

## After You: Education about Philophobia for Teenagers through 2D Animation Film

### After You: Edukasi tentang Philophobia bagi Remaja melalui Film Animasi 2D

Simeon Lambang Saputro, Joko Samodra, Arif Sutrisno

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: joko.samodra.fs@um.ac.id

Paper received: 17-12-2021; revised: 14-1-2022; accepted: 22-3-2022

#### Abstract

There is a phenomenon that concerns love, namely philophobia, philophobia itself is the fear of falling in love, trauma of the past can be a trigger for someone exposed to philophobia. In dealing with this disorder, cognitive therapy, or Cognitive Behavioral Therapy (CBT) can help to overcome their fears. An animated short film titled "After you" talks about how a person can get philophobia up to the treatment that can be done. 2D animation was chosen because it feels suitable to convey a story among teenagers aged 17-20 years. In the making of this animated film there are 3 stages that are passed, namely pre-production, production, and post-production. The animated film "After you" has a duration of 7 minutes 7 seconds with supporting media in the form of a trailer that has a duration of 48 seconds, the main media will be uploaded on YouTube and supporting media will be uploaded on Instagram. The results of the survey said that the quality of animation was in the category of excellent, the duration presented received enough response, and the number of respondents increased by 100 percent insight. Based on the survey data, this animated film can be used as an educational medium about philophobia in teenagers.

**Keywords:** philophobia, 2D animation, teenager

#### Abstrak

Terdapat sebuah fenomena yang menyangkut tentang cinta yaitu *philophobia*, *philophobia* sendiri adalah ketakutan akan jatuh cinta, trauma akan masa lalu dapat menjadi pemicu seseorang terkena *philophobia*. Dalam menangani gangguan tersebut terapi kognitif atau *Cognitive Behavioral Therapy* (CBT) dapat membantu untuk mengatasi ketakutan mereka. Film pendek animasi berjudul *After you* menceritakan tentang bagaimana seseorang dapat terkena *philophobia* sampai dengan penanganan yang dapat dilakukan. Animasi 2D dipilih karena dirasa cocok untuk menyampaikan sebuah cerita pada kalangan remaja berusia 17-20 tahun. Dalam pembuatan film animasi ini terdapat 3 tahapan yang dilalui yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Film animasi "After you" memiliki durasi 7 menit 7 detik dengan media pendukung berupa trailer yang memiliki durasi 48 detik, media utama akan di unggah ke YouTube dan media pendukung akan di *upload* di *Instagram*. Hasil olah survey mengatakan bahwa kualitas animasi berada pada kategori sangat baik, durasi yang disajikan mendapatkan respon cukup, dan jumlah responden bertambah wawasan sebesar 100 persen. Berdasarkan data survey tersebut film animasi ini dapat digunakan sebagai media edukasi tentang *philophobia* pada remaja.

**Kata kunci:** philophobia, animasi 2D, remaja

### 1. Pendahuluan

Diananda (2019) mengatakan bahwa masa remaja dibagi dalam beberapa tahapan yaitu pra remaja, remaja awal, dan remaja lanjut. Dalam fase remaja inilah tumbuh beberapa perubahan dalam tubuh, tidak hanya fisik, namun juga pola berpikir dan kematangan dalam

fungsi seksual. Menurut Juliana, Ibrahim, dan Sano (2014), pubertas adalah periode unik dikarenakan pada periode ini seseorang akan mengalami perubahan-perubahan dan perkembangan tertentu pada tubuh dan pola pikir mereka. Kematangan dari hormon seksual inilah yang membuat seseorang mulai tertarik pada lawan jenis mereka.

Ketertarikan pada lawan jenis membuat seseorang ingin mengenal lebih dalam tentang cinta, saling suka antara satu dengan yang lain dapat menjadi pemicu untuk menjalin hubungan. Namun ada sebuah fenomena yang menyangkut tentang cinta, salah satu fenomena tersebut adalah *Philophobia*. Menurut Fadli (2020), *philophobia* sendiri adalah ketakutan akan jatuh cinta, trauma akan masa lalu dapat menyebabkan seseorang mengidap *philophobia*, dimulai dari trauma masa lalu tentang hidup dengan keluarga yang tidak harmonis, sampai pada trauma seseorang yang pernah merasakan jatuh cinta namun harus menerima kekecewaan sangat besar. Dampak dari *philophobia* sendiri adalah dapat membuat seseorang untuk enggan memikirkan tentang cinta dan membangun sebuah hubungan, selalu menjauhkan diri dan menghindari situasi yang memungkinkan terjadinya hubungan asmara, sulit mengontrol emosi, hingga kesulitan untuk bersosialisasi (Lukas, 2021). Gejala tiap orang dapat berbeda-beda namun gejala yang paling umum adalah berkeringat, jantung berdebar-debar, mual, dan pusing (Caporuscio, 2020). Pengobatan dapat dilakukan dari tingkat parah seseorang mengidap sindrom tersebut. Terapi kognitif dapat menjadi solusi ketika awal dari permasalahan tersebut adalah trauma akan masa lalu. Dalam menentukan seseorang mengalami *philophobia* atau tidak, perlu dilakukan beberapa pemeriksaan oleh psikolog terkait.

