



UNIVERSITAS
Dinamika

**PEMBUATAN FILM ANIMASI DENGAN JUDUL SEA
KINGDOM MENGGUNAKAN TEKNIK 2D SCROLLING
SILHOUETTE**

TUGAS AKHIR



Program Studi

D4 Produksi Film dan Televisi

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Bakhtiar Ramadhan

18510160046

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

**PEMBUATAN FILM ANIMASI DENGAN JUDUL SEA
KINGDOM MENGGUNAKAN TEKNIK 2D
SCROLLING SILHOUETTE**

TUGAS AKHIR

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



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh

Nama : Bakhtiar Ramadhan
NIM : 18510160046
Program Studi : D4 Produksi Film dan Televisi

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2023

**PEMBUATAN FILM ANIMASI DENGAN JUDUL SEA KINGDOM
MENGUNAKAN TEKNIK 2D SCROLLING SILHOUETTE.**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Bakhtiar Ramadhan

NIM: 18510160046

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: Rabu, 26 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji


Pembimbing:

1. Dr. Bambang Hariadi, M.Pd.
NIDN. 0719106401



Digitally signed by Universitas Dinamika
DN: cn=, ou=, o=Universitas
Dinamika, email=, c=ID
Date: 2023.08.14 16:53:18 +07'00'

2. Krisna Yuwono Fora, M.T., ACA.
NIDN. 0729107403



Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2023.08.14
16:47:42 +07'00'

Penguji:

Karsam, MA., Ph.D.
NIDN. 0705076802



Universitas Dinamika
2023.08.14 18:57:55
+07'00'

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana



Universitas Dinamika
2023.08.16 08:44:28
+07'00'

Karsam, MA., Ph.D

NIDN. 070507680

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika
Tidak ada kata terlambat dalam apapun

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

Kupersembahkan untuk Allah SWT dan Orang Tua Tercinta

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : **Bakhtiar Ramadhan**
NIM : **18510160046**
Program Studi : **D4 Produksi Film dan Televisi**
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**
Jenis Karya : **Tugas Akhir**
Judul Karya : **PEMBUATAN FILM ANIMASI DENGAN JUDUL SEA KINGDOM MENGGUNAKAN TEKNIK 2D SCROLLING SILHOUETTE**

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 sebenar-benarnya.

Surabaya, 6 Juni 2023


Bakhtiar Ramadhan
NIM : 18510160046

ABSTRAK

Animasi 2D adalah salah satu bentuk animasi paling tua yang ada di dunia. Sebab ketika pertama kali dibuat, animasi 2D digambar dalam media kertas bulat yang berputar. Di permukaan kertas tersebut ada beberapa gambar yang bila dilihat menggunakan alat khusus akan menimbulkan ilusi gerakan yang disebut animasi. Scrolling silhouette merupakan salah satu teknik dalam animasi 2D yang memfokuskan pada benda-benda atau karakter yang menggunakan warna hitam tanpa mengurangi sisi detail dan estetika dari sebuah film. Animasi *Sea Kingdom* adalah sebuah film animasi petualangan yang mengisahkan perjalanan sebuah ikan yang berusaha habitat aslinya tercemar oleh sampah. Sang ikan pun terpaksa mencari habitat baru agar tetap hidup. Dalam perjalanannya melewati sungai dan danau, sang ikan menemukan berbagai macam jenis sampah yang mencemari perairan dan pada akhir hidupnya sang ikan berhasil menemukan sebuah habitat yang bebas dari sampah, namun dikarenakan habitat tersebut tidak cocok dengan sang ikan akhirnya sang ikan pun mati. Dengan animasi siluet *scrolling*, *Sea Kingdom* dapat memberikan inspirasi dan edukasi tentang pentingnya menjaga lingkungan sekitar.

Kata Kunci: *Film Animasi, Teknik 2D, Scrolling silhouette*

KATA PENGANTAR

Puji syukur panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah yang telah diberikan-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan buku Laporan Tugas Akhir yang berjudul "Pembuatan Film Animasi dengan Judul Sea Kingdom Menggunakan Teknik 2D Scrolling Silhouette"

Tugas Akhir ini tidak akan berhasil tanpa bantuan beberapa pihak, maka dari itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua Orang tua seluruh anggota keluarga yang telah memberikan dukungan.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Dr. Bambang Hariadi, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I
4. Dr. Muh. Bahrudin, S.Sos., M.Med.Kom. Selaku Kaprodi DIV Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika
5. Krisna Yuwono Fora, M.T., ACA. Selaku Dosen Pembimbing II
6. Karsam, MA., Ph.D. selaku Dosen Penguji.
7. Yunanto Tri Laksono, M.Pd.
8. Semua pihak yang selalu mendukung, memberi motivasi, dan mendoakan sehingga dapat memudahkan dalam proses pembuatan tugas akhir.

Tidak ada kesempurnaan di dunia, demikian kiranya gambaran dari laporan akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua.

