

# PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D *ROTSCOPE* TENTANG *BULYING* BERJUDUL *LIVE A LIFE*

Faris Anhar<sup>1</sup>, Hardman Budiarto<sup>2</sup>, Darwin Yuwono Riyanto<sup>3</sup>

DIV Produksi Film dan Tv

Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Jl. Kedung Baruk no. 98 Surabaya, 60290

Email : 1) 15510160012@stikom.edu, 2) hardman@stikom.edu, 3) darwin@stikom.edu

**Abstrak:** Dalam Tugas akhir ini penulis ingin mencapai tujuan yaitu terciptanya Film Pendek Animasi 2D *Rotoscope* Tentang *Bullying* Berjudul *Live A Life*. Pembuatan Film ini dilatar belakangi oleh tingginya tingkat *bullying* yang terjadi di Indonesia. Minimnya pengetahuan tentang cara mengatasinya mengakibatkan banyak korban yang mengambil cara melarikan diri mulai dari pindah sekolah, menutup diri, dan lari dari kehidupan, sehingga bukan hanya mencegah namun masyarakat juga harus perlu tahu untuk mengatasinya. Penulis menggunakan metode penulisan kualitatif, yaitu metode yang menggunakan teknik pengumpulan data berupa studi *literature*, wawancara narasumber, dan observasi juga studi eksisting. Dengan dibuatnya Film Pendek Animasi 2D ini penulis berharap agar tumbuhnya kesadaran masyarakat bahaya akan *bullying*.

Kata kunci: Film Animasi 2D, *Bullying*, *Rotoscope*

## Latar Belakang Penciptaan

Pada tugas akhir ini tujuan penulis adalah membuat Film Animasi Pendek 2D *Rotoscope* tentang *Bullying* Berjudul *Live a Live*. Hal ini dilatar belakangi oleh ketidak tahuan cara untuk menyelesaikan tindak *bullying* di kalangan remaja yang mengakibatkan *bullying* sering di akhiri dengan tindakan lari. Untuk menyampaikan informasi ini kepada kalangan remaja maka di buatlah film animasi pendek berbasis 2D dengan teknik *rotoscope*.

*Bullying* menurut Wardhana (2014) adalah tindakan kekerasan dan penindasan oleh individu atau kelompok orang yang memiliki lebih kekuatan atau kekuasaan dari orang lain bertujuan hanya untuk menyakiti dan dilakukan secara terusmenerus. *Bullying* adalah hal serius dan jika di biarkan bisa berdampak buruk seperti trauma berkepanjangan bahkan bunuh diri. *Bullying* memiliki 4 jenis yaitu verbal, fisik, relasional, dan *cyber bullying* (Erina, 2017). Menurut BBC (2017), 69 persen anak muda pernah melakukan sesuatu yang bisa dikategorikan *cyber bullying* terhadap orang lain.

Menurut Menteri Sosial Khofifah Indar Parawansa (2017), salah satu survey yang dia temukan menyebut, pada anak berusia 12 -17 tahun, 84 persen mengalami kasus *bullying*. Dengan data yang didapat maka dapat disimpulkan bahwa kebanyakan korban *bullying* adalah remaja SMP dan SMA.

Menurut Menteri Sosial Khofifah Indar Parawansa Korban *Bullying* di Indonesia sebanyak 40 persen anak lebih meninggal dikarenakan lemahnya mental dalam menghadapi *bullying* (2015).

Menurut Chaerunnisa (2017) saat di *bully* tindakan yang paling tepat untuk menyelesaikannya adalah dengan terbuka dengan orang yang bisa di percaya bagi korban. Bisa jadi ke teman terpercaya, anggota keluarga, rekan kerja atau guru, jangan mencoba dan menghadapinya sendiri, sayangnya banyak korban yang tidak tahu tindakan ini bahkan tidak sempat karena tertekan. Untuk menyebarkan informasi yang didapat maka di gunakan film pendek.

Film pendek, menurut Uung (2017) Dalam konteks informasi, film adalah media yang sangat menarik dan mudah untuk

menyampaikan informasi. Karena film menggunakan audio dan visual sehingga dapat menyampaikan informasi dengan mudah agar tersampaikan kepada target *audience*. Karena *audience* atau target penonton adalah remaja 12-17 tahun maka di gunakan film pendek berbasis animasi 2D.