Melalui *healthline*, Evans (2017) menyampaikan bahwa terapi kognitif atau *Cognitive Behavioral Therapy* (CBT) dapat membantu penderita *philophobia* dalam mengatasi ketakutan mereka, dalam terapi tersebut penting untuk mengetahui sumber dari ketakutan mereka, mengidentifikasi perubahan pikiran, keyakinan, dan reaksi itu sendiri dari sumber ketakutan mereka. Menurut Oemarjudi (dalam Mutia, Subandi, & Mulyati, 2010), CBT sendiri adalah terapi yang mengkombinasikan dari strategi berpikir dan perasaan, melalui tiga unsur yang saling terkait satu sama lain yaitu pikiran, perasaan, dan perilaku. Hal sederhana yang dapat dilakukan dalam terapi tersebut salah satunya adalah sering bertemu teman untuk minum kopi atau sekedar jalan-jalan, hal itu dapat berkembang dan perlahan-lahan akan mulai meredakan rasa takut mereka. *Support system* juga diperlukan pada saat pengidap trauma tersebut sedang menjalani terapi yang ada, dukungan dari lingkungan, keluarga, dan teman dapat membuat pengidap *philophobia* menjadi lebih semangat untuk sembuh dari traumanya tersebut, oleh karena itu perlu dibentuk *support system* yang baik. Pada saat dilakukan terapi kemungkinan akan terjadi kegagalan oleh karena itu penting untuk memeriksakan diri kepada psikolog tentang gangguan yang dialami, sehingga terapi yang dilakukan dapat tepat dan apabila ada penanganan khusus, penderita dapat ditangani dengan tepat dan cepat oleh psikolog atau psikiater. Selain CBT konseling dan psikoterapi juga merupakan *treatment* yang dapat dilakukan dengan psikolog untuk menyembuhkan *philophobia*.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Tavormina (2014) memberikan kesimpulan bahwa ketika orang-orang takut untuk mencintai subjek, mereka tidak akan mampu untuk mencintai, oleh karena itu asal usul ketakutan akan cinta dapat dilacak untuk membangun kembali hubungan tersebut, penelitian dari Tavormina sendiri berfokus pada ketakutan ketika penyebab dari *philophobia* itu sendiri adalah dari hubungan keluarga yang tidak harmonis. Orang tua yang tidak mampu berempati kepada anaknya dapat membuat anak terikat secara

emosional dengan keluarga asal mereka dengan ketidakmungkinan membangun hubungan cinta dewasa yang sehat dan tahan lama.

Oleh karena itu trauma akan hubungan yang tidak harmonis menjadi salah satu penyebab takutnya seseorang untuk menjalin hubungan dengan lawan jenis. Penyampaian informasi dan media untuk menyampaikan tentang *philophobia* yang sangat sedikit menyebabkan info tentang *philophobia* itu sendiri sangat kurang di Indonesia, oleh karena itu perlu adanya media untuk memberikan informasi tentang phobia tersebut. Beberapa media yang sudah ada untuk menyampaikan informasi tentang *philophobia* adalah berupa animasi grafis yang tersedia di *platform youtube* namun jumlahnya masih sangat sedikit, oleh karena itu pembuatan film pendek animasi 2D dapat digunakan sebagai media untuk menyalurkan informasi tersebut secara tidak langsung

Animasi merupakan rangkaian gambar yang disusun sehingga dapat membentuk gerakan (Utami, 2011). Animasi sendiri umumnya digunakan sebagai media hiburan, namun selain sebagai media hiburan animasi dapat digunakan sebagai media untuk memberikan edukasi kepada masyarakat. Perkembangan animasi yang sangat pesat membuat banyak film animasi yang muncul, film-film animasi tersebut disamping sebagai hiburan namun beberapa diantaranya mengandung beberapa makna yang dapat dipahami oleh penonton (Putra & Purwanto, 2015), oleh karena itu film animasi dapat digunakan sebagai wadah untuk memberikan edukasi kepada remaja tentang *philophobia* dan bagaimana mengatasi *philophobia* itu sendiri secara tidak langsung melalui sebuah film pendek. salah satu platform yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menayangkan film animasi tersebut yaitu youtube, namun tidak hanya youtube saja beberapa media sosial lain seperti Instagram ataupun facebook dapat digunakan juga sebagai sarana perantara. Menurut Samodra (2018), sosial media tidak hanya dapat digunakan sebagai sarana berkomunikasi jarak jauh namun juga dapat untuk memberikan pengaruh positif. Oleh karena itu media sosial seperti youtube, Instagram maupun facebook dapat digunakan sebagai sarana untuk menyalurkan edukasi.

