

PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2 DIMENSI DENGAN KONSEP OBJEK SILHOUETTE DAN TEKNIK EDITING CUT OUT

Tonny Hidayat¹⁾, Ahmad Abdul Aziz Mustajab²⁾

¹⁾ Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta

²⁾ Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta

Jl Ring road Utara, Condongcatur, Sleman, Yogyakarta 55281

Email : tonny_hank@amikom.ac.id¹⁾, ahmad.m@students.amikom.ac.id²⁾

Abstract

Animation is no longer a stranger thing at this point. Not only as a medium of entertainment, animation is also a powerful medium to convey an aspiration to anyone, for example, is the problem of corruption and the right of every human being to argue criticize even against what is happening around them

This animation will be packaged with the end result be sebuah short film entitled "corruption Tale" by using the concept of the object silhouette and editing cut out. to the process of making this film uses three stages namely preproduction, production and post-production. This study focuses on the subject matter in an object animation, editing and evaluation of stories from the audience

in this short film using nonverbal language scenarios. while the character animation process became easier with the cut-out technique. quality of the story that made although not very satisfactory, but the results of correspondents showed good results.

Keywords: Animation, 2 Dimension, Silhouette, Cut Out.

1. Pendahuluan

Animasi saat ini tidak lagi menjadi hal yang dipandang remeh. Semakin banyak film animasi yang diproduksi baik 2D atau 3D dan tidak sedikit yang menjadi *box office* menunjukkan bahwa film animasi telah diterima oleh masyarakat. Semakin mudahnya membuat animasi dengan *software* yang beragam dan dengan alat-alat pendukung yang semakin canggih juga menjadi penyebab animasi berkembang dengan pesat.

Animasi yang pada awalnya hanya sebagai media hiburan tapi kini seiring dengan berkembangnya zaman juga telah menjadi media penyampai informasi yang ampuh. Orang cenderung tertarik dengan gambar bergerak dengan suara dibandingkan gambar diam dengan tulisan. Seperti sekarang dapat kita lihat di televisi, banyak pesan layanan masyarakat atau himbuan dari pemerintah atau organisasi yang menggunakan animasi.

Dengan animasi kita dapat menyampaikan pemikiran dan pendapat kita kepada publik. Bahkan dengan animasi kita dapat menyampaikan kritik atas keadaan sosial politik di sekitar kita. Seperti yang terjadi di negeri kita yang tercinta ini dimana banyak terjadi kasus korupsi yang dilakukan oleh aparat pemerintah yang menyalahgunakan kekuasaan.

2. Tinjauan Pustaka

Kata animasi diambil dari kata *animation/to animate*, artinya adalah hidup atau menghidupkan. Definisinya animasi adalah menghidupkan segala macam benda mati sehingga seolah-olah terlihat hidup¹. Animasi karakter adalah teknik yang dibuat untuk menghidupkan peran-peran menjadi suatu karakter hidup dan manusiawi. Secara teknik animasi adalah proses modifikasi objek pencahayaan material atau kamera, dengan menggerakkannya atau mengubahnya dari waktu ke waktu. Gerak animasi yang statis menghasilkan suatu gerak yang halus dan tidak terputus-putus, sehingga seolah-olah objek yang dianimasikan itu bergerak^[1].

Beberapa jenis animasi dwi-matra (*flat animation*) adalah ^[2].

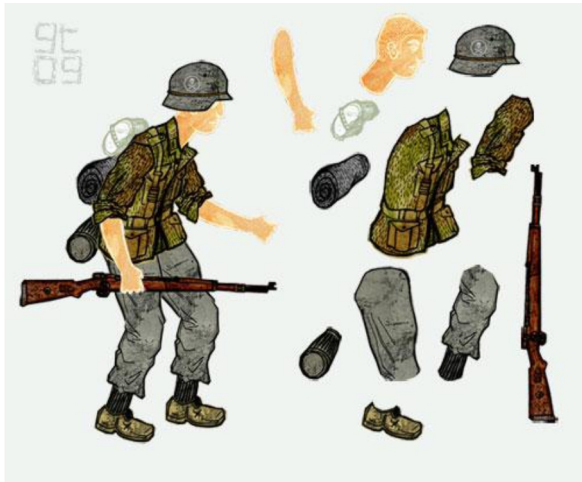
a. Animasi Bayangan (*Silhouette Animation*)

Seperti halnya pertunjukan wayang kulit, jenis film animasi ini menggunakan cara yang hampir sama, figur atau obyek animasi 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.

Dengan perkembangan teknologi saat ini, animasi *silhouette* menjadi lebih mudah dibuat dan dengan hasil yang lebih baik. Pembuatannya pun saat ini dapat dengan digambar langsung dikomputer dan penganimasianya dengan *software* animasi.

b. Animasi Potongan (*Cut-Out Animation*)

Obyek animasi dirancang, digambar pada lembaran kertas lalu dipotong sesuai dengan bentuk yang telah dibuat dan diletakkan pada sebuah bidang datar sebagai latar belakangnya^[3].