Animasi 2D adalah jenis animasi yang paling banyak diminati di Indonesia khususnya anime (animasi jepang) menurut Kenichi Takeyama (2014), direktur dan kebudayaan dari kedutaan besar Jepang untuk Indonesia, bahwa Indonesia menduduki peringkat kedua dengan peminat bahasa jepang tertinggi. Menurutnya, animo masyarakat Indonesia terhadap *anime* (kartun jepang) dan *manga* (komik jepang) merupakan pemicu utama masyarakat Indonesia tertarik untuk mempelajari bahasa Jepang.

Selera film animasi 2D sekarang didominasi dengan gaya yang agak real menurut Niken Ari Prayitno (2018), Ternyata dalam survey yang di lakukan oleh *Wall Street*, film princess Disney tidak masuk ke dalam tujuh besar film animasi terbaik. Penentuan film animasi terbaik ditentukan dari banyak faktor diantaranya adalah rating, jumlah penonton, dan pendapatan yang berhasil diperoleh oleh film animasi tersebut. Menempati tujuh besar film animasi terbaik yaitu *Your Name (Kimi no na wa)*, *Spirited away (Sen to Chihiro no Kimikakushi)*, dan ditempat pertama yaitu *Grave of the Fireflies (Hotaru no Haka)*. Dengan kesimpulan diatas maka teknik yang di gunakan adalah *rotoscope*.

Melalui masalah yang ada maka untuk menyelesaikannya adalah dengan membuat Film Animasi Pendek Berbasis 2D tentang *Bullying* Berjudul *Live a Live* dengan Teknik *Rotoscope*. Dengan dibuatnya film ini penulis berharap agar masyarakat dapat memahami cara mengatasi tindakan bullying dengan cara yang benar dan lebih aman tanpa harus lari.

## **Fokus Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka fokus penciptaan yang akan dibahas penulis adalah bagaimaa membuat film animasi pendek 2D *Rotoscope* tentang *bullying* berjudul *Live a Life*.

## **Landasan Teori**

Dalam penulisan Tugas Akhir ini penulis menggunakan beberapa tinjauan pustaka untuk mendukung dalam penciptaan film animasi pendek berbasis 2D dengan judul *Life a Live* dengan teknik *Rotoscope*. Tinjauan pustaka yang digunakan antara lain animasi 2D, *Rotoscope*, dan bullying.

### **a. Animasi 2D**

Menurut *websterdictionary* (1997) animasi adalah gambar bergerak dari kumpulan gambar secara berurutan dan digerakkan bermaksud untuk perubahan yang progresif sehingga menghasilkan gerakan yang teratur.

Animasi menggunakan satuan fps yaitu *frame per second* adalah satuan dari beberapa banyak gambar dalam hitungan perdetik. Semisal dalam sebuah animasi yang memiliki 24fps maka 1 detik ada 24 gambar yang di-animasikan.

### **b. Character Development**

Membangun karakter bukan hanya sekedar membangun sebuah figur, tiap karakter juga memiliki *shape* / bentuk masing, kepribadian, fitur, dan tata karma sendiri. Sang animator harus bisa mendapatkan kualitas untuk membuat karakter seperti hidup dan dapat meyakinkan penonton. Saat membangun karakter dimulai dari menggambar sketsa. Proses ini akan membantu kita untuk membuat tipe dan jenis karakter yang akan kita buat. Menggunakan bentuk dasar untuk menentukan figur karakter, lalu tambahkan efek dan aksesoris lain untuk melengkapi karakter (Preston, 2011).

### **c. Background design**

Dalam animasi 2d *background*/latar belakang berperan penting sebagai petunjuk suasana dan kondisi baik karakter atau hanya sekedar kondisi tempat itu sendiri, tak hanya di animasi 2D dan 3D *background* juga aspek penting untuk film *life shoot*.

*Layout* digambar melalui *storyboard* di mana *storyboard* itu sendiri di buat untuk menjelaskan aksi dan prespektif dari sebuah *scene*/adegan. Karena *storyboard artist* menggambar *background* dalam keadaan masih kasar, gaya yang di sederhanakan, *background artist* lah yang membawa pekerjaan *storyboarder/storyboard artist* menuju ke level selanjutnya dengan memberi detail, memperhalus, dan lebih prespektif. Dahulu *background artist / layout drawing* akan memberikan *layout background* ke *painters* atau orang yang bekerja memberikan warna agar bisa menuju tahap selanjutnya, namun karena perkembangan jaman *layouters* jarang di gunakan melainkan sekarang menggunakan *background artist* yang mengerjakan *background* hingga tahap pewarnaan (Steve, 2014).