Menurut Thamrin, Suasana, dan Cahyadi (2018), video animasi dapat digunakan sebagai wadah edukasi sehingga dapat menyalurkan pesan yang ingin disampaikan. Dalam uji coba pemutaran film animasi yang dilakukan oleh Magono, Erandaru, dan Cahyadi (2020) mendapatkan kesimpulan bahwa anak-anak remaja dapat mengerti dan paham dengan pesan yang disampaikan dalam film animasi yang telah diputar. Animasi 2D sendiri memiliki kelebihan dan kekurangannya, kelebihan dari animasi 2D adalah kesederhanaan bentuk visual yang ditampilkan, sehingga dapat dinikmati oleh penonton dari semua kalangan, sedangkan untuk kekurangannya sendiri animasi 2D tergolong lama dalam pembuatannya, umumnya animasi 2D dikerjakan secara kelompok dan apabila dikerjakan sendiri akan memakan waktu lebih banyak dalam hal produksi.

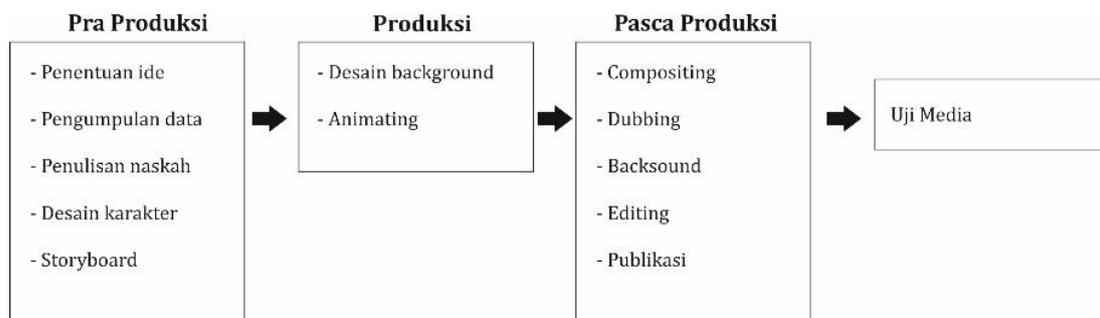
Film pendek animasi 2D yang berjudul "*After You*" ini diharapkan tidak hanya menjangkau remaja namun juga masyarakat lain, dikemas dengan cerita yang ringan membahas tentang ketakutan akan jatuh cinta, dari awal penyebab sampai dengan bagaimana melawan rasa takut tersebut. Tujuan dari pembuatan film animasi 2D ini adalah untuk memberi edukasi tentang *philophobia* terhadap remaja, dengan target audience dalam film ini adalah remaja dengan rentang usia 17-20 tahun.

## 2. Metode

Dalam merancang film pendek animasi 2 dimensi yang berjudul “After you” ini perlu adanya data-data yang lengkap sehingga dapat membangun cerita yang sesuai dengan tema yaitu edukasi tentang *philophobia* bagi remaja. Metode yang dipakai dalam analisis data menggunakan metode penelitian deskriptif. Menurut Zellatifanny dan Mudjiyanto (2018) penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan suatu informasi dari gejala permasalahan yang ada. Dengan adanya metode penelitian deskriptif diharapkan mampu memberikan gambaran dari fenomena permasalahan yang ada (Putra, Kamil, & Pramudya, 2017) Metode deskriptif dinilai tepat karena hasil digambarkan berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari internet yang berupa jurnal, artikel, dan *website*, serta wawancara singkat dengan narasumber terkait, dalam hal ini adalah psikolog klinis. Pencarian data di internet dan wawancara singkat dengan narasumber memakai metode 5W+1H, yaitu *what* (apa), *who* (siapa), *when* (kapan), *where* (dimana), *why* (mengapa), dan *how* (bagaimana). Data yang sudah dikumpulkan akan menjadi pedoman untuk membangun konsep cerita dalam film animasi pendek “After you”

Metode yang digunakan dalam pembuatan film pendek animasi “After you” ini menggunakan metode *pose to pose*, metode *pose to pose* sendiri adalah teknik animasi dengan menggambar bagian tertentu sebagai acuan untuk membuat *keyframe*. Secara umum tahapan dalam membuat film animasi 2D adalah dimulai dari pra produksi, produksi, sampai dengan pasca produksi (Edyati & Ramadhani, 2020). Dalam pembuatan film pendek animasi 2D “After you” tahap pra produksi sendiri berisi dari mulai penentuan ide, pengumpulan data sampai dengan penulisan naskah, dan *storyboard*. Masuk pada tahap produksi yang berisi dari mulai pembuatan *background*, *animating*. Setelah tahap produksi selesai berikutnya masuk pada tahap pasca produksi yang berisi *compositing*, pengisian suara atau *dubbing*, pembuatan *backsound*, sampai dengan proses editing dan terakhir adalah publikasi. Tahap uji coba juga perlu dilakukan untuk mengetahui bagaimana hasil dari perancangan film pendek animasi ini pada masyarakat terkhususnya untuk para remaja yang berusia 17-20 tahun. Bagan tahapan yang dilalui dalam perancangan film pendek animasi “After you” sebagai berikut.