Gambar 1 Cut-out character

Dengan teknik yang sederhana, gerak figur atau obyek animasi menjadi terbatas sehingga karakternya pun terbatas pula. Karakter figur dibuat terpisah, biasanya, terdiri dari tujuh bagian yang berbeda; kepala, leher, badan, dua tangan dan dua kaki. Untuk menggerakkan dan menghidupkan karakter, pemisahan itu bisa disesuaikan dengan tuntutan cerita, bisa dibuat kurang dari bagian tadi atau lebih.

c. Animasi Sel (*Cell Technique*)

Animasi ini merupakan dasar film animasi kartun (*cartoon animation*). Animasi ini memanfaatkan serangkaian gambar yang dibuat di atas lembaran plastik tembus pandang, disebut sel. Figur animasi digambar sendiri-sendiri di atas sel untuk tiap perubahan gambar yang bergerak, selain itu ada bagian yang diam, yaitu latar belakang (*background*), dibuat untuk tiap adegan, digambar memanjang lebih besar daripada lembaran sel.

d. Animasi Kolase (*Collage Animation*)

Animasi yang bebas mengembangkan keinginan kita untuk menggerakkan obyek animasi semauanya di meja dudukan kamera. Gambar dan berbagai bahan yang dipakai, disusun sedemikian rupa lalu dirubah secara berangsur-angsur menjadi bentuk susunan baru, dimana tiap perubahan penempelan dipotret dengan kamera menjadi suatu bentuk film animasi yang bebas.

e. Penggambaran Langsung Pada Film

Penggambaran obyek animasi dibuat langsung pada pita seluloid baik positif atau negatif, tanpa melalui tuntutan pemotretan kamera "*stop frame*", untuk suatu kebutuhan karya seni yang bersifat pengungkapan. Atau yang bersifat percobaan, mencari sesuatu yang baru.

3. Metodologi Penelitian

Proses detail dari *business process* film animasi dilakukan dengan studi literatur, *benchmark* dengan proses film animasi biasa dan proses film animasi 3D seperti Pixar serta dengan wawancara mendalam dengan

pihak studio animasi 3 dimensi. Sehingga tiap tahapan akan dirincikan sesuai dengan tahapan, orang/pelaku yang terlibat di proses tersebut, proses yang dilakukan, hasil/dokumentasi dari proses yang dilalui dan terakhir dirinci kebutuhan apa yang dapat disediakan dalam pengembangan *groupware* untuk kolaborasi[4].

Alur proses bisnis produksi film animasi Secara umum siklus produksi dalam pembuatan film meliputi beberapa tahapan yaitu: tahap *development*, proses pengumpulan ide-ide dan pengembangan ide; pra produksi, didalamnya proses pengembangan skenario, *storyboard*, pembagian tugas, penjadwalan, dan sebagainya; tahap produksi, berupa tahapan proses animasi; tahap pasca produksi, merupakan tahapan editing, penggabungan dari masing-masing komponen dalam film[5].

1. Tahap *development*.

Development yaitu tahap pengumpulan ide-ide hingga menuangkannya dalam bentuk *storyline*. Produksi film dimulai dari tahap *development* dimana proses yang terjadi di tahap ini adalah pengembangan cerita. Sebagian besar waktu banyak digunakan pemilik proyek, dalam hal ini rumah produksi ataupun individu-individu untuk melemparkan sekaligus menjual ide dan memproduksi film. Setelah ide terjual, proses pengembangan dan penyempurnaan cerita dimungkinkan sebelum film benar-benar diproduksi. Proses ini berarti penyempurnaan ide mentah menjadi sebuah cerita yang benar-benar dapat difilmkan. Banyak rumah produksi yang menghabiskan waktu untuk mengembangkan cerita hampir sebanyak waktu yang dihabiskan untuk masa produksi animasi sebenarnya.

2. Tahap Pra Produksi.

Pra produksi yaitu tahap dimana dilakukan pengalamatan dan persiapan tantangantantangan teknis yang diperlukan untuk produksi. Pra produksi terdiri dari beberapa proses yaitu:

- Penyusunan kru.
- Penyusunan jadwal.
- Penyusunan anggaran.
- Penulisan skenario.

Skenario tidak harus berupa dokumen tertulis, beberapa sutradarame lewatkan skenario dan langsung mengembangkan *storyboard* sehingga mereka dapat memvisualisasikan filmnya. Secara umum, skenario dalam produksi film animasi dapat berupa:

