

STUDI VISUAL DAN GERAK BONEKA PORSELEN SEBAGAI PENDUKUNG PERANCANGAN FILM ANIMASI

Jovin¹⁾, Frans Santoso²⁾

^{1,2}School of Design, Universitas Bina Nusantara

Jl. K. H. Syahdan No. 9, Kemanggis, Palmerah, Jakarta 11480, Indonesia.

jovin@binus.ac.id

ABSTRAK

Cyberbullying tidak hanya terjadi pada kalangan atas seperti selebriti, tetapi masyarakat biasa juga sering menjadi korban *bullying*. Beberapa kasus membuat korban menjadi merasa tidak aman atau tidak percaya diri (*insecure*), bahkan yang paling fatal menyebabkan korban *cyberbullying* depresi hingga melakukan bunuh diri. Tujuan dilakukan penelitian ini agar penulis dapat merencanakan perancangan animasi pendek yang mengangkat topik *bullying*, *insecure*, hingga depresi. Dengan menggunakan film pendek animasi sebagai media untuk menyampaikan informasi, diharapkan agar masyarakat dapat menangkap semua pesan yang ingin disampaikan dengan baik, efektif, dan juga menarik.

Kata kunci: *Insecure, Depresi, Bullying, Film Animasi Pendek*

ABSTRACT

Cyberbullying does not only happen to the high class like celebrities, but ordinary people also often become victims of *bullying*. Some cases make victims feel *insecure* or *insecure*, even the most fatal ones cause *cyberbullying* victims to become depressed and commit suicide. The purpose of this research is that the author can plan a short animation design that raises the topic of *bullying*, *insecure*, to depression. By using animated short films as a medium to convey information, it is hoped that the public can capture all the messages they want to convey properly, effectively, and also interestingly.

Keywords: *Insecure, Depression, Bullying, Animated Short Film*

Correspondence author: Jovin, jovin@binus.ac.id, Jakarta and Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Perasaan *insecure* dapat membuat seseorang tidak mampu untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya secara maksimal. Hal ini tentu bisa menghambat aktivitas sehari-hari hingga kehilangan pekerjaannya. Banyak faktor yang dapat menyebabkan seseorang merasa *insecure*, dapat berasal dari sekitar lingkungan kita maupun juga dari dalam diri sendiri. Salah satu penyebabnya adalah dari aksi perundungan (*bullying*).

Ada banyak alasan seseorang menjadi sasaran *bullying* teman sekelas seperti cara mereka melihat, tempat tinggal, cara berpakaian; dan perbedaan ras, agama, atau etnis. Hal ini bisa terjadi baik disengaja, maupun enggak disengaja saat sedang bermain bersama. Dalam

jangka panjang, mereka akan mengalami kesulitan menjalin hubungan dengan siapa pun karena akan merasa sangat takut dengan penilaian orang kepada dirinya yang memicu perasaan *insecure*.

Dari *insecure* hingga *bullying*, semua bisa membuat seseorang berakhir depresi. Depresi merupakan gangguan suasana hati yang ditandai dengan rasa sedih yang berkepanjangan dan kehilangan minat terhadap kegiatan-kegiatan yang biasanya kita lakukan dengan senang hati. Tanda berikutnya adalah berhenti menjalankan kegiatan yang biasa dilakukan sehari-hari setidaknya selama dua minggu.

Di era globalisasi ini, media elektronik harus digunakan dengan bijak. Di satu sisi dapat menjatuhkan seseorang. *Cyberbullying* adalah salah satu jenis tindakan perundungan, yaitu tindakan penghinaan, kekerasan psikis, atau intimidasi yang dilakukan seseorang, kelompok, atau institusi melalui perangkat teknologi dan informasi di media siber terhadap orang, kelompok, atau institusi lain. Tindakan tersebut dimaksudkan untuk mempermalukan, mengintimidasi, menyebar keburukan dan kebencian di media siber atau dunia maya, baik ditujukan secara khusus kepada korban maupun dengan cara diketahui publik.

Selain itu, media sosial sering dijadikan tempat untuk kita membandingkan diri kita dengan orang lain atau dibanding-bandingkan dengan orang lain, dimana hal tersebut lama-kelamaan bisa saja membuat seseorang merasa *insecure* dan depresi.

Di sisi lain, media elektronik dapat digunakan untuk dijadikan hal yang positif seperti memberikan informasi secara cepat. Menurut Nurul Muslimin (2017) film dapat menjadi media yang menarik dan efektif untuk menyampaikan informasi ataupun pesan. Film dengan bahasa simbolnya (audio dan visual) bisa menyentuh pikiran setiap orang yang menontonnya dan diolah serta diterjemahkan oleh penonton. Proses inilah yang membuat penonton dapat menangkap pesan yang hendak disampaikan. Dari sinilah ekspresi seperti tertawa, menangis, dan lainnya muncul.

Film animasi merupakan salah satu media yang cukup populer saat ini. Animasi adalah rangkaian gambar yang disusun sedemikian rupa sehingga menciptakan suatu ilusi pergerakan. Banyak sekali film animasi yang telah diproduksi dan tidak hanya anak-anak saja yang menikmatinya, melainkan remaja dan orang dewasa juga sangat menikmatinya.

Dengan menggunakan film pendek animasi sebagai media untuk memberikan informasi, penulis berharap pesan yang disampaikan dapat tertuju kepada penonton dengan baik dan menarik.

Kajian Literatur

Pengertian Animasi Secara Umum

Animasi berasal dari Bahasa latin "*anima*" yang berarti jiwa, hidup, dan semangat. Menurut Wright (2005) "*animare*" yang merupakan kata kerja dari *anima* berarti menghidupkan/memberi nafas. Dalam Bahasa Inggris, "*to animate*" berarti menggerakkan.

Animasi pada umumnya merupakan teknik untuk menampilkan gambar-gambar yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi sehingga penonton merasakan adanya ilusi gerakan pada gambar yang ditampilkan.

Menurut Paul Wells (2009) tiap gambar dalam animasi menampilkan keperluan dan fungsi kompleks dalam mengkomunikasikan ide dan emosi tertentu. Untuk menampilkan ilusi dan fungsinya, animasi menerapkan prinsip-prinsip animasi didalamnya, seperti yang dikutip oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston (2009).

Secara umum animasi terbagi menjadi 2 kategori yaitu animasi 2D dan animasi 3D. Dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan gambar yang berubah secara beraturan sehingga menimbulkan ilusi gerakan pada objek dalam gambar.

Cyberbullying

Cyberbullying adalah tindakan dimana seseorang dihina, diintimidasi, atau dipermalukan melalui media internet ataupun elektronik. Menurut Hertz (2008), cyberbullying adalah bentuk penindasan atau kekerasan dengan bentuk mengejek, mengatakan kebohongan, melontarkan kata-

kata kasar, menyebarkan rumor maupun melakukan ancaman atau berkomentar agresif yang dilakukan melalui media- media seperti email, chat room, pesan instan, website (termasuk blog) atau pesan singkat (SMS).

Ada 2 karakteristik cyberbullying yang biasanya terjadi, yaitu:

1. Agresif, merupakan situasi dimana seseorang memperoleh sesuatu dengan menggunakan kekuatan namun dominansinya terhadap target atau korban merupakan hal yang insidental dan tidak disengaja.
2. Intimidatif, perilaku intimidatif adalah tindakan menakut-nakuti (terutama untuk memaksa orang atau pihak lain berbuat sesuatu); gertakan; ancaman untuk membuat suatu tekanan terhadap korban.

Insecure

Insecure atau perasaan tidak aman, adalah rasa takut akan sesuatu yang dipicu oleh rasa tidak puas dan tidak yakin akan kapasitas diri sendiri. Perasaan *insecure* dapat dipicu dari keadaan disekitar lingkungan kita.