Surabaya, 26 Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Film	4
2.2 Film Animasi	4
2.3 Animasi 2D.....	5
2.4 Scrolling Silhouette.....	7
2.5 Habitat Ikan	7
BAB III METODE PENELITIAN	8
3.1 Pendekatan Penelitian	8
3.2 Objek Penelitian	8
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	8
3.3.1 Studi Literatur	8
3.3.2 Observasi.....	9
3.3.3 Wawancara	9
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	10
4.1 Perancangan Karya	10
4.1.1 Pra Produksi	11
4.1.2 Produksi	18
4.1.3 Pasca Produksi	19
4.2 Budgeting	20
BAB V PENUTUP	21
5.1 Kesimpulan	21
5.2 Saran.....	21
DAFTAR PUSTAKA	22
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	23



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.2 Tokoh utama ikan.....	11
Gambar 4.3 Aset grafis sungai alof.....	12
Gambar 4.4 Aset grafis sungai alof.....	12
Gambar 4.5 Aset grafis danau sampah.....	13
Gambar 4.6 Aset grafis danau sampah.....	13
Gambar 4.7 Aset grafis sungai britget.....	14
Gambar 4.8 Aset grafis sungai britget.....	14
Gambar 4.9 Aset grafis laut... ..	15
Gambar 4.10 Aset grafis laut... ..	15
Gambar 4.11 Aset grafis laut... ..	16
Gambar 4.12 Aset grafis scene 1.....	16
Gambar 4.13 Aset grafis scene 2.....	17
Gambar 4.14 Aset grafis scene 3.....	17
Gambar 4.15 Aset grafis scene 4.....	18
Gambar 4.16 Poster.....	19
Gambar 4.17 Desain Kaos.....	20

DAFTAR TABEL

Gambar 4.1 Daftar tabel produksi.....	18
Gambar 4.2 Daftar tabel budget.....	20



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Plagiasi	24
Lampiran 2 Kartu Seminar Tugas Akhir.....	25
Lampiran 3 Kartu Bimbingan Tugas Akhir	26



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Habitat air tawar yang didiami oleh ikan-ikan tawar sering terjadi penumpukan sampah, hal ini berdampak pada komunitas ikan yang ada pada habitat tersebut. Pencemaran sungai dan danau juga sering terjadi akibat kegiatan manusia seperti limbah pertanian, pembangunan, limbah industri, dan limbah rumah tangga yang langsung dibuang begitu saja tanpa dikelola terlebih dahulu. Padahal di dalam danau atau sungai tersebut juga terdapat organisme-organisme yang hidup. Menurut Josua (2013), ada 3 jenis limbah rumah tangga yaitu limbah sampah, limbah air mandi dan mencuci, limbah kotoran. Limbah-limbah ini dapat berpotensi tinggi mencemari lingkungan sekitar.

Kegiatan manusia dan bencana alam dapat menyebabkan perubahan ekosistem air tawar. Kegiatan manusia seperti pencemaran terhadap lingkungan, eksploitasi sumber daya alam yang berlebihan akan mengakibatkan terjadinya perubahan ekosistem. Hasil eksploitasi sumber daya alam juga dapat menyebabkan pencemaran air seperti logam berat. Air dapat tercemar oleh komponen-komponen anorganik, diantaranya berbagai logam berat. Komponen-komponen logam berat ini berasal dari industri yang melibatkan penggunaan logam berat antara lain industri tekstil, pelapisan logam, cat tinta warna, percetakan dan bahan agrokimia. Beberapa logam berat ternyata telah mencemari air, melebihi batas yang berbahaya bagi kehidupan. (Wisnu, 1995).

Seharusnya habitat ideal bagi air tawar meliputi berbagai macam hewan mamalia, amfibi, reptile dan serangga. Habitat air tawar yang ideal juga dipengaruhi oleh jumlah cahaya matahari. Ekosistem air tawar mengandung banyak rumput dan tanaman, ada banyak serangga yang hidup di ekosistem air tawar. Hilangnya salah satu organisme dalam sebuah ekosistem akan menyebabkan ketidakseimbangan. Menurut (Wiens, Eurekalert), Pola komposisi komunitas air tawar dalam skala besar menyerupai proses penciptaan seni mosaic, di mana banyak kelompok di air tawar seperti potongan yang bersumber dari ekosistem darat dan laut. Oleh karena itu, menciptakan perlindungan tambahan untuk habitat air tawar dapat membantu melestarikan secara efisien, sekaligus, kelompok hewan dan tumbuhan yang sangat berbeda

Pada kenyataannya, habitat air tawar ini banyak yang telah tercemari, sehingga komunitas ikan air tawarpun akhirnya harus bergeser menuju pada habitat yang dianggapnya lebih aman. Pada akhirnya ada beberapa ikan mati karena tercemar dan ada juga yang berusaha menyelamatkan diri namun tersesat pada habitat air laut dan kemudian mati juga. Untuk menyadarkan pada kita agar tidak membuang sampah sembarangan khususnya pada habitat air maka perlu di buat animasi atau film animasi terkait habitat air yang tercemari oleh sampah berjudul “Sea Kingdom”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas maka, rumusan masalah pada Tugas Akhir ini adalah bagaimana pembuatan film animasi dengan judul Sea Kingdom menggunakan teknik 2D scrolling silhouette.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka, batasan masalah pada Tugas Akhir ini adalah:

1. Durasi film animasi pendek 5 s/d 10 menit.
2. Pembuatan animasi tentang perjalanan ikan mencari habitat baru
3. Target adalah masyarakat Indonesia di tepian danau/sungai yang sering membuang sampah sembarangan
4. Animasi berupa film animasi 2D dengan teknik *scrolling silhouette*.
5. Pengisian suara menggunakan *dubbing*.
6. Menggunakan aplikasi seperti Adobe Illustrator, Photoshop dan Premiere.