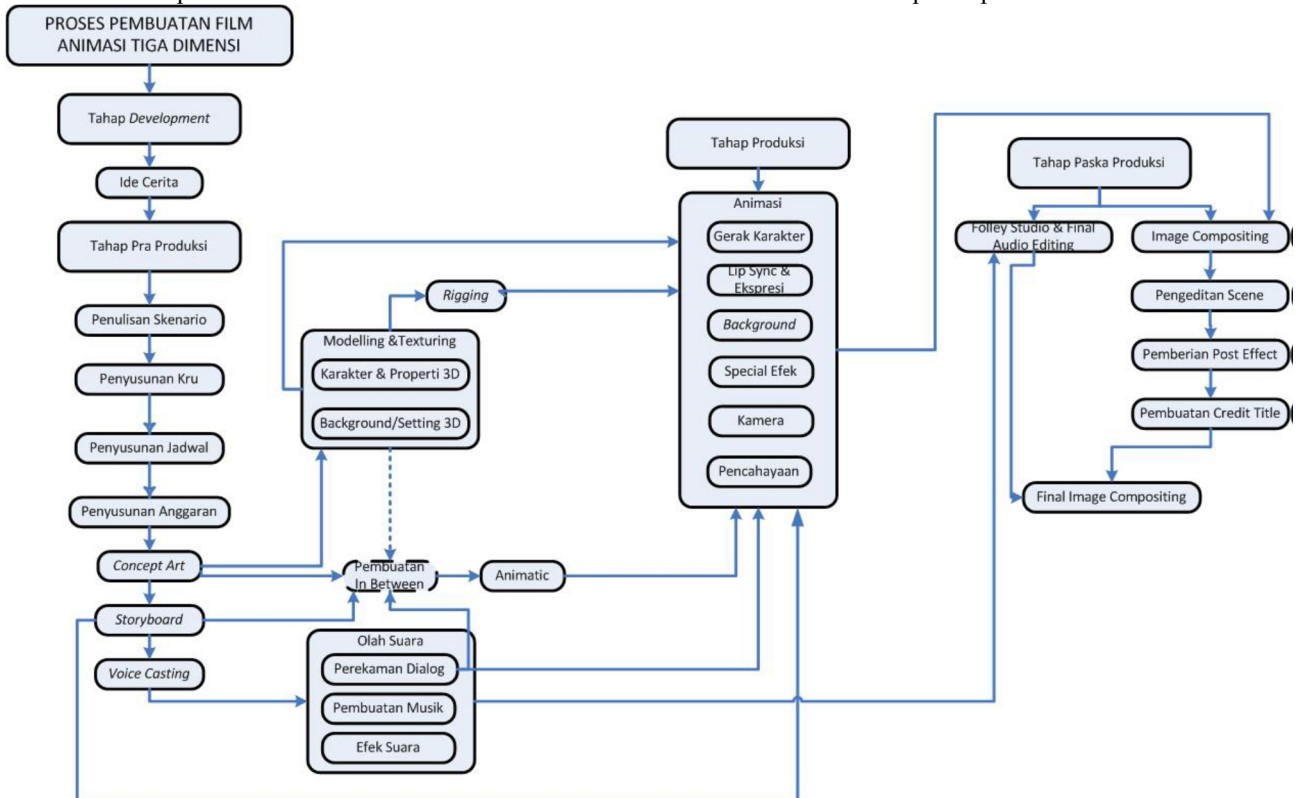
- *Outline* atau garis baris per poin dari setiap aksi (adegan).
 - Skenario lengkap dengan dialog dan *screen direction*.
- #### e. Pembuatan *concept art*.

Desain produksi dan karakter adalah membuat gambar atau pahatan / patung yang dapat digunakan sebagai referensi untuk memodelkan karakter atau objek lainnya dalam suatu aplikasi 3D.

Pemodelan 3D dapat menuntut desain yang sangat teknis, sehingga karya seni yang dibuat harus tepat secara teknis. Untuk memodelkan karakter, diperlukan paling tidak desain dari dua sudut

pandang *orthographic* yaitu tampak samping (*side*) dan tampak depan (*front*). Desain ini dapat dibuat dengan menggambar, memahat/mematung atau fotografi.

Seiring pengembangan cerita, sebaiknya juga dilakukan pengembangan tampilan karakter dan lingkungan produksi seperti properti, latar belakang. Terkadang ini merupakan suatu proses yang bersifat *backand-forth* (maju dan mundur) dimana keputusan desain mempengaruhi cerita dan sebaliknya. Seiring pematapan desain, artis *modeling* dan *texturing* dapat mulai membuat aset-aset untuk produksi.



Gambar 2 Diagram Proses Produksi

f. Pembuatan *storyboard*.

Visualisasi dari ide dalam bentuk gambar dilakukan dalam proses ini. Jika karakter-karakter sudah selesai dibangun, cerita dapat divisualisasikan (*storyboard* dapat dibuat). Pelaku yang melakukan proses ini dikenal dengan *storyboardist*. Selesaiannya skenario dan *storyboard* akan semakin memperjelas kebutuhan-kebutuhan *modeling*, sehingga boleh saja dilakukan revisi model karakter dan properti sambil melakukan perekaman dialog dan pemotongan *leica reel*.

g. Pemilihan pengisi suara.

h. Perekaman dialog.

i. Pemodelan.

Proses ini dapat dilakukan sebelum *storyboard* sehingga nanti *storyboard* langsung menggunakan objek. Pemodelan karakter adalah membuat model dari desain karakter. Jika memahami jenis-jenis

geometri dasardan alat untuk pemodelan, maka pemodelan karakter dapat dimulai.

k. Pembuatan musik dan efek suara.

l. Pembuatan gambar *in between*.

m. Pembuatan *animatic*.

