing I

Samuel
Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIDN 0016108001

Pembimbing II

Pandan
Pandan Pareanom Purwacandra, M.Kom.
NIDN 0502018601

Mengetahui,
Ketua Program Studi

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

KISAH PERSAHABATAN 2 GADIS PADA FILM ANIMASI 2 DIMENSI “TANGKRINGAN” DENGAN GAYA VISUAL KOMIK

Muhammad Hanief Mahfudz
NIM 1700221033
D-3 Animasi, ISI Yogyakarta

ABSTRACT

2D animated film “Tangkringan” is a 2019 animation movie masterpiece in 2 Dimension (2D) technique with traditional Computer Graphic (CG) and comic aesthetic visualization.

Story is began with a little 7 years old girl, Hima the daughter of Pak Pandu (a 40 years old ‘angkringan’ street food seller) who’s playing together with her best mate, Novia (a 7 years old girl) at Terminal Maruna, street culinary state in the developing city called Taman Gaung City. Because of a government renovation plan at that place, Gaung Guardian police department called ‘Satpol GG’ has assigned to seize all illegal street food carts including Pak Pandu’s angkringan that night. Hima and Novia’s relationship become further because of that seize operation leader is Novia’s father, Baron the Operation Chief of Satpol GG.

This friendship story is based on the universe of “Michinesia”, a local fantasy comic by Mas HA. The character’s backgrounds are added and adjusted with various names and location inspired by Temanggung angkringan seller man (from Central Java) who always working at unfunctional sub terminal area with his wife and kids.

With comic aesthetic visualization in 2D animation pipeline, the “Tangkringan” animated film is created for giving a morality message about multicultural economic variation in the public social.

Key words: Angkringan, 2D Animation, Comic, Social, Friendship

INTI SARI

Film animasi 2D “Tangkringan” merupakan sebuah karya seni film animasi pendek 2 dimensi (2D) yang diproduksi pada tahun 2019 dengan kombinasi *Computer Graphic* (CG) tradisional dan gaya visual estetika komik.

Dikisahkan seorang gadis bernama Hima (7 tahun), anak dari pedagang angkringan jalanan bernama Pak Pandu (40 tahun) tengah gembira bermain bersama sahabatnya, Novia (7 tahun) di dalam area Terminal Maruna yang menjadi tempat perdagangan kuliner di sebuah kota berkembang yakni Kota Taman Gaung. Karena adanya rencana renovasi terminal yang sudah tak berfungsi tersebut, Satuan Polisi *Gaung Guardian* (Satpol GG) ditugaskan untuk menyita seluruh dagangan tak berizin termasuk angkringan Pak Pandu pada malam itu. Hubungan persahabatan Hima dan Novia semakin renggang karena ayah Novia adalah seorang Petugas Satpol GG bernama Baron yang memimpin pengurusan.

Kisah persahabatan Hima dan Novia ini mengangkat *universe* cerita komik fantasi lokal “Michinesia” karya Mas HA. Latar karakter dari komik tersebut ditambahkan dan disesuaikan dengan nama-nama karakter dan lokasi yang terinspirasi dari pedagang angkringan asal Temanggung (Jawa Tengah) yang sering berdagang bersama istri dan anaknya di area sub terminal yang sudah tak berfungsi.

Dengan proses produksi animasi 2D bergaya visual komik, animasi “Tangkringan” dikembangkan guna media penyampaian moral terkait nilai sosial masyarakat dalam strata ekonomi yang berbeda-beda.

Kata Kunci: Angkringan, Animasi 2D, Komik, Sosial, Persahabatan

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Film “Tangkringan” ini merupakan sebuah karya seni film animasi pendek 2 dimensi (2D) yang diproduksi pada tahun 2019 dengan kombinasi *Computer Graphic* (CG) tradisional dan gaya visual komik. Gabungan dari kedua unsur ini menjadi ciri khas dari animasi yang mengangkat kisah persahabatan 2 gadis bernama Hima dan Novia yang masing-masing memiliki orang tua yang juga berteman dan hidup bertetangga, namun dengan profesi yang bertolak-belakang yakni pedagang angkringan jalanan tak berizin dan Petugas Satuan Polisi.

Terinspirasi dari pengalaman nyata seorang pedagang angkringan di area Terminal Maron di Kabupaten Temanggung, Jawa Tengah. Pedagang yang bernama Pak Pri, selalu mendirikan tenda angkringannya di pinggir jalan raya besar yang selalu dilalui berbagai macam kendaraan umum dan pribadi, bahkan kendaraan berat seperti truk gandeng lintas provinsi dan kontainer kargo yang juga menjadi sasaran pelanggan Pak Pri.

Melalui media animasi, angkringan bisa lebih dieksplorasi secara mendalam dan divisualisasikan melalui cerita yang imajinatif dan kreatif. Angkringan yang menjadi salah satu ikon budaya yang melekat pada perwajahan multikultural Indonesia melalui media animasi dapat dipopulerkan seperti halnya berbagai mitologi, benda sejarah, dan kuliner tradisional yang ada di *anime-anime* Jepang. Kekayaan cerita superhero film-film Marvel dan DC juga banyak mencerminkan kebudayaan dan kearifan lokal yang ada Amerika, bahkan banyak ceritanya terilhami mitologi Nordik Eropa. Menurut Wahyu Aditya, pendiri sekolah animasi Hellomotion, ada beberapa aspek penting ketika membuat karya yang melekatkan budaya Indonesia dengan penikmatnya, yaitu: ikonik, jadul tapi eksis, dan *branding* gaul (Aditya, 2015:90).

Sebelum era film animasi, komik digunakan sebagai media visualisasi cerita bergambar, sehingga visualnya masih berkesan tradisional. Meskipun di era sekarang komik dibuat dengan teknik menggambar serta dipublikasikan

secara digital, namun visualisasi gerakan animasinya tetap menonjolkan gaya gambar tradisional. Adegan antara satu kolom dengan kolom lain, belum menunjukkan suatu *in-between animatic* secara konstan dan halus, tanpa adanya transisi selayaknya dalam pembuatan film animasi digital. Namun dari sisi estetika seni, teknik *hand-drawn* serta efek-efek huruf dan pewarnaan dalam komik dipadukan dalam kombinasi unsur seni gambar dan cerita. Ketika dibandingkan dengan media film animasi secara umum, komik dapat menghasilkan imajinasi yang berbeda sesuai pembacanya.

Dibalik konsep film animasi ini, lampu tradisional berupa lampu *senthir* menjadi sebuah ikon unik yang dapat menjadi simbol kultural angkringan yang mendukung jalan cerita. Lampu *senthir* ini berfungsi menerangi pengunjung yang makan dan minum atau jajan di gerobak angkringan dengan digantungkan pada salah satu bagian gerobak. Hal ini yang melandasi terciptanya kata “Tangkringan” sebagai judul film animasi ini. Dalam Bahasa Jawa, *tangkringan* berasal dari kata dasar *nangkring* yang berarti ‘diam nongkrong’. Ketika mendapat akhiran (*panambang*) -an, kata tersebut menjadi satu istilah yang berarti suatu benda diam yang ditongkrongkan (Sukiyat & W.R., 1985:13). Benda diam dalam istilah ini adalah lampu *senthir*, yang hanya menjadi *tangkringan* pada sebuah gerobak angkringan.

2. Rumusan Masalah

Pada produksi animasi ini, terdapat suatu capaian yakni membuat film animasi pendek berjudul “Tangkringan” dengan menerapkan gaya dan estetika visual dekoratif pada komik untuk mengilustrasikan kisah persahabatan 2 gadis dengan profesi orang tua yang bertolak-belakang satu sama lain dengan *pipeline* produksi animasi 2D.

3. Tujuan

Adapun tujuan dari penciptaan karya seni film animasi “Tangkringan” ini adalah sebagai berikut:

- a. Membuat film animasi dengan menerapkan gaya visual komik.

- b. Menerapkan beberapa prinsip dasar animasi melalui gaya visualisasi komik pada film animasi.
- c. Menyampaikan pesan moral bagi pedagang-pedagang angkringan yang areanya tak berizin agar dapat bertanggung jawab terhadap usaha mereka.
- d. Mengangkat nilai kultural sebuah angkringan tradisional ke dalam film animasi pendek.

4. Target Audiens

1. Usia : 18 – 25 tahun
2. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : SMA sederajat s/d. mahasiswa
4. Profesi : Diutamakan bagi pedagang angkringan, profesi akademik di semua lembaga pendidikan, dan pengangguran dalam usia tersebut
5. Negara : Semua negara
6. Bahasa : Indonesia dan Daerah (Jawa Ngoko, Jawa Krama, Jawa Temanggung dan Sunda)
7. *Subtitle* : *English* (opsional sesuai publikasi)

5. Indikator Capaian Akhir

Adapun untuk memenuhi standar produksi film animasi pendek sebagai karya seni penciptaan Tugas Akhir berjudul “Tangkringan”, terdapat beberapa capaian dengan alur tahapan sistematis yang harus dikerjakan antara lain sebagai berikut:

- a. Tahap *Development*
- b. Tahap Praproduksi
- c. Tahap Produksi
- d. Tahap Pascaproduksi

a. Tahap *Development*

Tahap ini mencakup pencetusan ide dasar dan pengembangannya. Ide dasar dari film animasi ini adalah “Angkringan Timelapse”. Ide ini menceritakan bagaimana kehidupan seorang pedagang angkringan dan anaknya, dengan keistimewaan berupa sebuah kamar anak-anak di dalam gerobaknya.

Secara garis besar, di tahap ini adalah menentukan jadwal produksi, persiapan-persiapan produksi baik sumber daya manusia (*artist*), sumber daya energi (listrik dan air), dan fasilitas sarana dalam produksi. Dengan menentukan segala persiapan produksi di awal dan metode yang digunakan, proses produksi dapat direncanakan dengan baik dan terencana, sehingga meminimalkan resiko-resiko produksi.

Produksi film animasi termasuk dalam rangkaian proses kreatif yang di dalamnya membutuhkan kreativitas lebih. Kreativitas menuntun titik demi titik proses menuju titik akhir yang luar biasa (Aditya, 2015:166). Karena itulah kreativitas diperlukan untuk menghubungkan proses-proses tersebut dalam menyelesaikan film animasi “Tangkringan” ini.



Gambar 1 Konsep gerobak “Angkringan Timelapse” dalam pencarian ide cerita

b. Tahap *Praproduksi*

1) *Story*

Dalam prosesnya, pembuatan cerita dimulai dari menghasilkan sebuah premis utama dari ide yang muncul dan digali. Kemudian dibuatlah *logline* yang menjabarkan premis.

Cerita harus tergambar jelas dalam film dengan menempatkan *point of view* (POV) secara naratif. Logika sebab akibat dalam cerita yang

terhubung secara *continuity* inilah yang disebut narasi. POV ini terhubung atas ruang dan waktu yang menjadi jalannya cerita. Plot (sudut pandang) cerita yang berhubungan dengan waktu ini menentukan laju cerita secara linear atau nonlinear (Pratista, 2018:63), sedangkan sudut pandang sineas atau pengkarya film dalam memberikan informasi cerita ini terbagi dalam penceritaan terbatas (*restricted narration*) dan penceritaan tak terbatas (*omniscient narration*).

Dalam “Tangkringan”, konsep narasi menggunakan *restricted narration* dengan keterbatasan informasi yang disampaikan kepada audiens. Dalam cerita, unsur-unsur *surprise* (kejutan) dibawakan untuk memberikan ekspektasi tak terduga kepada audiens. Sehingga perjalanan karakter melalui POV yang digunakan akan digambarkan secara visual (*visual storytelling*) dengan sendirinya tanpa harus memberikan informasi utuh sejak awal cerita.

a) Premis

Dari ide dasar “Angkringan Timelapse” kemudian disempurnakan menjadi sebuah premis, yakni lampu *senthir* angkringan sebagai penghubung persahabatan dan keluarga.

b) *Logline*

Dari premis kemudian dikembangkan menjadi *logline* yang lebih konkrit. Ide ini mengedepankan jalan ceritanya dengan pembawaan dengan tema persahabatan dan kekeluargaan yang memiliki nilai moral secara tersirat. Beberapa adegan cerita dibuat terlihat surealis atau imajinatif sehingga konsep cerita dapat dieksperimentasi lebih luas dari segi teknik penganimasian dan perluasan plot cerita yang lebih luas. Dari *logline*, alur kejadian antar peristiwa dapat dijadikan menjadi sebuah sinopsis yang berbobot dan deskriptif.

c) Sinopsis

Sinopsis dari film animasi “Tangkringan” ini merupakan pengembangan dari *logline* yang mencakup semua aspek ‘5W+1H’ suatu cerita, yakni: kisah apa yang terjadi, waktu dan lokasi kejadiannya, karakter beserta penokohnya, alasan peristiwa dalam cerita itu, dan bagaimana penyelesaian kisah tersebut. Peristiwa atau kisah yang terjadi biasanya berupa masalah sesuai tema dan pesan yang hendak disajikan.

d) *Treatment*

Setelah perancangan sinopsis, dilanjutkan lebih detail lagi ke dalam bentuk cerita per babak yang dinamakan *treatment*. Susunan *treatment* dituliskan secara deskriptif dengan pembagian *setting* cerita yang jelas baik interior (INT) maupun eksterior (EXT) yang menandai pergantian adegan demi adegan. Sedangkan kumpulan adegan-adegan tersebut dikumpulkan menjadi satu kesatuan babak atau disebut *sequence*.

e) Skenario

Penulisan skenario adalah menjabarkan *treatment* menjadi susunan teknis sehingga nantinya akan dikembangkan menjadi *storyboard*. Format dari skenario tersebut menggunakan *font* “Courier New” 12 *points* berwarna hitam dengan susunan narasi menggunakan rata kiri, karakter dan keterangan *gesture* atau gerakannya rata tengah, dan dialog rata kiri dari *indent* paragraf 1,5 inchi. Untuk *margin* halaman berformat 0,5 inchi pada batas atas dan kiri, 1,18 inchi pada batas kiri, dan 1,1 inchi pada batas bawah.

Di bawah ini adalah keterangan skenario film animasi “Tangkringan” yang ditulis sebanyak 34 *scene* dalam 64 halaman.



Judul : Tangkringan
Penulis : M. Hanief M. (NIM 1700221033)
Prodi : D3-Animasi
Jurusan : Televisi
Fakultas : Fakultas Seni Media Rekam
Universitas : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Format : Animasi 2D (2 Dimensi)
Genre : *Fantasy, Family, Friendship*
Setting Waktu : Masa Sekarang
Setting Lokasi : Terminal Maruna, Desa Dorezoo,
Kota Taman Gaung
Setting Suasana : Hangat, Ramai, *Intense*,
Menyenangkan
Alur : Maju – Mundur – Maju – Mundur –
Maju (*Nonlinear Temporal Order*)
Teknik Narasi : *Restricted*
Jumlah *Sequence* : 6
Jumlah *Scene* : 34
Draft : 2

2) *Storyboard*

Pembuatan *storyboard* film animasi ini dimulai dari tahap *storyboard concept* yang masih bisa dikembangkan lagi menjadi *final storyboard* yang dilengkapi *monochromatic tone* beserta keterangan yang lebih jelas dan mudah dipahami.

3) *Character Design*

Proses perancangan desain karakter ini dilakukan dari sketsa kasar (*hardsketch*) hingga melalui beberapa pengembangan dari *universe* komik lokal “Michinesia” karya Mas HA yang memiliki tema epik fantasi. Dari *universe* tersebut, latar belakang dan plot dari karakter yang dijadikan inspirasi cerita disesuaikan menjadi satu cerita baru yang memiliki kedekatan terhadap kehidupan masyarakat masa kini.

4) *Concept Art*

Seni berkonsep berguna untuk mencapai gambaran yang paling dikehendaki oleh sutradar. *Concept art* bisa dibuat dengan *moodboard* ataupun *colorscript* dengan pewarnaan dan *style* yang mendekati hasil jadi.