1.4 Tujuan

Tujuan dalam Tugas akhir ini adalah membuat film animasi dengan judul Sea kingdom menggunakan teknik 2D scrolling silhouette.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari pembuatan karya tugas akhir ini, antara lain:

1. Memberikan edukasi melalui animasi kepada masyarakat.
2. Menjadikan sumber informasi tentang bahaya membuang sampah sembarangan melalui animasi kepada masyarakat.
3. Menjadikan hiburan bagi masyarakat atau anak anak
4. Menjadi bahan kajian bagi animator dengan teknik scrolling silhoue



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

LANDASAN TEORI

Untuk mendukung pembuatan film animasi 2D ini, maka proses pembuatan karya film animasi ini menggunakan landasan teori, yaitu: film, film animasi, animasi 2D, scrolling silhouette, habitat ikan.

2.1 Film

Film adalah media yang memiliki unsur audio visual. Film merupakan media seni paling lengkap dan kompleks untuk berkarya dan menyampaikan pesan, karena dalam film terdapat unsur-unsur visual dan audio. Dalam karya ini penulis membuat jenis film animasi karena dalam film animasi kita sebagai sutradara bisa bebas menentukan alur, memilih karakter, musik dan mampu melakukan adegan yang tidak dilakukan oleh film *live action* (Wibowo, 1984) ilmu adalah suatu alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak umum melalui media cerita, dan juga dapat diartikan sebagai media ekspresi artistic bagi para seniman dan insan perfilman untuk mengungkapkan gagasan dan ide cerita yang dimilikinya.

Film merupakan suatu kombinasi antar usaha penyampaian pesan melalui gambar yang bergerak, pemanfaatan teknologi kamera, warna dan suara, Unsur-unsur tersebut di latar belakang oleh suatu cerita yang mengandung pesan yang ingin di sampaikan oleh sutradara kepada khalayak film (Susanto, 1982: 60). Film tercipta apabila ada suatu cerita yang mengandung pesan untuk di perlihatkan kepada khalayak atau penonton, karena film mencakup gambar, warna dan suara.

2.2 Film Animasi

Animasi diambil dari Bahasa latin, “anima” yang artinya jiwa, hidup, nyawa, dan semangat. Animasi adalah gambar 2 dimensi yang seolah-olah bergerak, karena kemampuan otak untuk selalu menyimpan/mengingat gambar sebelumnya (The Making of Animation, 2004). Animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang continue atau terus-menerus yang memiliki hubungan satu dengan lainnya. Animasi yang awalnya hanya berupa rangkaian dari potongan-potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup

Animasi dijelaskan sebagai seni dasar dalam mempelajari gerak suatu objek, gerakan merupakan pondasi utama agar suatu karakter terlihat nyata. Gerakan memiliki hubungan yang erat dalam pengaturan waktu dalam animasi (Maestri & Adindha, 2006). Animasi dapat disimpulkan dari pengertian-pengertian yang sudah dijelaskan bahwa, animasi merupakan suatu teknik dalam pembuatan karya audio visual yang berdasarkan terhadap pengaturan waktu dalam gambar. Gambar yang telah dirangkai dari beberapa potongan gambar yang bergerak sehingga terlihat nyata. Animasi berasal dari bahasa latin, anima yang artinya jiwa, hidup, nyawa dan semangat. Animasi merupakan kumpulan gambar gerak cepat yang terus menerus dan memiliki hubungan satu dengan lainnya. Menurut Suciadi (2003) “animasi adalah sebuah objek atau beberapa objek yang tampil bergerak melintasi stage atau berubah bentuk, berubah ukuran, berubah warna, berubah putaran, berubah properti-properti lainnya.

Sedangkan menurut Bustaman (2001) menyatakan bahwa “animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu”. Selanjutnya menurut Sibero (2009:7) animasi merupakan bentuk karya grafis yang bergerak yang banyak dimanfaatkan untuk keperluan film, iklan, video profil dan sebagainya. Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa animasi adalah suatu proses penciptaan sebuah objek yang tampil bergerak melintasi stage dalam jangka waktu tertentu dengan berubah bentuk, ukuran, warna, putaran atau properti lainnya.

2.3 Animasi 2D

Karakter animasi telah berkembang yang dulu mempunyai prinsip sederhana sekarang menjadi beberapa jenis animasi menurut Munir (2013: 327):

1. Animasi 2D (2 Dimensi)

Animasi dua dimensi atau dwi-matra dikenal dengan namaflat animation. Perkembangan animasi dua dimensi yang cukup revolusioner berupa dibuatnya film-film kartun.Kartun berasal dari kata Cartoon, yang berarti gambar lucu.Oleh karena itu, film kartun kebanyakan film lucu.Seperi Tom and Jerry,Scooby Doo, Doraemon, dan lain sebagainya.

