



PEMBUATAN FILM *MOTION COMIC* 2D BERTEMA *NOMOPHOBIA*

TUGAS AKHIR



Oleh:

Fx Marco Aristo Hau

18510160005

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

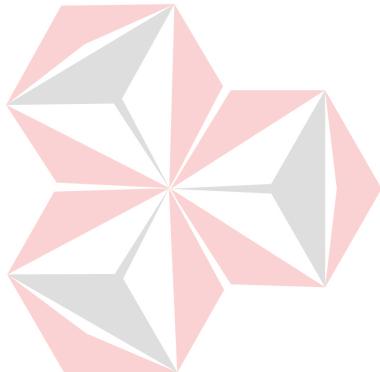
UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

PEMBUATAN FILM *MOTION COMIC* 2D BERTEMA *NOMOPHOBIA*

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Terapan Seni**



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:
Nama : FX Marco Aristo Hau
NIM : 18510160005
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

Tugas Akhir

PEMBUATAN FILM MOTION COMIC 2D BERTEMA NOMOPHOBIA

Dipersiapkan dan disusun oleh:

FX Marco Aristo Hau

NIM: 18510160005

Telah diperiksa dibahas dan disetujui oleh Dewan Pengaji

Pada: Rabu, 22 Juli 2022

Susunan Dewan Pengaji

Pembimbing:

Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.

NIDN. 0704017701

Yunanto Tri Laksono, M.Pd.

NIDN. 0704068505

Pengaji:

Dr. Bambang Hariadi, M.Pd.

NIDN. 0719106401


Universitas
Dinamika
2022.07.27
09:52:33 +07'00'


Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2022.07.27
10:41:47 +07'00'


Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2022.07.27
15:54:50 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana


Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2022.07.27
15:54:50 +07'00'

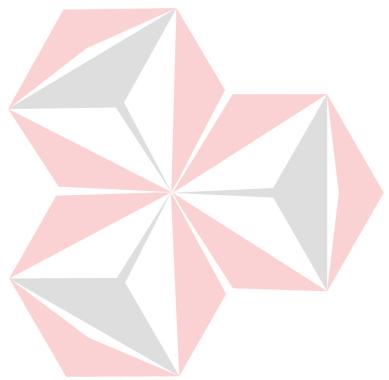
Karsam, MA., Ph.D

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

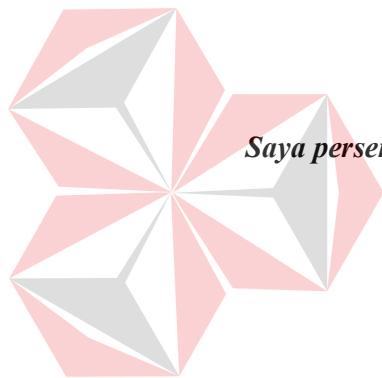
UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
“Work in silence let your success be your noise”
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



Saya persembahkan untuk kedua Orang Tua saya, Teman dan kampus saya

UNIVERSITAS
Dinamika
Universitas Dinamika

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **FX Marco Aristo Hau**
NIM : **18510160005**
Program Studi : **D4 produksi Film dan Televisi**
Fakultas : **Desain dan Industri Kreatif**
Jenis Karya : **Tugas Akhir**
Judul Karya : **PEMBUATAN FILM MOTION COMIC 2D BERTEMA NOMOPHOBIA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan benar-benarnya.

Surabaya, 22 Juli 2022

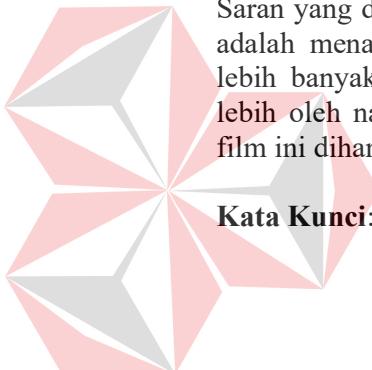


FX Marco Aristo Hau
NIM : 18510160005

ABSTRAK

Di dalam Tugas Akhir ini penulis sebagai sutradara mengkaji penelitian dalam film animasi motion comic 2D bertema *nomophobia* melakukan proses mengkaji. Latar belakang penelitian ini berasal dari sebuah keinginan dalam membuat film animasi motion comic 2D bertema *nomophobia*. Penulis ingin memahami penyakit nomophobia yang merupakan jenis penyakit baru di zaman sekarang dan kenapa banyak anak-anak yang terjangkit penyakit mental ini. Penulis berperan sebagai sutradara dalam pembuatan film ini memiliki tujuan yang berbentuk sebagai tanggung jawab dalam lancarnya proses produksi, terutama proses pra produksi yang biasanya meliputi pembuatan konsep, *storyboard*, naskah dan desain karakter. Sutradara juga memiliki tugas memimpin jalannya produksi dan harus memiliki sifat kepemimpinan yang dapat mengarahkan kru dalam proses produksi sehingga sesuai dengan visi konsep. Berkat itu, hasil dari penelitian dan proses produksi merupakan sebuah film animasi motion comic 2D yang dapat diterima oleh anak-anak jenjang sekolah dasar dan sekolah menengah pertama dan dapat memvisualisasikan konsep tema *nomophobia* dengan unsur *genre fantasy*. Saran yang didapat melalui pengalaman menjalani penelitian dan proses produksi adalah menambahkan lebih banyak *voice actor* untuk karakter, menambahkan lebih banyak unsur komik seperti *paneling* dan *word bubble* dan pendalaman lebih oleh narator sehingga cerita dapat lebih berasa *emotional*. Penelitian dan film ini diharapkan dapat berguna pada generasi kedepan.

Kata Kunci: *Nomophobia, Film Animasi, Sutradara*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah S.W.T. yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga Laporan Penelitian yang berjudul “Pembuatan Film Motion Comic 2D bertema Nomophobia” dapat terselesaikan dengan lancar tanpa suatu halangan apapun.

Suksesnya penyusunan laporan ini berkat adanya bantuan serta dukungan dari beberapa pihak yang terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, disampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan doa dan semangat disetiap langkah meraih kesuksesan;
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika;
3. Bapak Karsam, MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika;
4. Bapak Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom. selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi dan selaku Dosen Pembimbing 1;
5. Bapak Yunanto Tri Laksono, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2;
6. Bapak Dr. Bambang Hariadi, M.Pd. selaku Dosen Pengaji;
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen DIV Produksi Film dan Televisi yang sudah memberikan saran, ilmu dan pembelajaran di seluruh mata kuliah Produksi Film dan Televisi;
8. Terima kasih kepada sahabat, kekasih, teman-teman angkatan 2018 yang selalu mendukung dalam keadaan apapun dan keluarga besar Prodi DIV Produksi Film dan Televisi.

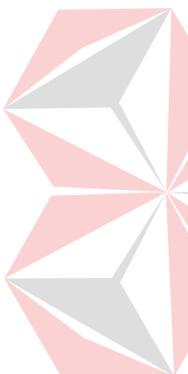
Besar harapan peneliti untuk Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan peneliti mohon maaf apabila terdapat kesalahan penulisan ataupun kata-kata yang kurang berkenan.

Surabaya, 22 Juli 2022

Penulis

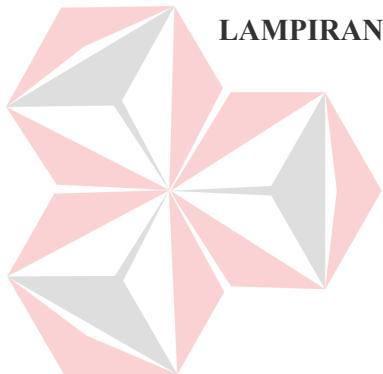
DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Penelitian Terdahulu.....	4
2.2 <i>Nomophobia</i>	4
2.3 Film Animasi	5
2.4 <i>Motion Comic</i>	6
2.5 <i>Genre fantasy</i>	6
2.6 Penyutradaraan Animasi.....	6
BAB III METODE PENELITIAN	8
3.1 Pendekatan Penelitian.....	8
3.2 Objek Penelitian.....	8
3.3 Teknik Pengumpulan Data	8
3.3.1 Wawancara	8
3.3.2 Studi Literatur	9
3.3.3 Studi Kompetitor	10
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	11
4.1 Hasil Wawancara	11
4.2 Hasil Studi Literatur	13
4.3 Hasil Studi Kompetitor	15
4.4 Penarikan Kesimpulan	16
4.5 Kesimpulan Analisis Data	17