Proses versi film dari *storyboard* terdiri dari gambar diam (*still image*) dengan dialog dan musik. Setelah *storyboard* dan dialog selesai, adalah ide yang bagus untuk memotong *leica reel*, yang disebut juga sebagai *animatic*. *Leica reel* terdiri dari gambar-gambar diam yang dilengkapi dengan dialog dan musik sesuai alur cerita. *Leica reel* yang sudah diselesaikan tampak seperti sebuah *slide show* versi

kasar dari film yang dibuat yang memberitahukan panjang setiap shot dan mengunci pewaktuan (*timing*) dialog. *Leica reel* yang telah selesai di "render" berfungsi untuk menunjukkan berapa lama tiap shot dalam film akan dimainkan sehingga menunjukkan durasi penayangan film tersebut.

3. Tahap Produksi.

Produksi yaitu tahap pembuatan film animasi yang meliputi:

- 1) Animasi gerak karakter.
- 2) Animasi *lip sync* dan ekspresi.
- 3) Animasi *setting/* latar belakang (*background*).
- 4) Animasi efek visual special.
- 5) Animasi kamera.
- 6) Animasi pencahayaan (*lighting*).

Animasi adalah seni berbasis gerakan (*motionbased art*), dimana suatu pemahaman tentang cara bergerak objek

adalah sangat penting untuk menjadi seorang animator yang andal. Salah satu dasar pentahapan proses menganimasi karakter adalah menganimasi sikap/gerakan yang keras (*strong pose*).

4. Tahap Pasca Produksi

Pasca produksi yaitu tahap mengedit, memoles dan *rendering* animasi yang telah dibuat sehingga menghasilkan master film yang siap dikemas pada tahap selanjutnya. Setelah film dianimasi dan di-*render*, masih perlu dilakukan beberapa proses pasca produksi untuk menambahkan efek-efek suaradan sinkronisasi dialog. Membuat efek-efek suara yang bagus adalah seni tersendiri. Banyak efek-efek suara yang bisa dibeli di pasaran dengan berbagai variasi suara baik realistik maupun kartun. Jika efek yang diperlukan belum ada, maka perlu dibuat sendiri. Pembuatan efek suara melibatkan mikrofon dan perekaman suara yang diperlukan.

4. Hasil dan Pembahasan

Filem ini di beri judul “Corruption Tale”. Sedangkan Ide cerita pada film animasi ini terinspirasi dari maraknya kasus korupsi yang terungkap belakangan ini, dimana banyak dari pejabat pemerintah dan orang-orang penting yang terlibat. Akan tetapi hukuman yang mereka terima tergolong ringan dan pada saat di penjara mereka bisa mendapatkan fasilitas yang mewah karena memiliki banyak uang, sehingga tidak menimbulkan efek jera bagi yang lainnya.

Disini penulis mengambil tema pokok “karma”, bahwa setiap perbuatan pasti ada ganjarannya walaupun ganjaran tersebut tidak kita terima di dunia ini. Adapun logline dari film Corruption Tale yaitu “ Bagaimana jika raja setan ingin memenuhi target untuk memasukkan manusia ke neraka dan kemudian melakukan uji coba alat yang bisa memenuhi targetnya tersebut.

Siinopsis dari cerita film ini adalah, Ada 7 pertanyaan dasar untuk mengembangkan cerita, yaitu sebagai berikut:

1. Siapakah tokoh utama?

Jawab: Tokoh utamanya adalah Raja Setan.

2. Apa yang diinginkan atau didambakan tokoh utama ?

Jawab: Memasukkan sebanyak mungkin manusia kedalam neraka.

3. Siapa/apa yang menghalangi tokoh utama untuk mendapatkan apa yang diinginkannya?

Jawab: Hati nurani manusia.

4. Bagaimana pada akhirnya tokoh utama berhasil mencapai apa yang dicita-citakan dengan cara yang luar biasa, menarik dan unik?

Jawab: Dengan menggunakan alat berupa kacamataaduitan, yang bisa membangkitkan sifat serakah manusia pada harta benda.

5. Apa yang ingin anda sampaikan dengan mengakhiri cerita seperti ini?

Jawab: Mengingatkan orang-orang bahwa setiap perbuatan buruk akan ada balasannya kelak di akhirat.

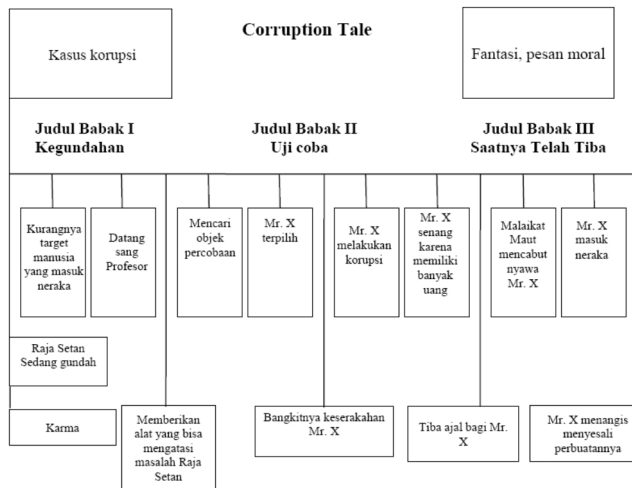
6. Bagaimana anda mengisahkan cerita anda?