2. Animasi 3D (3 Dimensi)

Animasi 3D merupakan pengembangan dari animasi 2D (dua dimensi). Dengan animasi 3D karakter yang diperlihatkan tampak seperti hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. Contohnya film Toy Story buatan Disney.

3. Stop Motion Animation

Animasi ini dikenali sebagai claymation karena menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik ini pertama kali diperkenalkan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906. Animasi ini menggunakan plasticin, yaitu bahan lentur seperti permen karet. Tokoh-tokoh dalam animasi Clay dibuat menggunakan rangka khusus untuk kerangka tubuhnya. Setelah itu, di foto gerakan per gerakan. Foto-foto tersebut digabungkan menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita tonton difilm.

4. Animasi Tanah Liat (Clay Animation)

Jenis animasi ini jarang kita dengar dan temukan diantara jenis lainnya. Padahal teknik animasi ini bukan termasuk teknik baru tetapi sudah lama sekali, bahkan bisa disebut nenek moyangnya animasi. Animasi ini menggunakan plasticin, yaitu bahan lentur seperti permen karet. Tokoh-tokoh dalam animasi Clay dibuat menggunakan rangka khusus untuk kerangka tubuhnya. Kemudian, kerangka tersebut ditutup dengan plasticin sesuai bentuk tokoh yang ingin dibuat. Bagian-bagian tubuh kerangka ini, seperti kepala, tangan, kaki, bisa dilepas dan dipasang kembali. Foto-foto tersebut digabungkan menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita tonton di film.

5. Animasi Jepang (Anime)

Anime merupakan sebutan tersendiri untuk film animasi Jepang. Anime mempunyai karakter yang berbeda dibandingkan dengan animasi buatan Eropa. Anime menggunakan tokoh-tokoh karakter dan background yang digambar menggunakan tangan dan sedikit bantuan dari komputer.

6. Animasi GIF

Animasi GIF merupakan teknik animasi sederhana yang menggunakan prinsip animasi dasar yang berupa gambar-gambar yang saling dihubungkan.

2.4 Scrolling Silhouette

Seperti halnya pertunjukan wayang kulit, jenis film animasi *silhouette*/siluet berupa bayangan dengan latar belakang yang terang, karena pencahayaannya berada di belakang *layer*. Keunikan dari animasi ini adalah tidak adanya dialog, hanya menggunakan gerakan dan ekspresi karakter untuk menggambarkan suatu adegan tanpa mengurangi sisi detil dan estetika dari sebuah film. Dengan perkembangan teknologi animasi *silhouette* menjadi lebih mudah dibuat dengan hasil yang baik. Pembuatannya dapat Digambar langsung dikomputer dan penganimasiannya dengan *software*.

2.5 Habitat Ikan

Habitat merupakan tempat tinggal dan berkembang biak suatu makhluk, habitat adalah lingkungan di sekelilingi populasi suatu spesies yang memengaruhi dan dimanfaatkan oleh spesies tersebut. Dalam hal ini habitat yang dimaksud adalah habitat ikan, tempat tinggal ikan tersebut dan juga lingkungan sekitar. Habitat ikan harus memiliki kondisi perairan yang ideal untuk suatu spesies ikan mampu bertelur, berkembang biak, mencari makan dan tumbuh menjadi dewasa. Untuk spesies ikan air tawar mampu hidup di habitat yang berbeda-beda seperti sungai, danau, rawa dan kolam

BAB III METODE PENELITIAN

Penulis akan menguraikan metode penelitian yang diterapkan dalam penyusunan Tugas akhir ini, yang meliputi pendekatan penelitian, objek penelitian, teknik pengumpulan data dan perancangan karya.

3.1 Pendekatan Penelitian

Menurut Anwar (2021) Penelitian kualitatif dilakukan guna menjelaskan dan menganalisis fenomena, peristiwa, dinamika social, sikap kepercayaan dan persepsi seseorang atau kelompok terhadap sesuatu. Dengan penelitian kualitatif akan mendapatkan hal-hal yang berkaitan dengan film, film animasi, habitat ikan dan *silhouette*. Penulis pada tugas kali ini, melakukan penelitian melalui studi literatur, observasi, wawancara. Data yang diperoleh dan terkumpul akan digunakan sebagai pemahaman film yang akan dibuat dan sebagai bahan evaluasi untuk mencari kesaamaan data.

3.2 Objek Penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi objek adalah ikan yang hidup dalam habitat ikan air tawar dan juga pencemaran yang ada dalam habitat air tawar

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang tepat dapat membantu peneliti mendapatkan informasi, berguna untuk perkembangan produksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur, observasi, dan wawancara.

