

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI “AFEKSI”
DENGAN TEKNIK DIGITAL 2 DIMENSI
MELALUI PENDEKATAN SUREALIS**



Nur 'Afif
NIM. 1300065033

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

2017

PENCIPTAAN FILM ANIMASI “AFEKSI” DENGAN TEKNIK DIGITAL 2 DIMENSI MELALUI PENDEKATAN SUREALIS

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



Disusun oleh:

Nur 'Afif
NIM. 1300065033

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

2017

HALAMAN PENGESAHAN

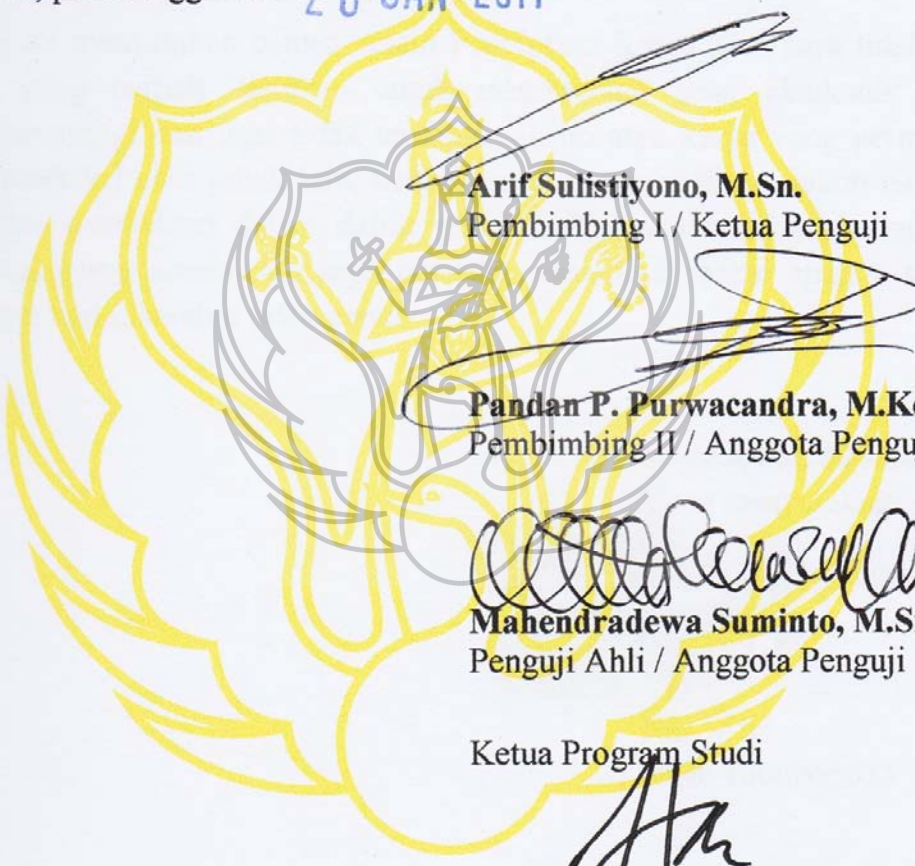
Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

PENCIPTAAN FILM ANIMASI “AFEKSI” DENGAN TEKNIK DIGITAL 2 DIMENSI MELALUI PENDEKATAN SUREALIS

Disusun oleh:

Nur ‘Afif
NIM. 1300065033

Pameran, penayangan, dan laporan tertulis Tugas Akhir karya seni animasi telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 20 JAN 2017



Arif Sulistiyono, M.Sn.
Pembimbing I / Ketua Penguji

Pandan P. Purwacandra, M.Kom.
Pembimbing II / Anggota Penguji

Mahendradewa Suminto, M.Sn.
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi

Tanto Hartoko, M.Sn.
NIP. 19710611 199803 1 002

Mengetahui,
Dekan

Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP. 19610710 198703 1 002

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Nur ' Afif
No. Induk Mahasiswa : 1300065033
Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI "AFEKSI"
DENGAN TEKNIK DIGITAL 2 DIMENSI
MELALUI PENDEKATAN SUREALIS

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 20 Januari 2017

Yang menyatakan



Nur ' Afif

NIM. 1300065033

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas segala nikmat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat kasih sayang-Nya, sehingga sampai pada detik ini masih diberikan kesehatan dan kelancaran guna menyelesaikan proses belajar. Segala proses belajar, berkesenian dan berkarya selama tujuh semester baik dalam hal akademik maupun non-akademik dapat dituangkan dalam sebuah penciptaan karya seni tugas akhir. Penciptaan karya seni tugas akhir film animasi “Afeksi” dengan teknik digital 2D melalui pendekatan surealis ini sebagai syarat kelulusan Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.