Gambar 1: Bagan perancangan animasi

## 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari perancangan ini adalah terciptanya film animasi 2 dimensi dengan memiliki genre drama, romantis. Genre drama sendiri adalah sebuah film yang memiliki jangkauan cerita yang sangat luas, berhubungan dengan tema, cerita karakter, setting, serta suasana pada kehidupan nyata (Pratama, Dwiyani, & Puriartha, 2019), sedangkan genre *romance* atau romantis sendiri adalah film yang menceritakan tentang kisah cinta dua insan yang sedang

menjalani perjalanan cinta (Wawolangi & Karsam, 2013). Film pendek animasi 2D ini memiliki durasi 7 menit 7 detik dengan target penonton berusia 17 tahun keatas. Dalam perancangannya sendiri terdapat 3 tahapan antara lain:

### 3.1. Pra Produksi

Tahap pra produksi sendiri merupakan tahap awal sebelum dimulainya produksi film pendek animasi, umumnya tahap pra produksi mempersiapkan segala kebutuhan pada pembuatan film animasi (Firmansyah & Kurniawan, 2013). Penentuan ide, pengumpulan data, penulisan naskah, desain karakter, dan *storyboard* dilakukan pada tahap pra produksi. Tahap pra produksi merupakan tahap penting dikarenakan pada tahap ini penentuan ide cerita, desain karakter, dan *storyboard* akan menjadi acuan pada tahap-tahap selanjutnya.

#### *Penentuan ide*

Pada proses ini ide ditentukan oleh kegemaran penulis dalam menonton film animasi jepang dengan genre drama, *romance*, dan juga ketertarikan penulis pada dunia psikologi. Kurangnya pembahasan akademik mengenai *philophobia* tidak hanya di Indonesia membuat penulis tertarik untuk mengangkat isu tersebut, sehingga kedepannya harapan penulis akan ada pembahasan lebih lanjut mengenai *philophobia* dari ahli di bidangnya.

#### *Pengumpulan data*

Proses pengumpulan data dilakukan dengan berpedoman pada studi artikel, jurnal dan juga website terkait, yang berkaitan dengan *philophobia*, untuk artikel sendiri referensi berasal dari artikel yang berjudul *Why are we afraid to love?* dengan Tavormina sebagai penulis, untuk rujukan website berasal dari *Healthline*. Wawancara singkat dengan psikolog klinis juga dilakukan untuk menemukan kesimpulan dari hasil studi yang dilakukan, wawancara dilakukan melalui aplikasi *Halodoc* dengan narasumber Mega Cristhina Nurhayati Marpaung S.Psi, M.Psi, Psikolog. Hasil dari wawancara singkat tersebut memiliki kesimpulan bahwa dalam menentukan seseorang memiliki fobia atau tidak perlu adanya asesmen yang dilakukan oleh psikolog terkait, seseorang memang boleh mengetahui gejala fobia namun tidak boleh *self-diagnosed* karena tidak valid, dan juga takutnya treatment yang dilakukan tidak memiliki efek dan tidak menyembuhkan, apabila tidak bisa menjangkau professional, *support* sistem dari lingkungan sekitar juga perlu ada untuk memfasilitasi hal tersebut. *Support system* sangat penting pada sebuah penyembuhan karena dengan adanya dukungan dari sekitar dapat membuat penderita trauma menjadi bersemangat untuk menjalani rangkaian terapi yang ada, dan diharapkan kedepannya penderita trauma dapat sembuh dari trauma yang dilaluinya.



Gambar 2: Hasil survey masyarakat tentang *philophobia*

Survey tentang apakah masyarakat mengetahui tentang philophobia atau tidak, mendapatkan 39 responden dengan persentase menjawab 51% belum pernah mendengar tentang philophobia, dan 49% menjawab belum mendengar tentang philophobia. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar masyarakat belum mendengar philophobia.

### Penulisan naskah

Naskah dibuat berdasarkan dari data-data yang telah dikumpulkan lalu diubah menjadi sebuah cerita film pendek animasi 2D. Menurut Sutrisno (2021) *storytelling* yang tepat dan kejelasan cerita dapat membuat pesan yang ingin disampaikan dapat diterima audiens dengan mudah. Naskah cerita yang sudah ditulis diuraikan sesuai urutan adegan-adegan yang ada dimulai dari latar belakang, dialog, sampai dengan suasana sehingga membentuk sebuah skenario (Dewi & Astuti, 2015). *Ending* yang dipakai dalam film pendek animasi ini menggunakan jenis *open ending*, yang dimana jenis ending ini membuat penonton berpikir tentang bagaimana *ending* dari film ini, namun sebelum mencapai ending tentunya penonton akan diberi *clue* tentang ending yang ingin disampaikan oleh penulis, namun dalam hal ini penonton dapat juga berpikir untuk menentukan *ending* sesuai dengan keinginan mereka.