3.3.1 Studi Literatur

Studi literatur ialah pada yang pengumpulan data dan informasi yang dibutuhkan peneliti dalam laporan sutradara film animasi dengan langkah mengumpulkan informasi mengenai macam budaya Indonesia yang dibutuhkan peneliti:

1. Jenis-jenis film
2. Pengertian film animasi
3. Animasi 2D
4. Teknik Animasi 2D Scrolling Silhouette
5. Habitat ikan

3.3.2 Observasi

Observasi penulis kegiatan langsung ke lapangan/media dengan langkah mengambil berbagai macam referensi untuk digunakan dalam pembuatan karakter dan properti dalam film yang dibuat oleh peneliti.

3.3.3 Wawancara

Wawancara yang dilakukan peneliti adalah dengan memberikan pertanyaan kepada Animator dan Ahli lingkungan air tawar terkait informasi dan data yang diperlukan dalam proses pembuatan animasi 2D.

Pertanyaan untuk animator:

1. Apa yang diperlukan agar animasi siluet terlihat lebih hidup dan tidak hanya hitam putih?
2. Kendala apa yang sering terjadi dalam proses pembuatan film animasi?
3. Pengalaman menjadi animator?

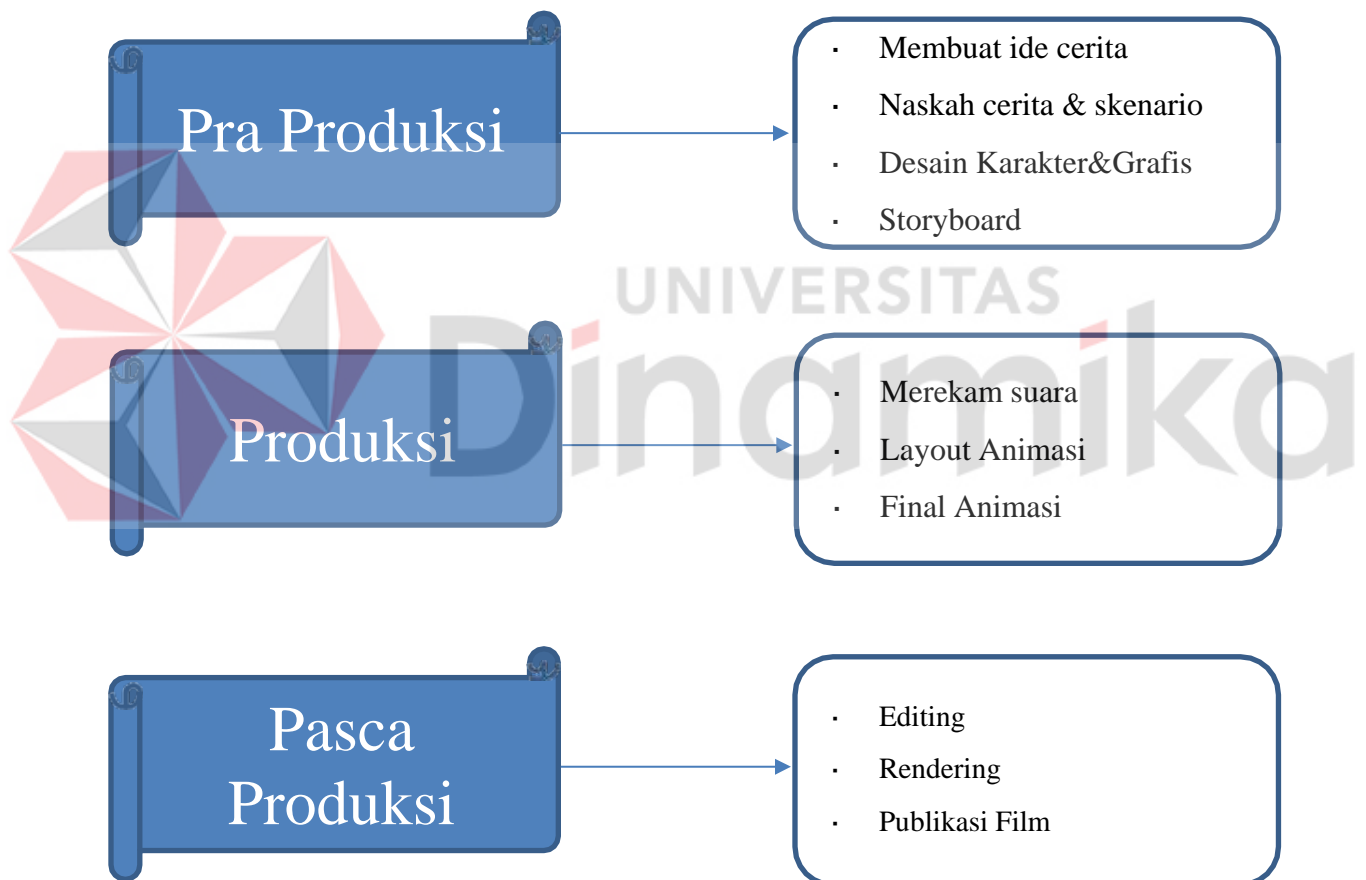
Pertanyaan untuk ahli lingkungan

1. Kenapa ekosistem air tawar sangat sering rusak?
2. Limbah apa saja yang sering ada dalam air tawar?
3. Bagaimana cara untuk menjaga ekosistem air tawar?