Karya seni tugas akhir ini menjadi cerminan nyata, bahwa akhir itu bukanlah akhir yang sebenarnya melainkan awal pijakan berproses dan berkesenian di luar sana. Dibalik sebuah karya seni, dibalik cara berkesenian, emosi, tangis, tawa, doa akan senantiasa menjadi pelengkap tersendiri di setiap langkah yang dijalani.

Karya tugas akhir penciptaan film animasi “Afeksi” tidak akan tercipta tanpa adanya dukungan yang luar biasa dari banyak pihak. Terima kasih banyak disampaikan kepada:

Ucapan terimakasih juga diucapkan kepada:

1. Kedua orang tua Ayah dan Ibu tercinta, yang memberikan doa, motivasi dan kasih sayang serta materil;
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Marsudi S.Kar., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi,
6. Mahendradewa Suminto, M.Sn., selaku penguji ahli;

7. Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku dosen pembimbing I;
8. Pandan Pareanom Purwacandra, M.Kom., selaku dosen pembimbing II;
9. Samuel Gandang Gunanto, M.T., selaku dosen wali;
10. Uswatun Kumalasari, staf akademik Program Studi D-3 Animasi,
Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
11. Seluruh staf pengajar dan karyawan Program Studi D-3 Animasi,
Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
12. Kerabat kerja yang telah membantu menyelesaikan karya tugas
akhir;
13. Kawan-kawan animasi ISI Yogyakarta angkatan 2013 yang luar
biasa, serta kawan-kawan animasi 2012, dan 2014 yang telah
memberikan dukungan;
14. Kawan-kawan *kontrakan brother*.

Semoga hasil akhir film animasi “Afeksi” memberikan manfaat baik dari segi karya maupun penulisan, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.

Yogyakarta,

Nur ‘Afif

ABSTRAK

Afeksi merupakan bahasa Indonesia dari kamus ilmiah yang berarti kasih sayang. Kasih sayang yang diangkat dalam film animasi ini adalah kasih sayang antara ibu dan seorang putra yang dibesarkannya. Konflik dan emosional diantara keduanya hadir kala si anak menuju kedewasaan, ketidakstabilan emosi saat remaja dalam menghadapi berbagai filosofi dan realitas kehidupan. Hal inilah yang menjadikan pemisah jarak dan waktu, hingga sesal, sepi dan rindu yang menuntunnya kembali kepada sang ibu.

Penciptaan film animasi ini disajikan dalam bentuk animasi 2D dengan teknik pencahayaan *hardlight* tanpa menggunakan narasi dan dialog. Sebagai penunjangnya dibangunlah musik sedemikian rupa sehingga dapat memperkuat suasana dalam setiap alurnya.

Visualisasi film sengaja mengusung konsep tarian teatrikal kontemporer dimana dari segi konten maupun gerak masih menyisipkan unsur budaya. Tidak lupa pendekatan surealis juga diterapkan dalam karya ini. Penambahan elemen air sebagai wujud penekanan ekspresi dan emosional sekaligus untuk menambahkan kesan artistik sebagai penunjang visualisasi.

Kata kunci: afeksi, animasi 2D, surealis, teatrikal

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan	3
D. Target Audiens	3
E. Indikator Capaian Akhir	3
1. Pra Produksi	4
2. Produksi	4
3. Pasca Produksi	6
BAB II EXPLORASI	7
A. Landasan Teori	7
B. Tinjauan Karya	16
1. Pengembangan Konsep	16
2. Teknik Visual	20
a. Desain Karakter	20
b. <i>Storyboard</i>	22
c. <i>Animating</i>	23
d. <i>Coloring</i>	25
e. Tata Cahaya	26
f. <i>Background</i>	27
BAB III PERANCANGAN	28
A. Konsep	28
B. <i>Pipeline</i>	29
C. Jadwal Produksi	30
D. Sinopsis	31
E. Naskah	32
F. <i>Treatment</i>	35