<p style="text-align: center;"><u>Act 1</u> <u>PERKENALAN</u></p> <p>1. EXT. Alun-alun kota - NIGHT</p> <p>Dani dan Citra sedang berjalan jalan di alun-alun kota. Citra ingin membeli minuman di family store yang ada di depan alun-alun kota</p> <p>Citra berlari untuk menyebrang jalan, namun ada mobil yang melaju kencang sehingga menabrak citra hingga tewas.</p> <p>2. INT. Kamar Dani - MORNING</p> <p>Dani bangun dari tidurnya lalu mencuci mukanya</p> <p style="text-align: center;"><u>DANI (MONOLOG)</u></p> <p>Sudah 3 tahun semenjak kepergian Citra.</p> <p>Dan semenjak itu pula aku selalu Bermimpi buruk, rasa bersalah selalu Muncul dari hatiku, berharap Seseu kembali seperti sedia kala.</p> <p>Dani bersiap siap untuk pergi ke kampus. Mandi, memakai baju, dan memakai sepatu.</p> <p>3. EXT. PERUMAHAN - MORNING</p> <p>Dani berjalan keluar rumah dan menyapa beberapa tetangga yang sedang olah raga pagi.</p> <p>4. INT. KAMPUS - MORNING</p> <p>Dani berjalan menuju kelas lalu bertemu dengan Raka temannya.</p> <p style="text-align: center;"><u>Raka</u></p> <p>Wheeee, Daniii lemeu banget, habis mahar tadi malam ?</p>	<p style="text-align: center;"><u>Act 2</u> <u>PERMAHALAHAN</u></p> <p>8. INT. Kamar tidur - NIGHT</p> <p>Dani sedang belajar, lalu BP Dani berdering, Dani melihat siapa yang meneleponnya. Dani keaget setelah melihat bahwa Ocha menelepon Dani, Dani panik dan tidak mengangkat hpnya.</p> <p>Dani mulai sedikit merenung. Perasaan trauma kembali muncul. Dani memegang kepalanya sambil menangis.</p> <p style="text-align: center;"><u>Dani (monolog)</u></p> <p>Kepa ? Kepaa ? Knpa aku tidak bisa menelepon Perasaan ini</p> <p style="text-align: center;"><u>BLACK VIDEO</u></p> <p>9. INT. LIBRARY - MORNING</p> <p>Dani sedang mencari buku, dan tiba tiba dia tertarik dengan buku yang berjudul "Philophobia"</p> <p>Dani mengambil buku tersebut dan membacanya karena penasaran Setelah membaca, Dani sedikit tersadar akan ketakutannya selama ini ini.</p> <p>Dani pulang lalu mencoba mencari informasi tentang philophobia melalui hpnya.</p> <p>Setelah membuka website tentang philophobia tak disangka karakter icon dalam website tersebut muncul lalu membantu Dani.</p> <p style="text-align: center;"><u>Maha</u></p> <p>Yoooo manula, perkenalkan aku Maha Cupid (Dengan penjelasan Maha dalam Bahasa sansekerta berarti cinta dan kasih sayang)</p>
<p style="text-align: center;"><u>ACT 3</u> <u>PENYELESAIAN</u></p>	
<p>10. <u>CAFÉ - NIGHT</u></p> <p>Dani menghubungi Raka untuk mengerjakan tugas bersama temannya sekaligus ngopi.</p> <p style="text-align: center;"><u>Raka</u></p> <p>Mendadak sekali boss</p> <p style="text-align: center;"><u>Dani</u></p> <p>Heheh maaf maaf</p> <p>Ekspresi Senyum Dani bersama teman yang lain</p> <p>Kegiatan tersebut dilakukan berulang kali oleh Dani</p> <p style="text-align: center;"><u>Dani (Monolog)</u></p> <p>Semenjak kejadian tersebut aku memang Jarang sekali keluar bersama teman. Tapi Kini ketakutan itu telah sedikit memudar sampai akhirnya.</p> <p>11. <u>KAMAR - NIGHT</u></p> <p>Dani menelepon Ocha.</p> <p>Ocha mengangkat telpon.</p> <p style="text-align: center;"><u>Ocha</u></p> <p>Halo</p> <p style="text-align: center;"><u>Dani</u></p> <p>Haii cha</p> <p style="text-align: center;"><u>Ocha</u></p> <p>Eh Dani, knpa nih malem* nelpn ?</p>	<p style="text-align: center;"><u>Animasi singkat</u></p>

Gambar 3: Naskah film animasi cover dan halaman 1

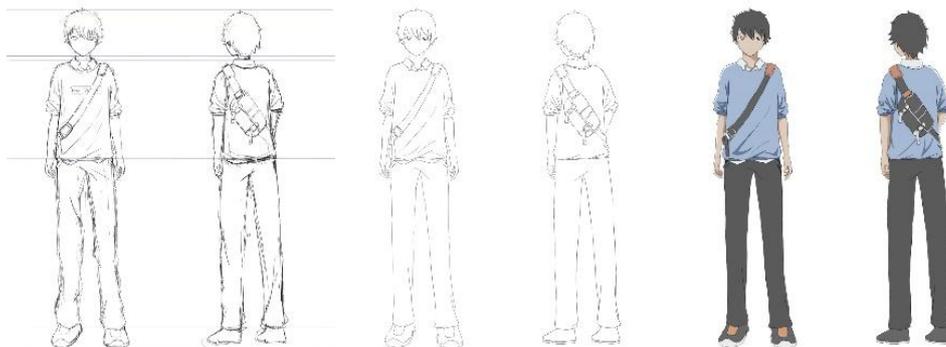
### Desain karakter

Setelah menulis naskah, selanjutnya adalah membuat desain karakter animasi, desain karakter disesuaikan dengan cerita naskah yang telah dibuat. Ada 5 karakter dalam film pendek animasi 2D “After you” yaitu Dani, Citra, Ocha, Raka, dan Neha Cupid, yang dimana setiap karakter memiliki perannya masing-masing dalam membangun sebuah cerita. Karakter utama dalam film pendek animasi 2D “After you” ini adalah Dani, digambarkan sebagai karakter yang murah senyum, namun setelah Dani mengalami trauma berat dan terindikasi terkena *philophobia*, Dani menjadi orang yang pendiam, susah bersosialisasi, dan menjauhi diri dengan sesuatu yang membangun sebuah hubungan asmara, sesuai dengan gejala dari *philophobia*.