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Karya

Tahapan ini menjelaskan tentang perancangan karya yang dibuat, apabila pada saat proses produksi terjadi perubahan rencana, maka akan dijelaskan lebih lanjut pada bab selanjutnya.



Gambar 4.1 Perancangan Karya

4.1.1 Pra Produksi

Pra produksi merupakan salah satu tahap persiapan sebelum memulai produksi. Pada pra produksi peneliti akan membuat ide, sinopsis, art desain dan storyboard.

a. Ide cerita

Pembuatan ide cerita animasi 2D ini, diciptakan sebagai referensi atau edukasi kepada masyarakat tentang pencemaran yang terjadi di dalam habitat ikan tawar.

b. Naskah cerita dan skenario

FADE IN : SUNGAI-DAY

(FU) dalam pandangan terlihat sebuah ikan yang sedang melihat suasana sungai.(FS)ikan tersebut selanjutnya berjalan mengarungi sungai yang penuh sampah

FADE TO ORANGE

EXT. DANAU PENUH SAMPAH-DAY

(FU) sang ikan menemukan danau yang kotor dan penuh dengan sampah

(FS) si ikan melihat sekitar untuk mencari makanan, namun yang ada hanya sampah (ikan melanjutkan perjalanan)

FADE TO ORANGE

EXT.EVENING

(FS) sang ikan melanjutkan perjalanan mengarungi sungai

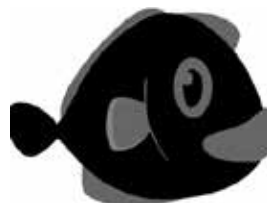
FADE TO BLUE

EXT.LAUT-DAY

(FS) sang ikan telah sampai ke laut.(FS)sang ikan melihat keadaan sekitar dan terlihat laut yang bersih.(CU) ikan jatuh ke dasar laut

c. Desain karakter

Pembuatan tokoh utama sang ikan dalam bentuk siluet dan memiliki keunikan mulut yang besar (Gambar 4.2)



Gambar 4.2 Karakter tokoh utama sang ikan

d. Desain aset grafis

Pembuatan objek dan komponen struktur akan dibuat 2D dengan memproyeksikan garis besar objek yang dilemparkan pada latar belakang yang lebih terang.

Aset-aset grafis yang di desain meliputi : sungai alof, danau sampah, sungai britget, dan laut.

1) Desain asset sungai alof



Gambar 4.3 Aset grafis sungai Alof

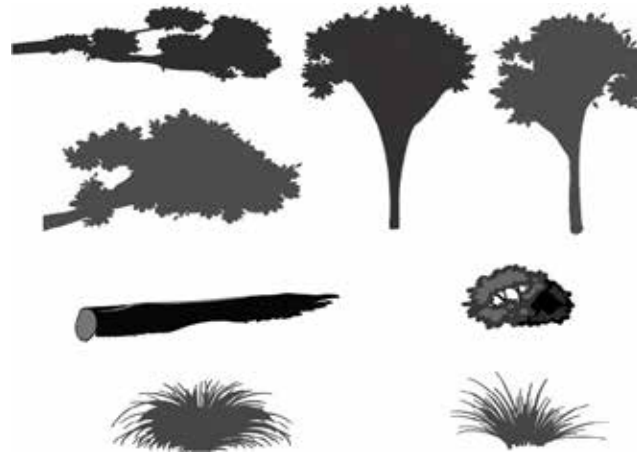
Gambar 4.3 menunjukkan aset grafis sungai alof yang meliputi berbagai macam sampah dan limbah yang dibuang oleh manusia kedalam sungai. Aset-aset tersebut di dalam animasi berfungsi sebagai aset background.



Gambar 4.4 Aset grafis sungai alof

Gambar 4.4 menunjukkan aset grafis sungai alof yang menunjukkan pulau, pegunungan, pohon dalam siluet. Aset-aset tersebut berfungsi sebagai aset background.

2) Desain aset danau sampah



Gambar 4.5 Aset grafis danau sampah

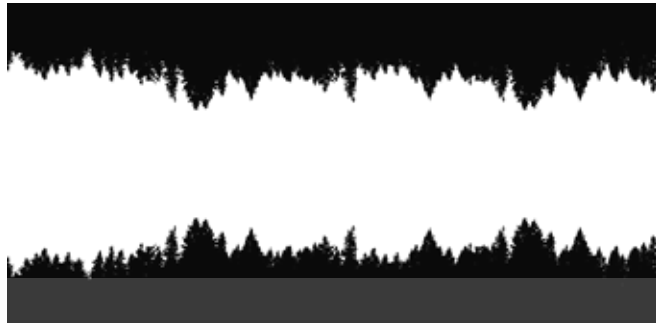
Gambar 4.5 menunjukkan aset grafis danau sampah yang menunjukkan ranting pohon, batang pohon dan rumput. Aset tersebut berfungsi sebagai aset background



Gambar 4.6 aset grafis danau sampah

Gambar 4.6 menunjukkan aset grafis danau sampah yang berupa tepian danau yang terkena siluet . Aset tersebut berfungsi sebagai aset background

3) Desain aset sungai britget



Gambar 4.7 Aset grafis sungai britget

Gambar 4.7 menunjukkan aset grafis sungai britget di dalam tanah yang terkena siluet. Aset tersebut berfungsi sebagai aset background.