G. Desain Karakter	41
H. <i>Storyboard</i>	42
I. Suara	45
1. <i>Background Music</i>	45
2. <i>Foley</i>	45
J. <i>Hardware dan Software</i>	45
BAB IV PERWUJUDAN	48
A. Tahapan Perwujudan.....	49
1. Pra Produksi.....	49
a. Penciptaan Ide.....	49
b. Sinopsis dan Naskah	49
c. Desain Karakter	49
d. <i>Storyboard</i>	50
2. Proses Perwujudan	50
A. Produksi	50
1. <i>Animating</i>	51
2. <i>Keyframe</i>	53
3. <i>In Between</i>	55
4. <i>Coloring</i>	56
5. <i>Shading</i>	57
6. <i>Sequence Rendering</i>	58
7. <i>Background</i>	59
8. <i>Background Music</i>	60
B. Pasca Produksi	62
1. <i>Compose</i>	62
2. <i>Editing</i>	71
BAB V PEMBAHASAN	73
A. Pembahasan Proses Karya	73
B. Pembahasan Penerapan 12 Prinsip.....	74
C. Pembahasan Perbandingan Tinjauan Karya.....	82
1. Konsep	82
2. Pendekatan Surealis	83
3. Deformasi Bentuk	84
4. <i>Animating</i>	86
5. <i>Coloring</i>	88
6. <i>Background</i>	89
D. Pembahasan Analisis Pembiayaan	90
BAB VI PENUTUP	93
A. Kesimpulan	93
B. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	xcv
LAMPIRAN	97