UNIVERSITAS
Dinamika

4.6	Deskripsi Keyword	17
4.7	Perancangan Karya	18
4.7.1	Pra Produksi.....	18
4.7.2	Produksi	20
4.7.3	Pasca Produksi	22
4.8	Tabel Jadwal Produksi	23
4.9	<i>Budgeting</i>	23
4.10	Karya.....	24
4.11	Publikasi	25
	BAB V PENUTUP.....	27
5.1	Kesimpulan	27
5.2	Saran	27
	DAFTAR PUSTAKA	29
	LAMPIRAN.....	31



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Profil Foto Sutradara Animasi Rohry Dinda Pinasti	9
Gambar 3.2 Profil Foto Psikolog Ani Christina	9
Gambar 3.3 Gambar Film Kompetitor	10
Gambar 4.1 Foto Wawancara dengan Sutradara Rohry Dinda Pinasti.....	12
Gambar 4. 2 Foto Wawancara dengan Psikolog Ani Christina	13
Gambar 4.3 Bagan Perancangan Karya	18
Gambar 4.4 Desain Karakter Ezra	20
Gambar 4.5 Desain Karakter Lola	20
Gambar 4.6 Proses Sketching	21
Gambar 4.7 Proses <i>Line Art</i>	21
Gambar 4.8 Proses <i>Coloring</i>	22
Gambar 4.9 Preview <i>Scene</i> Film “Faux”	24
Gambar 4.10 Preview <i>Scene 2</i> Film Animasi “Faux”	24
Gambar 4.11 Desain Poster Film “Faux”	26
Gambar 4.12 Desain CD Film Animasi “Faux”	27
Gambar 4.13 Desain Baju Film “Faux”	27

DAFTAR TABEL

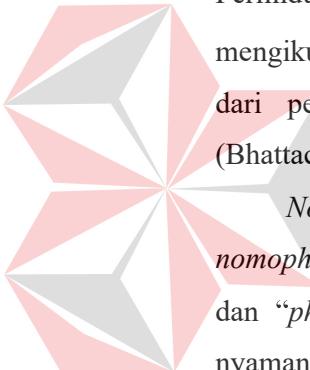
Tabel 4.1 Tabel Kesimpulan	16
Tabel 4.2 Tabel Jadwal Produksi	23
Tabel 4.3 <i>Budgeting</i>	24



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Kartu Bimbingan	31
Lampiran 2 : Kartu Seminar.....	32
Lampiran 3 : Skenario Film “FAUX”	33
Lampiran 4 : <i>Storyboard</i>	37
Lampiran 5 : Hasil Plagiasi Laporan Tugas Akhir.....	38
Lampiran 6 : Biodata Penulis.....	38





BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut survey yang diadakan oleh KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) mengenai penggunaan handphone di kalangan anak – anak dan survey itu mendapatkan hasil bahwa 79% anak-anak pelajar menggunakan handphone mereka untuk kegiatan selain belajar. KPAI menggelar survei ini pada 8-14 Juni 2020 terhadap 25.164 responden anak dan 14.169 responden orang tua yang tersebar di 34 provinsi. Penarikan sampel data dilakukan dengan mengisi kuesioner secara online karena pandemi virus corona (KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia), 2020). Riset di Inggris pada tahun 2008 yang mengikutisertakan lebih dari 2100 orang, berhasil membuktikan bahwa 53 persen dari pengguna telepon genggam menunjukkan kecenderungan *nomophobia* (Bhattacharya, 2019).

Nomophobia merupakan sebuah penyakit yang baru di era digitalisasi ini. *nomophobia* sendiri merupakan penggabungan dari dua kata yaitu “*non-mobile*” dan “*phobia*” yang dapat mengartikan kata takut, kecemasan dan rasa tidak nyaman ketika tidak menggunakan gadget atau pada saat tidak mendapat akses ke *gadget* tersebut ketika dibutuhkan. Dengan kata lain arti “*nomophobia*” sendiri merupakan sebuah perasaan tidak nyaman ketika merasa tidak dapat akses ke dunia digital (Yildrim, 2014).

Di era teknologi ini internet sudah menjadi aspek penting bagi masyarakat. Ditambah dengan mudahnya orang dapat akses ke internet melalui gadget mereka yang sudah banyak dijual dipasaran dengan harga yang terjangkau.

Sebuah perilaku dari seorang anak sering kali dipengaruhi oleh lingkungan ataupun orang tua mereka. Perkembangan teknologi yang kian pesat menyebabkan penggunaan gadget semakin meningkat.

Pengaruh dan efek samping dari *nomophobia* sendiri pun dapat mempengaruhi aspek psikologis seseorang dan dapat mengganggu kehidupan mereka, mulai dari kegiatan belajar sampai pekerjaan individu. Penggunaan secara berlebihan dapat menciptakan sebuah ketergantungan terhadap sebuah gadget

untuk menjadi sumber hiburan bagi mereka terutama penggabungan gadget dan akses internet (Bhattacharya, 2019).

Sebuah film dapat menjadi sarana pengantar pesan terhadap masyarakat terutama jika film tersebut memiliki visual yang mudah dicerna dan indah untuk dilihat. Maka dari itu mayoritas film animasi memiliki ketertarikan terhadap penonton berusia anak-anak, dikarenakan sebuah film animasi yang memiliki visual menarik dan indah dapat dicerna dengan mudah oleh penonton berusia anak-anak. Film animasi sendiri merupakan hasil dari gabungan *frame* gambar yang menghasilkan efek *motion* (Mulyoto & Amrulloh, 2016).

Tujuan penulis memilih topik ini adalah penulis ingin membuat sebuah film animasi yang mengangkat sebuah penyakit mental dan adiktif terutama yang relevan di zaman sekarang, maka dari itu penyakit *nomophobia* pun dipilih dengan alasan dikarenakan penyakit tersebut sangat relevan di zaman sekarang terutama pada usia anak-anak sampai remaja. Maka dari itu sebuah film animasi dengan style *motion comic* dapat mengambil perhatian anak-anak dengan style yang kurang lebih mirip dengan style komik secara konvensional. Dengan menarik perhatian anak-anak dan orang tua maka secara tidak langsung film animasi tersebut dapat memberi wawasan terhadap anak-anak dan orang tua mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat film *motion comic* 2D bertema *nomophobia*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka batasan masalah akan meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Animasi *motion comic* 2D bergenre *fantasy*.
2. Segementasi film ini mengarah pada anak-anak pada jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah pertama.
3. Pembuatan film dengan durasi kurang lebih dari 5 menit.
4. Mengangkat penyakit *nomophobia* dengan penggambaran *fantasy*.

5. Menyusun tim produksi dan memimpin jalannya produksi animasi *motion comic* 2D.
6. Menangani proses pra produksi seperti pembuatan skrip, storyboard dan desain karakter.
7. Mengarahkan kru dalam proses produksi sehingga dapat sesua dengan visi.
8. Memilih *talent* untuk suara narator.
9. Membantu proses edit dan finishing di pasca produksi.

1.4 Tujuan

Berdasarkan pada batasan masalah di atas maka, tujuan pada penelitian ini adalah untuk membuat animasi *motion comic* 2D bertema *nomophobia*.

1.5 Manfaat

Penelitian dapat menghasilkan beberapa manfaat bagi masyarakat dan *filmmaker*. Manfaat yang diperoleh dalam pembuatan film ini yaitu dapat memberi wawasan terhadap *nomophobia* kepada anak - anak dan tentunya bagi orang tua sang anak.

Karya ini pun dapat memberi peluang untuk eksplorasi karya dan dapat menjadi *motion comic* yang dapat memberikan informasi terhadap *nomophobia* kepada masyarakat.

BAB II

LANDASAN TEORI

Untuk mendukung pembuatan *motion comic* ini, maka karya film akan menggunakan beberapa landasan teori, yaitu: *nomophobia*, film animasi, *motion comic*, genre film *fantasy*, penyutradaraan animasi.

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini menggunakan referensi penelitian tahun 2015 asal *Iowa States of University* yang berjudul *Understanding Nomophobia: A Modern Age Phobia Among College Students* karya Caglar Yıldırım dan Ana Paula Correia. Penelitian tersebut memiliki tujuan dalam pemahaman menggunakan explorasi gambaran pengalaman hidup mahasiswa tentang fenomena *nomophobia* terutama di zaman sekarang (Yıldırım & Correia, 2015). Sementara perbedaan dengan penelitian penulis adalah penelitian “Pembuatan Film Motion Comic 2D Bertema *Nomophobia*” Penelitian ini memiliki tujuan untuk memberi wawasan terhadap masyarakat mengenai penyakit *nomophobia* menggunakan media film animasi *motion comic* 2D sehingga penelitian ini memiliki *output* sebuah film animasi.