Dalam membuat karakter Dani dibutuhkan beberapa referensi yang mendukung, dalam hal ini referensi yang diambil penulis adalah Kento Yamazaki seorang aktor Jepang, dan karakter dari animasi Jepang *Your Name* yang bernama Taki Tachibana. Proses pembuatan desain karakter sendiri dimulai dari sketsa, lalu membuat *line art*, setelah proses *line art* dimulailah proses *coloring*.



Sumber: [www.pngwing.com](http://www.pngwing.com) dan [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com)



**Gambar 4: Desain karakter Dani**

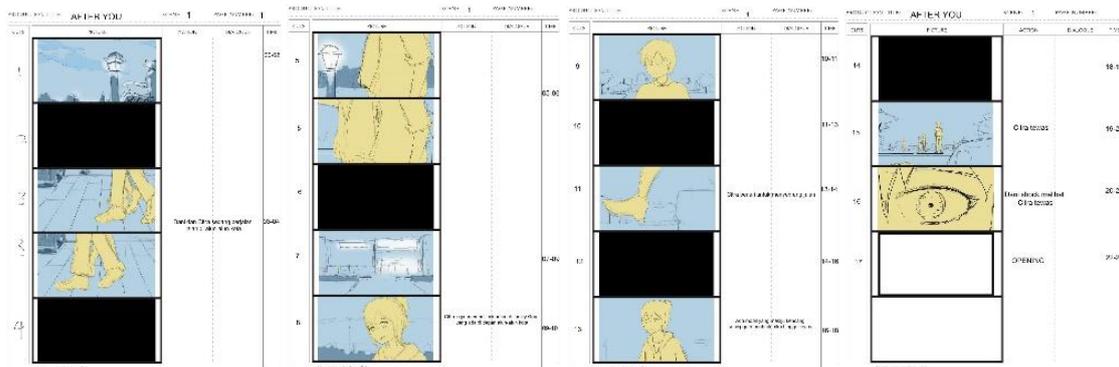
Tidak hanya Dani namun karakter pendukung lain juga dibuat dengan memiliki sifat yang beragam antara lain Citra yang ceroboh dan periang, Ocha yang memiliki sifat dewasa, Raka yang memiliki sifat kekanak-kekanakan, dan juga Neha Cupid sebagai konselor Dani juga memiliki sifat periang.



**Gambar 5: Karakter pendukung Citra, Ocha, Raka, Neha Cupid**

*Storyboard*

*Storyboard* merupakan visualisasi dari naskah dalam bentuk panel-panel per *shot* (Afif, Sulistiyono, & Purwacandra, 2017). *Storyboard* sendiri nantinya akan dipakai sebagai acuan dalam membuat film animasi, penentuan waktu, dialog, dan gerakan, semua akan diperhitungkan matang dalam *storyboard*. *Storyboard* adalah elemen yang sangat penting dalam pembuatan film dikarenakan semua tahapan produksi akan mengacu pada *storyboard* sehingga *storyboard* harus dikerjakan dengan sangat matang. Berikut merupakan potongan *storyboard* dari film pendek animasi 2D “After you”.



**Gambar 6: Storyboard “After you” Scene 1**

*Animatic storyboard* juga diperlukan pada pembuatan film pendek animasi 2D “After you”. *Animatic storyboard* sendiri merupakan bentuk video animasi dari *storyboard*, *animatic storyboard* sendiri digunakan untuk membuat *voice over* sementara, yang nantinya *voice over* tersebut akan menjadi pedoman *timing* pada saat memulai *animating*. Dalam membuat *voice over* penulis menggunakan suara dari penulis sendiri untuk memerankan setiap karakter yang ada, dialog sesuai dengan naskah yang telah ditulis, suara dari setiap karakter dibuat berbeda untuk mempermudah mengetahui siapa saja yang berbicara pada saat itu, untuk membuat

suara perempuan penulis sedikit membuat lebih tinggi *pitch* dengan bantuan *software audacity*.



**Gambar 7: Animatic Storyboard**

### 3.2. Produksi

Setelah tahap pra produksi selesai, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah produksi, pada tahap produksi sendiri dimulai dari desain background sampai dengan *animating*. Desain background dilakukan terlebih dahulu supaya pada proses animating dapat presisi sesuai dengan *background* sehingga memudahkan pada saat *compositing*. Semua tahapan pada produksi disesuaikan dengan *storyboard* yang ada sehingga hasil akhir dapat sesuai dengan apa yang direncanakan pada *storyboard*.