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 <i>Pipeline</i> produksi film animasi “Afeksi”	30
Tabel 3. 2 Jadwal Produksi film animasi “Afeksi”	31
Tabel 3. 3 <i>Treatment</i> film animasi “Afeksi”	40
Tabel 4. 1 Data <i>frame dan shot</i> film “Afeksi”	64
Tabel 4. 2 Data spesifik <i>shot 01</i> film “Afeksi”	65
Tabel 4. 3 Data spesifik <i>shot 02</i> film “Afeksi”	65
Tabel 4. 4 Data spesifik <i>shot 03</i> film “Afeksi”	65
Tabel 4. 5 Data spesifik <i>shot 04</i> film “Afeksi”	66
Tabel 4. 6 Data spesifik <i>shot 05</i> film “Afeksi”	66
Tabel 4. 7 Data spesifik <i>shot 06</i> film “Afeksi”	67
Tabel 4. 8 Data spesifik <i>shot 07</i> film “Afeksi”	67
Tabel 4. 9 Data spesifik <i>shot 08</i> film “Afeksi”	67
Tabel 4. 10 Data spesifik <i>shot 09</i> film “Afeksi”	68
Tabel 4. 11 Data spesifik <i>shot 10</i> film “Afeksi”	68
Tabel 4. 12 Data spesifik <i>shot 12</i> film “Afeksi”	69
Tabel 4. 13 Data spesifik <i>shot 13</i> film “Afeksi”	69
Tabel 4. 14 Data spesifik <i>shot 14</i> film “Afeksi”	69
Tabel 4. 15 Data spesifik <i>shot 15</i> film “Afeksi”	70
Tabel 4. 16 Data elemen 2D film “Afeksi”	70
Tabel 5. 1 Analisis biaya pengembangan film animasi “Afeksi”	90
Tabel 5. 2 Analisis biaya pra produksi film animasi “Afeksi”	90
Tabel 5. 3 Analisis biaya produksi animasi “Afeksi”	91
Tabel 5. 4 Analisis biaya pasca produksi animasi “Afeksi”	91
Tabel 5. 5 Analisis biaya <i>overhead</i> film animasi “Afeksi”	91
Tabel 5. 6 Analisis biaya <i>mastering</i> film animasi “Afeksi”	92
Tabel 5. 7 Analisis total biaya	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Screenshot</i> animasi Ryan Woodward “Thought of You” 1	17
Gambar 2. 2 <i>Screenshot</i> animasi Ryan Woodward “Thought of You” 2	17
Gambar 2. 3 <i>Screenshot</i> animasi Ryan Woodward “Thought of You” 3	17
Gambar 2. 4 Deformasi bentuk[....]“The Turtle and The Shark” 1	18
Gambar 2. 5 Deformasi bentuk[....]“The Turtle and The Shark” 2	18
Gambar 2. 6 Deformasi bentuk[....]“The Turtle and The Shark” 3	19
Gambar 2. 7 Deformasi bentuk animasi Glen Keane “Duet” 1	19
Gambar 2. 8 Deformasi bentuk animasi Glen Keane “Duet” 2	19
Gambar 2. 9 Deformasi bentuk animasi Glen Keane “Duet” 3	20
Gambar 2. 10 <i>Ideal propotion male</i>	21
Gambar 2. 11 Karakter animasi ketika bayi Glen Keane “Duet”	21
Gambar 2. 12 Karakter animasi ketika remaja Glen Keane “Duet”	22
Gambar 2. 13 Karakter animasi ketika dewasa Glen Keane “Duet”	22
Gambar 2. 14 <i>E-Comic</i> “Botom of the Ninth” 1	23
Gambar 2. 15 <i>E-Comic</i> “Botom of the Ninth” 2	23
Gambar 2. 16 Penerapan <i>onion skin</i> [....]”Doodle-Martha Graham”	24
Gambar 2. 17 Efek gerakan “Official Google Doodle-Martha Graham”	24
Gambar 2. 18 Warna monokrom “The Tale of The Three Brother”	25
Gambar 2. 19 <i>Shading</i> 2 tingkat warna “The Cube”	25
Gambar 2. 20 Tata cahaya <i>hardlight</i> “Estrena-American Dance Theater”	26
Gambar 2. 21 Background tekstur “Gravity-Beautyfull Love Story	27
Gambar 3. 1 Karakter ibu dalam film animasi “Afeksi”	41
Gambar 3. 2 Karakter anak dalam film animasi “Afeksi”	42
Gambar 3. 3 Potongan <i>Storyboard shot</i> 02-03 film animasi “Afeksi”	33
Gambar 3. 4 Potongan <i>Storyboard shot</i> 03 film animasi “Afeksi”	44
Gambar 4. 1 <i>Screenshot</i> hasil akhir tahapan produksi film “Afeksi”	50
Gambar 4. 2 Pengaturan FPS produksi film “Afeksi”	51
Gambar 4. 3 Fitur <i>onion skin</i> produksi film “Afeksi”	52
Gambar 4. 4 Palet warna produksi film “Afeksi”	52
Gambar 4. 5 Ukuran pensil produksi film “Afeksi”	53
Gambar 4. 6 Hasil garis pensil produksi film “Afeksi”	53
Gambar 4. 7 <i>Keyframe</i> awal penganimasian film “Afeksi”	54
Gambar 4. 8 <i>Keyframe</i> tengah penganimasian film “Afeksi”	54
Gambar 4. 9 <i>Keyframe</i> akhir penganimasian film “Afeksi”	54
Gambar 4. 10 <i>In between</i> penganimasian film “Afeksi”	55
Gambar 4. 11 <i>Peg</i> untuk <i>stretch and squash</i> film “Afeksi”	56
Gambar 4. 12 Warna Dasar film “Afeksi”	56
Gambar 4. 13 <i>Shading</i> film “Afeksi”	57
Gambar 4. 14 Hasil Akhir <i>coloring</i> dan <i>shading</i> film “Afeksi”	57
Gambar 4. 15 Pengaturan <i>render PNG</i> film “Afeksi”	58
Gambar 4. 16 Pengaturan <i>render</i> kualitas <i>PNG</i> film “Afeksi”	58
Gambar 4. 17 Hasil <i>render PNG sequence</i> anak dalam film “Afeksi”	59
Gambar 4. 18 Hasil <i>render PNG sequence</i> ibu dalam film “Afeksi”	59
Gambar 4. 19 <i>Background</i> dalam film “Afeksi”	60