2.2 Nomophobia

Nomophobia (*no mobile phone phobia*) adalah rasa takut dan cemas berlebih apabila seseorang jauh dari ponsel atau gadgetnya. Mereka yang terkena *nomophobia* dikenal dengan *nomophobian*. Mereka yang terkena *nomophobia* ini tidak dapat dengan mudah terlepas dari gadget terutama *smartphone* kapan pun dan di manapun berada (Raypole, 2019).

Nomophobia merupakan rasa takut berada diluar kontak ponsel dan dianggap sebagai fobia modern sebagai efek samping dari interaksi antara manusia, teknologi informasi dan komunikasi khususnya gadget. Di tahun 2014 sendiri terdapat sebanyak 83 persen mahasiswa panik saat lupa atau salah meletakkan ponsel mereka. Gejala dan sindrom yang ditunjukan seorang *nomophobian* dapat beragam, gejala awal biasanya terjadi ketika para

nomophobian suka menggunakan ponsel di tempat dan waktu yang tidak biasa, seperti saat mengendarai mobil (Yildrim, 2014).

Karakteristik seorang *nomophobian* juga beragam, antara lain (1) merasa sangat takut, panik, gugup, bingung, dan/atau cemas yang berlebihan dan irasional saat ponsel hilang, tidak berada ditempatnya atau lupa terbawa; (2) suka menggunakan waktu luang untuk “bermain” telepon seluler atau kecanduan *gadget* mereka selain tujuan edukatif; (3) umumnya memiliki lebih dari satu *gadget*; (4) di manapun dan kapan pun nomphobian terbiasa membawa charger atau power bank; (5) seringkali enggan menonaktifkan *gadget* mereka; (6) penderita seringkali takut atau panik saat baterai handphone mulai menipis; (7) tanda dan gejala dapat berupa; cemas, gemetar, perubahan pola nafas, menggigil, berkeringat, disorientasi dan detak jantung meningkat (Bhattacharya, 2019).

2.3 Film Animasi

Film Animasi adalah penggambaran informasi melalui penyajian menggunakan satu gambar atau sekumpulan gambar melalui media film. (Wahyu, 2005). Film Animasi dapat juga diartikan sebagai disiplin ilmu yang memadukan dua unsur penting yaitu unsur seni dan teknologi. Sebagai ilmu yang dipelajari banyak orang, animasi memiliki dasar yang disebut “prinsip animasi”. Teknologi dan alat-alat yang digunakan merupakan penunjang pembuatan animasi hingga terciptalah sebuah karya animasi (Soenyoto, 2017). Film animasi memiliki bakat untuk melebihi batas hukum fisika dan logika yang membuat film animasi sebagai sebuah bentuk media sinema yang memiliki potensi kreatifitas yang tak terbatas (Cavallaro, 2006).

Film animasi dapat menjelaskan dan menampilkkan konsep sebuah film dengan cara yang tidak konvensional, sehingga konsep dari film atau media tersebut dapat lebih tersampaikan kepada para penonton melalui visual animasi. Animasi memiliki dua kategori yaitu animasi 2D dan animasi 3D. Animasi 2D merupakan bentuk animasi yang biasanya dikerjakan menggunakan gambaran tangan dan bantuan komputer untuk bagian pewarnaan dan penataan sehingga dapat terlihat datar di bidang dimensi. Penggerjaan animasi 3D pun menggunakan

bantuan komputer tetapi objek animasi yang dihasilkan memiliki ruang dan volume yang dapat dilihat dari berbagai sisi (Puji & Ulhaq, 2016).

2.4 Motion Comic

Motion Comic dianggap baru di era ini dan merupakan sebuah evolusi dari media buku komik yang mengarah ke era digital dan secara mengejutkan *motion comic* dan media buku komik tradisional tidak bersaingan dan di sisi lain dua media saling mendukung. Penggunaan terhadap media *motion comic* sendiri sering digunakan sebagai promosi terhadap sebuah media yang akan rilis (Andersen & Vistisen, 2020).

Motion comic memiliki elemen - elemen dari sebuah buku komik tradisional seperti paneling dan word bubble masih ada namun digabungkan dengan elemen dari film animasi seperti motion dan audio membuat sebuah karya menjadi sebuah *motion comic* (Sutikno & Eko, 2020).

2.5 Genre fantasy

Genre *fantasy* sendiri merupakan sebuah genre yang menampilkan unsur magis dan supernatural yang tidak ada di dunia nyata. Meskipun beberapa yang menggunakan genre ini mendekatkan latar dunia nyata dengan unsur *fantasy*, banyak yang berunsur imajiner dengan hukum fisik dan logika mereka sendiri. Bersifat spekulatif, meskipun begitu *fantasy* tidak terikat dengan realita atau fakta ilmiah (MasterClass.com, 2021). Genre *fantasy* memiliki aspek dalam segi penyampaian cerita dan memiliki kecenderungan untuk menawarkan pertanyaan “besar” tentang kehidupan dalam hal kompleksitas sehingga memaksa penonton mempertimbangkan topik seperti moralitas universal dalam sebuah masyarakat dan pentingnya keberagaman budaya (Fabrizi, 2016).

2.6 Penyutradaraan Animasi

Sutradara merupakan figur di pembuatan film yang menentukan visi kreatif sebuah film. Sutradara memiliki tanggung jawab mengkontrol keputusan kreatif baik itu aktor, tata visual, suara dari film sampai musik yang dipakai. Maka dari itu, sutradara film memiliki tuntutan untuk memahami aspek – aspek teknis dan

juga mempunyai karakter yang kuat sebagai pemimpin. Sebuah dedikasi personal terhadap sebuah cerita diharapkan dari seorang sutradara agar mampu menyampaikan sebuah cerita dalam level yang mendalam (Studio Antelope, 2020).

Dalam pembuatan sebuah film terdapat 3 tahap penggerjaan sebuah film yaitu : Pra Produksi, Produksi, Pasca Produksi. Setiap fase di awasi secara langsung oleh sang sutradara agar visi dan misi film tetap masuk akal dengan visi dan misi original sang sutradara. Perencanaan cadangan juga diperlukan dalam penggerjaan sebuah film terutama disetiap fase agar penggerjaan sebuah film dapat berjalan dengan lancar jika terjadi sebuah kesalahan dalam proses penggerjaan disetiap fase (Naratama, 2006).

Sutradara dalam sebuah film animasi juga dapat berperan sebagai kepala departemen yang lain seperti departemen sketching dan coloring yang biasanya membutuhkan supervisor langsung agar hasil dapat sesuai dengan konsep sutradara. Bagian produksi dan penentuan style atau model bentuk film animasi tersebut biasanya di sampaikan sang sutradara, maka dari itu pentingnya keterlibatan sebuah sutradara dalam film yang dikerjakan agar hasil film dapat maksimal dan personal bagi sang sutradara (Cavallaro, 2006).

Banyak sutradara yang menjadi editor film nya sendiri, dikarenakan sebuah film yang di edit sang sutradara biasanya lebih terorganisir dan memiliki tempo editan yang sesuai dengan visi sang sutradara. Akira Kurosawa terkenal sebagai seorang sutradara yang mengedit film nya sendiri sehingga setiap shot, transisi dan pergerakan camera memiliki level keharmonisan yang menjadi ciri khas filmnya baik dari segi teknis sampai ke *narrative*. Meskipun begitu peran seorang editor masih dibutuhkan terutama untuk meringankan kerja sang sutradara dan tidak sedikit sutradara yang mendapat level atau masukan untuk meningkatkan kualitas film mereka dari sang editor (Katz, 1991).

BAB III

METODE PENELITIAN

Penulis akan memberikan penjelasan mengenai metode penelitian yang akan digunakan dalam pembuatan film *motion comic* 2D bertema *nomophobia*.

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian akan menggunakan metode kualitatif, dikarenakan penelitian dengan metode tersebut dapat memanfaatkan hasil dari pencarian sumber dan teori serta hasil dari wawancara terhadap seorang psikolog, maka dari itu metode kualitatif merupakan metode yang sesuai untuk mendukung konsep film ini.

