

BAB V

PEMBAHASAN

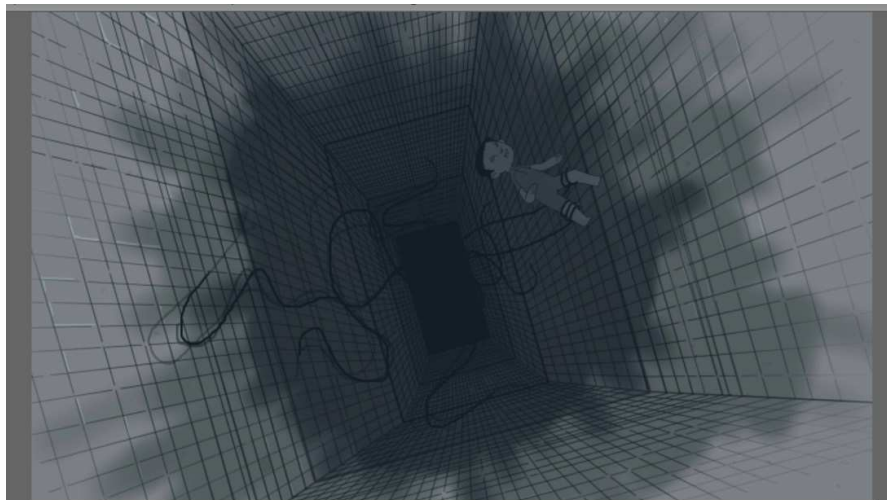
Konsep ide film animasi 2D “*Pool*” mengisahkan tentang seorang anak laki-laki bernama Boy yang berusaha menghadapi ketakutannya akan trauma terhadap kolam renang. Tetapi hal yang tidak terduga terjadi, ia terjatuh tenggelam di dalam kolam. Lalu saat tersadar ia melihat Papanya dalam keadaan basah. Ia menyadari bahwa ia tidak sendirian, dengan dukungan dan kasih sayang dari orang terdekat perlahan akan ada harapan.

Dalam proses produksi, animasi ini menerapkan 12 prinsip animasi yang dapat membuat film ini menarik perhatian dan mendapatkan rasa empati audien. 12 Prinsip tersebut antara lain *squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *straight ahead action and pose to pose*, *follow through and overlapping action*, *slow in and slow out*, *arcs*, *secondary action*, *timing*, *exaggeration*, *solid drawing*, dan *appeal*.

A. Penerapan 12 Prinsip Animasi

1. *Solid Drawing*

Solid drawing diterapkan untuk memberi kesan sebuah objek atau karakter memiliki dimensi, massa dan bentuk yang konsisten dengan unsur volume, berat dan keseimbangan.



Gambar 5.1 penerapan *Solid Drawing* pada film “*Pool*”

Contohnya ada pada gambar diatas saat Boy tenggelam di dalam kolam renang. Kamera mengambil gambar melalui bagian atas, sehingga bagian yang jauh terlihat semakin mengecil.



Gambar 5.2 penerapan *solid drawing* pada film “Pool”

Berikut adalah contoh kedua dalam prinsip *solid drawing* saat Papa melihat Boy terbangun di pinggir kolam renang.

2. *Timing*

Timing diterapkan untuk mengatur durasi suatu gerakan. Penerapan *timing* yang tepat akan menciptakan karakteristik objek lebih realistis. Penerapan *timing* di terapkan dalam adegan dibawah ini.



Gambar 5.3 penerapan *Timing* pada film “Pool”

Pada gambar diatas menjelaskan timing ketika Boy berusaha melirik ke dalam kolam secara perlahan.

3. *Slow In and Slow Out*

Prinsip *slow in and slow out* adalah gerakan dipercepat dan diperlambat objek. Contohnya saat Boy berusaha melepaskan kaitan tangan jahat yang menangkap salah satu kakinya di dalam air.