Faktor eksternal:

- Perlakuan *overprotective* dari orang tua dan pasangan.
- Dibanding-bandingkan dengan orang lain.
- Penolakan dari orang lain
- Trauma masa lalu.
- Kegagalan dalam pendidikan atau pekerjaan
- Tekanan dari orang tua

Semakin sering seseorang mendapat tekanan seperti ini, semakin mereka makin merasa tidak diinginkan dan mulai menganggap dirinya tidak berguna.

Faktor internal:

- Perasaan kesepian
- Tidak percaya dengan diri sendiri
- Sifat perfeksionis
- Kecemasan dan takut bersosialisasi.

Depresi

Depresi, atau dikenal sebagai gangguan depresi mayor atau depresi klinis, adalah gangguan mood yang umum dan serius. Mereka yang menderita depresi mengalami perasaan sedih dan putus asa yang terus-menerus dan kehilangan minat pada kegiatan yang pernah mereka nikmati. Selain masalah emosional yang disebabkan oleh depresi, individu juga dapat mengalami gejala fisik seperti sakit kronis atau masalah pencernaan. Seseorang dinyatakan mengalami depresi jika sudah 2 minggu merasa sedih, putus harapan, atau tidak berharga. Depresi yang dibiarkan berlanjut dan tidak mendapatkan penanganan bisa menyebabkan terjadinya penurunan produktifitas kerja, gangguan hubungan sosial, hingga munculnya keinginan untuk bunuh diri.

Kintsugi

Kintsugi (金継ぎ, きんつぎ, “golden joinery”) atau juga disebut *kintsukuroi* (金繕い, きんつくろい, “golden repair”) adalah metode Jepang untuk memperbaiki keramik yang pecah dengan pernis khusus yang dicampur dengan emas, perak, atau platinum. Filosofi teknik kintsugi adalah untuk mengenali sejarah objek yang rusak dan menggabungkan menjadi barang yang baru alih-alih menyamarkannya. Hasil akhir dari proses ini biasanya menghasilkan sesuatu yang lebih indah dari aslinya.

Ada 3 gaya utama Kintsugi: metode *crack*, metode *Makienaoshi*, dan metode *joint-call*. Sementara, dalam setiap kasus, epoksi berlapis emas, perak, atau platinum digunakan untuk memperbaiki tembikar yang rusak, teknik dan hasil akhirnya berbeda-beda.

1. Metode *Crack*

Objek yang pecah direkat Kembali dengan perekat yang terbuat dari emas.. Ini adalah teknik Kintsugi yang paling umum digunakan. Retakan-retakan yang berkilauan yang menentukan bentuk seni.

2. Metode *Makienaoshi*,

Metode ini digunakan untuk mengganti pecahan dengan objek emas yang terbuat dari epoksi. Metode ini ideal untuk keramik dengan serpihan atau bagian yang hancur tidak dapat diperbaiki.

3. Metode *Joint-Call*

Potongan yang diperbaiki yang menggunakan metode *joint-call* menggunakan potongan berbentuk serupa dari barang rusak lainnya, menggabungkan dua karya yang berbeda secara estetika menjadi satu produk unik yang bersatu.

12 Prinsip Animasi

Berikut 12 Prinsip Animasi:

1. *Squash and Stretch* - Prinsip squash dan stretch memberikan ilusi berat dan volume pada kepribadian saat mereka bergerak.
2. *Anticipation* - Antisipasi digenean untuk menyadari audiens untuk mengetahui bahwa tindakan besar akan segera terjadi.
3. *Staging* - Menurut prinsip ini setiap pose atau tindakan karakter yang ia buat harus menyampaikan niat yang jelas.
4. *Straight Ahead and Pose to Pose* - Sesuai dengan prinsip ini yang mengacu pada teknik-teknik pembuatan animasi.
5. *Follow Through and Overlapping Action* - Menurut prinsip ini ketika karakter dalam aksi dan berhenti, tidak ada yang berhenti sekaligus.
6. *Slow-In dan Slow-Out* - Menurut prinsip ini menambah realisme pada pergerakan karakter.
7. *Arc* - Menurut prinsip ini semua tindakan dalam hidup memiliki gerakan yang sedikit melingkar.
8. *Secondary Action* - Menurut prinsip ini, tindakan tambahan yang memperkuat dan menambah dimensi pada tindakan utama.
9. *Timing* - Menurut prinsip ini pengaturan waktu membantu menciptakan ilusi bahwa suatu tindakan mematuhi hukum fisika.
10. *Exaggeration* - Menurut prinsip ini yang semuanya tentang melebih-lebihkan gerakan tertentu dengan cara yang membantu membangkitkan poin, namun tidak merusak kepercayaan adegan.
11. *Solid Drawings* - Menurut prinsip ini mendorong animator untuk memperhatikan fakta bahwa sementara bentuk dapat disajikan dalam 2D, mereka harus berusaha untuk terlihat 3D.
12. *Appeal* - Menurut prinsip ini tidak semua karakter harus menarik. Tetapi sesuai prinsip ini berpendapat bahwa animator harus berusaha untuk membuat gambar yang akan menarik dan menarik bagi khalayak.

Referensi Animasi dan Cerita

Referensi Visual Karakter dari Animasi “*Waltz Duet*”

Referensi animasi yang penulis ambil berasal dari Film Animasi Pendek berjudul “*Waltz Duet*” oleh Supamonks.



Gambar 1 Film Animasi Pendek “Waltz Duet” by Supamonks
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=EUcRdKdGMxo>, 2022.

Film animasi pendek “Waltz Duet” karya Supamonks membuat karakternya terbuat dari porselen yang akan menjadi referensi visual saya. Selain itu, gerakan animasi yang dibuat secara realistis dan halus. Walau karakter terbuat dari porselen, penggunaan squash and stretch tetap ada dan dilakukan dengan sangat halus.

Referensi Visual Karakter dari Animasi “Toy Story 4”



Gambar 2 Referensi Visual Karakter Bo Peep
Sumber: https://pixar.fandom.com/wiki/Bo_Peep, 2022.

Referensi untuk karakter juga terinspirasi dari Bo Peep yang memiliki karakteristik dari porselen. Untuk pakaian karakter juga akan mengikuti Bo Peep yang sama sama terbuat dari kain.

Referensi Visual Karakter dengan Teknik Kintsugi

Selain itu, penulis juga akan membuat karakter yang terinspirasi dari Teknik kintsugi, teknik dari Jepang yang menggabungkan pecahan porselen atau keramik dengan emas.

Ada 3 gaya dalam melakukan teknik kintsugi, yaitu retak, metode satuan, dan joint-call. Penulis akan membuat karakter dengan gaya joint-call, dimana karakter akan dipadukan dengan beberapa potongan berbentuk serupa dari barang rusak lainnya lalu digabungkan menjadi 1 kembali menjadi 1.



Gambar 3 Referensi Visual Karakter Teknik Kintsugi
Sumber: <https://www.pinterest.ie/pin/238761217730802737/>, 2022.

Tinjauan Pustaka

Santo (2019) meneliti tentang *Strategi Visual Animasi Interaktif “KELILING JAWA”* menyimpulkan bahwa proses penyampaian pesan yang dilakukan dengan teori komunikasi dan teori UI/UX membuat penonton mendapatkan pengetahuan akan kebudayaan yang cukup signifikan. Pesan yang disampaikan melalui medium bahasa audio dan visual dengan alur, tata bahasa singkat, lugas, dan mudah dimengerti serta bersifat membujuk dapat diterima secara positif oleh penonton. Desain visual yang rapi dan menarik ikut menambahkan hasil pengalaman yang bagus. Proses penyampaian pesan dengan menggunakan visual dinilai sangat efektif dalam menyampaikan informasi untuk mendukung pelestarian budaya dan menambah pengetahuan akan budaya bagi generasi muda.