Biasanya karya-karya *concept art* ini digunakan sebagai *merchandise*, bingkisan mainan, kaos, poster, *artbook*, dan berbagai kekayaan intelektual dari film animasi “Tangkringan” ini nanti. Selain itu *output merchandise* dapat menghasilkan pemasukan tambahan jangka panjang dari film animasi yang dibuat. Industri perfilman seperti Hollywood, Disney, Warner Brothers, DreamWorks, serta industri film dan animasi lainnya selalu membutuhkan *concept art* dalam menciptakan gambaran-gambaran dunia yang berbeda.

Seorang *concept artist* adalah *artist* yang berperan menciptakan visualisasi dari konsep cerita dari *storyteller*. Baik dalam komik, animasi ataupun pengembangan lainnya, *concept art* memiliki prinsip yang sama yakni sebagai jembatan konsep menuju gambaran akhir yang dikehendaki.

5) *Stillomatic* dan *Animatic Storyboard*

Proses *stillomatic* membuat format baru dari *storyboard* menjadi animasi statis yang *playable* (dapat diputar dengan *software* pemutar

film) dengan *timing* atau durasi film. Tahap *animatic storyboard* adalah mem-*preview* video gerakan animatik secara lebih detail dan lebih jelas dengan *timing* yang sudah pas sesuai durasi aslinya. Dengan adanya *animatic storyboard*, proses *animating* nantinya menjadi lebih mudah karena semua perkiraan pergerakan sudah bisa digerakkan sejak awal. Pembuatan *animatic* juga dapat menjadi acuan pembuatan *keypose* animasi yang memudahkan animator dalam bekerja, entah itu akan diperlukan gambar *in-between* ataupun gambar tersebut merupakan *still image*.

6) *Asset and Environment Design*

Proses perancangan gambar-gambar pendukung seperti *asset* dan *background* juga merupakan pekerjaan penting yang harus dioptimalkan dalam praproduksi. Lokasi dari animasi ini mengambil sebuah terminal yang banyak digunakan sebagai tempat berdagang kuliner bernama Terminal Maruna dari konsep *universe* “Michinesia”, sebuah komik epik fantasi karya Mas HA.

c. Tahap Produksi

1) *Animating*

Praktik penganimasian pada film animasi “Tangkringan” ini sedikit berbeda dengan teknik penganimasian 2 dimensi pada umumnya. Proses ini dilakukan dengan menggambar *keypose* secara tradisional di media digital, karena itulah teknik ini disebut dengan *traditional CG*. Metode *frame by frame* digambar secara terpisah dengan *software* yang berbeda.

Pencapaian penganimasian pada “Tangkringan” tidak hanya fokus pada teknik penggambaran saja, namun juga implementasi dari prinsip-prinsip animasi yang disajikan melalui interaksi karakter-karakter terhadap *setting* dunianya. Bagaimana *exaggeration* karakter yang terlihat seram ternyata lucu dan aneh, bagaimana proses *stretch and*

squash diterjemahkan ke dalam *shot* yang memiliki pengaruh logika gravitasi pada karakter dan material-material yang mempengaruhinya. Norman McLaren (1914-1987), seorang animator Skotlandia yang pernah bekerja di National Film Board (NFB) Kanada (Dobson, 1994:248) pernah menyatakan, “*animation is not the art of drawings-that-move but rather the art of movements-that-are-drawn.*” Gerakan wajah dan tubuh dapat menggambarkan emosi secara komunikatif, itulah mengapa animator disebut juga sebagai aktor dalam film animasi (Nusim, 2011:4).

2) *VFX Comic Drawing*

Kunci gaya komik di film animasi “Tangkringan” ini memadukan kombinasi efek-efek komik seperti *callout*, tipografi, *toning*, *color grading*, dan *visual texturing* yang bisa digambar dengan kertas yang kemudian di-*scan* dan didesain dengan *vector software* seperti CorelDRAW atau *software raster* Adobe Photoshop.

Dalam beberapa *shot* dari masing-masing *scene* di film ini nanti, improvisasi detail *visual effect* (VFX) dapat dimaksimalkan pada *layout frame* yang sesuai dengan ‘nada cerita’. Proses VFX ini mengambil banyak cara dan metode visual dari berbagai referensi film ataupun komik.

Jika diterjemahkan ke dalam *frame* film animasi, maka adegan berupa gambar dari suatu peristiwa yang di dalamnya hanya berlatarkan musik saja tanpa adanya *sound effect* (SFX) dan terdapat narasi cerita yang bisa dituliskan dalam *callout box* sambil diucapkan narator yang bisa merupakan karakter dalam cerita itu sendiri.

3) *Compositing*

Proses *compositing* menggabungkan *frame-frame* yang sudah digambar menjadi satu kesatuan *shot-shot* yang sudah sesuai dengan hasil akhir. Dari hasil *compositing*, kemudian selanjutnya di-*edit*

dengan menggabungkan seluruh *animatic-animatic scene* dengan seluruh elemen-elemen audio.

4) *Audio Production*

Proses ini meliputi perekaman audio seperti perekaman *voice over* (VO) dan dialog, *foley*, *library sound effect (SFX)*, *ambient*, dan perekaman *room tone* yang dapat dipakai sebagai *background* suara senyap (*silent voice*), termasuk perekaman dan produksi *music scoring*. Proses produksi suara ini nanti dikombinasikan dan bisa diedit lagi, menyesuaikan komposisi pengeditan yang dibutuhkan pada tahap pascaproduksi. Beberapa kebutuhan suara digunakan untuk melengkapi adegan-adegan seperti interaksi antar manusia di jalanan, lalu lintas kendaraan bermotor roda 2 dan roda 4, lingkungan terminal di malam hari, perkakas-perkakas angkringan, aneka dagangan kuliner, hingga beberapa *noise* seperti hancurnya gerobak dan suara tabrakan. Semuanya membutuhkan banyak suara-suara dari *audio library* yang dapat diperoleh melalui proses perekaman dengan *foley* maupun *remix free SFX* dari *platform* multimedia di internet.

Pada praktiknya nanti, proses *recording* dapat dilakukan dengan tahap perekaman *temporary dialogue* atau *reference voice* yang dilakukan oleh sutradara, yakni suara referensi pengisi karakter yang menjadi acuan produksi dan *voice cast* aslinya pada final film animasi, sehingga suara referensi ini dapat mencapai level emosi dan intonasi yang dibutuhkan dalam animasi ini. Tahap ini bisa dimasukkan ke dalam proses *animatic* atau *stillomatic*, namun juga bisa dimasukkan sebagai referensi audio dalam *preview* animasi yang sudah di-*compositing*.

d. Tahap Pascaproduksi

1) *Music Composition and Illustration*

Film adalah kanvas kosong yang membutuhkan musik. Dalam

manajemennya dibutuhkan *sound setlist* atau *spotting notes* yang didesain sejak awal oleh *sound designer* atau *audio supervisor* bersama sutradara. Baiknya, proses komposisi audio dan musik dalam film animasi harus dilakukan bersamaan dengan proses *animating* (Purwacandra, youtu.be/srCIsd7pNrg, 21 November 2020).

Proses perekaman skoring musik bisa dilakukan secara langsung dengan bekerja sama dengan mahasiswa seni jurusan musik memakai alat-alat musik orkestral ataupun bisa dengan mengaransemen sendiri dan menyusun sendiri instrumen musiknya dengan pendekatan yang menyesuaikan dengan suasana adegan yang terjadi dalam *scene by scene* dalam film “Tangkringan” ini.

Jenis musik yang dicapai adalah musik tradisional dengan suasana desa yang terasa tenang dan hangat digabung dengan sedikit hiruk-pikuk kota kecil di Jawa Tengah. *Mood* musik yang dibawakan juga semi-tragis dan beberapa aura-aura semangat yang dipakai menyertai beberapa adegan Hima dan Novia. Serta beberapa sentuhan nada-nada cepat seperti banyak dipakai di adegan-adegan *action comedy*. Konsep-konsep musik ilustrasi tersebut dapat dikategorikan sebagai musik *non-diegetic*, yakni musik yang muncul secara tidak langsung dari cerita.

Sedangkan untuk merepresentasikan tiap-tiap karakter digunakan *leitmotif music* yang akan mengiringi perjalanan tiap-tiap karakter tersebut berdasarkan *point of view* cerita. Musik tersebut menyesuaikan alur cerita yang dipengaruhi emosi karakter baik kebahagiaan, kesedihan, maupun amarah.

Dengan *setting* lokasi di sebuah terminal di pinggiran perkotaan, dengung mesin kendaraan terdengar lebih utama, namun nada-nada petikan gitar dengan kombinasi Gamelan Jawa mendasari atmosfer film. Kombinasi instrumental tersebut diilustrasikan menjadi *little motif* sebagai *main theme music*.

Terdapat perekaman lagu dengan alat musik petik gitar bass ataupun *kencrung*. Terinspirasi dari *instastory* dan *whatsapp status*

pedagang Angkringan èmkafe atau Ngarenesia untuk mempromosikan angkringannya dengan penggalan lagu “Jangan Nget-ngetan” yang dibawakan Nella Kharisma, pedangdut dari Kediri, Jawa Timur. Selain untuk memunculkan nuansa urban tradisional, lagu yang dibawakan dengan petikan gitar musisi jalanan dalam plot cerita ini ditujukan sebagai simbol penghormatan pemilik Angkringan èmkafe yang menjadi salah satu objek utama riset angkringan tradisional di daerah Temanggung. Lagu tersebut dimunculkan secara *diegetic* dalam film “Tangkringan” nanti yang dibawakan oleh 2 karakter musisi jalanan bernama Sumbing dan Ribas yang menjadi *cameo* musikal dalam cerita.

2) *Editing*

Pada tahap pascaproduksi, *editing* audio pada *cast* utama yang telah dipilih bisa diberi efek sesuai dengan susunan cerita. Baik dari *gain volume*, *pitch editing*, *resonance*, ataupun *speed*-nya. Proses terpenting dalam *audio recording* adalah bagaimana mengkombinasikan elemen-elemen audio tersebut dengan komposisi *mixer* yang tepat, sehingga ketika didengar audiens, selain mencapai kepuasan cerita dan visual, kepuasan dari seni suara bisa tercapai. Secara garis besar, semua elemen audio yang sudah direkam dan diedit harus dalam area *audible frequency* 20 Hz-20 kHz (frekuensi audio yang dapat didengar manusia dalam satuan Hertz).

3) *Rendering dan Mastering*

Dalam film animasi “Tangkringan” ini, optimalisasi *2D animation* dengan *style* visual komik menghasilkan format hasil *render* sebagai berikut:

Produksi	: Hasfun Entertainment
Produser	: Muhammad Hanief Mahfudz
Format	: 2D (2 Dimensi)

<i>Video Format</i>	: H.264 AVC MPEG-4
<i>Ratio</i>	: 16:9
<i>Resolusi</i>	: 1920 x 1080 <i>pixel (High Definition)</i>
<i>Frame Rate</i>	: 30 <i>frame per second (fps)</i>
<i>Audio Format</i>	: AAC LC (<i>Advanced Audio Codec Low Complexity</i>)
<i>Audio Sample Rate</i>	: 48.000 Hz
<i>Bit Depth</i>	: 16 <i>bit</i>
<i>Audio Channel</i>	: 2 <i>channel (stereo)</i>
<i>Estimated Runtime</i>	: 6 menit 40 detik (400 detik)
<i>Bahasa</i>	: Indonesia dan Daerah (Jawa Ngoko, Jawa Krama, Sunda, dan Jawa Temanggung)
<i>Subtitle</i>	: <i>English (optional)</i>
<i>Genre</i>	: fantasi, persahabatan, keluarga, sosial, dan komedi
<i>Style</i>	: komik kontemporer, <i>marker brush</i> , dan <i>analogous color toning</i>

Proses *mastering* meliputi *burning file* yang sudah jadi menjadi satu kesatuan *file* dalam bentuk *hardcopy DVD (Digital Versatile / Video Disk)* yang dikemas dalam *disk case*. Proses ini juga meliputi cetak *disk cover* untuk *DVD disk* dan *case* sehingga *hardcopy* dari film animasi “Tangkringang” benar-benar siap ditayangkan dan disajikan sebagai bagian dari proses produksi film animasi pendek yang telah selesai.

4) *Publication*

Setelah keseluruhan produksi film “Tangkringang” selesai sesuai *pipeline*, penayangan publik disajikan secara kolektif dengan pameran bersama mahasiswa dan mahasiswi yang bersama-sama dalam perilisan film animasi sebagai presentasi Tugas Akhir. Penayangan

biasanya dilakukan di dalam Ruang Audio Visual (AUVI) di lantai 3 Gedung Dekanat FSMR Institut Seni Indonesia Yogyakarta selama 2-3 hari, tergantung dari jumlah film dan konsep yang dirancang bersama oleh panitia pameran. Namun dengan keadaan yang disesuaikan dengan pola dan prioritas kesehatan terhadap pandemi Covid-19 yang telah masuk Indonesia sejak awal 2020 (Nuraini, indonesia.go.id/narasi/indonesia-dalam-angka/eko_nomi/kasus-covid-19-pertama-masyarakat-jangan-panik, 2 Maret 2020) hingga sekarang, aktivitas penayangan film animasi “Tangkringan” secara pameran kolektif tidak dapat dilakukan dengan perencanaan yang sama. Pembuatan poster juga bisa dilakukan sejak dini sebagai bahan publikasi secara digital melalui media sosial. Poster memiliki ukuran dan *layout* yang bervariasi, dari *portrait* ataupun *landscape* dengan berbagai resolusi untuk kepentingan cetak-mencetak, mulai dari A4, A3, hingga A2.

Salah satu pencapaian film animasi ini adalah promosi komik “Michinesia” karya Mas HA yang dapat dibaca secara digital di *website* atau *digital platform* MangaToon dan MediBang Art Street. Komik yang telah mencapai 2.602 pembaca (HA, medibang.com/book/7c2009011225470730014524606/, 1 September 2020) di MediBang Art Street ini akan ikut dipublikasikan bersama dengan penayangan film animasi “Tangkringan” sebagai salah satu *official merchandise* yang akan diproduksi dalam media komik cetak beserta tambahan beberapa *merchandise* kaos “Michinesia”.

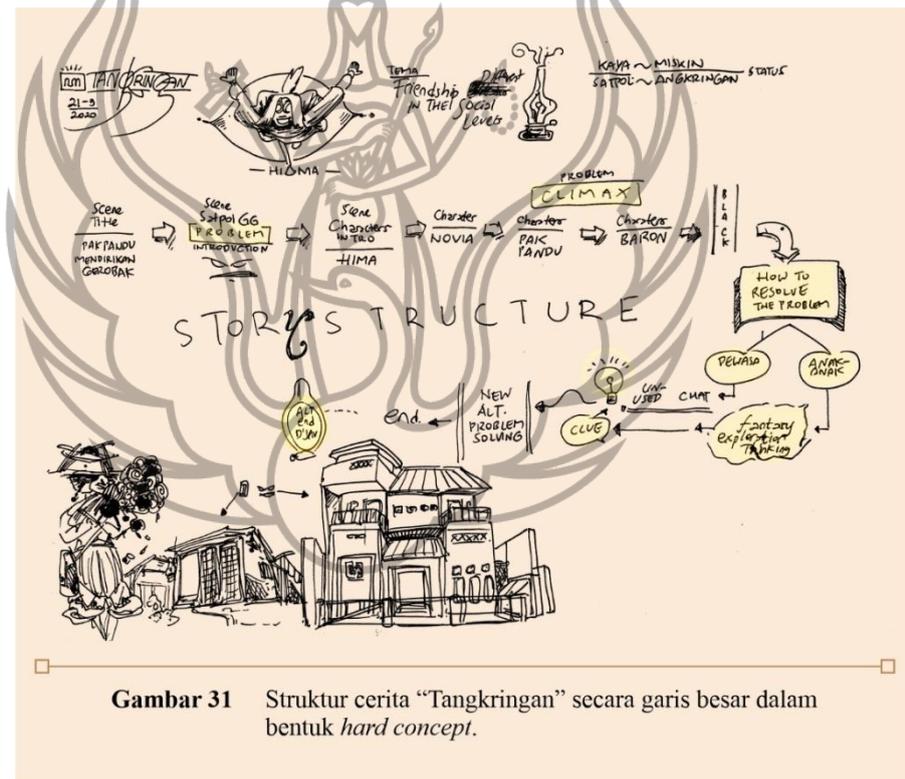
Animasi “Tangkringan” sebagai satu media yang mengangkat sebuah *universe* komik lokal juga melibatkan beberapa *artist* dengan *universe* berbeda-beda yang dapat dijadikan *featured merchandise* sebagai bentuk asosiasi mutualisme dalam suatu produksi animasi. Menyesuaikan dengan keadaan ruang lingkup yang menjadikan sistem publikasi *online* atau daring, maka publikasi nantinya dapat dilakukan melalui *live streaming* via YouTube ataupun *platform* lain dengan

sistematika media tayang yang sama. Meskipun banyak faktor yang membedakan penayangan dan pameran kolektif secara *live online* dengan *live* tatap muka, publikasi animasi “Tangkringan” secara mandiri memiliki jadwal yang lebih panjang dengan memanfaatkan media sosial lain seperti IGTV pada Instagram, dengan beberapa penyesuaian-penyesuain lebih lanjut pada *production development* berikutnya.