Gambar 5.4 penerapan *Slow In and Slow Out* pada film “Pool”

4. *Squash and Stretch*

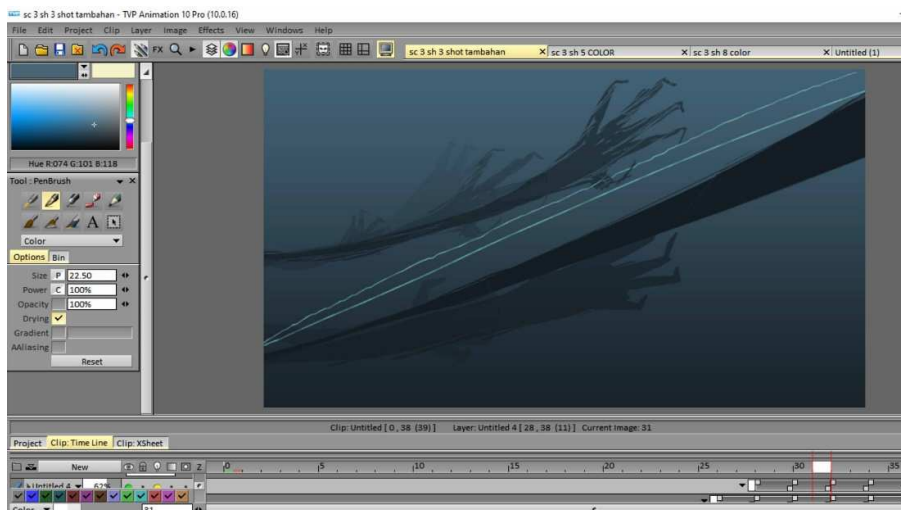
Salah satu prinsip dimana objek terlihat mengkerut dan merenggang. Salah satu gerakan yang menampilkan prinsip ini ialah adegan ketika Boy menepakkan wajah terkejut saat di dalam air.



Gambar 5.5 penerapan *Squash and Stretch* pada film “Pool”

5. *Arcs*

Sebuah gerakan yang mengacu pada keypose dengan lintasan agar gerakan lebih terlihat dinamik.



Gambar 5.6 penerapan *arcs* pada film “Pool”

Contoh diatas adalah saat adegan tangan jahat yang bergerak cepat dengan lengkungan, lalu agar terlihat lebih dinamis maka diperlukan *arcs*. Lalu yang kedua yaitu saat membuat aliran keringat di wajah agar terlihat lebih nyata.



Gambar 5.7 penerapan *arcs* pada film “Pool”

6. *Anticipation*

Anticipation adalah gerak persiapan untuk melakukan gerakan berikutnya dan membuatnya agar terlihat lebih realistis. Dalam film “Pool” contoh salah satu gerakan yang menerapkan *anticipation* adalah ketika teman jahat yang tidak diketahui namanya mencoba mendorong Boy dari belakang.



Gambar 5.8 penerapan *Anticipation* pada film “Pool”