3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian yang menjadi pembahasan utama dalam Tugas Akhir ini yakni penyakit *nomophobia*. Kurangnya orang yang mengetahui penyakit *nomophobia* dan dampaknya terhadap sisi psikologis anak-anak, maka dibuatlah *motion comic* sebagai salah satu informasi dalam mengajak masyarakat agar lebih menyadari penyakit *nomophobia*.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan metode kualitatif sangat membantu peneliti mendapatkan informasi yang sesuai sehingga dapat menghasilkan data bersifat deskriptif, seperti wawancara, studi literatur, dan studi kompetitor.

3.3.1 Wawancara

Metode wawancara dilakukan untuk memperkuat bukti data atas topik *nomophobia*. Maka dari itu wawancara akan dilakukan kepada seorang psikolog dan orang tua anak pengidap *nomophobia* dengan melakukan proses wawancara tanya-jawab seputar *nomophobia*. Wawancara dengan sutradara animasi juga dilakukan untuk mendapat penjelasan dan arahan mengenai seorang sutradara film animasi. Wawancara dengan sutradara animasi di Roundbox Animation bernama

Rohry Dinda Pinasti, wawancara dengan psikolog bernama Ibu Ani Christina seorang psikolog spesialis anak.



Gambar 3.1 Profil Foto Sutradara Animasi Rohry Dinda Pinasti



Gambar 3.2 Profil Foto Psikolog Ani Christina

3.3.2 Studi Literatur

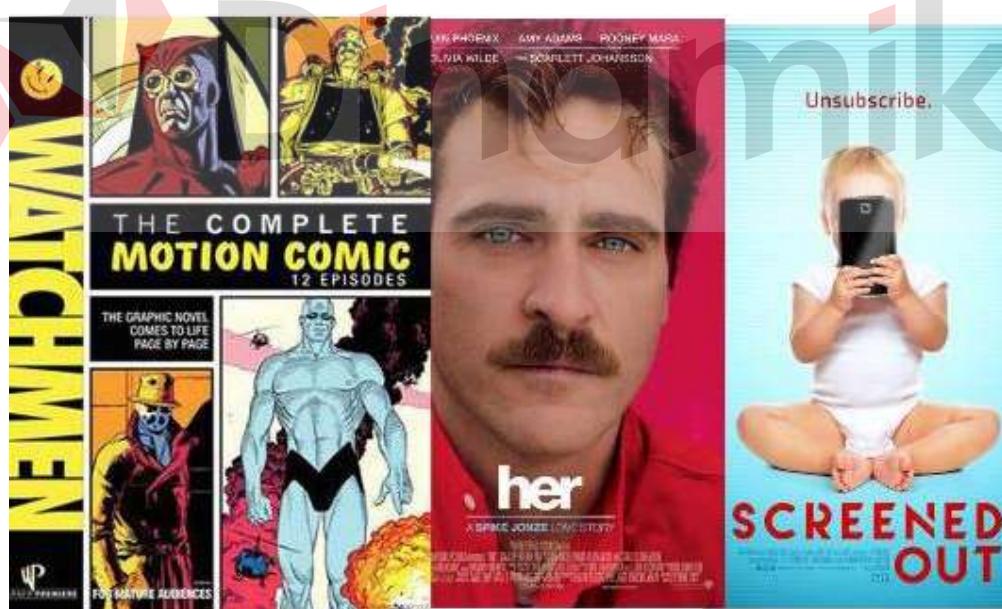
Studi literatur merupakan pengumpulan dan acuan peneliti untuk memudahkan sebagai sumber literatur yang digunakan untuk mendapat informasi dalam penciptaan karya. Peneliti menggunakan referensi yang dipergunakan adalah sebagai berikut untuk mendukung hasil riset yang dibutuhkan peneliti:

1. *Nomophobia*
2. Film animasi
3. *Motion Comic*
4. Genre film *fantasy*
5. Penyutradaraan Animasi

Referensi tersebut dapat dicari dari buku, jurnal, artikel, laporan penelitian, dan situs-situs di internet yang nantinya akan memperkuat data yang dibutuhkan oleh peneliti.

3.3.3 Studi Kompetitor

Studi kompetitor merupakan referensi yang mampu mempengaruhi suatu karya secara dominan. Contoh film yang diambil adalah film *Screened Out* (2020) karya Jon Hyatt, *The Watchmen* (2005) karya Chris Guiffre dan Her (2013) karya Spike Jonze. Dari film – film kompetitor data yang diambil adalah cara pengemasan dalam pembuatan *motion comic* dan bagaimana pengimplementasian sebuah penyakit dalam sebuah cerita dalam film sehingga bisa menambah referensi dan meningkatkan kualitas karya. Film penulis menggunakan teknik *motion comic* 2D yang bertemakan *nomophobia* dan film penulis lebih mengarah ke unsur yang lebih dapat diterima oleh segmentasi anak – anak dan umum,tetapi juga dapat menyampaikan pesan yang mendalam terhadap bahaya penyakit *nomophobia*.



Gambar 3.3 Gambar Film Kompetitor

(Sumber : Google.com)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini fokus untuk menjelaskan hasil dari data wawancara, studi literatur, dan kompetitor yang telah direduksi, disajikan, serta ditarik kesimpulannya. Selanjutnya dari peneliti merancang karya, dalam hal ini pembuatan Film Motion Comic 2D bertema “Nomophobia”.

4.1 Hasil Wawancara

Penelitian ini menggunakan salah satu teknik pengumpulan data yaitu wawancara yang digunakan untuk memberikan validasi terhadap data dan sumber informasi akademik atau praktik. Wawancara dilakukan penulis kepada seorang sutradara dan psikolog.

1. Rohry Dinda Pinasti

Rohry menjelaskan bahwa seorang sutradara bertugas dalam pengawasan tahap produksi film, terutama pada proses pra produksi dengan membuat konsep, skenario dan storyboard. Seorang sutradara juga harus dapat menjadi seorang pemimpin yang terorganisir dan fleksibel, terutama di masa pandemi seperti ini dimana sesi produksi dan komunikasi dilakukan secara daring. Seorang sutradara juga dapat berperan ganda di produksi sebuah animasi dengan menjadi seorang supervisor salah satu job desk produksi seperti supervisor rigging atau animasi sehingga jalannya sebuah produksi dapat berjalan sesuai visi awal sutradara.

Fantasi di sebuah film animasi harus memiliki sebuah visual yang dapat membuat penonton merasa keluar dari realita dan visual yang unik untuk lebih menonjolkan unsur dari genre fantasi. Sutradara bertugas juga dalam membuat storyboard dari segi blocking scene sampai bagaimana lighting mempengaruhi sebuah scene.

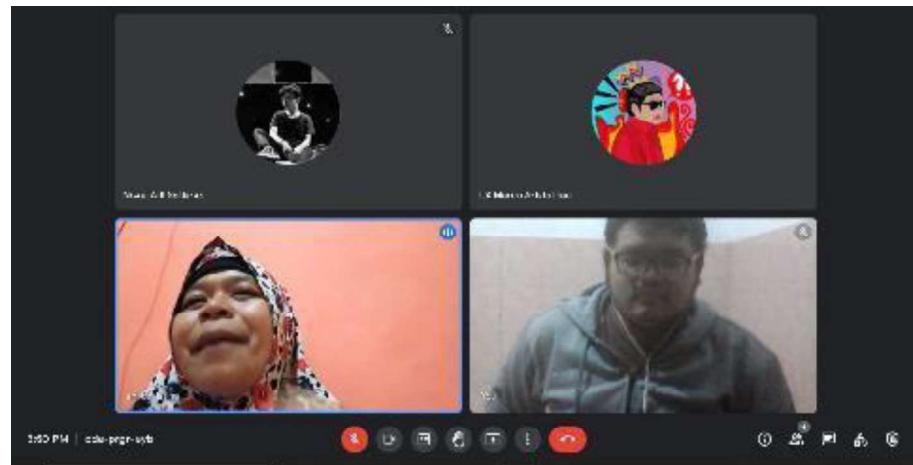


Gambar 4.1 Foto Wawancara dengan Sutradara Rohry Dinda Pinasti

2. Ani Christina

Perilaku seorang anak dapat dipengaruhi berbagai hal dan faktor baik itu internal atau eksternal. Permasalahan terhadap faktor tersebut dapat menyebabkan seorang anak terjerumus ke berbagai macam jenis masalah. Salah satunya adalah sebuah kecanduan terhadap suatu hal atau aktifitas. Kecanduan seorang anak dapat dipicu melalui berbagai faktor baik dari mekanisme pertahanan diri atau unsur eksplorasi.