#### d. *Rotoscope*

Adalah teknik animasi di mana animator mejiplak secara manual bentuk melalui foto atau roll video. Banyak animator murni tidak setuju degan teknik ini, tetap teknik ini sangat menghemat waktu untu animator itu sendiri, dan menjadi bagian penting dari pembuatan *computer-generated images* (CGI). Asal nama dari teknik ini berasal dari sebuah alat yang disebut *Rotoscope*, yang digunakan untuk menampilkan gambar ke panel transparan dimana sang animator dapat mejiplak di atasnya. Teknik ini diciptakan oleh *Max Fleischer* yang telah menerima hak paten untuk teknik *rotoscope* pada tahun 1917 dan penemu *Fleischer Studios* di tahun 1919, stdionya telah menciptakan banyak animasi dan film pendek dalam kurun waktu 20 tahun sebelum akhirnya dibeli oleh *Para-*

*mount Studios*. Akhir-akhir ini, tekik *Rotoscope* telah di ambil alih oleh komputer dan tekik ini berubah nama menjadi *interpolated rotoscoping* (Steven Santure, 2007).

#### e. *Bullying*

*Bullying* (di kenal sebagai ”penindasan/risak” jika dalam bahasa Indonesia) adalah macam-macam bentuk penindasan atau kekerasan yang di lakukan dengan disengaja oleh individu atau kelompok orang yang memiliki lebih kekuatan atau kuasa terhadap individu lain, bertujuan untuk menyakiti dan di lakukan secara terus menerus (Wardhana, 2014).

Menurut Nansel, Overpeck, Pilla, Ruan, Simmons-Morton, & Scheidt (2009) *Bullying* sering di jelaskan dengan penindasan yang di lakukan berulang-ulang dikarenakan adanya perbedaan kekuatan antara dua individu atau kelompok yang berbeda.

Jadi *bullying* adalah tindak kekerasan yang di sengaja dan terjadi karena adanya perbedaan kekuatan dan setiap pembullying memiliki latar belakang dan penyebab yang berbeda.

Ada beberapa faktor bullying selain tempat atau lingkungan sekitar ternyata jenis-jenis bullying juga memiliki ciri-ciri yang berbeda-beda.

##### - *Bullying* verbal

Tipe ini sangatlah sering di jumpai yaitu menggunakan omongan atau kata-kata buruk dan tidak baik bertujuan menyakiti orang lain.

##### - *Bullying* fisik

Mungkin ini adalh tipe yang terburuk dari tipe yang lain karena berdampak cukup buruk dan efektif bagi sang korban dan tak sedikit juga korban yang meninggal.

##### - *Bullying* relasional

Pengabaian, pengucilan, cibiran, dan segala usaha dan tindakan agar satu individu terasingkan dari kelompok.

##### - *Cyber bullying*

Yaitu tindakan yang buruk dan dapat berdampak pada orang lain melalui sarana media elektronik.

- Dampak *bullying*

*Bullying* dapat mengakibatkan rasa trauma jangka panjang yang berdampak pada kejiwaan seseorang. Bahkan juga tak sedikit yang berujung pada hilangnya nyawa korban *bullying*.

Menurut Wardhana (2014) *bullying* menimbulkan ketakutan dan gangguan psikologi.

- Setiap hari ada 160.000 murid lebih yang bolos sekolah karena takut *dibully*.
- 1 dari 10 murid pindah sekolah karena takut *dibully*.
- Penelitian menemukan bahwa orang yang *dibully* lebih mungkin mengalami kesulitan dalam lingkungan pekerjaan.
- Orang yang pernah *dibully* juga dilaporkan mengalami kesusahan dalam menjaga hubungan baik dengan sahabat dan keluarga.

Penelitian membuktikan korban *bullying* dapat membahayakan diri sendiri dengan membully diri sendiri.

### Obyek Penelitian

Dalam tahap ini akan dijelaskan apa saja obyek utama yang akan diteliti dalam penulisan Tugas Akhir ini. Obyek yang akan penulis teliti adalah dampak dan cara mengatasi tindakan *bullying*. Tentu saja tidak semua aspek dalam *bullying* akan diteliti dikarenakan dapat memperlebarnya pokok bahasan dari obyek penelitian. Ada dua aspek utama yang menjadi sumber obyek penelitian ini yaitu, dampak dari tindakan *bullying* dan cara mengatasinya.