B. PEMBAHASAN

1. Eksplorasi

a. Landasan Teori



Gambar 31 Struktur cerita “Tangkringan” secara garis besar dalam bentuk *hard concept*.

1) Ide dan Struktur Cerita

Secara garis besar, elemen dalam film animasi ini mengambil tajuk persahabatan antar gadis kecil dengan kehidupan bermasyarakat sosial yang mengiringinya. Angkringan menjadi objek mata pencaharian utama. Sebagai bentuk oposisi yang dekat dengan objek cerita adalah kesatuan polisi yang bekerja dalam suatu pemerintahan kota atau region daerah

tertentu. Sedangkan subjek dan *setting* lokasinya mengadaptasi dan *remix* karakter dan dunia dari komik “Michinesia”. Dengan *setting* waktu yang agak modern dan sedikit mendekati realitas kehidupan yang sebenarnya, namun sisi fantasi tetap dijaga sebagai keutuhan *universe* yang menjadi sumber inspirasi.

Secara struktur, cerita animasi “Tangkringan” disusun dengan alur campuran yakni maju, mundur, maju, mundur, dan maju. Alur narasi tersebut mengandung 2 unsur *flashback* yang memberikan informasi tambahan kepada penonton guna memahami cerita. Pola cerita yang nonlinear juga bersifat manipulatif terhadap waktu sehingga membuat audiens kesulitan dalam memahami alur secara urut, namun dengan teknik ini cerita dapat dibawakan lebih dramatis. Dengan membalik urutan aksi-reaksi audiens menjadi reaksi-aksi, tingkat emosional audiens dalam menangkap cerita dapat dicapai lebih tinggi. Pola ini memutar relativitas waktu, ruang, dan peristiwa sehingga narasi “Tangkringan” menggiring audiens untuk menyaksikan permasalahan tiap babak memiliki solusi prekognitif secara samar-samar dan masalah dapat diselesaikan dengan hubungan antar karakter yang tidak terduga. Aspek narasi dengan pola inilah yang dinamakan *temporal order* yang mengatur hubungan naratif film dengan waktu secara nonlinear (Rachmah, 2017:12-13).

2) Angkringan



Gambar 33 Suasana Angkringan Ateng (A) yang berada di Jl. Ajibarang Secang (Kecamatan Parakan, Temanggung), Angkringan Perbatasan Utara Kota Jogja (B), dan Angkringan Item (C) yang menyediakan fasilitas layaknya *café*.

Angkringan tradisional merupakan salah satu kearifan lokal di Indonesia yang banyak ditemui di daerah-daerah di Pulau Jawa, khususnya Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Yogyakarta. Angkringan sebagai budaya lokal lahir pertama kali di Solo, sama halnya dengan kultur lokal seperti batik, konsep kuliner angkringan telah banyak dijumpai di berbagai daerah di Indonesia. Memang angkringan menjangkau masyarakat berekonomi rendah, namun hingga sekarang proses evolusinya telah berkembang hingga menjadi warung makan dan *café* (UNS, uns.ac.id/id/uns-update/dosen-uns-luncurkan-batik-dan-buku-tentang-angkringan.html, 4 Oktober 2019).

Dalam proses riset angkringan, kebanyakan dilakukan dengan tahap fotografi secara langsung pada angkringan-angkringan tertentu yang mencakup region yang terjangkau. Keterjangkauan ini mengacu pada efektivitas jadwal produksi dengan penyesuaian jadwal lain yang saling bersinggungan. Selain dengan fotografi langsung, pencarian referensi angkringan juga dilakukan dengan menganalisa dan menggali dokumen-dokumen foto atau catatan pribadi antara tahun 2013 s/d. 2019 pada beberapa angkringan.

Perlunya riset ini adalah untuk menentukan pendekatan visual serta optimalisasi konsep cerita yang sedekat mungkin dengan kehidupan angkringan secara umum. Dalam foto-foto tersebut banyak hal yang diceritakan meskipun tidak mengandung kata-kata verbal. Pencapaian visual yang dipelajari adalah mengolah dan merekam sisi humanis dari tingkah laku pola manusia, menghasilkan foto-foto realita yang ada dalam suatu jejak rekam waktu. Dengan begitu aspek rasa yang diasah dengan fotografi akan menjadi praktik apresiasi kejadian dalam rentetan waktu, mengenal pola hidup masyarakat, mengantisipasi kejadian dengan cepat, hingga mengomposisikannya untuk merekam sebuah peristiwa yang tak berulang (Way, 2014).

3) Teknik Animasi

Gaya visual komik ini dapat dieksplorasi secara luas dengan berbagai perspektif ilmu dari banyak komikus nasional hingga internasional yang mempengaruhi dunia seni grafis visual, baik secara tradisional dan digital.

a) Estetika Visual Komik



Gambar 56 Penerapan efek *halftone* pada *rim-lighting* Spider-Man Peter Parker (*imageworks.com*).

- | | |
|---------------------------------|---------------------------------|
| (1) <i>2D / 3D Manipulation</i> | (11) <i>Motion Blur</i> |
| (2) <i>Special Modelling</i> | (12) <i>Comic Book Panels</i> |
| <i>Consideration</i> | (13) <i>Classic Exposition</i> |
| (3) <i>Defocus</i> | <i>Box</i> |
| (4) <i>Kirby Dots</i> | (14) <i>Onomatopoeia</i> |
| (5) <i>Deconstruction of</i> | <i>Graphic Text</i> |
| <i>Level Details</i> | (15) <i>Graphic Flash Frame</i> |
| (6) <i>Action Lines</i> | (16) <i>Smearing</i> |
| (7) <i>Inklines</i> | (17) <i>Integration of</i> |
| (8) <i>Halftone</i> | <i>Character Design</i> |
| (9) <i>Hatch Printing</i> | <i>Styles</i> |
| (10) <i>Glitch Effect</i> | |

b) Prinsip Animasi

- (1) *Squash and Stretch*
- (2) *Anticipation*

- (3) *Staging*
- (4) *Straight Ahead Action and Pose to Pose*
- (5) *Follow Through and Overlapping Action*
- (6) *Slow In and Slow Out*
- (7) *Arcs*
- (8) *Secondary Action*
- (9) *Timing*
- (10) *Exaggeration*
- (11) *Solid Drawing*
- (12) *Appeal*

c) Teknik *Editing*

Editing pada film animasi juga membutuhkan sentuhan artistik agar hasil yang dicapai memiliki *output* yang rapi dengan hasil suntingan sesuai visi misi sutradara. Sven Pape, A.C.E. (Sven, youtu.be/Ehvh5adVqMo, 18 Agustus 2018) yang menjadi editor untuk James Cameron, Joseph Gordon-Levitt, dan James Franco ini memberikan 10 teknik dalam *editing* film yang terinspirasi dari buku “Art of the Cut” karya Steve Hullfish, antara lain:

- | | |
|---|-------------------------------------|
| (1) <i>When Not to Cut</i> | (6) <i>Organization is Editing</i> |
| (2) <i>Keep Your Ego in Check</i> | (7) <i>Just Ed-It</i> |
| (3) <i>Trust Your Process</i> | (8) <i>Storytelling is a Muscle</i> |
| (4) <i>Bad Ideas Lead to Good Ideas</i> | (9) <i>Beware of Reactions</i> |
| (5) <i>Editing is Editing</i> | (10) <i>Study the Process</i> |

4) Komik

Komik yang merupakan teknik klasik dalam memvisualkan cerita dengan media gambar telah berkembang dari teknik *traditional drawing* hingga *digital drawing* yang dapat di-*publish* dalam berbagai *platform*, dari media cetak hingga *online publishing*. Dengan beragam jenis bentuk

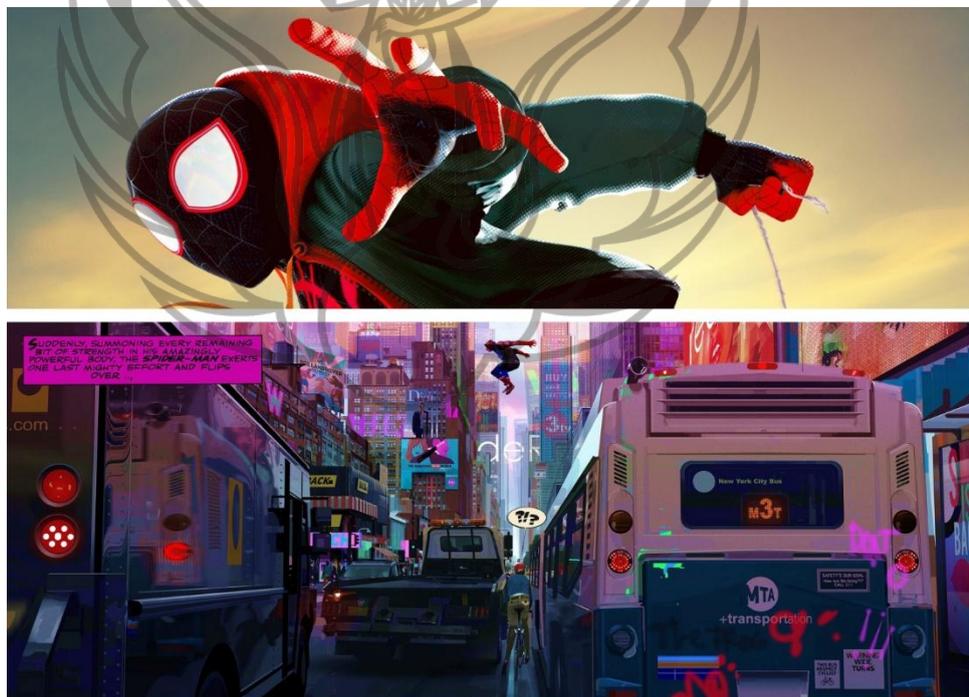
seperti: komik strip, komik 4 panel (*yonkoma*), *silent comic*, *one shot comic*, hingga komik serial, tema cerita yang dibawakan dapat beranekaragam fungsi.

Berdasarkan sejarahnya, komik dibagi menjadi beberapa masa antara lain:

- a) *Platinum Age* (1897-1938)
- b) *Golden Age* (1938-1956)
- c) *Silver Age* (1956-1970)
- d) *Bronze Age* (1970-1985)
- e) *Dark Age* (1985-1996)
- f) *Modern Age* (1996-sekarang)

b. Tinjauan Karya

1) Film Animasi “Spider-Man: Into the Spider-Verse”



Gambar 145 Karakter Spider-Man (atas) dan *concept art* “Spider-Man: Into the Spider-Verse” (bawah) oleh Alberto Mielgo (Plunkett, kotaku.com/the-art-of-spider-man-into-the-spider-verse-1831137867, 18 Desember 2018).

Dari film yang menghabiskan 2 tahun dalam *style development* pada sisi visualnya ini menjadi acuan dalam karya film “Tangkringan” dengan mengadaptasi ide visual dengan gaya komik ke dalam bahasa sinematik sebuah film animasi. Dengan teknik-teknik unik dari cara menggambar komik dalam goresan *brush* dan *layout aesthetic*-nya, animasi “Tangkringan” mengoptimalkan pembawaan teknik tersebut dalam kompleksitas visualisasi 2D. Bagaimana membawakan dialog, bagaimana menghadirkan karakter-karakter di dalam film, bagaimana *asset* dan *environment* disajikan sesuai porsi cerita, itu semua mengacu dari film yang tata visualnya digambar dengan Adobe Photoshop tersebut (Ramsey & Thompson, youtu.be/ektf19rZOOA, 10 Januari 2019).

2) Film Animasi “Kimi no Na wa.”



Gambar 152 Poster “Kimi no Na wa.” (2016) dalam akibanation.com/makoto-shinkai-kimi-no-na-wa-cinta-ldr-tanpa-saling-mengenal (Akiba, 11 Desember 2015).

“Kimi no Na wa.” (君の名は。) atau dalam versi internasionalnya berjudul “Your Name.” merupakan animasi Jepang karya Makoto Shinkai

yang diproduksi CoMix Wave, Inc. Film ini terinspirasi dari puisi Jepang “Ono no Komachi” yang berusia 1000 tahun dan ditargetkan kepada audiens muda di Jepang agar ‘mampu meyakini mimpi mereka di masa depan’. Kata-kata dalam puisi tersebut menceritakan pertemuan kekasih dan kesedihan yang melanda mereka saat terjaga (Ramadhani, tirto.id/cmeG, 6 April 2017).

Shinkai yang sebelumnya telah menjadi sutradara animasi “5 Centimeters per Second” (2007) dan “The Garden of Words” (2013) menulis sendiri skenario dalam “Kimi no Na wa.” dan sempat kebingungan memilih judul. Awalnya berjudul “Take a Dream and Know It”, sementara kru lain memilih judul “Katere no Lover”, namun Shinkai merasa ada yang kurang. Dalam wawancara Yu Ishibashi tersebut, Shinkai terinspirasi radio drama berjudul “Your Name is” yang disiarkan pada 1952. Hingga Shinkai harus membaca skenarionya lagi dan menemukan kata-kata *kimi no na wa* paling banyak diucapkan, sehingga judul itulah yang diputuskan (Ishibashi, animatetimes.com/news/details.php?id=1472453958, 30 Agustus 2016).

3) Film Animasi Serial “Nichijou”

Serial animasi “Nichijou” (日常) karya Keiichi Arawi yang diadaptasi dari *manga* berjudul sama, dibuat oleh studio Kyoto Animation dengan sutradara Tatsuya Ishihara. Dengan *style visual anime* yang banyak menggunakan *flat color tone* pada visualisasi karakter, gerakan animasi di *anime* “Nichijou” justru sangat dinamis dengan *exaggeration shot-shot delusional* yang ekstrem dibanding *style anime* pada umumnya. Detail *vivid coloring* dengan karakter yang proporsional tidak ditunjukkan di *anime* ini. “Nichijou” lebih banyak menonjolkan sisi hiperbola adegan cerita, *style background* dan karakter yang terkadang kontras, serta ciri khas karikatur pada *universe*-nya secara keseluruhan *anime*.



Gambar 173 Genre *slice of life anime* “Nichijou” yang banyak membawakan budaya kehidupan orang Jepang dalam cerita komedi yang komikal.

Sebagai dasar inspirasi, “Nichijou” menjadi *anime* yang memiliki kekayaan teknik penganimasian yang dinamis namun sederhana serta *style* dan bagaimana Keiichi Arawi menerapkan cerita menghibur, dekat dengan kehidupan masyarakat secara personal, bahkan berbagai hal imajinatif yang dikeluarkan dalam serangkaian babak cerita menjadi acuan animasi “Tangkringan” dalam proses produksinya. Selain melalui akun Twitter-nya @himaraya dan *channel* Youtube あらゐけいいち (dibaca: Arawi Keiichi), Arawi juga sering meng-*update* beberapa animasi pendek yang berkaitan dengan *universe anime* “Nichijou”.

4) Film “Chef”



Gambar 204 Percy yang ikut berjualan *food truck* dengan Chef Carl Casper.

“Chef” (2014) adalah film karya Jon Favreau tentang seorang koki berbakat yang bekerja di sebuah restoran Los Angeles namun dipecat karena menantang seorang kritikus makanan dan merasa bakat memasaknya dapat tersalurkan dengan bebas dan penuh kreasi dengan berjualan di *food truck*.