Gambar 4. 20 Ilustrasi musik film “Afeksi” 1	61
Gambar 4. 21 Ilustrasi musik film “Afeksi” 2	61
Gambar 4. 22 Ilustrasi musik film “Afeksi” 3	61
Gambar 4. 23 <i>Composition Setting</i> film “Afeksi”	63
Gambar 4. 24 <i>Compositing</i> tahap pertama <i>shot 01- shot 07</i> film “Afeksi”	63
Gambar 4. 25 <i>Compositing</i> tahap kedua <i>shot 08- shot 15</i> film “Afeksi”	64
Gambar 4. 26 <i>Compositing shot 01</i> film “Afeksi”	65
Gambar 4. 27 <i>Compositing shot 02</i> film “Afeksi”	65
Gambar 4. 28 <i>Compositing shot 03</i> film “Afeksi”	66
Gambar 4. 29 <i>Compositing shot 04</i> film “Afeksi”	66
Gambar 4. 30 <i>Compositing shot 05</i> film “Afeksi”	66
Gambar 4. 31 <i>Compositing shot 06</i> film “Afeksi”	67
Gambar 4. 32 <i>Compositing shot 07</i> film “Afeksi”	67
Gambar 4. 33 <i>Compositing shot 08</i> film “Afeksi”	68
Gambar 4. 34 <i>Compositing shot 09</i> film “Afeksi”	68
Gambar 4. 35 <i>Compositing shot 10</i> film “Afeksi”	68
Gambar 4. 36 <i>Compositing shot 12</i> film “Afeksi”	69
Gambar 4. 37 <i>Compositing shot 13</i> film “Afeksi”	69
Gambar 4. 38 <i>Compositing shot 14</i> film “Afeksi”	70
Gambar 4. 39 <i>Compositing shot 15</i> film “Afeksi”	70
Gambar 4. 40 <i>Editing</i> pemberian bayangan film “Afeksi”	71
Gambar 4. 41 <i>Editing dan Grading</i> film “Afeksi”	71
Gambar 4. 28 <i>Editing Mixing</i> film “Afeksi”	72
Gambar 5. 1 <i>Anticipation</i> pada <i>scene 01 shot 01</i> film “Afeksi”	74
Gambar 5. 2 <i>Squash and stretch</i> pada <i>scene 01 shot 01</i> film “Afeksi” 1	75
Gambar 5. 3 <i>Squash and stretch</i> pada <i>scene 01 shot 01</i> film “Afeksi” 2	75
Gambar 5. 4 <i>Staging</i> tata letak tengah film “Afeksi”	76
Gambar 5. 5 <i>Pose to Pose</i> ekstrim <i>scene 01 shot 02</i> film “Afeksi”	76
Gambar 5.6 <i>Follow Through</i> <i>scene 01 shot 07</i> film “Afeksi”	77
Gambar 5.7 <i>Slow in Slow out</i> <i>scene 01 shot 05</i> film “Afeksi”	78
Gambar 5.8 <i>Arcs</i> <i>scene 01 shot 05</i> film “Afeksi”	78
Gambar 5.9 <i>Secondary Action</i> <i>scene 01 shot 05</i> film “Afeksi”	79
Gambar 5.10 <i>Timing and Spacing</i> <i>scene 01 shot 10</i> film “Afeksi”	80
Gambar 5.11 <i>Exagerration</i> <i>scene 01 shot 02</i> film “Afeksi”	80
Gambar 5.12 <i>Exagerration</i> <i>scene 01 shot 07</i> film “Afeksi”	81
Gambar 5.13 <i>Solid Drawing</i> <i>scene 01 shot 01</i> film “Afeksi”	81
Gambar 5.14 <i>Appeal</i> karakter anak film “Afeksi”	82
Gambar 5. 15 Konsep visual tinjauan karya	83
Gambar 5. 16 Konsep visual film animasi “Afeksi”	83
Gambar 5. 17 <i>Surrealisme</i> pada tinjauan karya	84
Gambar 5. 18 <i>Surrealisme</i> pada film animasi “Afeksi”	84
Gambar 5. 19 Deformasi bentuk pada tinjauan karya 1	85
Gambar 5. 20 Deformasi bentuk pada tinjauan karya 2	85
Gambar 5. 21 Deformasi bentuk pada film animasi “Afeksi” 1	85
Gambar 5. 22 Deformasi bentuk pada film animasi “Afeksi” 2	86
Gambar 5. 23 PNG sequence animasi lompatan pada tinjauan karya	86