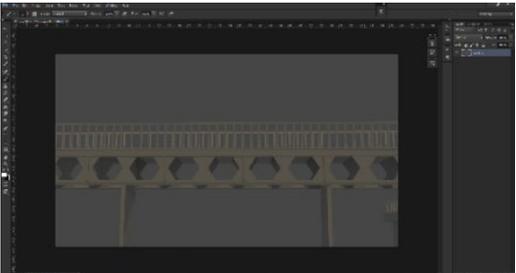
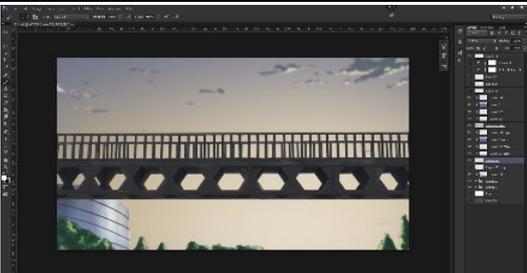
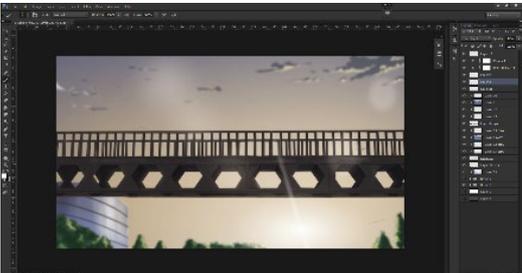
#### *Desain Background*

*Background* sangat penting dalam sebuah film animasi, menggambarkan lingkungan pada setiap adegan dan menciptakan suasana sesuai dengan apa yang tertulis pada naskah dan *storyboard* animasi. Tampilan background juga perlu disesuaikan dengan gaya animasi yang akan dibuat, sehingga dapat menyatu dan sesuai dengan apa yang ingin ditampilkan kepada penonton. Style background yang digunakan menggunakan aliran *semi-realis*, semi realis sendiri merupakan teknik menggambar dengan menggambar sesuai dengan bentuk asli dari object yang ada.

Desain *background* atau latar belakang diambil dari referensi tempat-tempat yang ada di Kota Malang, proses pembuatan *background* atau latar belakang menggunakan teknik *digital painting*. Digital painting sendiri merupakan cara melukis menggunakan media digital, software yang digunakan penulis dalam membuat *background* adalah *Adobe Photoshop*.

Ada beberapa tahapan yang harus penulis lalui dalam membuat desain *background*, yang pertama adalah mencari referensi, lalu membuat model 3D, sketsa, dan terakhir adalah *digital painting*. Model 3D sangat dibutuhkan ketika dihadapkan pada bangunan atau objek perspektif, pembuatan model 3D menggunakan *software* blender, model 3D yang selesai dibuat akan menjadi acuan dalam membuat sketsa di *adobe photoshop*, namun dalam beberapa adegan teknik *combine background* antara 3D dan digital painting perlu dilakukan. Salah satunya pada scene jembatan, berikut proses pembuatan background dengan teknik *combine* antara 3D dan *digital painting*.

**Tabel 1. Background animasi dengan teknik *combine 3D***

No	Tahap pembuatan	Keterangan
1		<p>Referensi <i>background</i> dari jembatan penyeberangan orang (JPO) di jalan Kayutangan kota Malang. Referensi diambil sendiri menggunakan kamera DSLR.</p>
2		<p>Pembuatan model 3D menggunakan <i>software</i> blender. Dalam membuat model 3D perlu disesuaikan dengan kebutuhan, dan beberapa object yang dirasa mengganggu tidak dibuat dan hanya menyisakan jembatan penyeberangannya saja.</p>
3		<p>Model 3D yang selesai dibuat kemudian akan di render dan dipindahkan ke photoshop yang nantinya akan ditambah dengan <i>digital paint</i>. Pengaturan kamera untuk <i>render</i> juga disesuaikan dengan <i>storyboard</i> sehingga dalam render hanya terlihat bagian tengah dari JPO tersebut dan menghilangkan tangga dari JPO.</p>
4		<p>Proses <i>painting</i> pada photoshop dengan memberikan <i>object</i> lain, seperti pohon, gedung, dan awan. Pada awal <i>painting</i> jembatan harus dipisahkan terlebih dahulu dengan latar belakang yang menempel pada saat rendering 3D, pemisahan antara jembatan dan latar belakang hitam menggunakan <i>pen tool</i> pada <i>photoshop</i>, dan nantinya akan ditambahkan layer baru untuk memberikan gambar <i>object</i> lain seperti gedung, pohon, langit, awan, dan memberikan sedikit bayangan gelap pada jembatan dikarenakan terkena siluet dari matahari.</p>
5		<p>Proses terakhir adalah memberikan efek <i>blur</i>, dan efek <i>lighting</i>. Penyesuaian <i>color balance</i> dan <i>contrast</i> juga dilakukan untuk mempertajam warna dan suasana yang ingin disampaikan. Efek blur sendiri digunakan supaya <i>object</i> jembatan dapat lebih fokus, <i>background</i> dibelakang jembatan dibuat lebih blur, dan efek matahari dibuat menggunakan brush dan disesuaikan dengan pantulan dari matahari itu sendiri. Dalam membuat <i>color balance</i> juga disesuaikan dengan kondisi suasana pada waktu yang ada, dikarenakan waktu yang dipakai adalah pada sore hari sehingga warna yang dipakai untuk memberikan <i>color balance</i> adalah warna jingga.</p>