5) Komik Serial “One Piece”

“One Piece” adalah komik karya Eiichiro Oda yang sudah terbit sejak 22 Juli 1997 dalam *chapter* di “Weekly Shonen Jump” Shueisha, Inc. dan dipublikasikan pertama kali dalam format serial pada 24 Desember 1997. “One Piece” sudah meraih *Guinness World Record* sebagai komik cetak yang dibuat seorang *mangaka* dan menempati urutan pertama *best seller manga sales* pada 2018 (Peters, comicbook.com/anime/2019/03/26/one-piece-anime-total-gross-lord-of-the-rings-franchise, 26 Maret 2019).



Gambar 209 komik serial “One Piece” dengan keanekaragaman karakter fantasi karya Eiichiro Oda sejak 1997.

Diceritakan seorang bocah bernama Monkey D. Luffy yang berniat mengumpulkan kru untuk berpetualang mencari harta karun legendaris peninggalan Raja Bajak Laut, Gol D. Roger yang disebut One Piece. Kata-kata terakhirnya mendorong orang-orang di seluruh dunia untuk mengarungi lautan demi harta karun tersebut termasuk Luffy yang memiliki kekuatan buah setan *Gomu Gomu no Mi*. Dengan begitu Luffy

dapat bertarung sebagai manusia karet dan membuatnya tak boleh tenggelam di air laut. Cita-cita Luffy adalah menjadi Raja Bajak Laut (Oda, 2002).

Secara teknis, animasi “Tangkringan” juga mengambil intisari pola-pola dan estetika *manga* “One Piece” sebagai inspirasi. Penggambaran dan penerapan *onomatopoeia*, *comic panelling*, *story plotting*, hingga komposisi gambar di *manga* “One Piece” menjadi suatu bahan observasi dan acuan referensi dalam penerapan proses produksi animasi “Tangkringan”. Banyaknya sudut pandang kamera (*camera angle*) yang tergambar dalam panel-panel “One Piece” memiliki daya tarik terhadap eksistensi karakter dan *universe*-nya, yakni dunia lautan tempat bajak laut berlayar yang dikenal sebagai Grand Line. Termasuk bagaimana “One Piece” yang bertemakan petualangan epik (*shounen*) tetap dapat menyajikan cerita-cerita romansa dan komedi yang dapat diterapkan ke beragam karakter di dalamnya, namun tetap dalam koridor plot cerita yang semakin serius dan masih misterius.

6) Komik “Michinesia”



Gambar 228 Komik “Michinesia” yang telah dipublikasikan di *platform* laman “Medibang Art Street” dan “Manga Toon”.

Komik “Michinesia” karya Mas HA merupakan komik lokal yang telah di-*publish* pada *platform* Medibang Art Street dan Manga Toon. Sejak 5 bulan setelah diterbitkan *online*, “Michinesia” telah dibaca sebanyak 2.602 *views* (HA, medibang.com/book/7c2009011225470730014524606/, diakses pada 2 Februari 2021). Sementara pada *platform* Manga Toon, “Michinesia” yang terbit dalam Bahasa Inggris telah mencapai jumlah 507 pembaca dengan *rating* 5/5 pada genre *fantasy*, *comedy*, dan *adventure* (HA, h5.mangatoon.mobi/contents/detail/473019?language=en, diakses pada 2 Februari 2021).

Sebagai komik lokal yang memuat cerita bergenre fantasi, cerita dan *universe* komik “Michinesia” menjadi satu acuan referensi animasi “Tangkringan” dalam mengadaptasi karakter-karakter utama di dalamnya dengan pembuatan alur cerita baru yang lebih singkat dan aplikatif pada jenis film animasi pendek. Klasifikasi *universe* secara *soft worldbuilding* menjadi salah satu aspek penting dalam membuat cerita *spin-off* dengan komik ini sebagai kunci estetika *style visual*.

b. Perancangan

1) Cerita

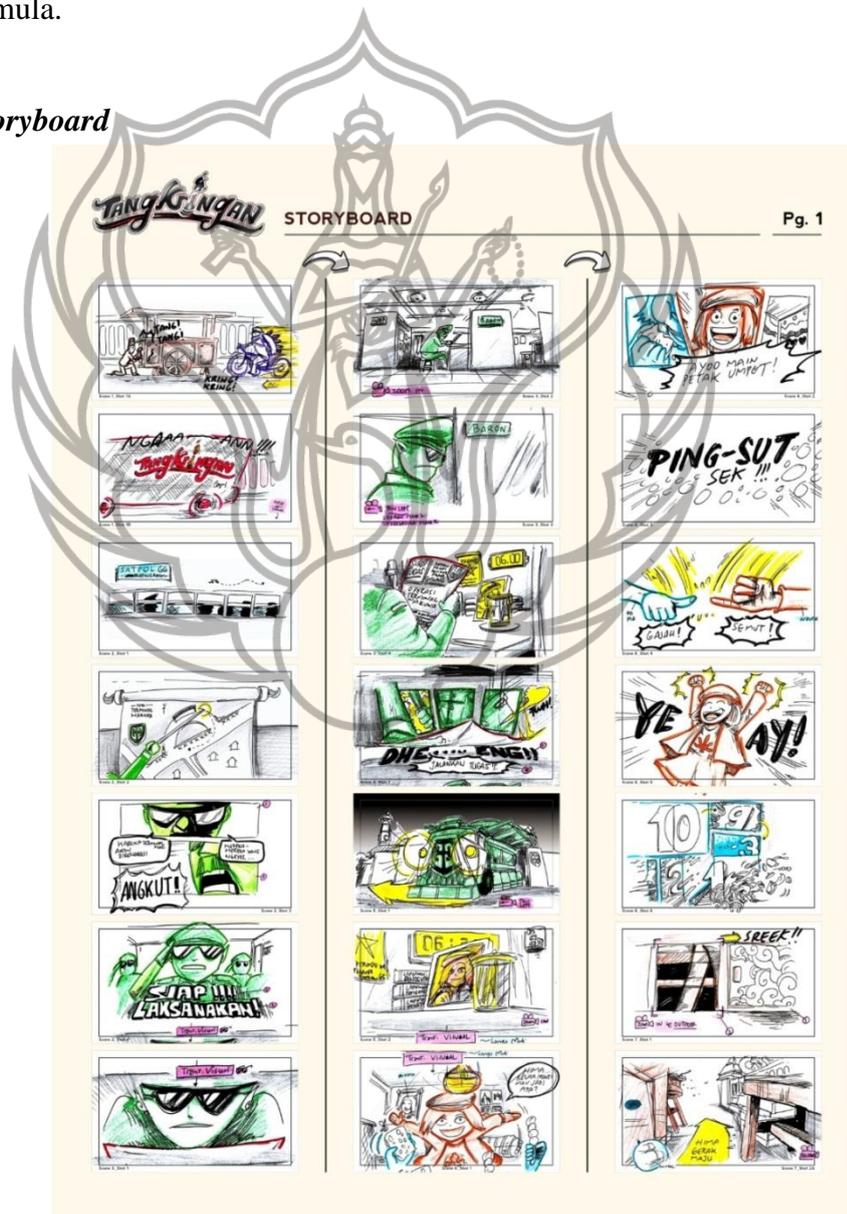
Dikisahkan sebuah terminal terbengkalai, Terminal Maruna dimana terdapat 2 gadis bernama Hima dan Novia yang sudah berteman lama sebagai anak seorang pedagang angkringan jalanan bernama Pak Pandu dan seorang Petugas Satuan Polisi *Gaung Guardian* (Satpol GG) bernama Baron.

Pada suatu malam mereka bermain-main di dalam area terminal sementara ayah Hima, Pak Pandu berdagang angkringan, khas dengan lampu ‘*senthir*’ remang-remang tergantung pada gerobaknya. Pak Pandu dan Baron juga berteman dan hidup bertetangga ketika di rumah. Namun, ayah Novia mendapat tugas untuk melakukan operasi pengusuran dagangan-dagangan liar di Terminal Maruna. Karena tuntutan tugas dan profesi kantornya, Baron terpaksa menggusur Angkringan Pak Pandu.

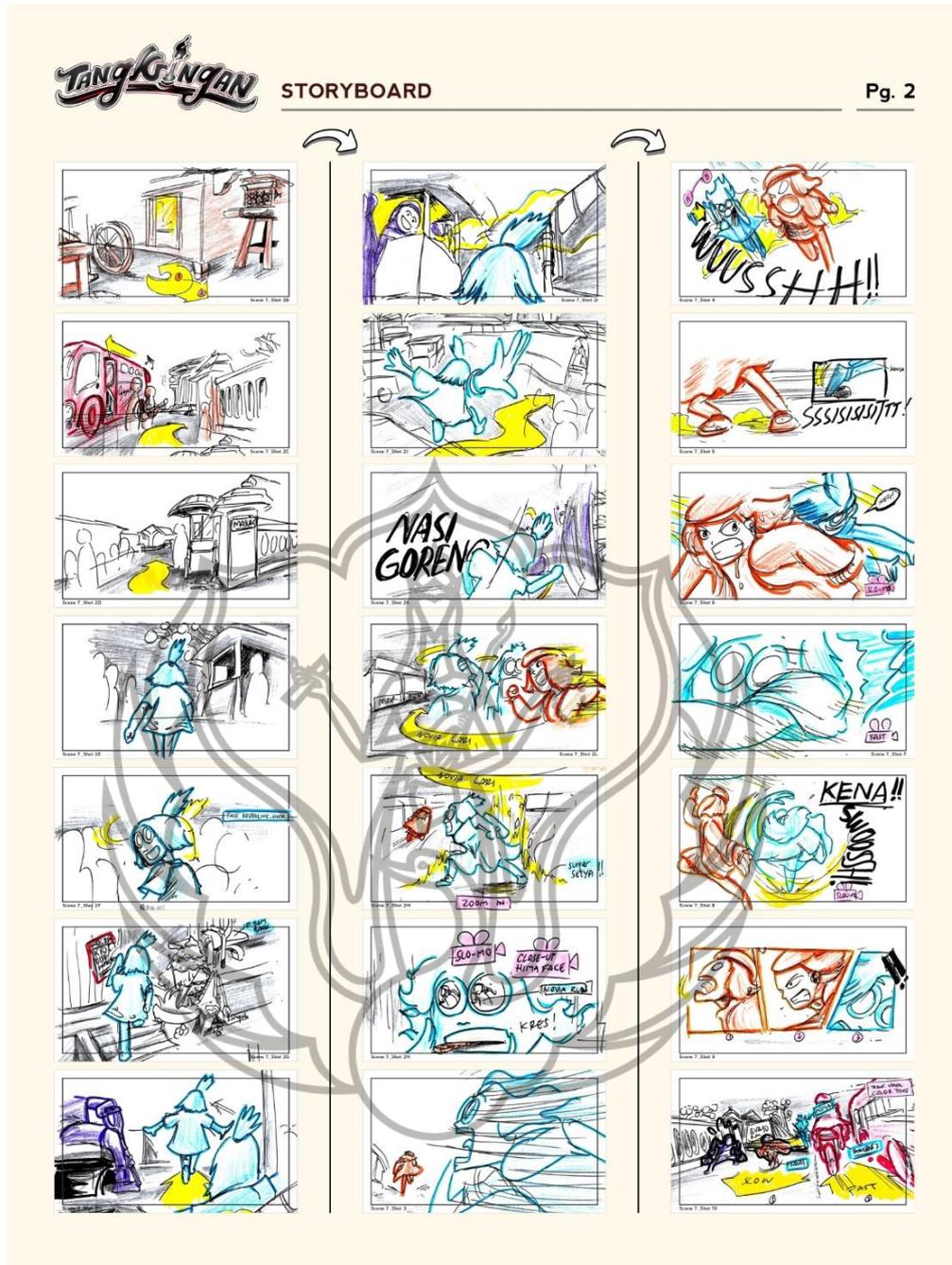
Aksi tersebut membuat Novia membenci ayahnya dan hubungan persahabatannya dengan Hima menjadi renggang.

2 hari kemudian, Baron sadar akan kegelisahannya setelah operasi penggusuran terminal, sehingga ia ingin memperbaiki hubungannya dengan Pak Pandu. Baron berupaya melegakan hati Pak Pandu dengan memberikan sebuah kios angkringan baru di dalam kompleks Terminal Maruna yang lebih aman dan legal sebagai perwujudan maaf dan sekaligus menyambung ikatan persahabatan Hima dan Novia kembali seperti semula.

2) Storyboard



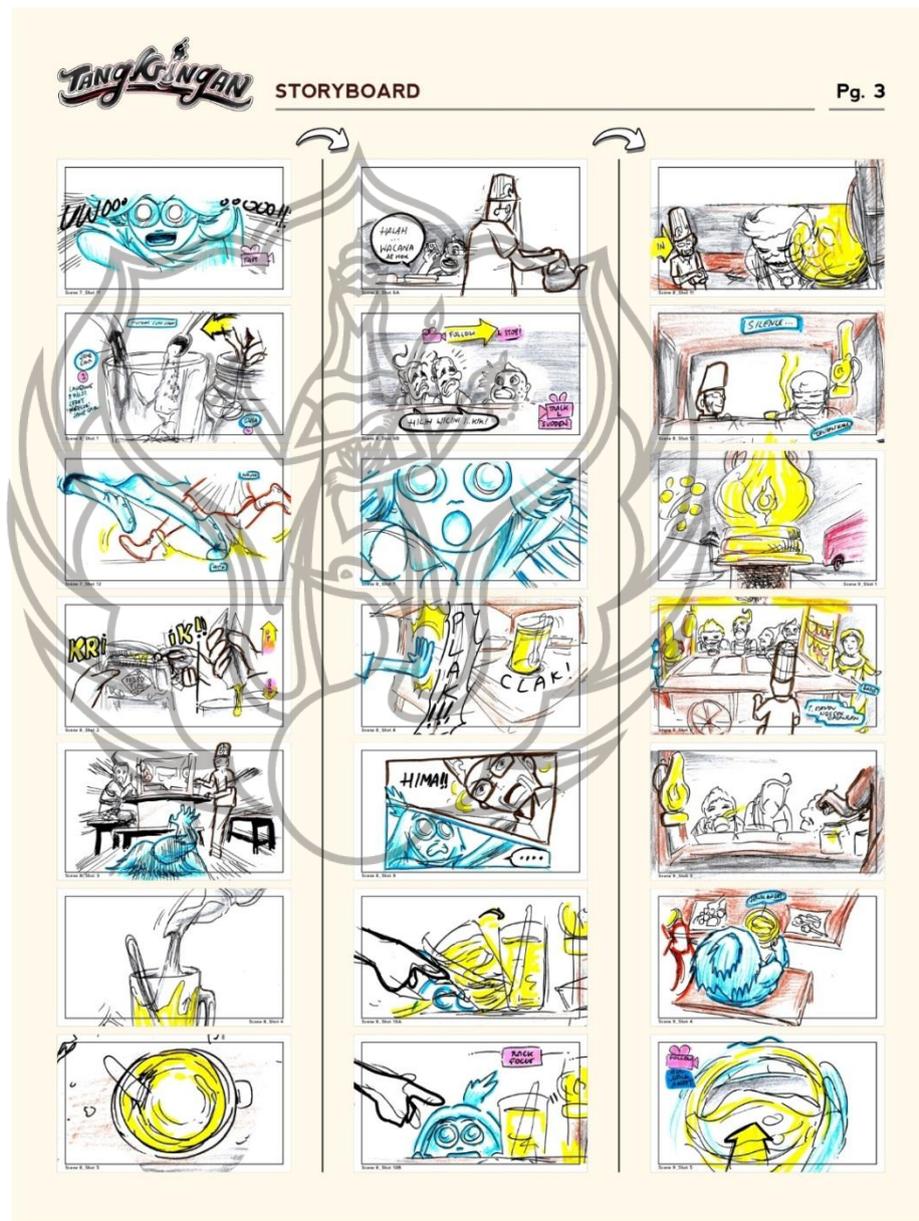
Gambar 287 Storyboard halaman 1 yang memuat Scene 1 Shot 1 s/d. Scene 7 Shot 2A.