Gambar 5. 24 PNG sequence animasi lompatan pada film animasi “Afeksi”	87
Gambar 5. 25 Mempertegas gerakan animasi[....]pada tinjauan karya	87
Gambar 5. 26 Mempertegas gerakan animasi[...]pada film animasi “Afeksi”.....	87
Gambar 5. 27 Warna monokrom tinjauan karya.....	88
Gambar 5. 28 Warna monokrom film animasi “Afeksi”	88
Gambar 5. 29 Background tinjauan karya.....	89
Gambar 5. 30 Background film animasi “Afeksi”	89



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berawal dari sepenggal lagu yang dilantunkan oleh “*Sisir Tanah*” tentang lagu wajib. Diantara sekian banyak lirik, ada yang menjadi perhatian lebih bagi penulis. Lirik tersebut berbunyi “*yang wajib dari kita adalah cinta, yang wajib dari cinta adalah mesra, yang wajib dari mesra adalah rasa, yang wajib dari rasa adalah luka, adalah luka, adalah luka*”.

Melihat dari dalam aspek kehidupan, apa yang disampaikan lirik tersebut tentu benar adanya. Aspek keterkaitan antara cinta, rasa dan luka coba dikaitkan dengan problematika sosial yang bersifat umum yakni mengikisnya cinta kasih sebagian anak kepada ibunya dewasa ini. Terlalu sibuk dengan realitas kehidupan yang sedang dijalani hingga terkadang mengesampingkan perhatian untuk sosok seorang ibu. Belum lagi beban keterbatasan jarak dan waktu yang sering terjadi khususnya bagi mereka yang sedang meniti karir. Waktu bisa menjadi pencuri, mencuri segala hal yang dicintai namun disisi lain waktu adalah anugrah di setiap detik, menit dan, jamnya.

Mengangkat sebuah pokok permasalahan yang didasari dari potret kehidupan dewasa ini, dimana efek moral dan kepedulian terutama terhadap sosok ibu yang kian memudar seiring arus. Meningkatnya berbagai tuntunan hidup dan ketidak stabilan emosi menuju kedewasaan kerap menimbulkan pemisah jarak dan waktu diantara keduanya. Walaupun konflik dengan orang tua meningkat di masa awal remaja, namun kebanyakan konflik melibatkan kejadian sehari-hari dalam kehidupan keluarga (Santrock, 2003). Dari sinilah muncul gagasan untuk menjadikan permasalahan ini sebagai konsep utama dalam penciptaan karya.

Menyikapi permasalahan diatas, penulis bermaksud mengajak masyarakat untuk sedikitnya menumbuhkan kembali rasa cinta kasih dan kepedulian terhadap sosok ibu serta mengingatkan kembali akan seberapa banyak pengorbanan dan perhatian untuk membahagiakan anaknya. Selain persoalan diatas, memudarnya kepedulian sebagian masyarakat terhadap seni gerak juga perlu dipertimbangkan kembali. Hal tersebut dikarenakan pelestarian budaya mempunyai muatan ideologis yaitu sebagai gerakan untuk mengukuhkan kebudayaan, sejarah dan identitas (Lewis, 1983: 4), dan juga sebagai penumbuh kepedulian masyarakat untuk mendorong munculnya rasa memiliki masa lalu yang sama diantara anggota komunitas (Smith, 1996: 68). Unsur seni gerak coba disisipkan dengan mengadopsi beberapa gerakan dalam tari. Unsur tersebut disajikan untuk memperkuat visualisasi karya animasi dua dimensi ini.

Teknik animasi dua dimensi sengaja dipergunakan karena wujud visual baik dari segi karakter maupun *environment* menggunakan pencahayaan *hardlight* bergaya semi *vector*. Selain aspek tersebut penulis juga mempertimbangkan kemampuan sumber daya manusia dan peralatan yang digunakan, sehingga yang paling memungkinkan adalah teknik animasi 2D tersebut. Pendekatan secara surealis dengan air sebagai bahasa perlambangan visualisasi dirasa efektif untuk mengekspresikan penekanan emosi.

Beberapa hal tersebut, melatarbelakangi penciptaan film animasi dua dimensi “Afeksi”. Cerita tentang anak laki-laki yang semakin jauh dari ibu yang senantiasa menyayanginya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan ide tentang problematika sosial menjadi sebuah film animasi dua dimensi?
2. Bagaimana memproduksi dan menerapkan teknik animasi dua dimensi untuk penciptaan film animasi “Afeksi” dengan teknik digital dua dimensi melalui pendekatan surealis?