Biasanya pemicu dari faktor mekanisme pertahanan diri dapat berupa rumah tangga yang tidak harmonis dan kesepian dikarenakan orang tua selalu bekerja. Rasa ketidaknyamanan tersebut dapat membuat seorang anak mencari keseimbangan emosi dan pelarian, dikarenakan zaman sekarang gadget dan internet memiliki kemudahan untuk diakses maka pelarian tersebut biasanya yang paling sering terjadi di kalangan anak-anak. Game menjadi pasangan mesra sebuah gadget, terutama jika game tersebut sudah melibatkan uang untuk mendapat kesenangan ekstra dari game. Jika kecanduan tersebut tidak dapat dipuaskan maka tindak kriminal pun kadang-kadang dapat terjadi seperti kehabisan uang maka seorang anak dapat mencuri uang dari orang tua atau orang lain. Gejala seperti mengamuk dan membanting barang dapat terjadi jika anak tersebut dipisah dari gadgetnya, sampai gejala paling parah yaitu seorang anak dapat melukai sesama orang lain dalam emosi mengamuknya.



Gambar 4. 2 Foto Wawancara dengan Psikolog Ani Christina

4.2 Hasil Studi Literatur

1. Penyutradaraan Animasi

Sutradara pada pembuatan film bertugas memilih visi kreatif sebuah film. Sutradara mempunyai tanggung jawab mengontrol keputusan kreatif baik itu aktor, visual dan backsound film hingga musik yang dipakai. Maka berdasarkan itu, pengarah adegan film mempunyai tuntutan untuk aspek – aspek teknis & juga memiliki karakter pemimpin. Sebuah koneksi personal terhadap sebuah cerita dibutuhkan untuk mempengaruhi adegan supaya sebuah cerita mendapatkan level yang mendalam. Sutradara pada sebuah film animasi juga berperan menjadi ketua departemen yang lain misalnya departemen sketching & coloring yang umumnya membutuhkan supervisor pribadi agar output bisa sinkron menggunakan konsep sutradara. maka berdasarkan itu pentingnya keterlibatan sebuah pengarah sutradara pada film yang dikerjakan agar output film bisa sesuai. Banyak sutradara yang menjadi editor film nya sendiri, dikarenakan sebuah film yang pada edit oleh sutradara umumnya lebih terorganisir & mempunyai tempo editan yang sinkron dan sesuai dengan visi sutradara. Meskipun begitu kiprah seseorang editor masih diharapkan terutama buat meringankan kerja oleh pengarah adegan & narasi sedikit pengarah adegan yang menerima level atau masukan guna menaikkan kualitas film.

2. Film Animasi

Film animasi dapat menjelaskan dan menyajikan konsep sinema dengan cara yang tidak konvensional, dan dapat menyampaikan konsep film atau medium dengan lebih baik kepada penonton melalui animasi visual. Ada dua kategori animasi: animasi 2D dan animasi 3D. Animasi 2D adalah bentuk animasi yang biasanya dibuat dengan gambar tangan dan bantuan pewarnaan dan penempatan komputer agar terlihat datar dalam bidang dimensi. Bekerja dengan animasi 3D juga menggunakan dukungan komputer, tetapi objek animasi yang dihasilkan memiliki ruang dan volume yang dapat dilihat dari sisi yang berbeda.

3. Motion Comic

Motion Comic merupakan sebuah media baru pada era ini. Motion comic adalah sebuah evolusi berdasarkan media buku komik yang menuju ke era digital & secara mengejutkan motion comic & media buku komik tradisional saling mendukung satu sama lain. Penggunaan media motion comic sendiri menjadi jalur promosi terhadap sebuah buku komik atau komersial yang akan rilis. Motion comic mempunyai elemen - elemen berdasarkan dari elemen dasar sebuah buku komik tradisional misalnya paneling & word bubble terdapat tetapi digabungkan menggunakan elemen animasi misalnya motion & audio sehingga menciptakan sebuah karya motion comic.

4. Nomophobia

Nomophobia (no mobile phone phobia) adalah rasa takut dan cemas berlebih apabila seseorang jauh dari ponsel atau gadgetnya. Mereka yang terkena nomophobia dikenal dengan nomophobian. Mereka yang terkena nomophobia ini tidak dapat dengan mudah terlepas dari gadget terutama smartphone kapan pun dan di manapun berada. Nomophobia merupakan rasa takut berada diluar kontak ponsel dan dianggap sebagai fobia modern sebagai efek samping dari interaksi antara manusia, teknologi informasi dan komunikasi khususnya gadget. Gejala dan sindrom yang ditunjukan seorang nomophobian dapat beragam, gejala awal biasanya terjadi ketika para nomophobian suka

menggunakan ponsel di tempat dan waktu yang tidak biasa, seperti saat mengendarai mobil Karakteristik seorang nomophobian juga beragam, antara lain (1) merasa sangat takut, panik, gugup, bingung dan/atau cemas yang berlebihan dan irasional saat ponsel hilang, tidak berada ditempatnya atau lupa terbawa; (2) suka menggunakan waktu luang untuk “bermain” telepon seluler atau kecanduan gadget mereka selain tujuan edukatif; (3) umumnya memiliki lebih dari satu gadget ; (4) di manapun dan kapan pun nomphobian terbiasa membawa charger atau power bank; (5) seringkali enggan menonaktifkan gadget mereka; (6) penderita seringkali takut atau panik saat baterai handphone mulai menipis; (7) tanda dan gejala dapat berupa; cemas,gemetar,perubahan pola nafas, menggigil, berkeringat,disorientasi dan detak jantung meningkat.

4.3 Hasil Studi Kompetitor

Pengumpulan data pada film terdahulu untuk menambah referensi dalam pembuatan film motion comic 2D ini, film-film referensi sebagai studi kompetitor termasuk Screened Out (2020) karya John Hiatt, The Watchmen (2005) karya Chris Giffre, dan Her (2013) karya Spike Jonze. Beberapa film tersebut membahas mengenai topik seperti nomophobia dan style film motion comic.

4.4 Penarikan Kesimpulan

Berikut ini adalah penarikan kesimpulan dari data yang telah di reduksi dan disajikan di atas

Dalam analisa data dapat disimpulkan dalam table berikut:

Tabel 4.1 Tabel Kesimpulan

No	Bahasan	Wawancara	Literatur	Kesimpulan
1	Penyutradaraan Animasi	Sutradara harus dapat menjadi seorang pemimpin yang terorganisir dan fleksibel	Sutradara mempunyai tanggung jawab mengontrol keputusan kreatif baik itu aktor, visual dan backsound film hingga musik yang dipakai.	Menjadi pemimpin yang dapat mengontrol sisi kreatif dan teknis dengan menjadi pemimpin baik.
2	Film Animasi	Film animasi harus dapat menampilkan visual yang tidak dapat diperoleh dari film “live-action”.	Film animasi dapat menjelaskan dan menyajikan konsep sinema dengan cara yang tidak konvensional.	Animasi adalah sebuah medium yang dapat digunakan dalam menjelaskan sebuah konsep yang tidak konvensional.
3	Motion Comic		Motion comic mempunyai elemen – elemen dari buku komik dan animasi.	Motion comic merupakan sebuah penggabungan dari buku komik dan animasi
4	Nomophobia	Nomophobia biasa terpicu oleh situasi psikologi lingkungan seseorang dimana nomophobia dapat menjadi mekanisme pertahanan / pelarian.	Nomophobian memiliki gejala jika dipisah dari gadget mereka seperti : cemas,gemetar, perubahan pola nafas	Gejala seorang nomophobia mempengaruhi psikologi seseorang dan gejala yang ditunjukan dapat juga menyakiti orang sekitar pengidap.