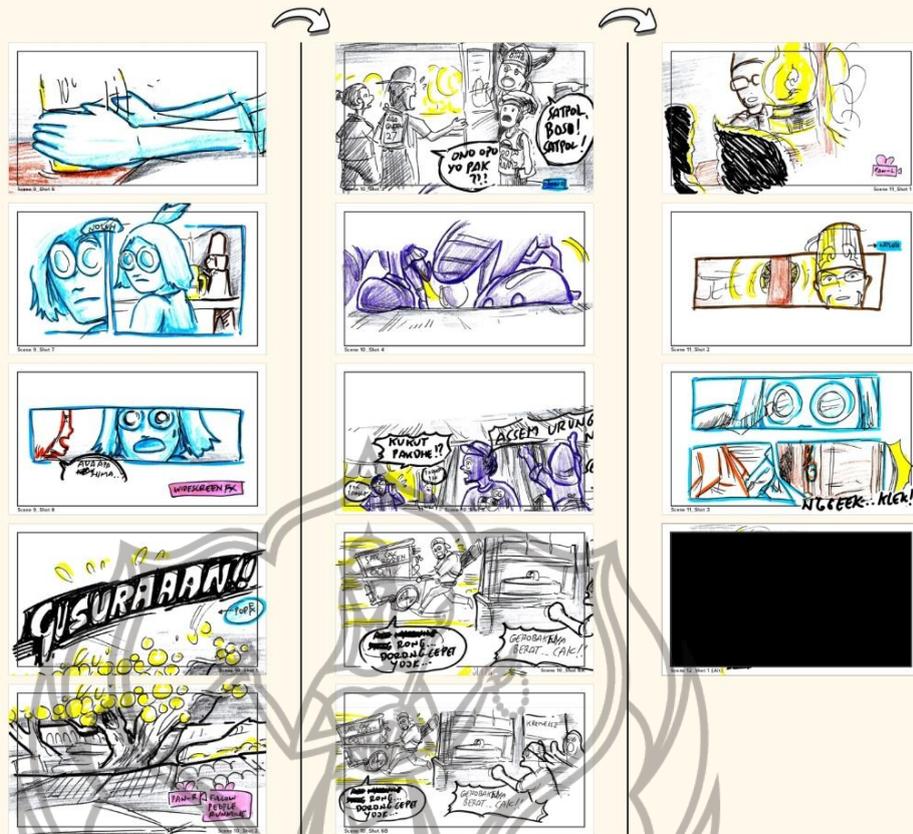
Gambar 288 Storyboard halaman 2 yang memuat Scene 7 Shot 2B s/d. Scene 7 Shot 10.

Dengan menyesuaikan cerita “Tangkringan” draft 2 hingga pada scene 16, storyboard digital dibagi dalam 3 sequence dengan penamaan masing-masing scene untuk memudahkan proses produksi dalam soft-files maintenance. Dari draft storyboard yang telah dikonsep sejak 7 Februari 2020, penggambaran storyboard secara tradisional dilakukan pada 3 Oktober 2020 yang sebagian di-

coloring oleh Maycel Agustin dan Simon Petrus Hungan. Dengan referensi animatik dari serial “Nichijou” dan beberapa referensi *action pose* dan *shot* dari komik dan serial animasi “One Piece”, *storyboard* pun diedit kembali dengan layout digital bersama Mahdian Ma’ruf (mahasiswa FTV FSMR ISI Yogyakarta) sebagai sinematografer di animasi “Tangkringan” ini.



Gambar 289 Storyboard halaman 3 yang memuat Scene 7 Shot 11 s/d. Scene 9 Shot 5.



Gambar 290 Storyboard halaman 4 yang memuat Scene 9 Shot 6 s/d. Scene 12 Shot 1.

c. Character Design

a) Karakter Utama

1) Hima

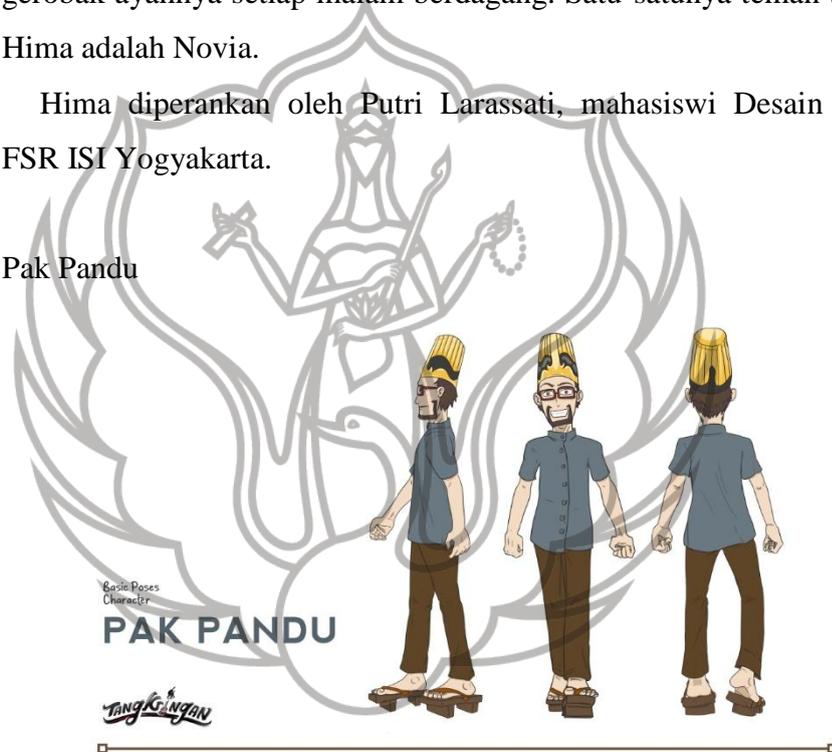


Gambar 292 Desain karakter Hima yang di-coloring Andini Rachana Putri.

Hima adalah putri seorang pedagang angkringan bernama Pak Pandu. Sebagai gadis kecil 7 tahun, ia sangatlah aktif bermain dan selalu ceria. Dengan kacamata *goggles*-nya, Hima terlihat menyukai mainan yang berbau *steampunk* atau permesinan. Meskipun agak ceroboh dan usil, Hima juga mudah dikenali dari rambut kuncir tengahnya yang menjulang. Hima rajin ikut ayahnya berdagang angkringan. Baginya, ayahnya adalah keluarga terdekatnya sepeninggal ibunya. Dengan tinggi 70 cm, Hima yang berimajinasi tinggi terkadang suka tiduran di gerobak ayahnya setiap malam berdagang. Satu-satunya teman terdekat Hima adalah Novia.

Hima diperankan oleh Putri Larassati, mahasiswi Desain Produk FSR ISI Yogyakarta.

2) Pak Pandu



Gambar 293 Desain karakter Pak Pandu yang di-coloring Andini Rachana Putri.

Pak Pandu adalah ayah kandung Hima. Pak Pandu memiliki janggut kotak dengan rambut yang sedikit bergelombang dan sedikit panjang. Selain disegani dan dihormati pedagang-pedagang yang lain karena sudah 15 tahun berdagang angkringan secara nekat dan cekatan di area terminal, Pak Pandu mudah dikenali dengan kacamata kotaknya dan sepasang sandal *swallow*. Di usianya yang ke-40 kini, Pak Pandu masih aktif berdagang dengan semangat demi menghidupi keluarga, apapun

yang terjadi. Selain terlihat tinggi karena topi 'prabu' dan celana panjangnya, Pak Pandu juga orang yang cukup keras kepala dalam mempertahankan pendapat dan keyakinannya sebagai pedagang angkringan.

Pak Pandu diperankan oleh FX Satriyo Dwi Nugroho yang memiliki suara dewasa yang khas dan cocok dalam kriteria *casting* karakter ayah Hima ini.

3) Baron



Gambar 294 Desain karakter Baron yang di-coloring Andini Raehana Putri.

Baron sebagai seorang Petugas Satpol GG di Kota Taman Gaung, pria 45 tahun ini mempunyai sifat pendiam dibalik tubuh gemuk dan kacamata hitam besarnya yang menutupi mata kecilnya. Telinganya yang kecil dan runcing serta dagunya yang lancip dan maju ke depan membuatnya ditakuti dan ditaati anak buahnya. Senjata pamungkasnya saat berjaga adalah sebuah tongkat kamling (keamanan lingkungan). Dia mempunyai seorang putri kecil bernama Novia yang kebetulan berteman baik dengan Hima sejak ia pindah dan hidup bertetangga dengan Pak Pandu di Desa Dorezoo.

Baron diperankan oleh Gusti Wiratama, mahasiswa Teater FSP ISI Yogyakarta.

4) Novia

Novia yang menjadi teman dekat Hima dan anak perempuan Baron (seorang Petugas Satpol GG) memiliki sedikit wajah bulat yang identik dengan ayahnya. Meski Novia lebih mandiri dalam melakukan sesuatu, dengan kondisi ayahnya yang terlalu protektif membuat Novia sedikit pendiam di mata orang lain. Namun kepada Hima, Novia sangat periang dan peduli. Dia juga kadang bandel dan susah diatur ayahnya saat di rumah. Gadis berambut sebahu tanpa poni ini suka jajan malam hari terutama di Angkringan Pak Pandu untuk bertemu dan bermain dengan Hima. Novia juga menyukai menu tradisional di angkringan sahabatnya tersebut.



Gambar 295 Desain karakter Novia yang di-coloring Andini Raehana Putri.

Novia diperankan oleh Andini Raehana Putri, mahasiswi Animasi FSMR ISI Yogyakarta. Karakteristik Novia memiliki kesamaan pada pendalaman vokal yang direkam oleh Andini.

b) Karakter Pembantu Protagonis

Berikut ini adalah gambar karakter Seniman Kethoprak sebagai karakter pembantu protagonis yang terdiri dari Pak Dhe Semar, Si Petruk, Si Gareng, dan Si Bagong.



Gambar 296 Desain karakter Seniman Kethoprak yang di-coloring Ramadhan Tutur Wicaksono.

c) Karakter Pembantu Antagonis

Karakter ini berperan membantu Baron sebagai karakter antagonis dari Pak Pandu. Baron dibantu 3 karakter Petugas Satpol GG yang membantunya menggosur pedagang-pedagang di area Terminal Maruna. Mereka bertiga terdiri dari Yanto, Yatno, dan Yono yang memiliki ciri fisik tubuh khas.

Terdapat 4 kali suara vokal yang terdengar jelas yakni pada saat menjawab perintah dari Komandan Satpol GG dan Baron. Ketiga karakter ini dilakukan pengambilan *recording* yang diperankan oleh Agung Prasetyo, Simon Petrus Hungan, dan Hanief.



Gambar 297 Desain karakter Petugas Satpol GG, termasuk Baron.

d) Karakter *Crowd*

Karakter *crowd* yang secara konsep cerita dimunculkan saling berinteraksi dengan karakter-karakter utama maupun sebagai pemer kaya *universe* cerita tersebut antara lain:

- (1) Pak Bambang pemilik Toko Sembako Terminal Maruna, suara diisi oleh Mang Cepot, pedagang Warmindo di Kampung Mrisen (Sewon, Bantul).
- (2) Aden si pelayan dan koki Mie Ayam Purwoketoro (PWKT), suara diisi oleh Miftakhul Ulum, mahasiswa Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2018.
- (3) Jon si pelayan dan koki Mie Ayam Purwoketoro (PWKT), suara diisi oleh Wahyu Aji Sadewa, kreator film animasi pendek “Serenade Asmaradana”.
- (4) Tukang Parkir Mie Ayam Purwoketoro (PWKT), suara diisi oleh Ryan Ary Arafat.
- (5) Jeledheng si penjual Roti Bakar Araqueen 27, suara diisi oleh Faiz “Faizzu” Mubaroq, salah satu dari inspirasi *cameo* di film ini.
- (6) Mila si pelanggan Pak Pandu, suara diisi oleh Mila Minhatul Maula, staf kampus UII Yogyakarta.
- (7) Yayuk, istri Jeledheng yang suaranya diisi oleh Mila Minhatul Maula.
- (8) Pak No si pedagang Nasi Goreng Pakutemon, suara diisi oleh Slamet Suhardi, guru animasi di SMK Negeri 2 Wonosobo.
- (9) Bu No, istri Pak No yang suaranya diisi oleh Mila Minhatul Maula.
- (10) Agung Odading si pedagang kue *bolang-baling* Terminal Maruna, suara diisi oleh Rofi Hafidhin, mahasiswa UIN Yogyakarta.
- (11) Cak Roden si pedagang sate ayam, suara diisi oleh Slamet Suhardi.
- (12) Mas Bagus si pedagang menu gorengan dan ayam kremes, suara diisi oleh Ari Jallu Maula Ahmad, mahasiswa Animasi ISI Yogyakarta.
- (13) Fikri si bocah bersepeda di sore hari, pelajar di Padepokan Steam Batone, suara diisi oleh Miftakhul Ulum.

- (14) Aceng si pelanggan angkringan, suara diisi oleh Muhammad Fitra Naufal, mahasiswa Animasi ISI Yogyakarta.
- (15) Asih si kekasih Aceng, pelanggan angkringan yang suaranya diisi oleh Prieska Dwi Purwantari, istri Faiz Mubarak.
- (16) Mr. Kim, Komandan Satpol GG yang suaranya diisi oleh Muhammad Lukman Hakim, pekerja bengkel mobil di Temanggung.

d. Concept Art

Concept art yang diwujudkan dalam animasi “Tangkringan” meliputi atribut karakter, kendaraan, jajanan dan gerobak angkringan, hingga desain aset dan properti visual produksi yang secara konseptual dimunculkan dan banyak yang tidak dimunculkan dalam *frame* film.

Dalam produksi film ini, produksi *background* memiliki peran besar sebagai elemen *environmental* yang harus dimunculkan. Background dikerjakan oleh 3 *artist* yakni Ramadhan Tuter Wicaksono, Syafril Alif Arsantya, dan beberapa *additional environment* oleh Muhammad Revanda Riyana. Dengan berdasarkan referensi-referensi fotografi dan sketsa dari konsep *universe* “Michinesia”, *visual development background* mencapai perwujudan yang variatif dari segi *style* yang kemudian disempurnakan melalui *background adjustment* di proses *animating* dan *compositing*.

e. Audio Production

Produksi audio dilakukan dengan pencarian *voice talent* atau aktor dan aktris untuk kebutuhan pengisi suara karakter di film animasi “Tangkringan”. Dialog karakter sebagian direkam oleh Agung Prasetyo dengan *microphone recorder* di rumahnya dan sebagian lainnya direkam secara mandiri dengan aplikasi perangkat *smartphone* yang direkam di berbagai lokasi atau kediaman dari *voice talent* yang telah ditentukan.

Berikut ini daftar nama pemeran lengkap pada *casting dialog* yang disesuaikan dengan alur cerita skenario “Tangkringan” *draft 2* antara lain sebagai berikut:



Gambar 310 Pererekaman dialog karakter Gareng dan Pak Dhe Semar yang diperankan Ukik Prasetyo di kediaman Agung Prasetyo selaku *audio supervisor*.