Jawab: Dengan sudut pandang orang ketiga, tanpa *flash back*, tanpa dialog, sedikit teks, sedikit imajinasi, dan musik yang digunakan untuk menekankan tema, adegan dan pola.

7. Bagaimana tokoh utama dan tokoh-tokoh pendukung lain mengalami perubahan dalam cerita ini?

Jawab: Raja Setan berhasil menemukan cara yang tepat untuk memenuhi targetnya. Mr. X menyesali perbuatannya walau semua sudah terlambat.

Setelah menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut maka dapat dibuat sinopsis cerita yang menceritakan gambaran umum cerita sebagai berikut: Di neraka, raja setan bingung karena mendapati laporan bahwa target untuk memasukkan manusia kedalam neraka tidak terpenuhi. Ditengah kegaluannya datang sang profesor dari divisi teknologi membawa penemuannya. Sebuah alat yang mampu membangkitkan dan melipat gandakan nafsu manusia pada harta benda. Alat itu diberi nama Kacamataaduitan. Diharapkan dengan memakaikan alat tersebut kepada manusia maka akan bertambah ketamakan mereka. Namun sebelum melaksanakan rencana tersebut, terlebih dahulu raja setan melakukan uji coba di dunia manusia untuk melihat keefektifan alat tersebut. Kemudian dilakukan penyeleksian subjek yang dinilai memiliki bakat untuk menjadi serakah. Sehingga terpilihlah Mr. X sebagai subjek uji coba. Akhirnya Mr X menjadi mata duitan dan selalu merasa kurang dengan harta yang dimilikinya, sehingga melakukan berbagai cara untuk mendapatkan uang tidak peduli secara halal atau haram. Waktu terus berjalan, akhirnya tibalah saat malaikat maut mendatangi Mr. X. Mr. X yang takut mati menawarkan uang kepada malaikat maut, namun oleh malaikat maut ditolak dan langsung saja mencabut nyawa Mr. X. Setelah Mr. X mati, jiwanya langsung masuk kedalam neraka. Mr. X menyesali perbuatannya, namun apa daya semua telah terjadi. Raja setan yang mendapati rencananya berhasil merasa gembira dan memerintahkan sang profesor untuk memproduksi secara massal „Kacamataaduitan“ dan segera menyebarkan kacamataaduitan dalam jumlah banyak ke dunia manusia, Tamat.



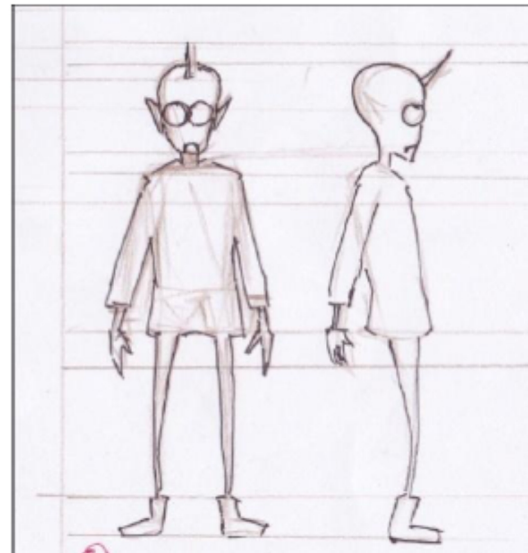
Gambar 3 Diagram Scene

Berikut adalah hasil rancangan karakter beserta sifatnya.



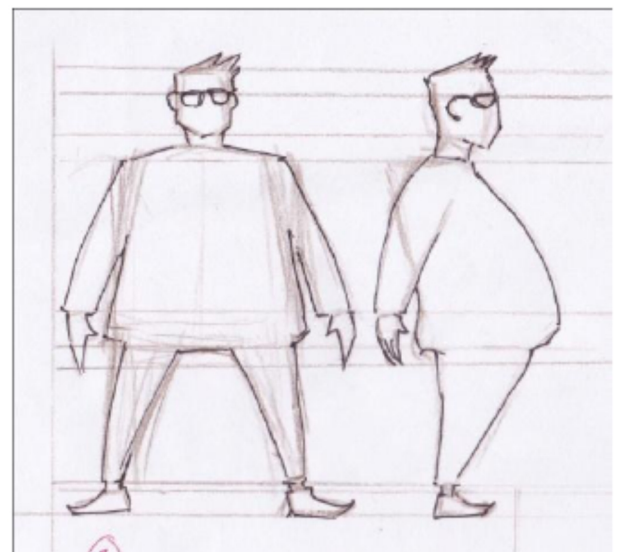
Gambar 4 Karakter Raja Setan

Nama : Raja Setan
 Usia : 6066 tahun
 Sifat : Tegas, berwibawa, mengutamakan rakyatnya
 Penampilan : Berbadan tegap, memiliki dua tanduk.
 Keterangan : Penguasa tertinggi di Kerajaan Neraka yang merupakan keturunan dari penguasa sebelumnya. Sebagai seorang raja dia selalu memikirkan bagaimana menjejahterakan rakyatnya