Ranny Rastati (2016) meneliti tentang *Bentuk Perundungan siber di Media Sosial dan Pencegahannya Bagi Korban dan Pelaku*. Ia menyimpulkan bahwa Pada zaman globalisasi ini, kemajuan teknologi internet memiliki berbagai dampak baik positif maupun negatif. Salah satu dampak negatifnya adalah banyak munculnya perilaku bullying atau tindak perundungan khususnya perundungan siber. Di Indonesia, ditemukan tiga objek perundungan siber terhadap seseorang yaitu wilayah, agama, dan institusi atau profesi tertentu. Solusi untuk mencegah tindakan perundungan siber ini adalah diperlukannya pengetahuan tentang etika di dunia internet atau netiket karena siapapun memiliki potensi untuk menjadi korban dan pelaku perundungan siber. Solusi pencegahan yang bisa dilakukan adalah sosialisasi UU ITE dan etika berinternet yang disebut ‘PIKIR’ yaitu Penting, Informatif, Kebajikan, Inspiratif, dan Realitas.

Vanessa Gozali, Charina (2019) meneliti *Perancangan Gerak Tokoh pada Adegan Pertarungan dalam Film Animasi 3D Berjudul “RAMPAG!”*. Ia menjabarkan 3 langkah dalam proses pembuatan animasi untuk mendapatkan hasil yang diinginkan, cocok untuk kebutuhan film, dan terlihat believable. Langkah pertama adalah mengetahui dan mendalami karakter 3D yang akan digunakan. Hal ini dilakukan agar animator dapat lebih mengerti bagaimana karakter akan bergerak, berpikir, dan bereaksi. Langkah kedua adalah membuat beberapa referensi gerak yang sesuai untuk dengan perancangan gerak yang diinginkan. Hal ini dilakukan agar dapat mengetahui bagaimana karakter bergerak secara nyata Contohnya: Terlihat perbedaan bagaimana karakter berlari dengan membawa tas berat dengan tidak membawa barang apapun. Langkah Ketiga adalah mengaplikasikan 12 prinsip animasi kedalam proses pembuatan animasi.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penulis menggunakan metode kualitatif untuk melakukan riset. Metode kualitatif yaitu menganalisis dan memahami keadaan situasi sosial, peristiwa, peran, dan interaksi yang terjadi di masyarakat. Menurut Eko Sugiarto (2015), penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya dan bertujuan untuk mengungkapkan gejala secara holistik-kontekstual melalui pengumpulan data dari latar alami dengan memanfaatkan diri peneliti sebagai instrumen kunci.

Data yang didapatkan bukan hanya yang sekadar terlihat dan terucap, tetapi juga makna yang ada di balik itu semua. Data dalam penelitian ini berupa kata-kata dan gambar. Selain itu, penggunaan metode kualitatif dapat mengembangkan teori berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan dan gejala sosial yang ada di sekitar. Data yang didapat lalu dibuat hipotesis dan akhirnya di verifikasi sehingga terbukti menjadi sebuah teori.

Tidak terbatas hanya sampai pengumpulan data, metode kualitatif menekankan analisis dan interpretasi dari data yang telah didapatkan. Pada penelitian ini, hal yang dialami yaitu perilaku orang-orang yang merasa insecure dan yang sering dibully terutama cyberbullying.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui cara- cara berikut :

1. Penelitian Studi Dokumen

Penulis menggunakan studi dokumen untuk mempelajari tentang studi visual dan gerak pada karakter 3D animasi. Data-data pendukung didapat dari jurnal, buku, dan video berhubungan dengan perancangan yang dilakukan oleh penulis.

2. Penelitian fenomenologi

Penulis akan melakukan wawancara dengan seorang model untuk memahami keseharian pekerjaan sebagai seorang model, bagaimana sistem kerja di dunia permodelan, dan juga persaingannya. Selain itu, penulis juga akan mewawancari seorang psikolog untuk mengetahui lebih banyak tentang *cyberbullying* dan juga *insecure*. Penulis juga akan mewawancari seorang senior modeller, senior animator 3D, dan senior renderer untuk memahami lebih lanjut proses pengerjaan dalam pembuatan film animasi yang efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Wawancara dengan Model

Penulis melakukan wawancara dengan Tiffany, seorang model, bertujuan untuk mengetahui kehidupan keseharian dan juga keluhan menjadi seorang model untuk bahan pembuatan film animasi.

Berikut kesimpulan dari hasil wawancara penulis:

1. Banyak orang mengira pekerjaan menjadi model hidupnya sangat menyenangkan dan mewah. Dibalik semua hal yang tampak menyenangkan itu, terdapat banyak hal yang menjadi tekanan untuk seorang model. Ekspektasi untuk selalu terlihat sempurna, seperti dari ukuran badan, berat badan dan juga tinggi badan.
2. Secara professional, model akan menampung seluruh masukan untuk membangun perkembangan setiap individu. Namun, terkadang adanya pendapat dari klien atau masyarakat yang cukup keras tanpa memperdulikan perasaan model, dimana hal ini sangat berpengaruh pada mental health setiap model.
3. Standar ukuran badan seorang model adalah tinggi 173 cm-175 cm untuk perempuan dan harus memiliki tubuh yang kurus.
4. Dengan adanya standarisasi masyarakat yang secara tidak langsung diberlakukan di dunia permodelan, narasumber sering menyalahkan diri sendiri serta *insecure*, merasa "*I'm not enough*" dan hidup dalam kehidupan yg bergantung dengan tuntutan orang lain.
5. Selalu ingat untuk belajar mencintai diri sendiri, mencintai badan sendiri, dan selalu menjadi diri sendiri. *Self love* adalah sebuah proses selama kita hidup di dunia ini.

Hasil Wawancara dengan Psikolog

Penulis melakukan wawancara dengan 2 orang Psikolog, Dokter Reynitta dan Dokter Riryn Sani. Reynitta Poerwito, Bach. Of Psych., M.Psi adalah seorang psikolog klinis yang berpraktek di Eka Hospital BSD. Beliau menempuh pendidikan *Bachelor of Psychology* di *University of Technology, School of Psychology* di Queensland, Australia.

Riryn Sani, M.Psi adalah seorang psikolog klinis dewasa lulusan Universitas Indonesia. Beliau mempunyai pengalaman sebagai seorang konselor dan psikoterapis di sebuah klinik swasta dan membuat "*Employee Assistance Program*" untuk beberapa perusahaan ternama di Jakarta.

Tujuan dilakukan wawancara dengan psikolog adalah untuk mengetahui bagaimana ciri-ciri orang yang terkena depresi, proses terkena depresi, hingga cara mengatasinya.

Berikut kesimpulan dari hasil wawancara dengan Dokter Reynitta:

1. Perasaan *insecure* bisa disebabkan oleh banyak faktor. Beberapa diantaranya adalah dari pola asuh, pengalaman masa lalu, trauma, genetik, dan lain sebagainya. Ciri -ciri yang terlihat biasanya cenderung merasa khawatir, tidak percaya diri, selalu merasa kurang, tidak puas dengan dirinya, cenderung posesif bila sedang dalam suatu hubungan, dan lain-lain.
2. *Suicidal thoughts* biasanya muncul bila seseorang dalam keadaan putus asa dan merasa tidak dapat menemukan jalan keluar sehingga akan berpikir bahwa bunuh diri merupakan jalan keluar yang terbaik untuk menghilangkan tekanan yang ia rasakan saat itu.
3. Mengatasi *suicidal thoughts* harus dilihat terlebih dahulu akar masalahnya. Apakah memang hanya pikiran-pikiran yang menghantui orang tersebut atau memang ada gangguan

psikologis yang mendasari munculnya pemikiran ingin bunuh diri. Bila memang pemikiran ingin bunuh diri didasari oleh adanya gangguan psikologis tertentu, maka gangguan tersebut harus ditangani oleh profesional.

4. Depresi bukan hanya perasaan sedih, namun apa yang mereka rasakan, pikirkan, dan lakukan dipengaruhi oleh adanya ketidakseimbangan cairan kimia di otak. Sehingga, seringkali orang dengan kondisi depresi tidak dapat diberikan pengertian yang logis, karena persepsi mereka *distorted* oleh pengaruh gangguan depresi tersebut.