Voice Cast (in order appearance)

HIMA	: Putri Larassati
NOVIA	: Andini Raehana Putri
PAK PANDU	: FX Satriyo Dwi Nugroho
BARON	: Gusti Wiratama
SI PETRUK	: Simon Petrus Hungan
SI GARENG	: Ukik Prasetyo
SI BAGONG	: Ryan Ary Arafat
PAK SEMAR	: Ukik Prasetyo
ACENG	: Muhammad Fitra Naufal
ASIH	: Prieska Dwi Purwantari

GADIS BERKERUDUNG	: Mila Minhatul Maula
FIKRI	: Miftakhul Ulum
WECKY	: Rofi Hafidhin
IZZU	: Faiz Mubaroq
PER	: Perdana Hary Susetyo
JELEDHENG	: Faiz Mubaroq
ISTRI JELEDHENG	: Mila Minhatul Maula
AGUNG ODADING	: Rofi Hafidhin
PAK NO	: Slamet Suhardi
BU NO	: Mila Minhatul Maula
PAK BAMBANG	: Mang Cepot
ADEN PWKT	: Wahyu Aji Sadewa
JON PWKT	: Miftakhul Ulum
TUKANG PARKIR	: Ryan Ary Arafat
CAK RODEN SATE	: Slamet Suhardi
MAS BAGUS KREMES	: Ari Jallu Maula Ahmad
KOMANDAN SATPOL GG	: Muhammad Lukman Hakim
RIBAS	: Candra Sulisty
SUMBING	: Agung Prasetyo

f. *Software*

Animasi “Tangkringan” menggunakan beberapa *software* yang telah ter-*install* pada sistem operasi Windows 10 Pro 64-bit pada PC utama produksi. Pada tahapan praproduksi, dibutuhkan *software-software* antara lain:

- | | |
|-------------------------------|--|
| a. Adobe Photoshop 2020 | f. FILEminimizer Pictures 3.0 |
| b. PaintTool SAI | g. FormatFactory 5.5.0 |
| c. Clip Studio Paint (CSP) Ex | h. HP DeskJet 2135 Series: HP
Printer Assistant |
| d. Corel DRAW 2019 | i. Microsoft Word |
| e. Corel DRAW 2020 | |

- | | |
|-------------------------------|---------------------------|
| j. Notepad | m. Adobe Media Encoder CC |
| k. PotPlayer | 2019 |
| l. Adobe Premiere Pro CC 2019 | n. Adobe Audition CC 2018 |

Sementara pada tahapan produksi, *software* yang digunakan antara lain:

- | | |
|-------------------------|-------------------------------|
| a. Adobe Photoshop 2020 | e. Corel DRAW 2019 |
| b. Adobe Animate 2020 | f. FILEminimizer Pictures 3.0 |
| c. Adobe Flash CS6 | g. FormatFactory 5.5.0 |
| d. Adobe After Effect | h. Fruity Loop Studio 12 |

Pada tahapan pascaproduksi, beberapa *software* yang digunakan ada kesamaan dengan *software* praproduksi pada proses-proses yang berkaitan dengan dokumentasi dan manajerial. *Software* tersebut antara lain:

- | | |
|-------------------------------|---------------------------|
| a. Google Chrome | g. Adobe Media Encoder CC |
| b. Notepad | 2019 |
| c. Microsoft Word | h. Adobe Audition CC 2018 |
| d. Microsoft Excel | i. Fruity Loop Studio 12 |
| e. PotPlayer | j. MIUI Recorder 1.9.19 |
| f. Adobe Premiere Pro CC 2019 | (Xiaomi Redmi 8) |

3. Pembahasan Teknis

a. Penceritaan

Secara konseptual, urutan cerita dalam animasi “Tangkringan” dibagi menjadi 6 babak besar (*sequence*) sebagai berikut:

1. Pembukaan atau *opening*
2. Pengenalan atau introduksi
3. Masalah atau konflik universal
4. Masalah batin atau *self dilemma*
5. Penyelesaian masalah atau resolusi
6. Hasil akhir atau *final result*

Namun pada perwujudannya, kisah film ini dipersingkat menjadi lebih

singkat hingga 3 *sequence* yang telah memenuhi unsur utama 3 babak (permulaan, konflik, dan resolusi) yakni:

1. Pembukaan (*Opening*) dan Introduksi Masalah

Diawali dengan kegiatan sehari-hari Pak Pandu sebagai pemilik angkringan yang tak berizin, menjelaskan prolog cerita tentang salah satu karakter utama yang sedang mendirikan dan memperbaiki gerobaknya di tepi jalan Terminal Maruna yang ramai kendaraan.

Prolog kedua dibawakan oleh karakter Baron sebagai antagonis yang sedang bekerja di Kantor Satpol GG dengan suasana yang berbeda jauh dengan jalanan angkringan Pak Pandu. Dengan perbedaan waktu (*time skip*) beberapa jam kemudian, Baron diperkenalkan sebagai Ketua Regu Patroli Satpol GG yang ditugaskan untuk melaksanakan Operasi Terminal Maruna.

Sebuah kunci masalah yakni Operasi Terminal Maruna, menjadi pengenalan masalah yang secara tidak langsung menggiring cerita menuju konflik. Dimana ketika terdapat suatu gerobak angkringan tak berizin berdagang di tepi jalan dan adanya rencana patroli oleh Satpol GG di area tersebut, usaha Pak Pandu akan terancam.

Pengenalan karakter utama Hima dan Novia juga dibawakan pada pergantian waktu dan tempat setelah tugas Operasi Terminal Maruna diperkenalkan. Introduksi 2 karakter gadis ini menjadi transisi menuju babak konflik utama. Pengenalan Novia dilakukan lebih dahulu sebelum Hima, karena latar belakangnya sebagai anak Baron. Keceriaan dan sifat Novia yang sama sekali tidak menggambarkan cerminan karakter ayahnya menjadi perbandingan akan perubahan karakteristik Baron yang cukup berpengaruh.

Karakter Hima yang suka makan, bermain, dan sangat energik dibawakan dengan adegan petak umpet atau *jilumpet* (*istilah dalam permainan tradisional serupa di Jawa Tengah*) dengan mengelilingi bagian dalam kompleks Terminal Maruna. Introduksi Hima juga

sekaligus mengenalkan ruang lingkup Terminal Maruna sebagai lokasi utama cerita dengan segala hiruk pikuk masyarakat dan warga yang mencari jajanan di lokasi tersebut.

Dengan diperkenalkannya 4 karakter utama dari awal cerita, transisi masalah akan terinfiltrasi lebih halus dan bisa diterima audiens. Dengan waktu yang bersamaan, Pak Pandu juga diiringi dengan karakter pendukungnya yakni 4 Seniman Kethoprak yang tidak memiliki porsi utama dalam menentukan alur cerita, hanya memperjelas *universe* angkringan Pak Pandu yang memiliki pelanggan tetap dan sebagai media penyampai pesan moral.

2. Konflik *Universal*

4 Seniman Kethoprak sebagai karakter pendukung Pak Pandu, juga menjalankan fungsi media pengkritik masalah atau isu sosial terkini yang dapat disiratkan dalam penggalan-penggalan adegan. Secara tidak langsung, masalah Operasi Terminal Maruna sudah disiratkan baik kepada audiens sebagai penonton dan Pak Pandu sebagai karakter cerita. Meski tidak ditanggapi secara serius oleh Pak Pandu, isu renovasi terminal yang menjadi pemicu operasi oleh Satpol GG tersebut menjadi bahan pembicaraan utama di Angkringan Pak Pandu pada malam itu.

Masalah kian disadari oleh Hima yang secara tidak sengaja melihat kedatangan Truk Satpol GG yang tiba di lokasi Terminal Maruna. Adegan berubah menjadi kepanikan dan kehebohan warga yang masih berada di Terminal Maruna, mereka berlarian dan saling berteriak, “Gusuraaaan! Gusuraaaan!” Operasi Terminal Maruna sebagai masalah pun datang dan dijalankan.

Kepanikan secara masal atau *universal* digiring menuju kondisi personal Pak Pandu, kemudian juga dirasakan oleh Hima dan Novia yang akhirnya bersembunyi di dalam gerobak angkringan. Pak Pandu berusaha melindungi angkringannya, sementara karakter Baron diikuti regunya yang terdiri dari 3 orang petugas, yakni: Yanto, Yatno, dan

Yono. Perlawanan terjadi dengan hancurnya gerobak Pak Pandu karena perlawanan yang dilakukannya.

Pak Pandu menolak dengan adanya operasi mendadak oleh Baron dan regu Satpol GG-nya. Baron yang juga sebagai teman dan tetangga Pak Pandu di rumah, tidak dapat melawan perintah institusinya. Operasi dilakukan demi menjaga ketertiban dan tugas yang harus diampunya. Operasi Terminal Maruna yang dijalankan demi pembersihan pedagang-pedagang liar di Terminal Maruna yang akan direnovasi oleh Pemerintah Kota Taman Gaung, menjadi kawasan terminal yang berfungsi sebagaimana mestinya.

3. Hasil Akhir (*Ending*)

Angkringan Pak Pandu tak terelakan lagi dan tangisan Hima terdengar, menangisi kepergian Novia yang kembali pulang bersama Baron dan juga aktivitasnya yang tidak akan sama lagi pada malam-malam berikutnya. Pak Pandu memeluk Hima sambil menjaga diri agar tidak larut dalam kemarahan dan kesedihan batin atas kehancuran dan penyitaan gerobak angkringannya oleh Regu Satpol GG yang dipimpin Baron.

Hima dan Novia juga tidak akan bertemu lagi setelah adanya gusuran tersebut. Sebuah akhir yang tidak membahagiakan, namun telah menyiratkan sebuah pesan sosial bagaimana dampak berdagang tanpa izin yang dilakukan Pak Pandu pada suatu momentum akan adanya rencana renovasi yang dilakukan pemerintah kotanya.

Seperti dalam istilah yang berlaku dalam kehidupan masyarakat *universe* di Kota Taman Gaung ini, 'jika petugas Satpol telah turun di jalan, jangan sekali-kali menghalang'.

b. Gaya Visual Komik

Film animasi "Tangkringang" menggunakan teknik visual dengan gaya komik secara 2D. 'Kekuatan' spesial yang hendak ditonjolkan adalah gaya

visual komik yang divisualkan seperti pada film Sony Pictures Animation “Spider-Man: Into the Spider-Verse” (2018) yang mengkombinasikan *3D digital animation* dengan estetika komik Spider-Man Marvel dan *traditional CG*.

Gaya visual komik ini dapat dieksplorasi secara luas dengan berbagai perspektif ilmu dari banyak komikus nasional hingga internasional yang mempengaruhi dunia seni grafis visual, baik secara tradisional dan digital.

Film animasi “Tangkringan” yang banyak menggunakan teknik visual dari “Spider-Man: Into the Spider-Verse” yang dapat diterapkan pada animasi 2D, antara lain:

- 1) *2D / 3D Manipulation*
- 2) *Smearing*
- 3) *Deconstruction of Level Details*
- 4) *Defocus*
- 5) *Halftone*
- 6) *Hatch Printing*
- 7) *Onomatopoeia Graphic Text*
- 8) *Exposition Classic Box*
- 9) *Motion Blur*
- 10) *Graphic Flash Frame*
- 11) *Comic Book Panel*

c. Prinsip Animasi

Dengan teknik penganimasian secara *digital frame by frame* secara 2 dimensi, gerakan antar *frame* digambar satu persatu dengan beberapa patahan-patahan untuk menampilkan keunikan gerakan secara khas (tidak pada umumnya) dengan prinsip-prinsip dalam animasi yang dapat diterapkan.

d. Visualisasi *Editing*

Penyusunan film animasi “Tangkringan” tidak hanya berakhir pada teknik *animating* saja, namun proses *editing* juga berpengaruh dalam menyatukannya menjadi sebuah karya yang utuh dengan unsur gambar dan suara untuk menggambarkan cerita.

C. KESIMPULAN

Film animasi “Tangkringan” yang mulanya mengacu jadwal pada kalender akademik ISI Yogyakarta tahun 2019/2020 ini dijadwalkan dengan tenggat waktu pada pertengahan bulan Juni 2021 mengacu pada kalender akademik ISI Yogyakarta tahun 2020/2021 Semester Genap.

Dengan berbagai tinjauan karya mulai dari film *feature animation* “Spider-Man: Into the Spider-Verse” (2018), film “Kimi no Na wa.” (2016), film *feature* “Chef” (2014), film *animation series* “Nichijou”, komik serial “One Piece”, dan komik “Michinesia” secara tidak langsung mampu menjadi sumber inspirasi yang tepat guna menerapkan estetika dan gaya komik serta *visual storytelling* yang mendukung cerita secara intrinsik. Dengan media yang beranekaragam sebagai inspirasi, film animasi “Tangkringan” telah mencapai target-target dalam indikator capaian akhir yang telah dikonsep dengan gaya visual komik dari tahapan *development*, praproduksi, produksi hingga pascaproduksi.

Dalam laporan Tugas Akhir berjudul “Kisah Persahabatan 2 Gadis pada Film Animasi 2 Dimensi “Tangkringan” dengan Gaya Visual Komik” ini telah diselesaikan dengan *output format* video H.264 AVC MPEG-4 1920 x 1080 *pixel* 30 fps dengan rasio 16:9 berformat audio Stereo AAC LC 48.000 Hz. Dengan menerapkan 3 *sequence* cerita dari 6 *sequence* keseluruhan kisah persahabatan fantasi kekeluargaan yang dibawakan karakter Hima dan Novia yang berjumlah 16 dari total 34 *scene* skenario “Tangkringan” *draft 2*, cerita *restricted plot* pada animasi yang juga bergenre sosial ini cukup menggambarkan keutuhan cerita *phase* pertama tanpa adegan *flashback* beralur

maju dalam durasi 6 menit 40 detik (400 detik).

Selain penerapan beberapa prinsip animasi dalam teknik penganimasiannya secara *2D digital frame by frame* serta penambahan teknik seperti *motion graphic* dan *traditional keypose drawing*, film animasi “Tangkringan” juga menerapkan estetika visual dekoratif komik yang mengambil esensi dalam komik “Michinesia” sebagai *universe* utama dalam visualisasinya dan menerapkan berbagai prinsip sinematografi sejak proses perancangan *storyboard* hingga *editing*. Beberapa gaya visual efek komik seperti coretan *marker brush*, *callout*, onomatopoeia teks, *analogous color tone*, *frame masking* dan tekstur diterapkan dengan berbagai kombinasi *comic style* secara variatif dalam berbagai *shot*.

Penerapan visual ini cukup memberikan kesan komikal pada film animasi yang memiliki pola animatik yang minimal dengan banyak *still image* di dalamnya, namun dengan dukungan tata suara seperti SFX, dialog, dan ilustrasi musik yang telah diproduksi secara parallel maka perancangan film animasi “Tangkringan” ini telah diwujudkan dalam waktu produksi yang singkat dan sumber daya yang cukup terbatas dalam *pipeline* animasi 2D.

D. SARAN

Pengerjaan karya Tugas Akhir penciptaan film animasi “Tangkringan” ini tidak lepas dari berbagai halangan dan kendala yang tidak disengaja. Dengan berbagai catatan produksi secara internal dan masukan dari *mentorship* ataupun bimbingan dari berbagai pihak, film animasi “Tangkringan” memberikan suatu harapan ke depan untuk produksi-produksi film selanjutnya antara lain:

1. Perencanaan dan perancangan jadwal dalam suatu *pipeline* produksi animasi 2D merupakan hal yang harus disusun sejak dini agar proses produksi film dapat berjalan lancar (setidaknya 75-80% dari konsep dan desain produksi dapat diwujudkan).
2. Produksi yang melibatkan banyak *crew* maupun anggota tim membutuhkan sepemahaman satu visi yang *solid* dalam menyelesaikan film animasi, apalagi dalam jarak yang jauh antar anggota dan sistem

pengerjaan secara *online* memiliki banyak celah dan kendala, baik dari faktor sumber daya *networking*, kapasitas *hardware* dan *software* yang berbeda-beda, serta supervisi terhadap anggota tim.

3. Produksi film animasi 2D yang dilakukan dalam sebuah *teamwork* atau grup membutuhkan pembagian struktural yang harus dikonsep sejak awal produksi agar pembagian *job desk* lebih jelas dan sutradara (juga sebagai produser) dapat memiliki waktu supervisi atau pengecekan *progress* secara lebih dalam tanpa terbebani *job desk*-nya sendiri yang belum diselesaikan.
4. Gaya visual komik sebagai teknik animasi pada film “Tangkringan” ini memiliki keunggulan dalam menyingkat adegan secara ilustratif dengan gambar 2D sebagai teknik dasarnya, sehingga adegan demi adegan masih bisa dikerjakan lebih efisien dibanding menggambar secara *frame by frame*.
5. Animasi 2D yang dikerjakan dengan gaya visual komik tetap membutuhkan prinsip-prinsip dasar animasi dalam penerapan dasar teknik penganimasiannya, sehingga karakter dan benda yang dapat lebih dihidupkan secara natural sesuai dalam *universe* yang diceritakan.
6. Secara global, produksi film animasi tidak bisa lepas dari unsur pendanaan atau *budgeting* dalam pengadaan alat dan fasilitas produksi, studio hingga sumber daya manusia ataupun tenaga *artist*-nya. Meskipun begitu, dalam lingkup akademik dalam kampus seperti ISI Yogyakarta, *mindset budgeting* ini seharusnya tidak menjadi *point* utama dalam mencari sumber daya manusianya, karena sistem *mindset* ini akan mengurangi efektivitas produksi serta mendorong mahasiswanya untuk mengutamakan pekerjaan sampingan lain di atas kepentingan akademik. *Mindset* ini dapat dirubah dengan menggeser nilai *point*-nya ke dalam bentuk atau jasa lain yang saling menguntungkan.
7. Dengan mengusung angkringan sebagai tema dan objek cerita, esensi kultural tradisional ke-Indonesia-an dapat diwujudkan ke dalam bentuk visual film animasi pendek sebagai media untuk menyampaikan pesan moral bagi para pedagang angkringan maupun usaha serupa yang

berdagang secara nomaden agar tetap memperhatikan tanggung jawab sosial dan ketertiban jalan yang mana keselamatan elemen masyarakat yang sama-sama menggunakan jalan umum adalah prioritas utama.