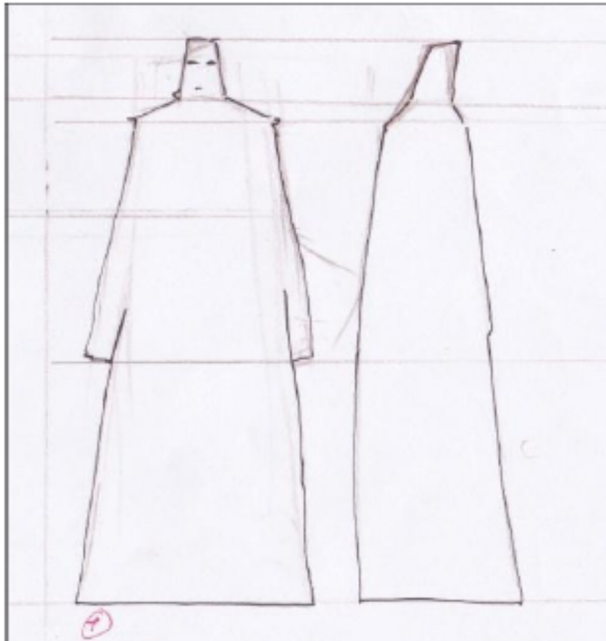
Gambar 4 Karakter Profesor

Nama : Profesor
 Usia : 7413 tahun
 Sifat : Setia, patuh pada perintah
 Penampilan : Memakai kaca mata, bertanduk satu, memakai baju penelitian
 Keterangan : Jenius yang mengetuai divisi pengembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Ia selalu bekerja keras untuk menciptakan penemuan-penemuan yang dapat memajukan Kerajaan Neraka.



Gambar 5 Karakter Mr. X

Nama : Mr. X
 Usia : 46 tahun
 Sifat : Mementingkan diri sendiri
 Penampilan : Agak pendek dan gemuk, berambut pendek
 Keterangan : Seorang pejabat yang memiliki kedudukan lumayan penting di pemerintahan yang memiliki bibit keserakahan dan percaya jika semua hal bisa diselesaikan dengan uang.



Gambar 6 Karakter Malaikat Pencabut Nyawa

Nama : Malaikat Pencabut Nyawa
Usia : ??? tahun
Sifat : Berkomitmen pada pekerjaannya Penampilan : Memakai jubah.
Keterangan : Malaikat yang bertugas untuk mengambil nyawa manusia yang telah habis waktunya di dunia ini. Ia juga bisa muncul dimana saja dan kapan saja.

Pada film animasi Coruption Tale ini penulis menggunakan dua cara yaitu secara manual atau menggambar di kertas kemudian *discan* dan secara digital. Drawing secara manual digunakan untuk membuat sketsa sebagai acuan untuk menggambar secara digital nantinya.

Setelah sketsa dimasukkan ke Photoshop lalu turunkan *opacity*-nya buat agar gambar menjadi cukup transparan untuk memudahkan proses menggambar di Photoshop. Langkah selanjutnya buat layer baru di atasnya, kemudian gambar sesuai sketsa tersebut menggunakan *Brush Tool*. Jika satu bagian telah selesai maka buat kembali layer baru dan gambar kembali bagian lainnya.

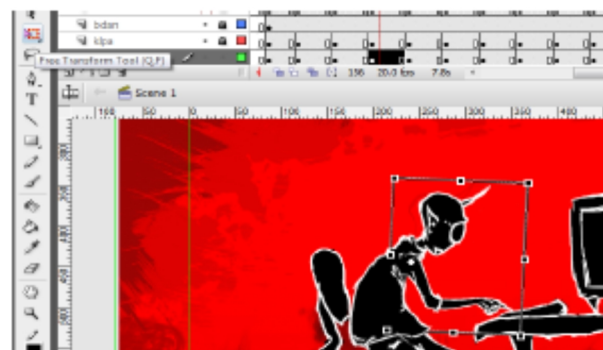
Dalam pembuatan karakter dan *background* dilakukan secara digital pada Adobe Photoshop menggunakan *graphic tablet* dengan panduan *storyboard* yang telah dibuat.

Proses *coloring* film animasi ini dikerjakan di Adobe Photoshop menggunakan *paint bucket tool*. Caranya sangat mudah, pertama-tama objek diseleksi dengan menggunakan *Pen Tool*, klik kanan dan pilih *Make Selection*. Setelah terseleksi klik *icon paint bucket tool* di *toolbar* kemudian klik di bagian gambar yang akan diberi warna. Jika telah selesai tekan *Alt + D* untuk menghilangkan tanda seleksi. Setelah semua selesai hasilnya kemudian disimpan dengan format *.png*.