C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan film animasi 2D “Afeksi” antara lain:

1. Menerapkan teknik animasi dua dimensi dalam animasi “Afeksi” dengan teknik digital dua dimensi melalui pendekatan surealis,
2. Mengekspresikan emosi dan visual tanpa belenggu dimana tercipta sesuatu yang mengejutkan.

D. Target Audien

Target audien menurut demografis film animasi ini adalah:

1. Usia : 18 tahun keatas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun
4. Status sosial : Semua kalangan

E. Indikator Capaian Akhir

Hasil akhir animasi “Afeksi” adalah:

1. Judul karya : Afeksi
2. Teknik : Animasi 2D
3. Desain Karya : Film Animasi
4. Durasi : 00:02:21:10
5. Format Video : HDTV 1920x1080 px 25 *frame per second*
6. *Render* : format .mp4, H264 dan .MOV

Indikator yang dicapai dalam pembuatan animasi “Afeksi” dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

1. Praproduksi

a. Penulisan cerita

Cerita ditulis dengan lengkap dan jelas mulai awal preposisi bagaimana si ibu membesarkan anaknya hingga dewasa. Bagaimana membangun *raising* konflik hingga puncak konflik diantara keduanya dan berakhir dengan konklusi penyelesaian yaitu sadarnya si anak betapa berartinya si ibu, yang membuat si anak kembali kepada si ibu.

b. Desain Karakter

Penciptaan karakter dan perwatakan yang disesuaikan dengan kebutuhan cerita tentu menjadi hal penunjang visual demi mempermudah tercapainya pesan dan isi dari cerita tersebut.

c. *Storyboard*

Storyboard dirancang sesuai naskah sebelumnya dengan mulai menggambarkan tampilan animasi, 12 prinsip animasi, jenis pengambilan kamera, sinematografi, lokasi, situasi, kondisi, ekspresi tokoh, dan durasi setiap potongan *scene*.

2. Produksi

a. *Animating*

Tahap ini adalah proses inti, karakter animasi dan propertinya dianimasikan satu per satu menggunakan bantuan *software* animasi dengan *frame rate 25fps*. Penganimasian menggunakan teknik *2D onion skin* mempermudah proses *in between* setelah adanya *keyframe*. Hal ini memungkinkan untuk melihat *frame by frame* sebelum atau sesudah *keyframe*.

b. Coloring

Tahap pewarnaan yang akan dilakukan di *software digital imaging* diselaraskan dengan ide visual sesuai dengan konsep.

c. Render by shot

Rendering per shot akan mempermudah mengamati satu kesatuan utuh dalam satu *frame* dengan durasi pendek sehingga apabila terjadi kesalahan revisi bisa langsung dikerjakan. Selain itu render per *shot* akan mempermudah pada tahap selanjutnya.

d. Background

Background tempat disesuaikan dengan karakter dan tema sedemikian rupa sehingga terlihat harmonis dan menyatu. Penggunaan tekstur klasik untuk menambahkan kesan artistik sekaligus sebagai penguat suasana yang dibangun dalam cerita.

e. Background Music

Penggunaan *background music* menyamakan tempo gerakan animasinya dirasa cukup membantu dalam membangun emosional.

f. Sound Effect

Sound effect yang diterapkan sesuai dengan kebutuhan, semisal suara deburan air dan angin dengan cara menggunakan bantuan *foley*.

3. Pascaproduksi

a. *Compositing*

Setelah *rendering* selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah menggabungkan animasi dengan *background* tersebut dengan teknik *compositing*. Mengatur bagaimana baiknya sehingga nampak menyatu dengan memberikan efek khusus digital seperti penggunaan *grading* dan pencahayaan tambahan.

b. *Editing*

Unsur audio mulai dari *background music*, *sound effect* serta *foley* disatukan dengan hasil visualisasi.

c. *Rendering*

Setelah semua alur pembuatan animasi sudah selesai, selanjutnya adalah *rendering*, menjadikan karya animasi ke format video. Mulai dari logo ISI Yogyakarta, logo Program Studi Animasi, logo studio, judul karya, isi karya animasi, dan *credit title*.

d. *Mastering*

Terakhir karya dibakar dalam piringan *DVD*. Karya yang telah dibakar dalam *DVD*, nantinya akan dikemas menggunakan *DVD case* berwarna transparan.