8. Selain sebagai media tayangan pesan moral, film animasi juga berpotensi sebagai media promosi dari *universe* maupun cerita komik yang menjadi dasar inspirasi, sehingga antusias pembaca dan peminat kultur komik dapat berkembang lebih luas dan beragam.



DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Achmad, Sri Wintala. 2015. *Pesona Wanita Dalam Khasanah Pewayangan*. Yogyakarta: Araska Publisher.

Aditya, Wahyu. 2015. *Sila ke-6: Kreatif Sampai Mati*. Sleman: Bentang Pustaka.

Amidi, Amid. 2011. *The Art of Pixar: The Complete Colorscripts and Select Art from 25 Years of Animation*. California: Chronicle Books LLC.

DeForest, Tim. 1960. *Storytelling in the Pulps, Comics, and Radio: How Technology Changed Popular Fiction in America*. North Carolina: McFarland & Company, Inc.

Glebas, Francis. 2009. *Directing the Story*. Massachusetts: Focal Press.

ISI Yogyakarta. 2019. *PANDUAN TUGAS AKHIR: PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI ISI YOGYAKARTA*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Jati, Kharisma. 2016. *Serangan Jantung*. Yogyakarta: Sarekat Dagang Komik.

Kishimoto, Masashi; Lenny. 2004. *Naruto Vol. 1: Naruto Uzumaki; alih bahasa, Lenny*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

_____ ; Nein. 2015. *The Secret Scroll of Confrontation: Character Official Data Book; alih bahasa, Nein*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Koshita, Tetsuhiro; Ermel. 1993. *Mini 4 Avante/ Tetsuhiro Koshita; alih bahasa, Ermel*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Lie, Chris. 2017. *re:ON Comics Vol 29*. Jakarta: PT. Wahana Inspirasi Nusantara.

McVittie, Andy. 2012. *The Art of Assassin's Creed III*. London: Titan Books Ltd.

Nees, Patrick. 2014. *A Monster Calls*. London: Michelle Kass Associations.

Nusim, Roberta. 2011. *ANIMATION: CREATING MOVEMENT FRAME by FRAME*. North Haven: Young Minds Inspired.

Oda, Eiichiro; Faira Ammadea. 2002. *One Piece 1: Romance Dawn*; alih bahasa, Faira Ammadea. Jakarta: Elex Media Komputindo.

_____ ; Juan Hadrianus. 2016. *One Piece 77: Smile*; alih bahasa, Juan Hadrianus. Jakarta: Elex Media Komputindo.

_____ ; Juan Hadrianus. 2020. *One Piece 91: Petualangan di Negeri Samurai*; alih bahasa, Juan Hadrianus. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Pratista, Himawan. 2018. *Memahami Film Edisi 2*. Yogyakarta: Montase Press.

Sukiyat dan Soetardjo W.R. 1985. *Paramasastra Jawi (Patrawi): Jilid 1*. Solo: Penerbit Tiga Serangkai.

Thomas, Frank dan Ollie Johnston. 1995. *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Disney Editions.

Tim Penyusun Prodi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. 2020. *PANDUAN TUGAS AKHIR: PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI ISI YOGYAKARTA Edisi 2*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Titan. 2018. *Spider-Man: Into the Spider-Verse The Official Movie Special Vol. 1*.

London: Titan Comics.

Way, Wilsen. 2014. *Human Interest Photography: Mengungkap Sisi Kehidupan secara Langsung dan Jujur*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Williams, Richard. 2012. *The Animator's Survival Kit™: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*. New York: Farrar, Straus and Giroux.

Zahed, Ramin. 2018. *Spider-Man: Into the Spider-Verse -The Art of the Movie*. London: Titan Books.

JURNAL

Briandana, Rizki dan Nindyta Aisyah Dwityas. 2015. "Dinamika Film Komedi Indonesia Berdasarkan Unsur Naratif (Periode 1951-2013)" dalam *Jurnal Simbolika*. 1(September): 106-107.

Oscario, Angela. 2011. "Penerapan Teori Struktur Cerita pada Pembuatan Film" dalam Ernawati, Endang (Ed.). 2011. *Humaniora: Language, people, Art, and Communication Studies Vol. 2 No. 2 Oktober 2011*. Jakarta Barat: Universitas Bina Nusantara.

LAMAN

Acuna, Kirsten. 2019. "Toy Story 4' is a hilarious and sweet sequel, but it's not better than the original trilogy", [businessinsider.com.au/toy-story-4-review-2019-6](https://www.businessinsider.com.au/toy-story-4-review-2019-6), 23 Juni 2019.

Akiba. 2015. "Makoto Shinkai "KIMI NO NA WA": Cinta LDR Tanpa Saling Mengenal", akibanation.com/makoto-shinkai-kimi-no-na-wa-cinta-ldr-tanpa-saling-mengenal, 11 Desember 2015.

- Anderson, Ethan. 2016. "Cool Stuff: 'The Art of The Iron Giant' Book is Finally Coming This August", slashfilm.com/the-art-of-the-iron-giant-book, 14 Maret 2016.
- Andina, Yurista. 2019. "Mau Mahir Menggambar Realis? Yuk Belajar Teknik Arsir", kreativv.com/seni-rupa-dan-desain/teknik-arsir, 27 Agustus 2019.
- Aradean. 2017. "Titi Laras dalam Gamelan Jawa", dodotiro.com/2017/10/titi-laras-dalam-gamelan-jawa.html, 1 Oktober 2017.
- Baker, Jeff. 2019. "Jon Favreau's wild Hollywood ride from 'Swingers' to 'Iron Man' and 'Chef': interview", oregonlive.com/movies/2014/05/jon_favreaus_wild_hollywood_ri.html, 10 Januari 2019.
- Bigos, Berek. 2019. "Spider-Man Noir Returns for Spider-Verse Spinoff Series", cbr.com/spider-man-noir-spider-verse-spinoff-series, 26 Oktober 2019.
- Bramescio, Charles. 2019. "How Spider-Man: Into the Spider-Verse Changed the Animation Game", vulture.com/2019/01/how-spider-man-into-the-spider-verse-changed-animation.html, 18 Januari 2019.
- Burlingame, Jon. 2017. "Hans Zimmer's MasterClass", filmmusicsociety.org/news_events/features/newsprint.php?ArticleID=031617, 16 Maret 2017.
- Calvario, Liz. 2016. "Studio Ghibli: The Techniques & Unimaginable Work That Goes Into Each Animation Revealed", indiewire.com/2016/08/studio-ghibli-techniques-work-creating-animated-film-1201712756/, 3 Agustus 2016.
- Centeno, Giovanna. 2020. "A VERY BRIEF HISTORY OF COMIC BOOKS", bookriot.com/a-very-brief-history-of-comic-books/, 9 Oktober 2020.

Chan, Diana. 2018. "SCIENCE WORLD: THE SCIENCE BEHIND PIXAR REVIEW", foodology.ca/the-science-behind-pixar, 28 Mei 2018.

Cornet, Roth. 2019. "Spider-Man: Into the Spider-Verse", marvel-movies.fandom.com/wiki/Spider-Man:_Into_the_Spider-Verse, 10 Desember 2019.

_____. 2021a. "Tokisadame High School", nichijou.fandom.com/wiki/Tokisadame_High_School, diakses pada 28 Januari 2021, 21.42 WIB.

_____. 2021b. "Helvetica Standard", nichijou.fandom.com/wiki/Helvetica_Standard, diakses pada 29 Januari 2021, 00.01 WIB.

_____. 2021c. "Fey Kingdom", nichijou.fandom.com/wiki/Fey_Kingdom, diakses pada 29 Januari 2021, 00.47 WIB.

_____. 2021d. "Indonesia Influence", nichijou.fandom.com/wiki/Indonesia_Influence#cite_ref-tribe_2-0, diakses pada 31 Januari 2021, 05.10 WIB.

_____. 2021e. "Ikki Yako", onepiece.fandom.com/wiki/Ikki_Yako, diakses pada 1 Februari 2021, 23.41 WIB.

_____. 2021f. "Kaido", onepiece.fandom.com/wiki/Kaido, diakses pada 5 Februari 2021, 17.44 WIB.

Debruge, Peter. 2018. "Film Review: "Spider-Man: Into the Spider-Verse"", variety.com/2018/film/reviews/film-review-spider-man-into-the-spider-verse-1203038468, 28 November 2018.

DigiPen. 2018. "Nick Kondo Swings From Games to the Big Screen With Spider-Man: Into the Spider-Verse", <https://www.digipen.edu/showcase/news/nick->

kondo-swings-from-games-to-the-big-screen-with-spider-man-into-the-spider-verse, 6 Agustus 2018.

Dimian, Danny. “Spider-Man™: Into the Spider-Verse”, imageworks.com/our-craft/feature-animation/movies/spider-man-spider-verse diakses pada 12 Januari 2020, 21.35 WIB.

Dmehus. 2019. “Spider-Man: Far From Home”, wikipedia.org/wiki/Spider-Man:_Far_From_Home, 26 Desember 2019.

Dove, Sweet. 2018. “短い未来を見たい (お帰りなさい) [mijikai mirai o mitai]”, sweetdove.bandcamp.com/track/mijikai-mirai-o-mitai, 29 September 2018.

Ebbinghaus, Peter F. 2015. “Composer Austin Wintory about scoring Assassin’s Creed Syndicate”, behindtheaudio.com/2015/12/composer-austin-wintory-about-scoring-assassins-creed-syndicate/, 4 Desember 2015.

Elwyn, Jonny. 2016. “The Making of The Revenant”, jonnyelwyn.co.uk/film-and-video-editing/the-making-of-the-revenant, 21 Januari 2016.

_____. 2017. “Tom Cross on Editing La La Land”, jonnyelwyn.co.uk/film-and-video-editing/tom-cross-on-editing-la-la-land, 2 Maret 2017.

Frei, Vincent. 2018. “Mortal Engines”, artofvfx.com/mortal-engines, 27 November 2018.

Ghaziearsa. 2018. “@kamvret”, karyakarsa.com/kamvret, diakses pada 24 Januari 2021, 05.07 WIB.

Given, Molly. 2019. “Everything you need to know about the Marvel Super Hero

exhibit coming to the Franklin Institute”, metro.us/things-to-do/philadelphia/New-Marvel-exhibit-at-Franklin-Institute-details, 25 Januari 2019.

Grochola, Pov, Viktor Lundqvist dan Ian Farnsworth. 2019. “Spider-Man: Into the Spider-Verse”, sidefx.com/community/spider-man-into-the-spider-verse, 29 Januari 2019.

HA, Mas. 2020. “MICHINESIA”, medibang.com/book/7c2009011225470730014524606/, 1 September 2020 diakses pada 2 Februari 2021, 14.48 WIB.

HA, Mas. 2020. “Michinesia”, h5.mangatoon.mobi/contents/detail/473019?language=en, 4 September 2020 diakses pada 2 Februari 2021, 14.49 WIB.

Hullfish, Steve. 2017. “ART OF THE CUT with Eddie Hamilton, ACE on Kingsman: The Golden Circle”, providecoalition.com/art-cut-eddie-hamilton-ace-kingsman-2, 22 September 2017.

Humas Setda Kabupaten Temanggung. 2020. “Kopi Robusta & Kopi Arabika”, laman.temanggungkab.go.id/info/detail/48/469/industri9.html diakses pada 20 Januari 2020, 23.00 WIB.

Ishibashi, Yu. 2016. “I want all people to enjoy it, and that's why I was born. - Interview with Makoto Shinkai”, animatetimes.com/news/details.php?id=1472453958, 30 Agustus 2016.

ITmedia. 2014. “Gundam "Yoshikazu Yasuhiko / Ichiro Itano Original Shooting Collection" Original picture edited by Mr. Anno into a video work "Japan Animator Expo" 5th”, itmedia.co.jp/news/articles/1412/02/news080.html, 2 Desember 2014.

Joy, Mas. 2016. "Film Kimi no Na Wa Kembali Kuasai Box Office Jepang di Minggu ke-11", japanesestation.com/film-kimi-no-na-wa-kembali-kuasai-box-office-jepang-di-minggu-ke-11, 7 November 2016.

Junita, Nancy. 2016. "'Kimi No Nawa" Animasi Terbaik Tahun 2016", lifestyle.bisnis.com/read/20161206/254/609414/javascript, 6 Desember 2016.

Kassai, Yashar. 2018. "Spider-Verse", yashar.cc, Desember 2018.

Kenye, Avise. 2020. "Eiichiro Oda, The Greatest Mangaka of "His" Generation", otakuintown.com/post/eiichiro-oda-one-of-the-greatest-mangaka-of-all-time, 6 September 2020.

Kowalski, Jesse. 2021. "Comics: Comic Books", illustrationhistory.org/genres/comics-comic-books, diakses pada 24 Januari 2021.

Kyoto Animation. 2021a. "Nichijo", kyotoanimation.co.jp/en/works/, diakses pada 27 Januari 2021, 12.30 WIB.

_____. 2021b. "日常の話し", kyotoanimation.co.jp/nichijou/story.html, diakses pada 28 Januari 2021, 15.35 WIB.

Lewis, Mark Edward. 2017. "4 Lethal Ambience & Room Tone Truths", cinemasound.com/4-lethal-ambience-room-tone-truths/, 3 Juni 2017.

Leydon, Joe. 2014. "SXSW Film Review: "Chef"", variety.com/2014/film/festivals/sxsw-film-review-chef-1201128175, 8 Maret 2014.

Loveridge, Lynzee. 2017. "Nichijou: My Ordinary Life - Complete Collection (Sub.DVD/R4)", animenewsnetwork.com/encyclopedia/releases.php?id=25940, 20 Januari 2017.

_____ . 2021. “Nichijou - My Ordinary Life (TV)”, animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=12142, diakses pada 27 Januari 2021, 16.31 WIB.

Lucia. 2017. “Japan Modern Culture: Kimi no Na wa – Your Name”, japanitalybridge.com/en/2017/12/japan-modern-culture-kimi-no-na-wa-your-name, 28 Desember 2017.

Mainichi dan Kohei Shimizu. “‘One Piece’ statue in SW Japan boosted local economy by \$24 mil.: research”, mainichi.jp/english/articles/20200828/p2a/00m/0na/018000c, 28 Agustus 2020.

Malone, Ian Thomas. 2018. “Spider-Man: Into the Spider-Verse Is a Heartfelt Psychedelic Delight”, ianthomasmalone.com/2018/12/spider-man-into-the-spider-verse-is-a-heartfelt-psychedelic-sensation, 23 Desember 2018.

Marco, Ray G. 2017. “Your Name (2016): SEBUAH PENCARIAN LINTAS DIMENSI”, moviesandpsychologyandmore.wordpress.com/tag/kataware-doki, 9 September 2017.

McNary, Dave. 2018. “‘Spider-Man: Into the Spider-Verse’ Tracking for \$30 Million Launch”, variety.com/2018/film/news/spider-man-into-the-spider-verse-box-office-tracking-1203034573, 21 November 2018.

_____ . 2019. “Oscars: ‘Spider-Man: Into the Spider-Verse’ Wins Best Animated Feature”, variety.com/2019/film/news/spider-man-into-the-spider-verse-wins-oscar-best-animated-film-1203145826, 24 Februari 2019.