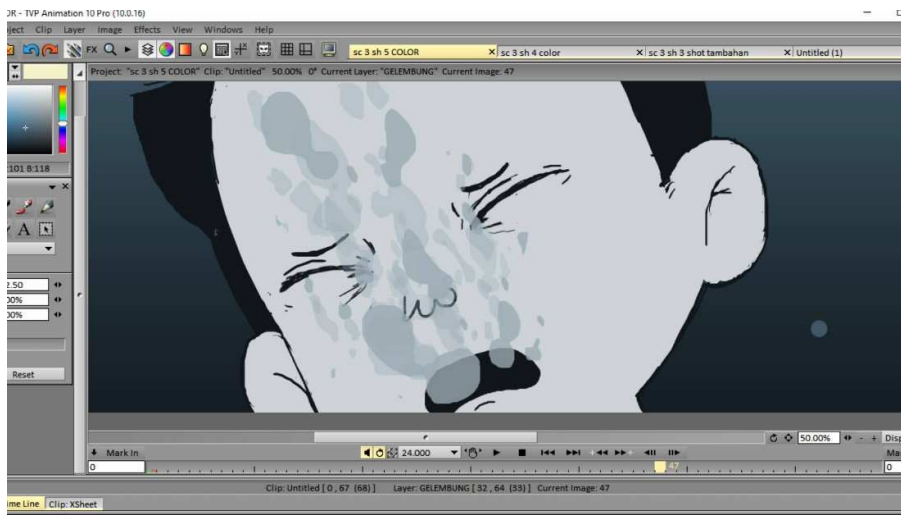
7. *Exaggeration*

Gerakan yang dibuat secara berlebihan untuk memperjelas sebuah karakter sedang melakukan apa. Dalam film “*Pool*” tidak banyak memasukkan prinsip ini. Berikut adalah contoh *exaggeration* saat tangan-tangan jahat berusaha naik ke permukaan untuk meraih kaki Boy.



Gambar 5.9 penerapan *Exaggeration* pada film “*Pool*”

8. *Secondary Action*



Gambar 5.10 penerapan *Secondary Action* pada film “*Pool*”

Secondary action adalah gerakan tambahan atau pendukung gerakan utama. Contohnya ketika Boy berada di dalam air lalu terkejut, maka gelembung udara keluar dari mulutnya.

9. *Follow trough and overlapping*

Follow trough adalah salah satu bagian animasi yang tetap bergerak saat tobjek terdiam. Sedangkan *overlapping* akan tetap bergerak mengikuti objek. Seperti contoh pada film animasi “Pool” *follow trough and overlapping* terjadi saat Boy tenggelam di dalam air lalu rambutnya bergerak mengikuti pergerakan tubuh.



Gambar 5.11 penerapan *Follow trough and overlapping* pada film “Pool”

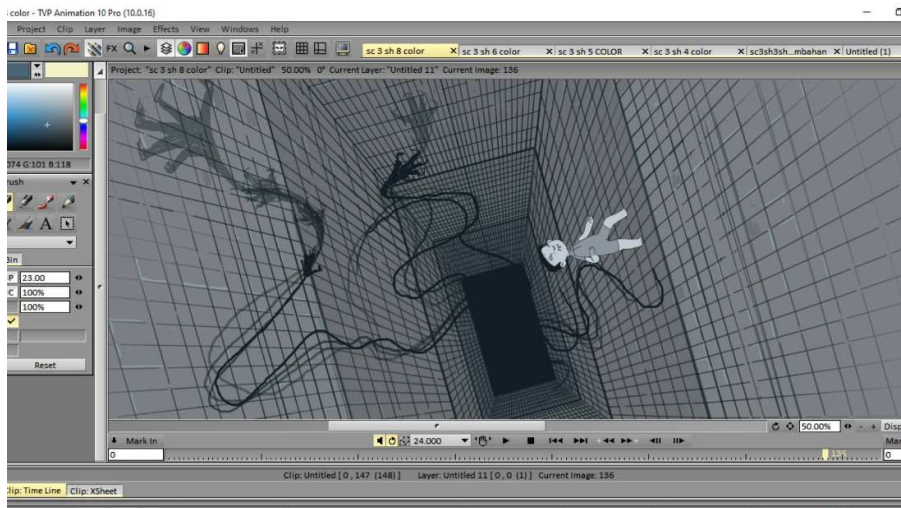
Berikut di bawah adalah contoh kedua *follow trough and overlapping* yang berlatar di dalam air.



Gambar 5.12 penerapan *Follow through and overlapping* pada film “Pool”

10. Staging

Staging adalah suatu prinsip animasi dimana terdapat beberapa unsur mencakup *acting, timing, camera angle & position* dan *setting* dalam satu shot.



Gambar 5.13 penerapan *staging* pada film “Pool”

Berikut adalah contoh kedua penerapan *staging* yang berlatar di pinggir kolam saat Boy dan Papa berpelukan penuh rasa syukur.



Gambar 5.14 penerapan *staging* pada film “Pool”

11. *Appeal*

Prinsip *appeal* berfungsi memberikan daya tarik pada karakter. Salah satu contohnya adalah kantung mata dan wajah kuyu Boy yang jika dilihat sedikit mencolok karena tidak dimiliki karakter lain.