Gambar 7 Hasil Coloring

Animating menggunakan teknik *cutout* dimana menggerakkan bagian tertentu saja. Untuk meminimalisir kesalahan serta mempermudah dalam melakukan penganimasian dan pengeditan setiap bagian diletakkan di layer berbeda. Selanjutnya kita membuat *frame* pada *timeline* karakter dan tentukan berapa detik durasinya. Setelah itu menempatkan objek pada *keyframe* yang telah dibuat dan menganimasikan gambar sesuai *timing*. Untuk menggerakkan karakter dapat menggunakan *Free Transform Tool* kemudian klik objek. Untuk menggerakkan tinggal merubah arah kotak tersebut sesuai dengan *icon* yang muncul jika kita mendekatkan *pointer* ke kotak tersebut.



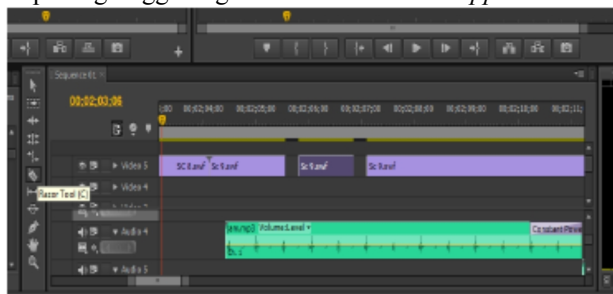
Gambar 8 Free Transform Tool

Agar pergerakan lebih halus, kita dapat menggunakan *motion tween*. Caranya buat objek pada *keyframe* awal, klik kanan pada *keyframe* dan pilih *Create Motion Tween*. Buat *keyframe* akhir dan gerakkan objek sesuai keinginan. Project yang telah jadi kemudian disimpan dengan format *.swf*.

Editing dilakukan untuk mengemas hasil akhir sebuah film, mensinkronkan suara dengan visual, memberikan *special effect* dan mengekspor dalam media yang ditentukan. Proses pengeditan dilakukan di Adobe Premiere Pro seperti memotong *scene* yang tidak diperlukan, penambahan *transition* dan pengolahan suara serta *background music*.

Bila sekiranya terdapat durasi *scene* yang perlu dikurangi, dapat menggunakan *Razor Tool*. Caranya sangat mudah yaitu tinggal klik *Razor Tool* kemudian *icon* pada *pointer* akan berubah menjadi bentuk silet,

tentukan awal dan akhir bagian yang akan dipotong pada *timeline* video dengan di klik kemudian *delete* potongan *scene* tersebut. Dan untuk menyatukan *scene* yang terpotong tinggal digeser atau klik kanan *Ripple Delete*.



Gambar 9 Memotong file dengan Razor Tool

Sedangkan untuk penambahan efek transisi dilakukan dengan cara pada jendela *Project* klik tab *Effect*, pilih *Video Transitions* lalu pilih sesuai dengan kebutuhan. Jika sudah dipilih maka tinggal *drag* ke *timeline* video.

Untuk *background music* dan *sound effect* diambil dari www.freesfx.co.uk karena web tersebut memiliki banyak pilihan *sound* dan dapat didownload secara gratis. Sedangkan untuk ketentuan penggunaan dari *sound effect* dan musik tersebut adalah kita diharuskan untuk mencantumkan alamat web di project kita. File *sound* yang terlalu panjang dapat dipotong dengan *Razor Tool* dan buang bagian yang tidak diperlukan sama seperti pemotongan pada file video.

Selain itu juga dapat ditambahkan efek *fade out* untuk transisinya dengan cara klik tab *Effect* pada jendela *Project*, pilih *Audio Transitions*. Setelah itu *drag* ke *timeline* audio pada bagian depan atau bagian belakang atau juga dapat pada bagian depan dan belakang sesuai kebutuhan.

Proses yang terakhir adalah tahap *rendering* menggunakan Adobe Premiere. Merupakan tahap menggabungkan file-file *scene* dan *sound* yang telah diimport ke Adobe Premiere Pro. File-file yang berada di jendela *Project* dipindahkan satu persatu ke *timeline* sesuai urutan dengan cara *drag and drop*. Mulai proses *rendering* dengan klik *File* lalu *Export*, pilih *Media*. Akan muncul jendela *Export Settings*, lakukan pengaturan. Pada kolom *Format* pilih H.264, pada kolom *Preset* pilih PAL DV. Tulis nama file pada *Output Name*. Beri tanda centang pada *Export Video* dan *Export Audio*. Setelah pengaturan di atas maka pada tab video resolusi gambar otomatis menjadi 720 x 576 *pixel*. Jika pengaturan telah selesai kemudian mulai *rendering* dengan menekan *Export*. Disini penulis menggunakan format MPEG-4 atau H.264 karena memiliki beberapa kelebihan seperti kualitas gambar yang bagus tapi dengan file yang lebih kecil, *noise* akibat proses kompresi lebih sedikit dan dapat diimplementasikan pada bermacam perangkat.