### Teknik Pengumpulan Data

#### a. Studi Literatur

Studi Literatur yang dipakai dalam penelitian penulis ini untuk pokok pembahasan yaitu Dampak *bullying* dan cara mengatasinya diperoleh dari buku Novan Ardy Wiyani yang berjudul *Save Our Children From*

*School Bullying*, Sudarsono dengan judul Kenakalan Remaja dan juga Wardhana berjudul Buku Panduan Melawan *Bullying*.

#### b. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mencari informasi lebih lanjut terkait objek penelitian tentang dampak *bullying* dan cara mengatasinya. Wawancara dilakukan kepada Ratih Wahyu Saputri dan untuk data dari animasi dilakukan wawancara kepada Stormy yudo Prakoso.

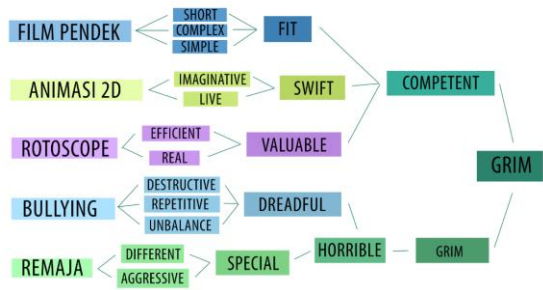
#### c. Observasi

Observasi dilakukan bertujuan agar peneliti dapat mengamati secara langsung terhadap objek yang akan diteliti. Observasi dilakukan dengan mendatangi beberapa sekolah menengah keatas di beberapa tempat sekitar Sidoarjo dan Surabaya untuk mengamati langsung bagaimana *bullying* berlangsung, observasi dalam film pendek maupun film panjang animasi untuk mendalami *rotoscope*.

### Keyword

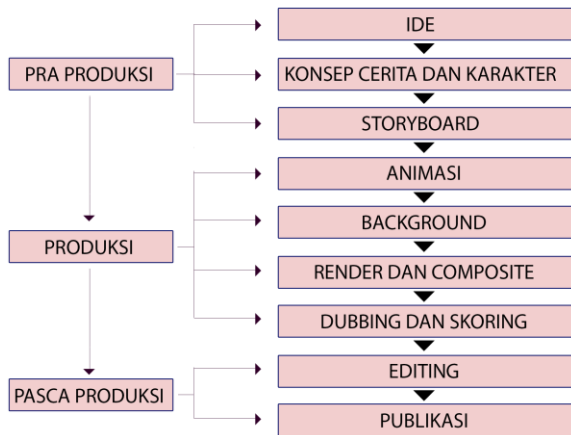
Setelah mengumpulkan semua data baik Literatur, Wawancara, dan Observasi maka langkah berikutnya adalah membuat *keyword* yang akan menjadi acuan dan konsep dalam penciptaan karya.

Dengan demikian maka selanjutnya mencari *keyword* utama, dalam Tugas Akhir ini penulis menemukan *keyword* utamanya yaitu Grim yang dalam bahasa Indonesia berarti Kelam, maka *keyword* utama dalam Tugas Akhir ini adalah Kelam. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kata sifat (adjective). Adapun proses untuk menemukan *keyword* utama dalam Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut.



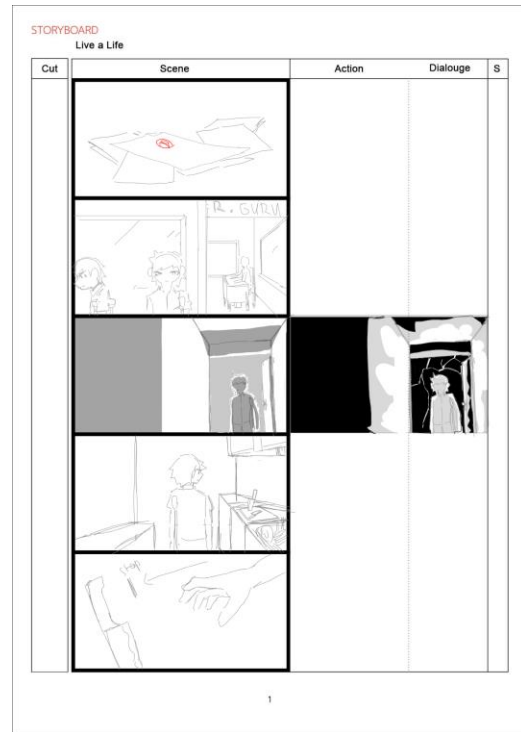
### Perancangan Karya

Setelah mendapatkan data maka dilanjutkan dengan penciptaan karya. Berikut adalah alur perancangan karya dalam pembuatan film pendek animasi 2D *rotskoe* tentang *bullying* berjudul *live a life*.