Gambar 5.15 penerapan *Appeal* pada film “Pool”

12. *Straight ahead and pose to pose*

Straight ahead adalah proses pembuatan animasi dengan cara satu persatu secara urut dari awal sampai akhir. Sedangkan *pose to pose* yaitu

pembuatan animasi dengan *keyframe*, dalam film “Pool” hampir besar menggunakan prinsip *pose to pose* karna efek gerak dan karakter akan lebih konsisten dari pada menggunakan teknik *straight ahead*.



Gambar 5.16 penerapan *Straight ahead and pose to pose* pada film “Pool”

B. Pembahasan Isi Film

Pembahasan film animasi 2D “Pool” menggunakan alur maju mundur dan terbagi menjadi 4 bagian yaitu awal konflik, pengenalan cerita, konflik dan resolusi.

1. Awal Konflik

kejadian masa lampau yang menjadi awal mula dari penyebab terpicunya tokoh utama dalam bertindak untuk mengatasi masalah selanjutnya. Di saat Boy sedang asyik dengan pikirannya sendiri tiba-tiba dari arah belakang ada yang mendorongnya hingga terjerembab ke dalam kolam renang.

2. Pengenalan cerita

Pada fase pengenalan cerita tokoh ditunjukkan melalui adegan seteahl terjadinya awal konflik yaitu, Boy yang melangkah ke pinggir kolam untuk memberanikan diri melawan rasa takutnya akan trauma. saat

mendekat ke pinggir kolam rasa takut dan gejala trauma seperti gemetar, sesak nafas dan keringat dingin lalu kilasan kejadian yang menakutkan. Keraguan pun mulai timbul. Mengalahkan rasa takut ia mulai mengintip ke dalam kolam dan berhalusinasi bahwa kolam seakan menjadi tak berdasar dan semakin dikelilingi kegelapan. Ia semakin terkejut kala melihat mata merah menyala dari gelapnya dasar kolam. Ia mengalami keterkejutan mendadak dan tangannya tergelincir menyebabkan dirinya tercebur ke dalam kolam tersebut.

3. Konflik

Agar cerita tidak terasa membosankan maka tokoh utama akan dihadapkan dalam keadaan darurat yang menjadi konflik dalam cerita ini. Boy pun semakin tenggelam semakin dalam ke dasar kolam. Tiba-tiba ada sesuatu yang mencengkram kakinya dan berusaha untuk menariknya ke dasar kolam yang gelap. Ia panik dan semakin panik. Berteriak meminta pertolongan ataupun membuka mulut tidak lah efektif. Semua terasa memudar dan semakin gelap. Dia pun berakhir tenggelam ke dalam kegelapan.

4. Resolusi

Bangun dengan terengah dan basah Boy melihat wajah sang Papa yang terlihat khawatir lalu memeluknya penuh rasa syukur di pinggir kolam.

Berlanjut ke beberapa bulan kemudian, Boy sedang berlatih berendam bersama sang Papa dalam kolam balon buatan lengkap memakai atribut balon dan kacamata renang. Ia merasa aman dan tidak merasa sendirian lagi.

C. Analisis Biaya Produksi

Dalam pembuatan film animasi 2D “Pool” tentulah Analisis biaya diperlukan, supaya dana dapat sesuai dengan *budget* yang dikeluarkan, jika tidak maka film animasi tidak akan selesai dalam pengerjaan. Analisis biaya ini

dilakukan untuk menentukan kualitas dan harga jual yang sesuai dengan perhitungan, supaya tidak mengalami kerugian.