Gambar 4.8 Aset grafis sungai britget

Gambar 4.7 menunjukkan aset grafis sungai britget di dalam tanah yang memiliki bebatuan dan tanaman dalam air.

4) Desain laut



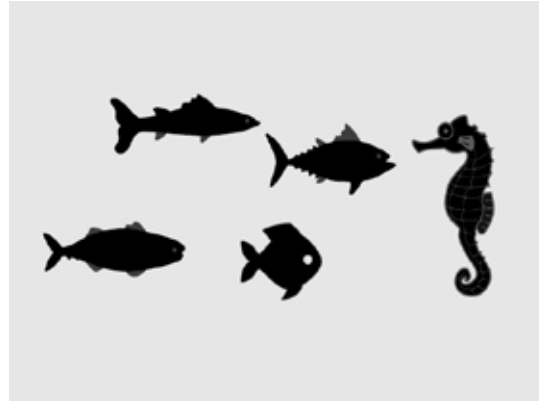
Gambar 4.9 Aset grafis laut

Gambar 4.9 menunjukkan aset grafis laut yang berupa berbagai macam tumbuhan di laut. Aset ini di gunakan sebagai aset background.



Gambar 4.10 Aset grafis laut

Gambar 4.10 menunjukkan aset grafis laut yang berupa kedalaman laut dan berbagai macam tumbuhan laut yang terkena siluet. Aset ini di gunakan sebagai aset background.



Gambar 4.11 Aset grafis laut

Gambar 4.11 menunjukkan aset grafis laut yang berupa berbagai macam ikan dalam laut. Aset ini digunakan sebagai aset background.

e. Storyboard

Pembuatan *storyboard* sesuai dengan konsep awal yang mewakili setiap scene yang ada pada keseluruhan film animasi dan menggambarkan suasana atau situasi dasar seperti karakter, background dan objek.



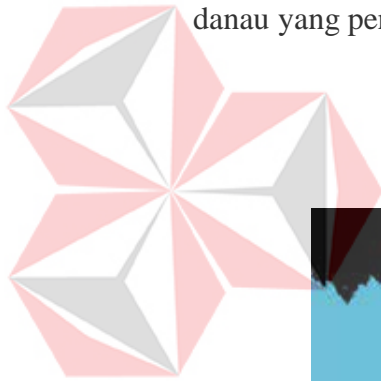
Gambar 4.12 scene 1 sungai day

Gambar 4.12 menggambarkan scene pada bagian pertama yaitu sungai pada siang hari.



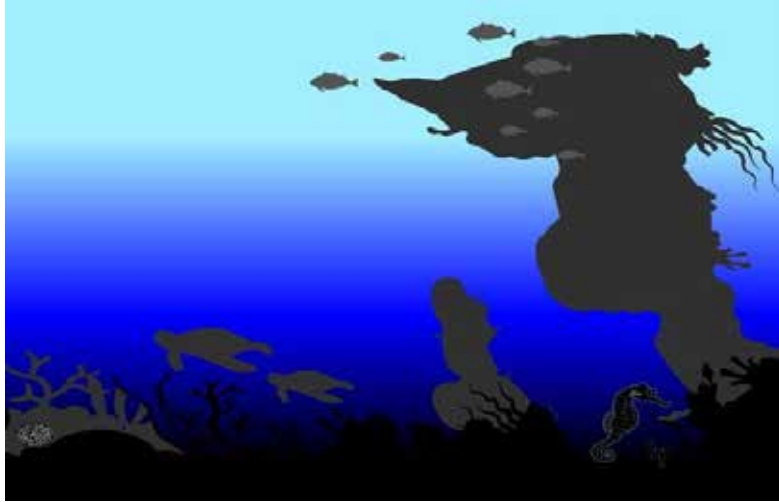
Gambar 4.13 scene 2 danau orange

Gambar 4.13 menunjukkan scene 2 danau yang penuh sampah sang ikan melewati danau yang penuh untuk mencari habitat



Gambar 4.14 scene 3 sungai blue

Gambar 4.14 menunjukkan scene 3 transisi dari sungai ke laut. Dalam scene ini sang ikan mulai mengalami perbedaan ph air.



Gambar 4.15 scene 4 laut blue

Gambar 4.15 menunjukkan scene 4 dimana sang ikan telah sampai ke laut

4.1.2 Produksi

Tahap ini adalah tahap eksekusi pra produksi. Dalam tahap produksi peneliti akan menggambar karakter, membuat background, editing. Berikut adalah table produksi pembuatan Film Animasi Dengan Teknik 2D Scrolling Silhouette Berjudul: “Sea Kingdom”.