Mendryk, Harry. 2011. “Evolution of Kirby Krackle”, kirbymuseum.org/blogs/simonandkirby/archives/3997, 3 September 2011.

Nakano, Hiroyuki. 2019a. “Boruto: Naruto Next Generations”, mangaplus.shueisha.co.jp/titles/100006, diakses pada 24 Januari 2021, 23.29 WIB.

_____. 2019b. “One Piece”, mangaplus.shueisha.co.jp/titles/100020, diakses pada 31 Januari 2021, 19.24 WIB.

Ne, Mui. 2014. “Chef, a cooking movie with social media recipes”, goldenspeedseo.com/social-media-marketing/chef-a-cooking-movie-with-social-media-recipes, 17 November 2014.

Nickolai, Nate. 2018. “‘Spider-Man: Into the Spider-Verse’ Team Talks Diversity: ‘Modern Heroes for a Modern World’”, variety.com/2018/film/news/spider-man-into-the-spider-verse-jake-johnson-brian-tyree-henry-1203071359, 2 Desember 2018.

Noma, Yoshinobu. 2021. “KodanshaCOMICS”, kodanshacomics.com, diakses pada 25 Januari 2021, 10.16 WIB.

_____. 2021. “KODANSHA COMIC PLUS”, kc.kodansha.co.jp, diakses pada 25 Januari 2021, 09.55 WIB.

Nuraini, Ratna. 2020. “Kasus Covid-19 Pertama, Masyarakat Jangan Panik”, indonesia.go.id/narasi/indonesia-dalam-angka/ekonomi/kasus-covid-19-pertama-masyarakat-jangan-panik, 2 Maret 2020, 10.54 WIB.

Oda, Eiichiro; Shueisha. 2021. “Hello, ONE PIECE”, hello.one-piece.com/, diakses pada 31 Januari 2021, 19.35 WIB.

_____ . 2021. “One Piece World Top 100 WT100”, onepiecewt100.com, diakses pada 1 Februari 2021, 22.51 WIB.

ONE PIECE公式YouTubeチャンネル. 2017. “Description”, [youtube.com/c/onepieceofficial /featured](https://youtube.com/c/onepieceofficial/featured), 25 Juli 2017.

Ong, Raina. 2020. “Manga and Anime”, [japan-guide.com /e/e2070.html](http://japan-guide.com/e/e2070.html), 7 Mei 2020.

Oyasujiwo. 2021. “TENTANG BUMILANGIT”, bumilangit.com/en/tentang/, diakses pada 25 Januari 2021, 18.30 WIB.

Patton, Paul. 2015. “How Art Began”, [indianapublicmedia.org/amomentofscience /art-began.php](http://indianapublicmedia.org/amomentofscience/art-began.php), 18 Maret 2015.

Pedersen, Leif. 2019. “Pixar's USD Pipeline”, [renderman.pixar.com/stories/ pixars-usd-pipeline](http://renderman.pixar.com/stories/pixars-usd-pipeline), 2 Desember 2019.

Peters, Megan. 2019. “‘One Piece’ Total Franchise Gross Finally Surpasses ‘Lord of the Rings’”, comicbook.com/anime/2019/03/26/one-piece-anime-total-gross-lord-of-the-rings-franchise, 26 Maret 2019.

Phares, Heather. 2019. “Artist Biography by Heather Phares”, [allmusic.com/artist/ m83-mn0000175525/biography](http://allmusic.com/artist/m83-mn0000175525/biography) diakses pada 27 Desember 2019.

Pineda, Rafael Antonio. 2016. “Makoto Shinkai Publishes Kimi no Na wa./your name. Novel Before Film Opens”, animenewsnetwork.com/news/2016-05-11/makoto-shinkai-publishes-kimi-no-na-wa-your-name-novel-before-film-opens/.101981, 11 Mei 2016.

- Plunkett, Luke. 2018. "The Art Of Spider-Man: Into The Spider-Verse", kotaku.com/the-art-of-spider-man-into-the-spider-verse-1831137867, 18 Desember 2018.
- Ramadhani, Yulaika. 2017. "Makoto Shinkai Ceritakan Inspirasi Film "Kimi no Nawa"", tirto.id/cmeG, 6 April 2017.
- Ramos, Diego. 2011. "The Hero's Journey: Joseph Campbell's Vision of the Hero's Path", medium.com/@RumBlues/the-heros-journey-joseph-campbell-s-vision-of-the-hero-s-path-707d1ca03be9, 22 Desember 2011.
- re:ON Comics. 2021. "What is re:ON?", reoncomics.com/about/what-is-reon-comics, diakses pada 26 Januari 2021, 06.42 WIB.
- Seymour, Mike. 2018. "Why Spider-Verse has the most inventive visuals you'll see this year!", fxguide.com/xfeatured/why-spider-verse-has-the-most-inventive-visuals-youll-see-this-year, 17 Desember 2018.
- Shueisha. 2021. "Comics", shueisha.co.jp/english/comics/, diakses pada 24 Januari 2021, 22.51 WIB.
- _____. 2021. "“ONE PIECE” Eiichiro Oda", shonenjump.com/j/rensai/onepiece.html, diakses pada 31 Januari 2021, 20.45 WIB.
- Smith, Jonny. 2016. "Cinema's Greatest Scenes: #3 12 Years a Slave", thelatestpictureshow.com/2016/04/08/cinemas-greatest-scenes-1-the-wild-bunch-2, 8 April 2016.
- Smitt, Eric. 2018. "CREATING INCREDIBLES 2 WITH RENDERMAN", iamag.co/creating-incredibles-2-with-renderman, 10 Oktober 2018.

- Speelman, Tom. 2018. "Into the Spider-Verse Art Book Reveals the Making of a Masterpiece", cbr.com/spider-man-into-the-spider-verse-art-book-exclusives, 28 Desember 2018.
- Statt, Nick. 2016. "How the Short Story That Inspired Arrival Helps Us Interpret the Film's Major Twist", theverge.com/2016/11/16/13642396/arrival-ted-chiang-story-of-your-life-film-twist-ending, 16 November 2016.
- Studiobinder. 2020. "Ultimate Guide to Film Terms: The Definitive Glossary of Film Terminology", studiobinder.com/blog/movie-film-terms/, 3 Mei 2020.
- Sulistiowati, Tri. 2021. "Jangan kecewa! Attack on Titan final season hanya tayang 16 episode", regional.kontan.co.id/news/jangan-kecewa-attack-on-titan-final-season-hanya-tayang-16-episode, 4 Januari 2021.
- Tobing, Sorta. 2019. "Memori purba Kill The DJ", lokadata.id/artikel/memori-purba-kill-the-dj, 8 Februari 2019.
- Tsukasa, Dan. 2019. "YOUR NAME: 100 ORIGINAL BACKGROUND COLLECTION", iamag.co/your-name-100-original-background-collection, 20 Juni 2019.
- UNS. 2019. "Dosen UNS Luncurkan Batik dan Buku Tentang Angkringan", uns.ac.id/id/uns-update/dosen-uns-luncurkan-batik-dan-buku-tentang-angkringan.html, 4 Oktober 2019.
- Wahono, Bonardo Maulana. 2019. "Andy Wijaya habis Rp2-4 miliar untuk 2.000 judul komik", lokadata.id/artikel/andy-wijaya-habis-rp2-4-miliar-untuk-2000-judul-komik, 20 September 2019, 08.51 WIB.

Walden, Jennifer. 2019. "Meet the Man Behind the Man Behind the Spider-Man Mask: Foley Artist Gary Hecker", soundandpicture.com/2019/07/spider-man-foley-artist-gary-hecker, 30 Juli 2019.

Webtoon Entertainment Inc. 2020. "Syarat Penggunaan LINE WEBTOON", webtoons.com/id/terms, 25 Januari 2020.

Welsh, Owen. 2017. "SMEAR, SPEED & MOTION BLUR EFFECTS IN ANIMATION", traditionalanimation.com/2017/smeared-speed-motion-blur-effects-in-animation, 22 Agustus 2017.

Wildroots. 2019. "The Iron Giant", https://en.wikipedia.org/wiki/The_Iron_Giant, 8 Desember 2019.

Wu, Suci. 2019. "7 Aplikasi Android Ini Wajib Dimiliki Penggemar Webtoon & Manga", idntimes.com/tech/trend/suci-wu-1/7-aplikasi-android-webtoon-manga-c1c2/7, 6 Januari 2019.

LAMAN VIDEO

Becker, Alan. 2017. "12 Principles of Animation (Official Full Series)" dalam *AlanBeckerTutorials*, youtu.be/uDqjIdI4bF4, 31 Mei 2017.

Cheng, Shirley, Meredith Geaghan-Breiner, dan Kyle Desiderio. 2019. "How Pixar's 'Toy Story 4' Was Animated | Movies Insider" dalam *Insider*, youtu.be/fT_LdcWFHkA, 9 Juli 2019.

Desiderio, Kyle dan Ian Philips. 2019. "How Pixar's Animation Has Evolved Over 24 Years, From 'Toy Story' To 'Toy Story 4' | Movies Insider" dalam *Insider*, youtu.be/qTPKGVrFtQU, 20 Juni 2019.

- Dimian, Danny dan Joshua Beveridges. 2019. "How Animators Created the Spider-Verse | WIRED" dalam *WIRED*, youtu.be/l-wUKu_V2Lk, 22 Maret 2019.
- Garnett, Diana. 2017. "Making of "Your Name" - Makoto Shinkai" dalam *VHSfx*, youtu.be/Rbh3fHWhWeQ, 16 April 2017.
- Gonzalez, Anthony. 2018. "Coco Behind the Scenes - You Got the Part (2017) | Movieclips Extras" dalam *FandangoNOW Extras*, youtu.be/0uD2PBWimx0, 12 Februari 2018.
- Hatakeyama, Chihei. 2018. "Chihei Hatakeyama, a day trip with an ambient musician" dalam *Archipel*, youtu.be/WvYrzKedd48, 1 Juli 2018.
- Hickson, Tim dan Ally Gordon. 2020. "Hard Worldbuilding vs. Soft Worldbuilding | A Study of Studio Ghibli" dalam *Hello Future Me*, youtu.be/gcyrrTud3x4, 13 Juni 2020.
- Humanoide, Luis. 2019. "Steampunk Music Compilation | CLOCKWORK LANDS | 1-Hour Mix" dalam *The Spirit of Orchestral Music*, youtu.be/ioXEprtpx8Y, 13 Desember 2019.
- Isayama, Hajime. 2015. "Manga artist Hajime Isayama reveals his inspiration - BBC News" dalam *BBC News*, youtu.be/lDDRtjSq3Fc, 19 Oktober 2015.
- Kamikokuryo, Isamu. 2020. "Isamu Kamikokuryo, Art directing Final Fantasy - Archipel Caravan" dalam *Archipel*, youtu.be/6qVGn6fZIUg, 26 Desember 2020.
- Mowery, Tyler. 2019. "How to Write a Short Film" dalam *Tyler Mowery*, youtu.be/wMqIQcTMIA0, 28 Juni 2019.

Nugroho, Ki Seno. 2018. “"PETRUK DADI RATU" Dalang : Ki Seno Nugraha” dalam *Chennel BUDAYA NUSANTARA*, youtu.be/dai835M-2W8, 19 April 2018.

Purwacandra, Pandan Poreanom. 2020. “PENTINGNYA “SUARA” DI ANIMASI feat. PANDAN PAREANOM – The Other Side of Animation #13” dalam *ANIMPIADE*, youtu.be/srCIsd7pNrg, 21 November 2020.

Ramsey, Peter & Justin K. Thompson. 2019. “Behind the Scenes of Spider-Man: Into the Spider-Verse Visual Effects | Adobe Creative Cloud” dalam *Adobe Creative Cloud*, youtu.be/ektf19rZOOA, 10 Januari 2019.

Scheffe, Michael, Justine Parish, Richard Keyes, Marlon Nowe, dan Paige Woodward. 2016. “Entertainment Design at ArtCenter College of Design” dalam *ArtCenter College of Design*, youtu.be/d5E_zB7pmlY, 19 Februari 2016.

Sideways. 2019. “The Sound of the Spider-Verse” dalam *Sideways*, youtu.be/ozbKHKntpCc, 1 April 2019.

Snyder, Chris. 2019. “How 'Spider-Man: Into The Spider-Verse' Was Animated | Movies Insider” dalam *Insider*, youtu.be/jEXUG_vN540, 22 Februari 2019.

Sven. 2018. “10 Lessons from the Top Film Editors” dalam *This Guy Edits*, youtu.be/Ehvh5adVqMo, 18 Agustus 2018.

Takei, Hiroyuki. 2019. “Hiroyuki Takei - the soul of Shaman King” dalam *Archipel*, youtu.be/zp6_kvceI_4, 24 Desember 2019.

Thompson, JD. 2016. "Hayao Miyazaki: What Can You Imagine" dalam *JD Thompson*, youtu.be/8STLqW7OAtk, 5 September 2016.

Wimshurst, Howard. 2018. "The Genius Animation Behind Spider-man: Into the Spider-Verse | Analysis" dalam *Howard Wimshurst*, youtu.be/N21oG99eF3A, 15 Desember 2018.

Zimmer, Hans. 2016. "Hans Zimmer Teaches Film Scoring | Official Trailer | MasterClass" dalam *MasterClass*, youtu.be/yCX1Ze3OcKo, 18 November 2016.

MAJALAH

Archer, Jacque Day. 2006. "The Iron Giant: A Gun with a Soul" dalam Hogan, David J. (Ed.). *Science Fiction America: Essays on SF Cinema*. North Carolina: McFarland & Company, Inc.

Bas, Rene Q. 1977. "Indonesia: Long Night's Journey Into Day" dalam Gatbonton, Juan T. (Ed.). *Orientations: Volume 8 Number 9 September 1977*. Hongkong: Pacific Magazines Ltd.

Dhanny. 2011. "Steve Jablonsky: The Composer for Robot Saga" dalam Himawan, Charly (Ed.). *CINEMAGS: Juli 2011*. Bandung: Megindo Tunggal Sejahtera.

HA, Mas. 2021. "Animasi Lokal, IP & Pendidikan" dalam Pradana, Yongky Cahya (Ed.). *SHOWTIME Edisi 005: Januari 2021*. Yogyakarta: Storyline.

Hadid, Mohammad. 2018. "Sarekat Dagang Komik: Memimpikan Kemandirian" dalam Yoga, Adhitama (Ed.). *Katalog Pameran Sarekat Dagang Komik*. Yogyakarta: Dinas Kebudayaan DIY.

Haryanto. 2013. *CINEMAGS: Desember 2013*. Bandung: Megindo Tunggal Sejahtera.

_____. 2015a. *CINEMAGS: April 2015*. Bandung: Megindo Tunggal Sejahtera.

_____. 2015b. *CINEMAGS: Maret 2015*. Bandung: Megindo Tunggal Sejahtera.

Himawan, Charly. 2009. *CINEMAGS: November 2009*. Bandung: Megindo Tunggal Sejahtera.

Howlett, Claire. 2017. "Artist in Residence" dalam *IMAGINEFX No.1 For Digital Artists: Issue 151 September 2017*. London: Future plc.

Rudi dan Agus. 2011. "Penculikan Cidut (2)" dalam Prihatmoko, Kususani (Ed.). *Bobo: Edisi 43*. Jakarta: Penerbitan Sarana Bobo – Gramedia Majalah.

Serject-Tipping, Jess. 2015. "Exploring endless possibilities" dalam Moss, Annie (Ed.). *2dartist: Issue 115 / July 2015*. Worcestershire: 3dtotal.com Ltd.

Yongky dan Indra. 2020. "Showtime on Mangafest 2019" dalam Wicaksono, Ramadhan Tuter (Ed.). *SHOWTIME Edisi 003: Maret 2020*. Yogyakarta: Mangrove Grafindo.

SKRIPSI DAN TESIS

Dobson, Terrence. 1994. "The Film-Work of Norman McLaren". Tesis. Christchurch: University of Canterbury.

Rachmah, Faidhotur. 2017. "Editing pada Film "Chiaroscuro" Menggunakan *Temporal Order* Non-Linier untuk Membangun Dramatik". Skripsi. Yogyakarta: ISI Yogyakarta