Untuk mengetahui pesan moral yang terdapat dalam film ini, maka dilakukan pengumpulan data lewat responden dan meminta penilaian mereka. Berikut kriteria responden yang mempunyai perbedaan dari segi

usia, pekerjaan dan pendidikan, sehingga hasil pernyataan yang nanti disimpulkan menjadi lebih subjektif.

Tabel 1 Usia Responden

NO	Pernyataan	Frequency	Persentase
1	20-25 Tahun	19	19.0
2	26-30 Tahun	24	24.0
3	> 30 Tahun	40	40.0
4	Total	83	100.0

Tabel 2 Pekerjaan Responden

NO	Pernyataan	Frequency	Persentase
1	IRI	45	45.0
2	PNS	20	20.0
3	Pegawai Swasta	18	18.0
4	Total	83	100.0

Tabel 3 Pendidikan Responden

NO	Pernyataan	Frequency	Persentase
1	SMA/Sederajat	62	62.0
2	D3-S1	15	15.0
3	S2	6	6.0
4	Total	83	100.0

Tabel 4 Pernyataan Respondeng Tentang Kualitas Grafis Sudah Bagus

NO	Pernyataan	Frequency	Persentase
1	Sangat Tidak Setuju	-	-
2	Tidak Setuju	1	1.2
3	Ragu – ragu	17	20.5
4	Setuju	58	69.9
5	Sangat Setuju	7	8.4
	TOTAL	83	100.0

Tabel 4 Pernyataan Respondeng Tentang Mengetahui Bahwa isi cerita mempunyai pesan moral untuk selalu berbuat baik.

NO	Pernyataan	Frequency	Persentase
1	Sangat Tidak Setuju	-	-
2	Tidak Setuju	8	9.6
3	Ragu – ragu	20	24.1
4	Setuju	53	63.9
5	Sangat Setuju	2	2.4
	TOTAL	83	100.0

Tabel 4 Pernyataan Respondeng Tentang kelayakan penayangan film pendek di *broadcast* atau dijejaring sosial.

NO	Pernyataan	Frequency	Persentase
1	Sangat Tidak Setuju	1	1.2
2	Tidak Setuju	2	2.4
3	Ragu – ragu	21	25.3
4	Setuju	55	66.3
5	Sangat Setuju	4	4.8
	TOTAL	83	100.0

Dari hasil Evaluasi maka bisa diketahui bahwa objek *silhouette* yang dibuat bisa menarik perhatian, sedangkan maksud dari cerita dan pesan moral yang diberikan sudah bisa diterima oleh *Audience* sehingga bila filem pendek

ini di share ke media broadcast tidak bermasalah dan melanggar hukum, norma, maupun agama.

5. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan uraian penjelasan dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, serta penyelesaian dalam pembuatan Film Corruption Tale ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Film animasi ini bertujuan menyampaikan pesan moral bahwa setiap perbuatan buruk kita pasti ada balasannya, walaupun balasan tersebut tidak kita dapatkan di dunia.
2. Kesulitan dalam pembuatan animasi *silhouette* adalah harus mampu menggambarkan keseluruhan cerita dengan bahasa *nonverbal*, dengan kata lain dapat menyampaikan cerita tanpa menggunakan dialog.
3. Proses penganimasian karakter menjadi lebih mudah dengan teknik *cut out*, namun gerakan yang dihasilkan masih kaku dan terbatas

Pembuatan film animasi diharapkan dapat dinikmati penonton. Maka ada beberapa saran yang diberikan, yaitu:

1. Dalam pembuatannya dilakukan perancangan terlebih dahulu dengan tahapan pra produksi, proses produksi dan pasca produksi agar mendapat hasil yang maksimal.
2. Untuk menghasilkan gerakan yang bagus, perhatikan timing pada saat menggerakkan sebuah karakter.
3. Sebaiknya memperbanyak bahan dan literatur sebagai referensi dalam pembuatan film animasi kartun ini.
4. Dalam pembuatan film animasi, lebih baik lagi jika dikerjakan secara *teamwork*. Bekerjalah dengan orang-orang yang mempunyai kemampuan masing-masing di bidang animasi.

Daftar Pustaka

- [1] Animation, MSV. *Modul Perancangan Film Kartun*, Yogyakarta : STMIK Amikom, 2006.
- [2] <http://www.pasarkreasi.com/news/detail/animation/201/>.
- [3] <http://www.the-flying-animator.com/cut-out-animation.html>
- [4] Effendy, Heru. *Mari Membuat Film*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2009.
- [5] Kojoanima: Rumah produksi animasi Indonesia
<http://www.kojoanima.com>.

Biodata Penulis

Tonny Hidayat, memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom), Program Studi Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta, lulus tahun 2007. Tahun 2011 memperoleh gelar Magister Komputer (M.Kom). Pekerjaan Profesional sebagai pembicara, tentor, visual artis dan konsultan multimedia. Saat ini bekerja sebagai Dosen tetap di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Ahmad Abdul Aziz Mustajab. Memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) Program Studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta, lulus tahun 2014. Saat ini bekerja sebagai freelance dan animator.