Tabel 4.1 tabel jadwal

No	Kegiatan	Maret				April				Mei				Juni				Juli				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Menggambar karakter	█	█	█	█																	
2.	Membuat background				█	█	█	█														
3.	Editin g									█	█	█	█									

4.1.3 Pasca Produksi

Pasca produksi adalah tahapan terakhir setelah produksi. Dalam tahap final ini peneliti akan melakukan evaluasi, final rendering, dan publikasi film

a. Evaluasi

Dalam tahap ini peneliti akan melakukan evaluasi ulang dalam setiap scene yang ada dalam film animasi untuk memastikan tidak ada kesalahan dalam produksi dan untuk hasil akhir yang lebih bagus.

b. Final rendering

Setelah melakukan evaluasi semua file untuk pembuatan film akan dirender menjadi satu agar bisa ditampilkan menjadi sebuah film animasi

c. Publikasi film

Hasil akhir film animasi akan dipublikasikan kedalam youtube karena merupakan platform terbesar dan dikenal banyak kalangan.



Gambar 4.16 poster



Gambar 4.17 desain kaos

4.2 Budgeting

Budgeting merupakan alat bantu dalam produksi untuk mempermudah pengeluaran keuangan dalam film ini.

Tabel 4.2 tabel budget

No	Nama kebutuhan	Total
1	Sewa Laptop	Rp.2.000.000
2	Konsumsi	Rp.1.000.000
3	Transportasi	Rp.500.000
4	Lain-lain	Rp.500.00
5	Dana cadangan	Rp.1.000.000
	TOTAL	Rp.5.000.000

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada pembuatan film animasi 2D yang berjudul “Sea Kingdom” , penulis sebagai pembuat film mendiskusikan naskah dan film dengan dosen pembimbing. Penulis juga bertanggung jawab penuh atas pembuatan film animasi. Pada pembuatan film animasi ini menggunakan teknik siluet, sehingga sebuah film dapat terlihat hitam dan putih. Biasanya animasi siluet memiliki sebuah estetika tersendiri, namun animasi 2d siluet dalam pergerakan tiap karakter dan juga background harus di-*rigging* terlebih dahulu agar pergerakan antara background dan juga karakter memiliki kesamaan. Luaran dari proses pembuatan film ini yaitu membuat menghasilkan sebuah Film Animasi 2D siluet yang dicapai dengan teknik *scrolling* dengan format video MP4 1920x1080 25 fps, yang menggambarkan perjalanan sang ikan dalam mencari habitat baru karena habitat aslinya yang sudah tercemari oleh sampah.

5.2 Saran

Pada pembuatan film ini sudah cukup maksimal, namun disarankan untuk penulis lain yang ingin menggunakan teknik 2D. di sarankan untuk menambahkan aset-aset background yang mendukung sang ikan dan juga untuk menambahkan beberapa aset karakter agar setiap scene dimana sang ikan hadir pada scene tersebut tidak terasa sepi dan kurang estetik.

DAFTAR PUSTAKA

- Wardhana, R. W. (2011, Agustus). *Pengertian dan Sejarah Animasi*. (Docplayer) Retrieved Desember 19, 2019, from Docplayer: <https://docplayer.info/31242190-Pengertian-dan-sejarah-animasi.html>
- Wisnu, A. W. (2004). *Dampak Pencemaran lingkungan*. Yogyakarta : Andi.
- Fahmi, M. (2017, 3). *TEKNIK, PRINSIP, DAN SEMUA TENTANG ANIMASI*. Retrieved 9 27, 2020, from fahmipm.blogspot.com: <http://fahmipm.blogspot.com/2017/03/teknik-dan-dunia-animasi.html>
- Kurnia, A. (2017, 2 11). *Lima Babak Animasi Dunia*. Retrieved from <https://animation.binus.ac.id>: <https://animation.binus.ac.id/2017/02/11/lima-babak-animasi-dunia/>
- Lestari, T. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas X di SMKN 11 Semarang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Mariyanti, S., & Kurniawan, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Stop Motion Untuk Pembelajaran Audiology dengan picpac. *VIII*(1).
- Nadya. (2012, 12). Kajian Perkembangan Animasi Stopmotion di Indonesia. *Jurnal Rupa-rupa Program Studi Komunikasi Visual Universitas Bunda Mulia Volume 1 nomor 2, Desember 2012*, 77.
- Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Yogyakarta: Homarian Pustaka.
- Sandyka, D., Putra, I., & Divayana, D. G. (2020). Kombinasi Animasi Stop Motion, 2 Dimensi Dan Infografis Dalam Media Pembelajaran Ipa Materi Gaya. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI) Volume 9, Nomor 2, Tahun 2020*, 126.
- Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homarian Pustaka.
- Muslimin, N. (2018). *Bikin Film Yuk*. Yogyakarta: Araska.
- Hafizt, A. (2021, September 4). *Peran dan Tanggung Jawab Sutradara dalam Pembuatan Film*. Retrieved September 30, 2022, from filmmaker.id: <https://www.filmmaker.id/2739/>
- Manis, S. (2022, Februari 7). *Pengertian Film, Sejarah, Fungsi, Unsur dan Jenis Film Terlengkap*. Retrieved September 25, 2022, from pelajaran.co.id: <https://www.pelajaran.co.id/pengertian-film-sejarah-fungsi-unsur-dan-jenis-film/>