5. *People with mental health problems don't need your judgement, they need your empathy. Be a kind human.*

Berikut kesimpulan dari hasil wawancara dengan Dokter Riryn:

1. *Insecure* adalah perasaan ketika kita tidak nyaman dengan hal-hal tertentu dalam diri kita, sehingga tanpa kita sadari perasaan itu muncul dan mengganggu kita. *Insecure* bisa mulai dari hal sederhana seperti kita tidak percaya diri sampai titik kita merasa tidak aman dimana sewaktu-waktu kita bisa ditinggal atau dikhianati oleh orang terdekat kita, bahkan membuat kita merasa tidak layak untuk dicintai, dikasihi, diperhatikan. Tidak ada ciri-ciri spesifik yang terlihat dan tergantung dari orang tersebut. Cara yang bisa dilakukan untuk mengetahuinya hanya melalui komunikasi.

2. *Insecure* hanyalah salah satu dari sekian banyak hal yang bisa membuat seseorang depresi. Bukan yang utama. Depresi bisa saja terjadi jika orang tersebut mengalami trauma, atau pengalaman hidup yang membuat stress hingga sedih berkepanjangan.

3. Terdapat 3 tahap depresi dan yang bisa dianggap sebagai gangguan depresi harus memiliki minimal 5 gejala, yaitu:

A. Depresi Ringan

Gejala:

- a. Keinginan untuk mengakhiri hidup. (*Suicidal Thoughts*)
- b. Mood sedih terus-menerus selama 2 minggu berturut-turut.
- c. Lemas dan tidak bisa konsentrasi.
- d. Perubahan pola tidur.
- e. Perubahan pola makan.

B. Depresi Sedang

Gejala:

- a. Memikirkan bagaimana cara melakukan bunuh diri hingga mulai melakukan *self harm*. (*Suicidal Thoughts*)
- b. Mood sedih terus-menerus selama 2 minggu berturut-turut.
- c. Lemas dan tidak bisa konsentrasi
- d. Perubahan pola tidur
- e. Perubahan pola makan

C. Depresi Berat

Gejala:

- a. Sudah melakukan percobaan bunuh diri. (*Suicidal Attempt*)
 - b. Mood sedih terus-menerus selama 2 minggu berturut-turut.
 - c. Lemas dan tidak bisa konsentrasi
 - d. Perubahan pola tidur
 - e. Perubahan pola makan
4. Kunci utama ketika ada orang mengalami depresi adalah mereka tidak boleh ditinggal sendirian. Sekalipun mereka tidak mau ditemani, tetap tidak boleh ditinggal sendirian. Sekedar menemani dan duduk saja juga sudah termasuk menemani.
5. Orang yang beneran depresi dan *post* di sosial media adalah orang yang sedang “*crying for help*”, begitu mereka menemukan pertolongan (ada yang berempati), mereka tidak akan *post* lagi. Berbeda dengan orang yang cari perhatian, walau sudah dibantu tetap akan *post* di sosial media.

6. *Ego Strength* atau *Psychological Strength* adalah kekuatan dari integritas diri terhadap perasaan dan tingkah laku seseorang. Ketika *Ego Strength* seseorang sedang lemah/rendah, ia cenderung larut dalam depresi. Sebaliknya, jika *Ego Strength* seseorang sedang kuat, ia akan bisa menyadari bahwa tindakan dia tidak benar. Tapi bukan berarti orang dengan *Ego Strength* kuat tidak bisa depresi jika terdapat masalah yang datang bertubi-tubi.
7. *Ego Strength* sendiri dapat dilatih, dari sudut pandang psikolog dinamakan dengan *personal process*. *Personal process* adalah keadaan kita melakukan proses kembali ke dalam pengalaman hidup kita. Salah satu contohnya meditasi. Bisa juga pergi ke psikolog untuk sekedar *personal process* atau bisa bertemu mentor, pemuka agama, atau orang yang tidak akan menghakimi ketika kita melakukan *personal process*.
8. Setiap orang membutuhkan yang namanya tabungan emosi positif. Jika kita lagi stress, itu yang akan membantu kita mengurangi rasa stress. Cara mengisi tabungan emosi yaitu dengan *self care*. Bisa jalan-jalan, spa, menonton film, mendengarkan musik, dan lainnya yang disukai.
9. Jika mengetahui ada orang yang melakukan percobaan bunuh diri, menemaninya saja sudah tidak cukup. Segera membawanya atau mendukung dia untuk pergi mencari profesional untuk mengetahui akar masalah dia. Selalu menyemangati dan memahami dia. Dalam arti berempati dengannya. Jangan buat dia mendapat tuntutan untuk segera sembuh.
10. Depresi tidak bisa hilang begitu saja. Diperlukan pengobatan dan proses waktu yang cukup lama.
11. Kasus yang sering ditangani Dokter Riryn biasanya orang-orang muda seperti anak-anak SMA, kuliah, dewasa bekerja hingga berumur 30 tahun. Kasus yang terjadi biasanya berkaitan dengan rasa kesepian.
12. Menurut Dokter Ririn, alasan kenapa anak zaman sekarang lebih rentan terkena depresi karena adanya tantangan psikologis yang cukup berbeda dibandingkan dengan zaman dulu. Dulu seorang remaja hingga dewasa muda, tantangan psikologisnya tentang mencari jati diri, mencari relasi, sedangkan di zaman sekaranguntutannya bertambah dan lebih membangun karir. Ditambah lagi zaman sekarang banyak sekali social comparison yang dilakukan dengan mudah melalui sosial media. Banyak penelitian mengatakan social comparison bisa membuat diri kita merasa buruk dan merasa kesepian juga.

Hasil Wawancara dengan Animator

Penulis melakukan wawancara dengan Jordan, seorang senior 3D animator. Tujuan penulis melakukan wawancara ini untuk mengetahui pembuatan animasi dari awal hingga selesai dan juga tips dan trik dalam pembuatan film animasi.

Berikut kesimpulan dari hasil wawancara penulis:

1. Animasi adalah Story telling dan animator adalah story teller-nya yang menggunakan 3D model karakter untuk menceritakannya.
2. Persiapan awal yang dilakukan adalah memikirkan konsep ide gerakan apa yang harus dibuat. Lalu dari ide tersebut mulai membuat video referensi untuk memudahkan penggambarannya.
3. Pahami dan kuasai secara detail tentang karakter yang akan digerakkan. Siapa karakternya, bagaimana sifat karakternya, bagaimana dia berbicara dan bergerak? Agar bisa menentukan bagaimana karakter akan bergerak atau melakukan sesuatu. Animasi yang bagus adalah animasi yang dimana penonton dapat menangkap dan memahami pesan yang disampaikan dari animasi tersebut.
4. Animasi yang bagus adalah animasi yang dimana penonton dapat menangkap dan memahami pesan yang disampaikan dari animasi tersebut.
5. Selalu melihat kembali bagaimana pose-pose dan ekspresi awal karakter tersebut sebelum di animate dan memastikan sudah menceritakan kejadian tersebut. Hindari pose-pose klise dan coba membuat pose yang lebih kreatif dan dinamis.
6. Kurangnya pengetahuan akan rig model membuat animator bekerja kurang efisien.

7. Perbanyak perbendaharaan gerakan dan pose, bisa dari menonton dan menganalisa film animasi tersebut untuk melihat bagaimana karakter bergerak dengan bagus, dengan pose, timing, dan spacing yang bagus. Melihat secara detail frame per frame.