1. Biaya perlengkapan

Biaya perlengkapan yang dikeluarkan antara lain:

Tabel 5.1 biaya perlengkapan film “Pool”

No	Alat	Jumlah	Biaya	Total
1	Latop	1	Rp 5.000.000,-	Rp 5.000.000,-
2	Pentab	1	Rp 1.200.000,-	Rp 1.200.000,-
3	Printer	1	Rp 2.000.000,-	Rp 2.000.000,-
4	Alat tulis	1	Rp 200.000,-	Rp 200.000,-
Total				Rp 8.400.000,-

2. Biaya Tenaga Kerja

Biaya yang dikeluarkan untuk pegawai yang terlibat dalam project ini.

a. Praproduksi

berikut adalah tabel biaya yang dikeluarkan untuk praproduksi.

table 5.2 biaya praproduksi film “Pool”

No	Profesi	Jumlah	Biaya	Total
1	<i>Storyboard artist</i>	1	Rp 200.000,-	Rp 200.000,-
2	<i>Stilomatic compositor</i>	1	Rp 300.000,-	Rp 300.000,-
Total				Rp 500.000,-

b. Produksi

Berikut adalah tabel biaya produksi film “Pool”.

Table 5.3 Biaya produksi film “Pool”

No	Profesi	Jumlah	Biaya	Total
1	<i>Animator</i>	1	Rp 2.600.000,-	Rp 2.600.000,-
2	<i>Background artist</i>	1	Rp 700.000,-	Rp 700.000,-
Total				Rp 3.300.000,-

c. Pascaproduksi

Berikut adalah table biaya pascaproduksi.

Tabel 5.4 biaya pascaproduksi film “Pool”

No	Profesi	Jumlah	Biaya	Total
1	Music scoring	1	Rp 400.000,-	Rp 400.000,-
2	sfx	1	Rp 200.000,-	Rp 200.000,-
3	Editor	1	Rp 400.000,-	Rp 400.000,-
Total				Rp 1.000.000,-

3. Biaya Tidak Langsung

Biaya yang tidak secara langsung seperti biaya sehari-hari atau alat keperluan produksi.

Tabel 5.5 biaya tidak langsung film “Pool”

No	Profesi	Bulan	Biaya	Total
1	Riset	1	Rp 100.000,-	Rp 100.000,-
2	Transportasi	12	Rp 50.000,-	Rp 600.000,-
3	Kontrakan	12	-	Rp 3.600.000,-
4	Konsumsi	12	Rp 600.000,-	Rp 7.200.000,-
5	Listrik	12	Rp 40.000,-	Rp 480.000,-
6	Kebutuhan sehari-hari	6	Rp 150.000,-	Rp 900.000,-
7	Kuota	12	Rp 100.000,-	Rp 1.200.000,-
Total				Rp 14.080.000,-

4. Biaya Mastering Film

Biaya *mastering* adalah biaya pengemasan hasil film seperti DVD, dan sampulnya.

Tabel 5.6 biaya mastering film “Pool”

No	Jenis	Jumlah	Biaya	Total
1	DVD-CD-R	3	Rp 6.000,-	Rp 18.000,-
2	DVD case	3	Rp 6.000,-	Rp 18.000,-
3	Print cover DVD	3	Rp 3.000,-	Rp 9.000,-
4	Print label DVD	3	Rp 5.000,-	Rp 15.000,-
Total				Rp 60.000,-

5. Biaya Merchandise

Biaya produksi *merchandise* yang akan di *display* pada pameran tugas akhir adalah sebagai berikut.

Tabel 5.7 biaya merchandise film “Pool”

No	Jenis	Jumlah	Total
1	Merch kaos	2 (xl & xxl)	Rp 200.000,-
2	Gantungan kunci akrilik	10pcs	Rp 120.000,-
3	Sticker kiss cut	10 lembar	Rp 75.000,-
4	Totebag	2pcs	Rp 90.000,-
Total			Rp 485.000,-

6. Total Pengeluaran

Total seluruh biaya yang dikeluarkan dalam proses produksi adalah sebagai berikut:

Tabel 5.8 total biaya pengeluaran film “Pool”

No	Tahap	Total
1	Peerlengkapan	Rp 8.400.000,-

2	Praproduksi	Rp 500.000,-
3	Produksi	Rp 3.300.000,-
4	Pascaproduksi	Rp 1.000.000,-
5	Biaya tidak langsung	Rp 14.080.000,-
6	Biaya <i>mastering</i> film	Rp 60.000,-
7	Biaya <i>merchandise</i>	Rp 485.000,-
Total Harga		Rp 27.825.000,-