4.5 Kesimpulan Analisis Data

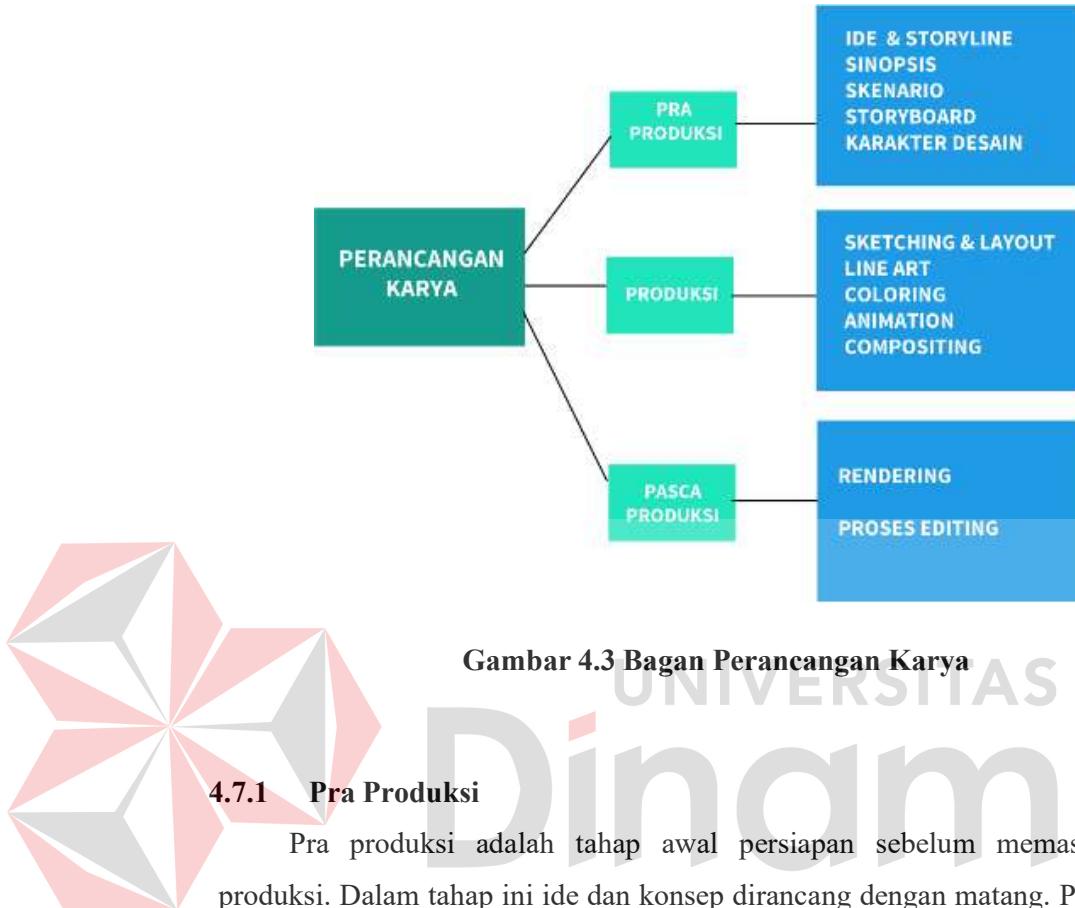
Kesimpulan dari analisis data tersebut adalah kondisi lingkungan sekitar seorang anak dapat mempengaruhi perilaku dan dapat menimbulkan penyakit mental seperti Nomophobia yang digunakan sebagai aspek pelarian dari masalah anak tersebut. Dengan kesimpulan ini, peneliti yang berperan sebagai sutradara di pembuatan film ini harus dapat menjadi seorang pemimpin yang kreatif dan fleksibel dalam produksi sehingga hasil film dapat mencerminkan visi konsep awal sutradara.

4.6 Deskripsi Keyword

Keyword utama yang diperoleh setelah mendapatkan kesimpulan yaitu *utopian*. Menurut KBBI yang dalam bahasa inggris *utopian* merupakan kata sifat yang memiliki arti khayalan atau orang yang memimpikan suatu tata masyarakat yang hanya bagus dalam gambaran, tetapi sulit untuk diwujudkan. Disaat telah mendapatkan *keyword utopian*, maka dalam menciptakan karya yang mengacu pada *keyword*. Penulis menemukan konsep beserta judul film motion comic 2D yang bertema nomophobia, yaitu berjudul “FAUX” yang berkaitan dengan *keyword utopian*. Dari penciptaan ide dan *storyline* memiliki susunan permasalahan yang sedemikian serupa dengan *keyword utopian*. Pada pemilihan warna juga sesuai dengan *keyword* yang akan dipakai cocok dengan motion comic tersebut yaitu *dapper* berisikan macam #66685d (*storm dust*), #A19e7b (*Gurkha*), dan #103136 (*firefly*) untuk konsep bagian realita dan menggunakan set *color childlike* yang berisikan macam #F19066 (*sandy brown*), #F3f3cd (*wheatfield*) dan #Aeda9f (*moss green*) untuk warna bagian fantasi dari adegan. Pemilihan *style* serta penciptaan karakter pun harus sesuai pada tampilan yang dikemas, dari segi desain karakter sampai *environment* yang mendukung mengacu pada *keyword utopian*.

4.7 Perancangan Karya

Pada bagian ini akan ada penjelasan tentang perancangan karya yang dibuat.



Gambar 4.3 Bagan Perancangan Karya

4.7.1 Pra Produksi

Pra produksi adalah tahap awal persiapan sebelum memasuki tahap produksi. Dalam tahap ini ide dan konsep dirancang dengan matang. Perancangan ini akan menghasilkan Film Motion Comic 2D berjudul “FAUX”.

1. Ide dan Konsep

Penciptaan konsep dan munculnya ide ini atas masalah lingkungan dan psikologis sebuah anak yang dapat menemukan sebuah hiburan dan tempat aman dengan bantuan alat / gadget agar anak tersebut dapat pergi dari realita dan lari menuju dunia impiannya.

2. Sinopsis

Terdapat seorang anak bernama Ezra yang bersifat penyendiri dan suka dibully di sekolah maupun di rumah nya. Ezra selalu ingin menjadi anak yang populer di sekolah dan suatu hari menemukan cara untuk mendapatkan keinginannya melalui game populer bernama Luna yang banyak dimainkan oleh teman –



temannya . Dengan cara yang tidak lazim akhirnya Ezra berhasil membeli game tersebut dan mulai kecanduan bermain. Di game tersebut Ezra menemukan tempat nyamannya dan bertemu teman baru bernama Lola. Kecanduan Ezra semakin menjadi – jadi dikarenakan ada anak orang kaya yang mendapat item langka di game tersebut dan menjadi populer di sekolah, Ezra cemburu dan mencari cara mendapatkan item tersebut di game itu. Ezra akhirnya diberitahu Lola bahwa ada item yang langka dan dapat dimenangkan di pelelangan online tetapi item tersebut berharga sekitar 10 juta mahalnya. Ezra dengan keras kepala masih ingin mendapatkan item tersebut. Ezra akhirnya mencuri kartu kredit ayahnya dan mulai mengikuti proses lelang tersebut sampai menang tanpa mengkuatirkan harga dan uang ayahnya. Keesokan harinya Ezra menemukan teman – teman sekolahnya sudah berganti trend dan sedang sibuk bermain bola, keadaan bertambah suram ketika dirumah Ezra dipukuli oleh ayahnya yang marah dikarenakan Ezra ketahuan memakai kartu kreditnya tanpa izin. Di proses kemarahan sang ayah game dan gadget Ezra dihancurkan, aksi ini membuat Ezra lepas kendali dan melakukan hal yang tidak disangka bisa terjadi.

3. Skenario

Dalam pembuatan skenario film *motion comic* 2D bertema “*nomophobia*” yang berbeda setelah sinopsis terpilih atau yang sudah pasti sehingga dapat dikembangkan dan terciptanya skenario. Bentuk skenario dapat dilihat di lampiran laporan.

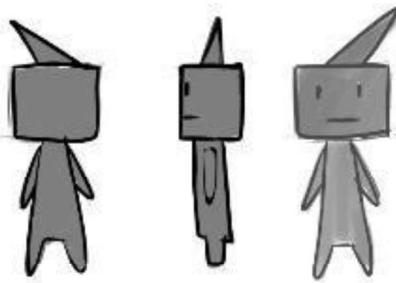
4. *Storyboard*

Setelah terciptanya skenario, setiap scene divisualisasikan dalam bentuk sketsa per-kamera secara rinci sesuai cerita yang telah dibuat. *Storyboard* dapat dilihat di lampiran laporan.

5. Karakter Desain

Karakter diciptakan menggunakan desain yang imut dan warna yang halus, estetiknya sendiri akan mendapat modifikasi agar dapat menunjang cerita dan karakter yang ada. Karakter utama atau Ezra memiliki desain yang simpel dan

warna gelap yang dapat mendukung unsur sedih dari cerita dan alur, sementara karakter Lola diberi warna cerah dan desain yang tajam karena memiliki sifat yang ceria dan tegas serta memiliki warna yang sesuai dengan tema karakternya yaitu alam.