8. Membuat animasi yang tampak realistis biasanya akan menghilangkan beberapa prinsip animasi. Contohnya squash and stretch. Ekspresi karakter lebih cenderung simetri dan stabil. Tidak terlalu berlebihan

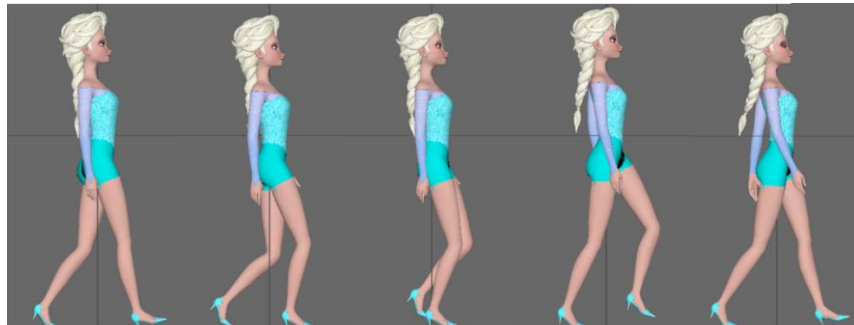
Hasil Studi Pustaka

Style animasi yang realistik berfokus untuk menciptakan gerakan yang natural seperti di dunia nyata. Ekspresi karakter lebih cenderung simetri dan stabil serta tidak terlalu berlebihan. Oleh karena itu, beberapa prinsip animasi akan jarang digunakan. Contohnya seperti *Exaggeration* dan *Squash and Stretch*.

Penulis menerapkan beberapa prinsip animasi untuk hasil riset film animasi.

1. Straight Ahead and Pose to Pose

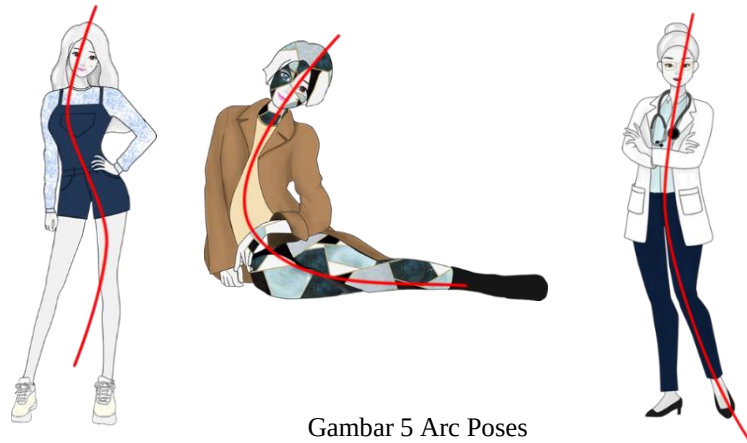
Sesuai dengan prinsip ini yang mengacu pada teknik-teknik pembuatan animasi. Pose-pose awal ini (key poses) akan menjadi dasar untuk animasi yang digerakkan.



Gambar 4 Walk Cycle Pose to Pose
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022.

2. Arc

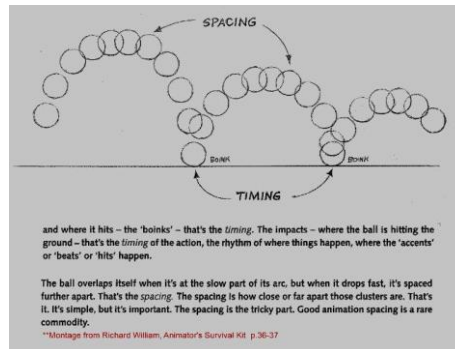
Menurut prinsip ini semua tindakan dalam hidup memiliki gerakan yang sedikit melingkar. Arc itu penting agar gerakan animasi yang dibuat lebih realistik. Saat berpose pun, terdapat arc agar hasilnya terlihat lebih bagus dan berdinamik.



Gambar 5 Arc Poses
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022.

3. Timing and Spacing

Timing adalah waktu yang ditentukan kapan sebuah gerakan dilakukan, sedangkan spacing untuk menentukan percepatan dan perlambatan dari gerakan tersebut.



Gambar 6 Timing and Spacing

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/478789004106206278/>, 2022

Timing adalah berapa banyak waktu/frame yang dibuat untuk membuat objek berpindah dari satu titik ke titik lainnya.

Ketika bola dari bawah membal ke atas, spacingnya semakin ke atas, semakin mengecil menandakan terjadi perlambatan. Sebaliknya ketika boleh jatuh dari atas ke bawah, spacingnya semakin ke bawah, semakin membesar menandakan terjadi percepatan.

Hasil Visual

Desain Judul

Judul film animasi pendek yang diambil oleh penulis adalah “*Flawless*” yang jika diartikan ke dalam Bahasa Indonesia artinya sempurna, tidak ada cacat. Alasan penulis menggunakan judul tersebut adalah karena ingin menceritakan tentang seorang model cantik yang harus selalu tampil sempurna dimata publik. Sama halnya dengan diri kita sendiri yang selalu dituntut untuk menjadi sempurna dan jika ada sedikit kecacatan, maka segala hal baik dalam diri kita akan dilupakan.

Desain Typeface yang dipakai:

FI AWI FSS

Gambar 7 Typeface Final Design

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022.

Judul typeface: Vogue

Kesan yang ingin ditimbulkan adalah jenis font dengan karakter yang kuat, lurus, dan sempurna, namun tetap elegan.

Premis Cerita

Kehidupan seorang model yang berusaha untuk tetap kuat menerima kecacatan tubuhnya akibat kecelakaan dan bagaimana lingkungan memperlakukannya dengan berbeda.

Logline Cerita

Setelah terkena musibah yang mengakibatkan Yoona, seorang model, kehilangan kecantikannya, ia berusaha untuk bangkit dari keterpurukannya terhadap rasa insecure dan depresi.

Sinopsis Cerita

Menceritakan tentang Yoona, sebuah boneka porselen yang sangat cantik, yang pekerjaannya adalah seorang model. Suatu ketika, ia mengalami kecelakaan yang mengakibatkan tubuhnya menjadi cacat dan harus disambung dengan teknik kintsugi.

Sejak saat itu, ia menjadi sangat tidak percaya diri dengan penampilannya. Banyak tawaran pekerjaan yang hilang karena tubuhnya tidak lagi sempurna. Selain itu, banyak juga kata-kata negatif dari teman dan juga netizen yang membuat dirinya semakin sedih.

Ia mengunci dirinya sendiri di kamar, larut dalam kesedihan dan depresi. Tidak nafsu makan, bahkan tidak beranjak dari kasurnya. Hari demi hari, ia merasa hidupnya semakin tidak berguna dan pada akhirnya ia memutuskan untuk melakukan bunuh diri dengan cara melompat dari balkon apartemennya.

Setelah Yoona meninggal, waktu berputar balik ke hari pertama ia dirawat di rumah sakit. Bagaimana jika reaksi orang-orang disekitarnya berbeda? Tawaran pekerjaan tetap datang, netizen banyak mendukung dia, dan banyak teman yang berempati dengan dia.

Walau Yoona terkadang masih tidak percaya diri, namun kali ini ia tetap bangkit dan kembali bersemangat menjalani hidupnya. Ia akhirnya menjadi model pertama dengan kintsugi di tubuhnya.

Perancangan Tokoh Karakter

Penulis membuat 1 karakter Utama dan 2 karakter sampingan dalam pembuatan film animasi pendek.

Berikut perancangan setiap tokoh karakter :

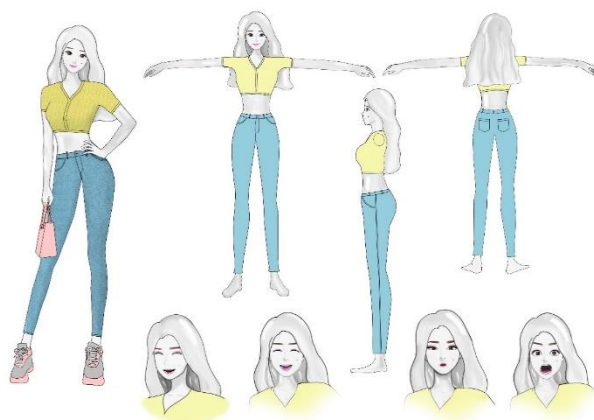
1. Yoona

Yoona adalah sebuah boneka porselen perempuan yang memiliki paras rupawan. Pekerjaannya adalah menjadi seorang top model. Selain itu, dia juga aktif di sosial media menjadi seorang selebgram.