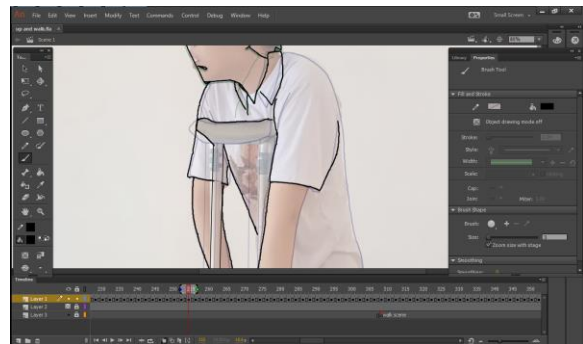
#### a. Pra Produksi

Pra produksi adalah sebuah tahap perancangan ide dan konsep yang sesuai dengan keyword yang sudah ditemukan.



#### b. Produksi

Pada tahapan ini semua ide dan konsep yang telah dibuat akan diselesaikan untuk menjadi produk final. Pada proses ini ada Animasi, Background, Render dan Composite juga Dubbing dan Skoring Musik.



### c. Pasca Produksi

Dalam Pasca Produksi atau tahap akhir produksi, editing menggabungkan semua komponen yang telah dibuat dalam proses produksi, dan di publish.

### Kesimpulan

Setelah usai dilakukan semua proses pengerjaan tugas akhir ini. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembuatan Film Pendek Animasi 2D *Rotoscope* Tentang *Bullying* Berjudul *Live A Life* dapat memberi kesan seberapa mengerikan akibat *bullying* dan bagaimana cara mengatasinya, agar para remaja yang telah melihat film pendek animasi ini bisa lebih waspada pada *bullying*, dan dapat merubah mindset agar tidak lagi ada tindakan *bullying*.

### Saran

Dari pengalaman yang dialami penulis dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini, maka ditemukan beberapa saran yang di dapatkan antara lain:

1. lebih menonjolkan cara-cara untuk menyelesaikan *bullying*.
2. Peningkatan kualitas Animasi.
3. Dalam proses *Rotoscope* diperbagus kualitas dalam grafisnya.
4. Penambahan dan peningkatan alur cerita.
5. Perlunya backup data agar menghindari kehilangan file Tugas Akhir.

Banyak sekali kekurangan yang harus diperbaiki dalam pengerjaan tugas akhir ini. Kendala terbesar adalah dalam pengaturan waktu dan minimnya backup data. Demikian saran yang dapat di simpulkan, semoga dapat membantu pembaca dan penulisan lanjutan.

### Daftar Pustaka

#### Sumber Buku :

Imam, G. (2018). Metode Penelitian Kualitatif. *Metode Penelitian Kualitatif*, 5-27.

Jayne, P. (1997). *A Reader In Animation Studies*. Los Angeles: Indiana University Press, John Libbey Publishing.

Preston, B. (2011). *Cartoon Animation*. California: Walter Foster Publishing, INC.

Shane R, j., Susan M, S., & Dorothy L, E. (2009). *Handbook of Bullying in Schools an International Perspective*. New York: Routledge.

Steven Santure. (2007). *Rtoscping: Animation at its Finest. Special Assignment Paper*, 487- 491.

Wardhana, K. (2014). Buku Panduan Melawan Bullying. *Manual Book Sudah Dong*, 9.

#### Sumber Internet :

Uung. (2017, Mei 21). *Film: Media Efektif*. Retrieved from Kompasiana: <https://www.kompasiana.com/nurulmus-limin/59217254ff22bd897c4c6056/film-media-efektif>

Steve, L. (2014, October 3). *What is Animation Background Layout*. Retrieved from stevelowtwait.com: <http://stevelowtwait.com/blog/what-is-animation-background-layout>

Rosa, F. (2017, July 20). *Ternyata, Cyber bullying Paling Banyak Terjadi di Instagram*. Retrieved from IDN Times: <https://www.idntimes.com/news/world/rosa-fo-lia/ternyata-cyber-bullying-paling-banyak-terjadi-di-instagram-1/full>