Gambar 4.4 Desain Karakter Ezra



Gambar 4.5 Desain Karakter Lola

4.7.2 Produksi

Tahap produksi merupakan eksekusi setelah mematangkan ide dan konsep sebagai proses produksi ini nantinya berlanjut ke berbagai macam proses pasca produksi.

1. *Sketching & Layout*

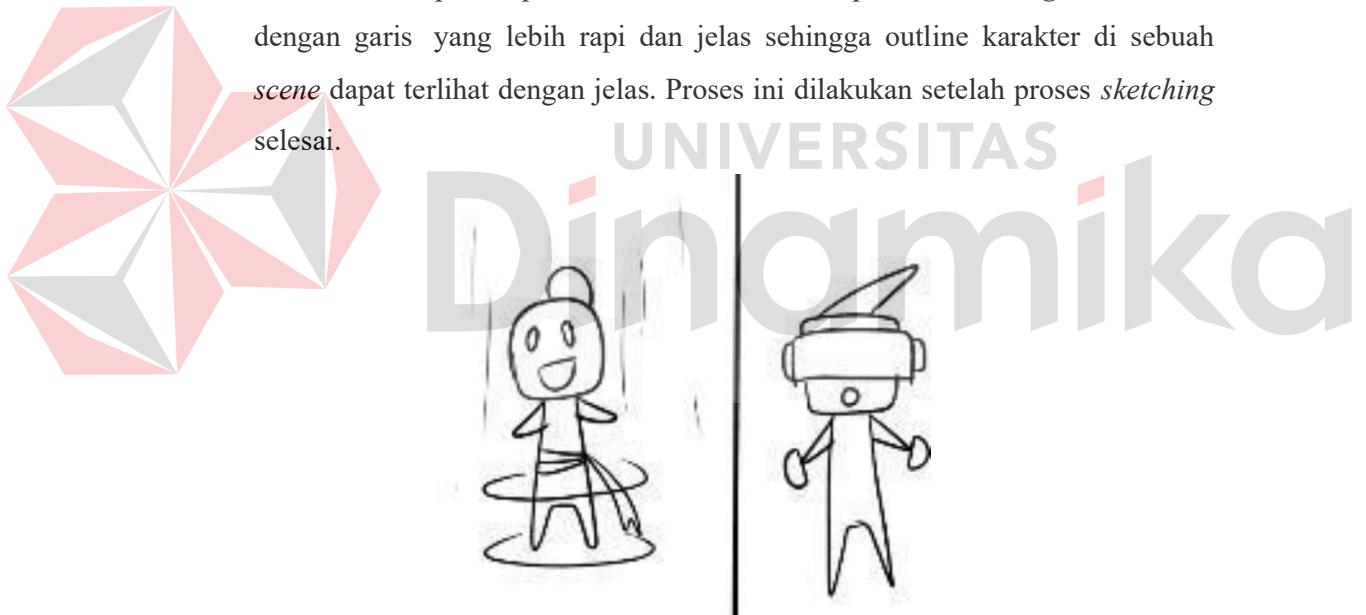
Proses ini meliputi gambaran kasar dan design kasar dari sebuah scene dan bagaimana penempatan karakter dan latar di sebuah scene agar menghasilkan komposisi yang sesuai dengan kebutuhan scene.



Gambar 4.6 Proses Sketching

2. *Line Art*

Line art merupakan proses dimana hasil dari proses *sketching* di tebalkan dengan garis yang lebih rapi dan jelas sehingga outline karakter di sebuah *scene* dapat terlihat dengan jelas. Proses ini dilakukan setelah proses *sketching* selesai.



Gambar 4.7 Proses Line Art

3. *Coloring*

Pewarnaan atau *coloring* dilakukan untuk menentukan mood di *background* sebuah *scene* dan membuat desain karakter lebih indah. Pemilihan sebuah warna juga dapat menjadi sebuah alat untuk menyampaikan cerita dengan pilihan warna yang tepat. Pewarnaan menggunakan warna gelap di dunia

realita untuk menangkap suasana sedih dan perasaan karakter utama terhadap realitanya yang gelap dan sedih, sedangkan pewarnaan di dunia game menggunakan warna cerah dikarenakan dunia game tersebut menjadi surga tersembunyi karakter utama.



Gambar 4.8 Proses *Coloring*

4. Compositing

Proses ini adalah proses dimana karakter dan *background* dijadikan satu serta menentukan dimana kamera *digital* akan diposisikan di sebuah *scene*. *Compositing* dilakukan di *after effect* untuk kemudahan menggabungkan elemen – elemen animasi dan *background* yang telah dikerjakan *animator*.

4.7.3 Pasca Produksi

Tahap pasca produksi merupakan tahap yang paling akhir dari keseluruhan proses produksi.

1. Editing

Proses Editing meliputi penataan hasil rendering digabungkan di sebuah software editing daa menambahkan musik beserta *sound effect*. Penempatan *scene–scene* hasil dari *animating* disusun menyesuaikan urutan skenario dan visi sutradara.

2. Rendering

Proses dimana hasil *compositing* di *render* sebagai sebuah *file movie* atau *image sequence*. Biasanya orang yang meng-handle *compositing* juga bertugas untuk *rendering*.

4.8 Tabel Jadwal Produksi

Tabel jadwal produksi sangat penting untuk melakukan proses saat produksi sehingga berguna sebagai menunjang ketidak tepatan dalam proses produksi. Pastinya ada rangkaian jadwal kegiatan mulai dari pra produksi, produksi, serta pasca produksi.

Tabel 4.2 Tabel Jadwal Produksi

No	Kegiatan	Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Ide dan <i>Storyline</i>																				
2	Konsep																				
3	Sinopsis																				
4	Skenario																				
5	Storyboard																				
6	Karakter																				
7	Produksi																				
8	Pasca Produksi																				

4.9 Budgeting

Adanya *budgeting* dapat membantu rancangan yang berguna mempermudah hitungan yang spesifik secara keseluruhan pengeluaran biaya selama produksi pembuatan *motion comic* 2D.

Tabel 4.3 Budgeting

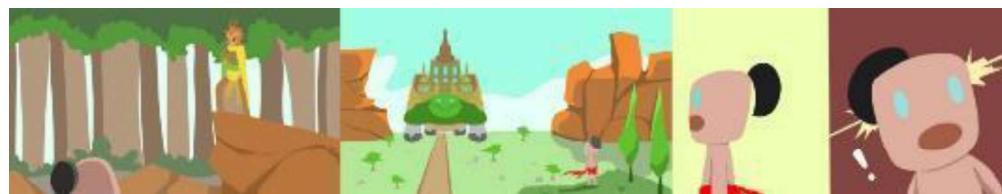
No	Nama Kebutuhan	Jumlah	Total
1	Kru	5 orang	Rp 2.000.000
2	Musik	2 orang	Rp. 600.000
3	Publikasi		Rp. 250.000
	Total		Rp.2.850.000

4.10 Karya

Karya utama dalam penelitian ini adalah film. Berikut adalah cuplikan *scene-scene* dari film yang telah dikerjakan.

**Gambar 4.9 Preview Scene Film “Faux”**

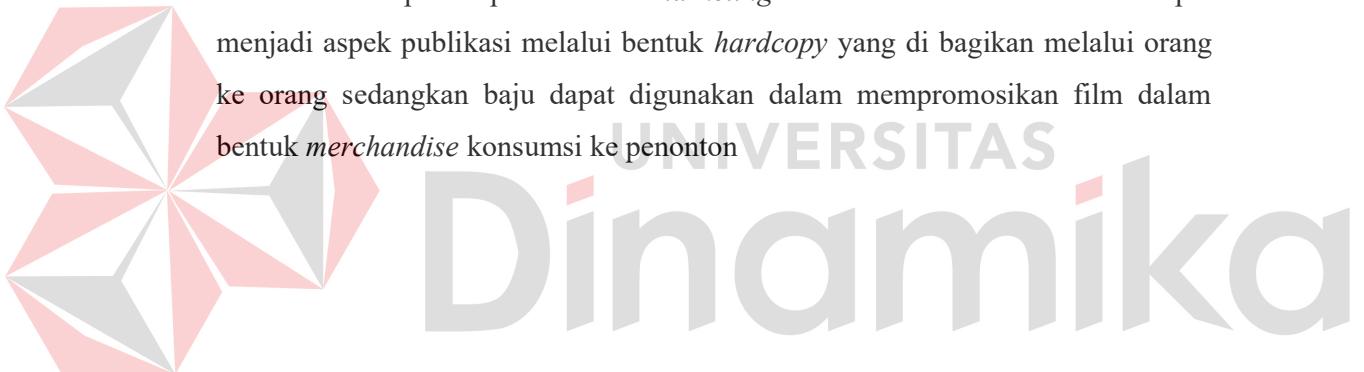
Sekilas menunjukkan preview scene dari film dimana protagonis dibully oleh teman – teman sekolah dan di rumah pun dia menerima sikap kasar dari orang tua nya yang sering bertengkar di rumah. Penggunaan warna dasar abu – abu dan hitam menunjukkan perspektif protagonis yang melihat dunia realita sebagai dunia yang kasar dan gelap sehingga pewarnaan background dan karakter menggunakan warna hitam putih.