Konten yang sering dia buat adalah mengcover lagu atau menyanyikan lagu yang ia buat sendiri. Diiringi dengan gitarnya, ia bernyanyi dengan merdu.

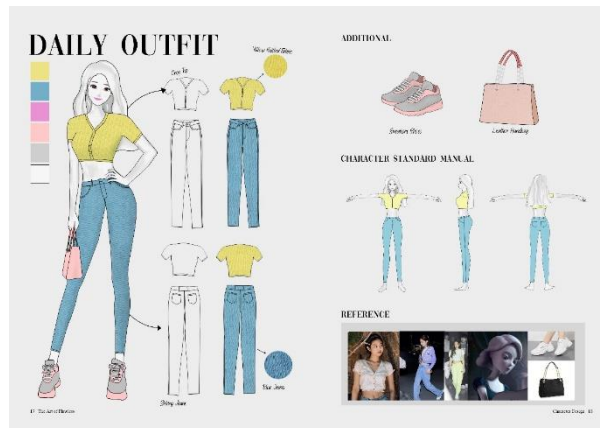
Yoona adalah seorang yang aktif, ceria dan ramah kepada orang lain. Dia juga memiliki cara berpakaian yang fashionable. Namun, sikapnya yang aktif membuat dia sangat ceroboh dalam melakukan sesuatu.

Dari segi visual, penulis membuat Yoona dengan karakteristik muka yang bulat untuk menunjukkan sifat ramah dengan badan berbentuk jam pasir layaknya badan ideal seorang model pada umumnya. Memiliki rambut panjang bergelombang yang merupakan trend sekarang,



Gambar 8 Yoona Character Sheet
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022.

Untuk baju Yoona terinspirasi dari style baju Korea yang merupakan trend saat ini. Penulis mengikuti style baju dari Jennie Blackpink yang cenderung memakai crop top berbahan kain rajut dan juga celana jeans. Selain itu dipadukan juga dengan *handbag* dan juga *sneakers*. Perpaduan warna yang digunakan berupa warna kuning, biru, pink, dan abu. Penulis menggunakan warna tersebut untuk menunjukkan Yoona adalah karakter yang ceria dan ramah.



Gambar 9 Yoona Daily Outfit
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022.

Untuk baju *Runway* Yoona, penulis terinspirasi dari burung cendrawasih. Penulis ingin menambahkan sentuhan dari Budaya Indonesia. Oleh karena itu penulis membuat baju yang terinspirasi dari Burung Cendrawasih.

Perpaduan warna juga terinspirasi dari Burung Cendrawasih yaitu warna merah, kuning, coklat, dan sedikit hijau. Jubah dari baju tersebut adalah Kain Batik Cendrawasih dari Papua. Ketika jubah dibuka maka kain yang awalnya tersembunyi akan terjuntai ke bawah, bagaikan ekor burung cendrawasih yang terbang.



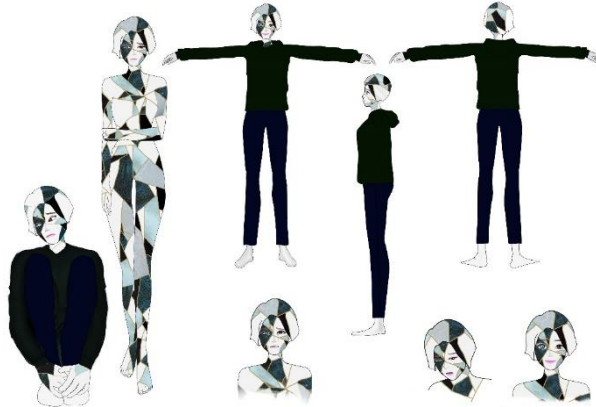
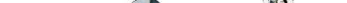
Gambar 10 Yoona Runway Outfit
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022.

2. **Broken Yoona**

Setelah mengalami kecelakaan yang membuat Yoona hancur. Ia harus disambung kembali dengan Teknik Kintsugi untuk menyelamatkan nyawanya.

Teknik Kintsugi adalah metode Jepang untuk memperbaiki keramik atau porselen yang pecah dengan pernis khusus yang dicampur dengan emas, perak, atau platinum.

Sejak saat itu, kehidupan Yoona berubah 180 derajat. Setiap hari ia berlarut dalam kesedihan atas tubuhnya.



Sumber: Dokumen Pribadi, 2022.

Untuk perpaduan warna baju yang digunakan adalah warna hijau tua dan biru dongker. Perpaduan warna tersebut dibuat agar tidak menarik banyak perhatian orang-orang dan juga menunjukkan Yoona sedang mengalami masa kelamnya.



Sumber: Dokumen Pribadi, 2022.

Untuk baju *Runway Broken Yoona*, baju ini akan dipakai di akhir cerita dimana Yoona sudah menerima kecacatan dirinya. Penulis ingin membuat baju yang bisa menonjolkan bagaimana kondisi tubuhnya yang sudah menggunakan Teknik kintsugi. Dengan membuat dress simple

berwarna putih akan menonjolkan Kintsuginya Yoona, ditambah dengan bagian belakang bajunya yang terbuka.



Gambar 13 Broken Yoona Patient and Runway Outfit
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022.

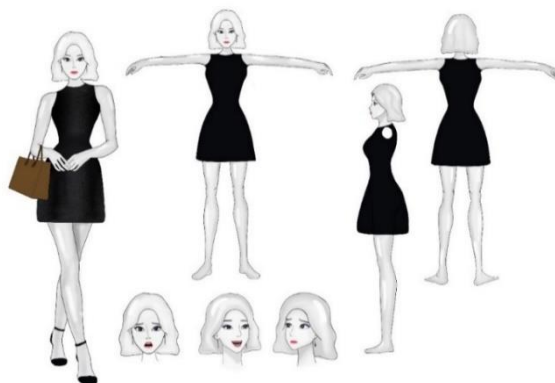
3. *Sooji*

Sooji adalah teman kerja dan juga rival Yoona dalam dunia modelling. Sama seperti Yoona, ia juga merupakan sebuah boneka porselen perempuan yang cantik. Mereka berdua selalu bersaing untuk menjadi yang terbaik. Walau nyatanya Sooji selalu menjadi nomor 2 dibandingkan dengan Yoona. Cara berpakaian Sooji lebih memakai dress panjang dibanding celana.

Sooji adalah seorang yang memiliki sifat sinis, berterus terang, dan juga berani.

Sikapnya yang sinis dan suka berterus terang sering membuat orang sakit hati dengan perkataannya, baik ia sengaja ataupun tidak sengaja mengatakannya.

Dari segi visual, penulis membuat Sooji dengan karakteristik muka berbentuk segitiga untuk menunjukkan sifat sinis dan juga berani. Untuk badannya berbentuk jam pasir layaknya badan ideal seorang model pada umumnya. Memiliki rambut pendek bergelombang yang juga merupakan trend sekarang.



Gambar 14. Sooji Character Sheet
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022.

Untuk baju Sooji penulis membuatnya menjadi dress karena ingin menonjolkan tampilan Sooji yang modis, fashionable, dan terlihat kalangan atas.

Perpaduan warna yang ingin ditampilkan adalah warna yang bold, agar dapat memunculkan sifat Sooji yang sinis. Warna yang dipakai adalah warna hitam, merah, dan juga ungu.

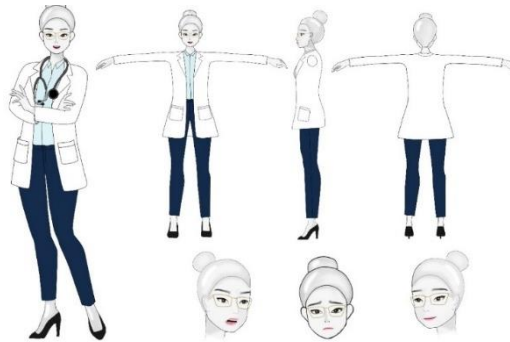


Gambar 15 Sooji Daily Outfit
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022.

4. Dokter

Dokter adalah orang yang telah menyelamatkan nyawa Yoona dengan melakukan teknik kintsugi padanya serta yang akan memberitahu keadaan Yoona.

Dokter memiliki sifat yang stabil dan dewasa. Ia juga cerdas dan pembawaannya menenangkan. Dari segi visual, penulis membuat Dokter dengan karakteristik muka persegi dan badan berbentuk persegi juga untuk menunjukkan sifat stabil dan tenang. Memiliki rambut yang diikat sanggul agar memudahkan pekerjaannya.



Gambar 16 Doctor Character Sheet
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022.

Pakaian dokter dibuat dengan desain yang sama seperti pakaian dokter pada umumnya. Untuk baju dokter terdiri dari beberapa bagian, yaitu kemeja, celana jeans, dan juga sneli (*Doctor Coat*). Untuk perpaduan warna pakaianya, sneli sama seperti pada umumnya berwarna putih, untuk kemeja dan celana digunakan warna biru agar menunjukkan sosok yang tenang.



Gambar 17 Doctor Daily Outfit
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022.

Perancangan Environment

Penulis membuat 4 Environment Utama yang terdiri dari Apartment (Apartemen), Hospital (Rumah Sakit), Stage (Panggung), dan Street (Jalanan).

Berikut Environment yang dibuat :

1. *Apartment*

Apartemen ini merupakan tempat tinggal Yoona.

Setelah melewati proses asistensi akhirnya penulis menetapkan design seperti berikut:

Desain interiornya terinspirasi dari konsep Scandinavian. Konsep Scandinavian Interior merupakan salah satu gaya desain kekinian yang tengah digemari.

Selain itu, untuk mengkontraskan environment dengan karakter yang terbuat dari porselen, dipilih juga konsep Scandanavian yang memiliki dominan elemen kayu sekaligus membuat suasana ruangan terasa hangat.



Gambar 19 Denah Apartemen
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022.

a. **Living Room**

Untuk bagian Living Room, interiornya lebih dominan berwarna hijau dan masih tetap menggunakan konsep scandinavian yang menggunakan elemen kayu.

Dekorasi yang umumnya digunakan umumnya menggunakan dekorasi-dekorasi bersifat natural seperti tanaman-tanaman indoor dan juga dekorasi yang terbuat dari bahan kayu.

Pada Scandinavian Interior, cenderung mengaplikasikan gaya-gaya sederhana yang menjurus ke minimalis tanpa detail-detail yang rumit. Aspek fungsi umumnya jauh lebih diperhatikan saat menentukan furnitur apa yang akan mengisi ruangan.



Gambar 20 Living Room
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022.

b. Balcony

Balcony merupakan tempat dimana puncak film terjadi, yaitu adegan tempat Yoona melakukan bunuh diri dengan melompat dari balkon apartemennya.

Balkon tersebut terhubung dengan Living Room dan hanya dibatasi dengan Pintu kaca geser.



Gambar 21 Balcony
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022.

c. Bedroom

Bedroom adalah tempat Yoona tidur dan juga tempat ia akan mengurung dirinya ketika depresi. Ruangan ini menyatu dengan wardrobe room Yoona.

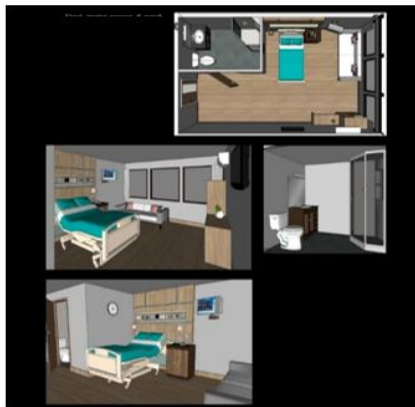
Meskipun minim warna mencolok dan sederhana, Scandinavian Interior mampu tetap terlihat hangat dan tidak kaku. Hal ini dikarenakan kehadiran elemen kain yang melengkapi keseluruhan tampilan.



Gambar 25 Bedroom
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022.

2. Hospital

Untuk interior ruangan di rumah sakit sama seperti ruangan rumah sakit pada umumnya. Menggunakan style Scandinavian juga untuk membuat kontras dengan karakter. Ruangan ini adalah tempat dimana Yoona ditempatkan pasca operasi kecelakaannya.



Gambar 28 Hospital
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022.

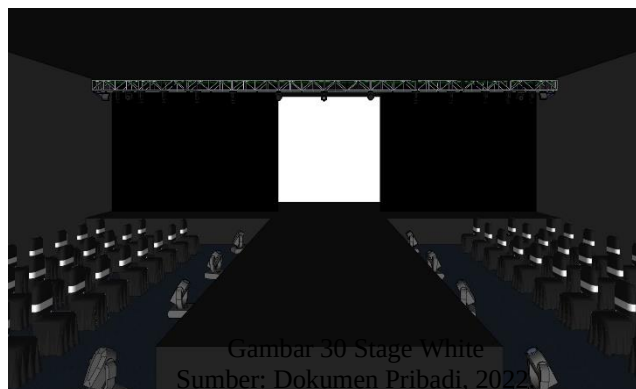
3. Stage

Runway stage tempat Yoona akan melakukan catwalk di awal film. Menggunakan background biru yang merupakan warna primary dan bisa membuat kontras dengan baju karakter yang berwarna merah dan kuning.



Gambar 29 Stage Blue
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022.

Runway stage tempat Broken Yoona akan melakukan catwalk di akhir film. Menggunakan background hitam di sisi kiri dan kanan karena ingin menonjolkan Broken Yoona yang berada di tengah. Sedangkan background putih di tengah panggung untuk membuat warna kontras dengan Broken Yoona, dimana penulis ingin menonjolkan Kintsugi-nya yang dominan berwarna biru.



Gambar 30 Stage White
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022.

4. Streets

Jalanan kota terinspirasi dari jalanan di Korea Selatan yang berada di sekitar daerah Apartemen. Apartemen Yoona ada tepat di depan jalanan ini. Setiap hari, Yoona melewati jalan ini untuk pergi bekerja.

Jalanan ini juga tempat dimana mengalami kecelakaan, dimana ia ditabrak oleh sebuah truk ketika ia menyebrang.



Gambar 31 Streets
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022.

Style Animasi

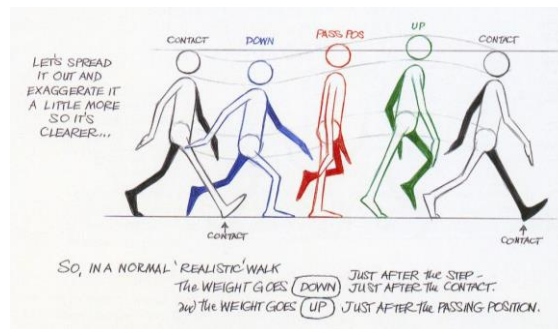
Penulis membuat animasi walk cycle untuk menunjukkan style animasi yang akan dipakai. 3D Karakter yang penulis pakai adalah Rig Elsa dan menggunakan aplikasi Autodesk Maya untuk menganimate-nya.

Alasan penulis menggunakan rig Elsa dikarenakan bentuk model karakter Elsa yang paling menyerupai dengan karakter animasi penulis dibanding rig lain yang ditemukan oleh penulis.