**Gambar 4.10 Preview Scene 2 Film Animasi “Faux”**

Sekilas menunjukan preview scene dari film dimana protagonis masuk ke dunia game fantasi pertama kali dan mendapatkan pemandangan yang indah layaknya pemandangan di dunia asli bahkan pemandangan dunia asli kalah dengan dunia fantasi ini. Protagonis bertemu teman *online* baru yang ramah dan suka membantu. Pemakaian warna cerah dan color palette yang beragam digunakan untuk menunjukkan keindahan dunia fantasi ini agar dapat berbeda jauh dari dunia realita sehingga dengan warna yang cerah dapat memberikan nuansa yang gembira dan menonjolkan unsur fantasi yang kuat.

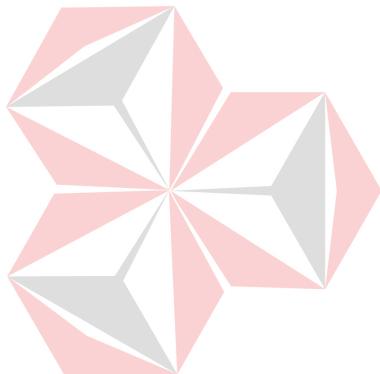
4.11 Publikasi

Tahap publikasi mendisain beberapa *merchandise* yang berhubungan dan sesuai dengan tema film seperti poster, CD, dan baju. Publikasi poster memiliki manfaat dalam proses promosi dan *marketing* terutama di media sosial. CD dapat menjadi aspek publikasi melalui bentuk *hardcopy* yang di bagikan melalui orang ke orang sedangkan baju dapat digunakan dalam mempromosikan film dalam bentuk *merchandise* konsumsi ke penonton



1. Poster

Desain poster mengambil tema imajinatif yang menggambarkan sifat karakter utama yang tidak puas di dunia nyata dan ingin pergi ke dunia fantasinya untuk kabur dari masalah. Warna yang digunakan menunjukkan kontras gelap dan terang sebagai pemisah dunia nyata dan dunia fantasi karakter utama.

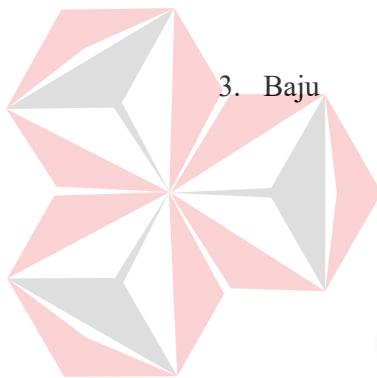


Gambar 4.11 Desain Poster Film “Faux”

2. CD (Compact Disk)



Gambar 4.12 Desain CD Film Animasi “Faux”



Gambar 4.13 Desain Baju Film “Faux”

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang diambil setelah melakukan penelitian Tugas Akhir pembuatan film animasi motion comic 2D bertema *nomophobia* adalah, bahwa peran penulis sebagai sutradara di produksi film animasi motion comic 2D ini bertanggung jawab untuk menjadi pemimpin yang fleksibel dan dapat mengatur jalannya proses produksi terutama bagian pembuatan naskah, *storyboard*, dan desain karakter sehingga dapat melahirkan film animasi *motion comic* 2D bertema *nomophobia*. Film ini juga diharapkan dapat diterima oleh anak-anak jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah pertama, dengan mengimplementasikan unsur *genre fantasy* di dalam film. Ketika proses produksi berjalan penulis sebagai sutradara wajib mengawasi kru sehingga hasil dapat sesuai dengan visi sutradara. Hasil penelitian dari tema film ini juga dapat tercapai melalui proses pengumpulan data melalui wawancara, studi literatur dan studi kompetitor sehingga dapat membantu proses penciptaan karya film animasi motion comic 2D. Film animasi *motion comic* ini juga diwajibkan mengangkat tema penelitian sehingga bermanfaat bagi eksplorasi karya ke depannya.

5.2 Saran

Berdasarkan pengalaman dalam proses penggerjaan di film *motion comic* 2D bertema nomophobia, penulis sebagai sutradara mendapatkan beberapa implikasi yang dapat membantu proses pengembangan karya dan penelitian kedepannya, seperti menambahkan lebih banyak *voice actor* untuk karakter, menambahkan lebih banyak unsur komik seperti *paneling* dan *word bubble* dan pendalaman lebih oleh narator sehingga cerita dapat lebih berasa *emotional*. Oleh karena itu, saran dan masukan apapun dapat diterima untuk membentuk sebuah film animasi *motion comic* 2D bertema *nomophobia* yang lebih baik ke depannya. Saran yang disampaikan semoga dapat membantu pembaca, penulis serta kemajuan penelitian selanjutnya di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andersen, T. F., & Vistisen, P. (2020). What is so super about motion comics? Exploring the Potential of Motion Comic about Comic Book Superheroes and Heroes of Popular Culture. *Akademisk Kvarter*, 20.
- Bhattacharya, M. A. (2019). NOMOPHOBIA: NO MOBILE PHONE PHOBIA. *Journal of Family Medicine and Primary Care*.
- Cavallaro, D. (2006). *The Anime art of Hayao Miyazaki*. North Carolina: McFarland & Company Inc.
- Katz, D. S. (1991). *Film Directing shot by shot : visualizing from concept to screen*. Michigan: Michael Wiese Production.
- MasterClass.com. (2021, Oktober 1). www.masterclass.com/articles/what-is-the-fantasy-genre-history-of-fantasy-and-subgenres-and-types-of-fantasy-in-literature. Retrieved March 1, 2022, from <https://www.masterclass.com/articles/what-is-the-fantasy-genre-history-of-fantasy-and-subgenres-and-types-of-fantasy-in-literature>
- Mulyoto, A., & Amrulloh. (2016). Animasi Pembelajaran Interaktif untuk Anak 4-5 tahun berbasis Android. *Jurnal Informatika Universitas Palembang*, 38.
- Naratama, E. (2006). *Menjadi sutradara televisi : Dengan single dan multi camera*. Jakarta: Grasindo.
- Puji,A.,&Ulhaq,M.Z.(2016).https://www.academia.edu/35932996/E_book_Animasi_pdf. Retrieved April 10,2022,fromAcademia.edu:
https://www.academia.edu/35932996/E_book_Animasi_pdf
- Raypole, C. (2019, Agustus 27). [healthline.com/health/anxiety/nomophobia](https://www.healthline.com/health/anxiety/nomophobia). Retrieved from Healthline.com: <https://www.healthline.com/health/anxiety/nomophobia>
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT ELEX MEDIA KOMPUTINDO.
- Studio Antelope. (2020, April 2). <https://studioantelope.com/pengertian-dan-tugas-sutradara-dalam-produksi-film/>. Retrieved March 1, 2022, from <https://studioantelope.com/>: <https://studioantelope.com/pengertian-dan-tugas-sutradara-dalam-produksi-film/>
- Sudip Bhattacharya, M. A. (2019). NOMOPHOBIA: NO MOBILE PHONE PHOBIA. *Journal of Family Medicine and Primary Care*.
- Sutikno, & Eko, S. (2020). The Motion Comic Jaka Berek. *Jurnal ISI,ac,id*, 36.
- Wahyu, N. (2005). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Mata Pelajaran Fisika Bahasan Kinematika Gerak Lurus. Semarang:.

Yildrim, C. (2014). Exploring the dimensions of nomophobia: Development and validation of a self-reported questionnaire. *El Sevier*, 8.