Progress pembuatan animasi ini melewati 6 tahap :

1. **Membuat video referensi**

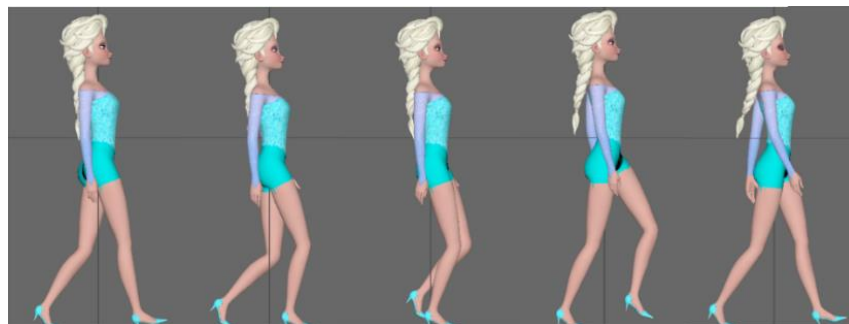
Sebelum mengerjakan animasi, kita perlu membuat atau mencari referensi agar kita bisa tahu persis gerakan yang kita mau seperti apa.



Gambar 32 Referensi Walk Cycle
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/284993482648943235/>, 2022.

2. **Key Poses**

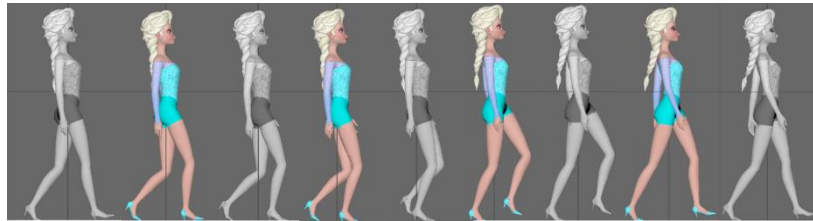
Langkah ini adalah langkah awal untuk mengerjakan animasi. Pose-pose awal ini (key poses) akan menjadi dasar untuk animasi yang digerakkan. Penulis mengaplikasikan referensi tersebut dan membuat key poses pada Rig Elsa.



Gambar 33 Walk Cycle Key Poses
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022.

3. Blocking

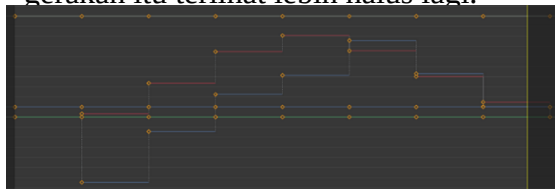
Setelah membuat key poses, selanjutnya penulis menambahkan pose diantara key poses tadi atau disebut in between agar gerakan animasinya bisa lebih bagus dan halus. Pose ini yang akan menyambung setiap key poses yang telah dibuat. (Yang berwarna adalah in between, sedangkan yang tidak berwarna adalah Key Poses)



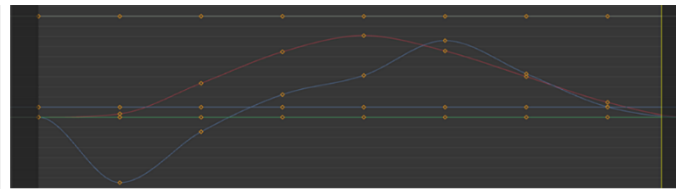
Gambar 34 Walk Cycle Blocking
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022.

4. Splining

Splining adalah istilah dalam animasi 3D. Ini adalah proses di mana kita mengkonversi key poses dalam graph editor dari mode stepped ke spline. Dengan kata lain, itu membuat gerakan itu terlihat lebih halus lagi.



Stepped



Spline

Gambar 35. Walk Cycle Splining
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022.

5. Smoothing & Offset

Setelah kita mengubah mode menjadi spline. Kita harus mengecek kembali dalam graph editor dan membersihkan kurva yang tidak rapi agar animasi yang dibuat bisa terlihat lebih halus lagi. Selain itu, kita menambahkan Offset, yaitu membuat pergerakan animasi tidak langsung berhenti tiba-tiba, tetapi ada perlambatannya.

Adding Life

Langkah terakhir adalah menambahkan kesan hidup pada animasi. Bisa seperti kedipan mata, ataupun mengsinkronisasi mulut dengan percakapan yang ada.

Untuk melihat hasil animasinya, *scan barcode* disamping

KESIMPULAN

Pemahaman penulis terhadap proses pre produksi juga semakin luas dan baik. Penulis mendapatkan banyak pelajaran terkait desain karakter berupa studi visual dan bentuk karakter. Bagaimana bentuk karakter mempengaruhi sifat mereka dan bagaimana warna tersebut mempengaruhi suatu karakter, hingga pembuatan style karakter yang menarik. Pembuatan environment juga menjadi salah satu progress untuk penulis, dimana penulis mengetahui bagaimana interior suatu ruangan hingga tekstur-tekstur dalam ruangan.

Selain itu, penulis juga semakin tahu tentang mental health, seperti *insecure*, depresi, dan juga *suicidal thoughts*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdou, Kelly Richman. (2019, September 5). *Kintsugi: The Centuries-Old Art of Repairing Broken Pottery with Gold*. Retrieved from <https://mymodernmet.com/kintsugi-kintsukuroi>
- Animation Boss. (2017, December). *12 Principles Animation*. Retrieved from <http://www.animationboss.net/12-principles-animation/>
- Bloop Animation. (2014, April). *The 6 Steps of Animations*. Retrieved from <https://www.bloopanation.com/6-steps-of-animation/>
- Eko Sugianto. 2015. *Penyusunan Proposal Penelitian Kualitatif: Skripsi dan Tesis*. Yogyakarta: Suaka Media
- Kelas Pintar. (2019, December 18). *Mengenal Jenis – Jenis Metode Penelitian*. Retrieved from <https://www.kelaspintar.id/blog/tips-pintar/jenis-metode-penelitian-2566/>
- Lidia, Irma. (2020, August 28). *Apa Sih yang Menyebabkan Insecure? Plus Cara Mengatasinya*. Retrieved from <https://jovee.id/apa-sih-yang-menyebabkan-insecure-plus-cara-mengatasinya/>
- Miyarso, Estu. (2015). *Peran Penting Sinematografi dalam Pendidikan pada Era Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Retrieved from <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132313279/lainlain/peran+penting+sinematografi.pdf>
- Muslimin, N. (2017, May 21). *Film: Media Efektif!* Retrieved from <https://www.kompasiana.com/nurulmuslimin/59217254ff22bd897c4c6056/film-media-efektif?page=2>
- Nugroho, Sarwo. 2015, *Manajemen Warna Dan Desain*. Yogyakarta: CV Andi
- Pratiwi, Y. (2020, May 6). *Sering Insecure, Sebabnya Takut Gagal Sampai Korban Bullying*. Retrieved from <https://cantik.tempo.co/read/1346516/sering-insecure-sebabnya-takut-gagal-sampai-korban-bullying/full&view=ok>
- Rastati, R. (2016). *Bentuk Perundungan Siber di Media Sosial dan Pencegahannya Bagi Korban dan Pelaku*. Jurnal Sositoknologi, (15)(2), 184 Retrieved from <http://journals.itb.ac.id/index.php/sostek/article/view/2363>
- Santo. (2019). *Strategi Visual Animasi Interaktif “Keliling Jawa”*. Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain, (4)(2), 109-124
- Seputar Pengetahuan. *Pengetahuan Animasi, Jenis, Bentuk, Proses Pembuatan & Prinsipnya*. (2017, November). Retrieved from <https://www.seputarpengetahuan.co.id/2017/11/pengertian-animasi-jenis-jenis-bentuk-proses-pembuatan-prinsip.html>
- Truschel, Jessica (2020) *Depression Definition and DSM-5 Diagnostic Criteria*. Retrieved from <https://www.psycom.net/depression-definition-dsm-5-diagnostic-criteria/>
- Vanessa Gozali, Charina (2019) *Perancangan Gerak Tokoh pada Adegan Pertarungan dalam Film Animasi 3D Berjudul "RAMPAG!"*. Bachelor Thesis thesis, Universitas Multimedia Nusantara. Retrieved from https://kc.umn.ac.id/10767/7/BAB_V%20%2825%29.pdf