Tidak hanya *combine* antara objek 3D dengan digital painting namun juga over paint photo juga dilakukan penulis untuk membuat background animasi, Over paint photo adalah teknik untuk memberikan sentuhan painting pada hasil foto, over paint photo sering digunakan untuk membuat latar belakang animasi ketika object yang ada susah susah untuk diaplikasikan dalam bentuk 3D modeling. Berikut merupakan proses pembuatan dalam menggunakan teknik over paint photo.

**Tabel 2. Background animasi dengan teknik Over Paint Photo**

No	Tahap pembuatan	Keterangan
1		Referensi foto menggunakan gedung Fakultas Ilmu Sosial UM yang diambil dengan kamera DSLR. Angle kamera disesuaikan dengan kebutuhan pada <i>storyboard</i> .
2		Selanjutnya gedung akan dipisahkan dengan latar belakang langit, beberapa logo dan tulisan pada gedung dihilangkan dan diberikan beberapa penebalan painting pada kaca jendela depan, tidak lupa juga diberikan efek bayangan pada gedung.
3		Proses painting dilakukan dengan menambahkan object lain seperti pohon dan langit, pohon asli pada foto akan digantikan dengan <i>painting</i> pohon.
4		Tahap terakhir adalah memberikan efek pantulan cahaya matahari pada kaca depan dan mengatur <i>color balance</i> serta <i>contras</i> supaya gaya warna pada <i>background</i> dapat sesuai dengan gaya animasi.

Animating

Proses selanjutnya setelah membuat desain *background* adalah *animating*, pada proses inilah gerakan animasi dibuat. Dalam membuat gerakan animasi yang baik sangat perlu memahami tentang prinsip-prinsip dan metode yang digunakan dalam animasi (Purwanto, Qodarsih, Majid, & Syamrahmarini, 2019), pada perancangan film pendek animasi “*After you*” menggunakan metode *pose to pose* yaitu menggambar beberapa gerakan sebagai acuan untuk membuat *keyframe*, lalu memberikan *in between* supaya gerakan yang dihasilkan lebih halus, *in between* sendiri merupakan gambar yang berada di antara *keyframe*, dalam menggambar *in between* gambar gerakan disesuaikan dengan *keyframe* yang ada. Setelah membentuk gerakan, selanjutnya adalah proses *clean up* yaitu memberikan *line art* pada setiap gambar, dan proses yang terakhir adalah memberikan warna atau *coloring*. Prinsip-prinsip animasi juga diperlukan dalam pembuatan film animasi “*After you*”, namun dalam pembuatannya sendiri penulis hanya memakai beberapa dari 12 prinsip animasi, yaitu *Anticipation*, *staging*, *Solid drawing*, *exaggeration*, *straight ahead action* & *Pose to pose*, dan *timing*. Menurut (Nadya & Sari, 2019) menjelaskan tentang prinsip animasi sebagai berikut:

**Tabel 3. Prinsip animasi**

No	Tahap pembuatan	Keterangan
1		<i>Anticipation</i> adalah gerakan yang dilakukan sebagai ancang-ancang untuk gerakan selanjutnya. <i>Anticipation</i> digunakan ketika karakter akan melakukan suatu gerakan dan <i>anticipation</i> merupakan gerakan awal untuk memulai gerakan tersebut. Dalam animasi “ <i>After you</i> ” <i>anticipation</i> digunakan agar penulis dapat menyampaikan kepada penonton tentang gerakan apa yang akan dilakukan selanjutnya oleh tokoh animasi tersebut.
2		<i>Staging</i> adalah tahap pengaturan set adegan, dengan mengatur posisi kamera atau pose karakter sehingga pesan adegan dapat dimengerti oleh penonton. Memperhatikan posisi antara karakter dan <i>background</i> perlu diperhatikan supaya suasana yang ingin disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh penonton. Dalam mengaplikasikan <i>staging</i> , set adegan harus terlihat dengan jelas, sudut pandang kamera yang baik dapat membuat penonton lebih memahami apa yang sedang dilakukan oleh karakter animasi dan suasana apa yang berada disekitar tokoh animasi tersebut.
3		<i>Solid drawing</i> adalah gambar animasi yang memiliki perspektif. Walaupun animasi yang digunakan menggunakan teknik animasi 2D namun dalam <i>solid drawing</i> memiliki fungsi agar animasi dapat memiliki kedalaman bidang dan memiliki unsur 3 dimensi. Dalam mengaplikasikan <i>solid drawing</i> , mengatur volume, pencahayaan, dan gradasi warna perlu dilakukan supaya kedalaman bidang pada animasi dapat terlihat. Menggambar anatomi tubuh yang baik juga perlu dilakukan supaya karakter dapat menyatu dengan perspektif pada latar belakang.

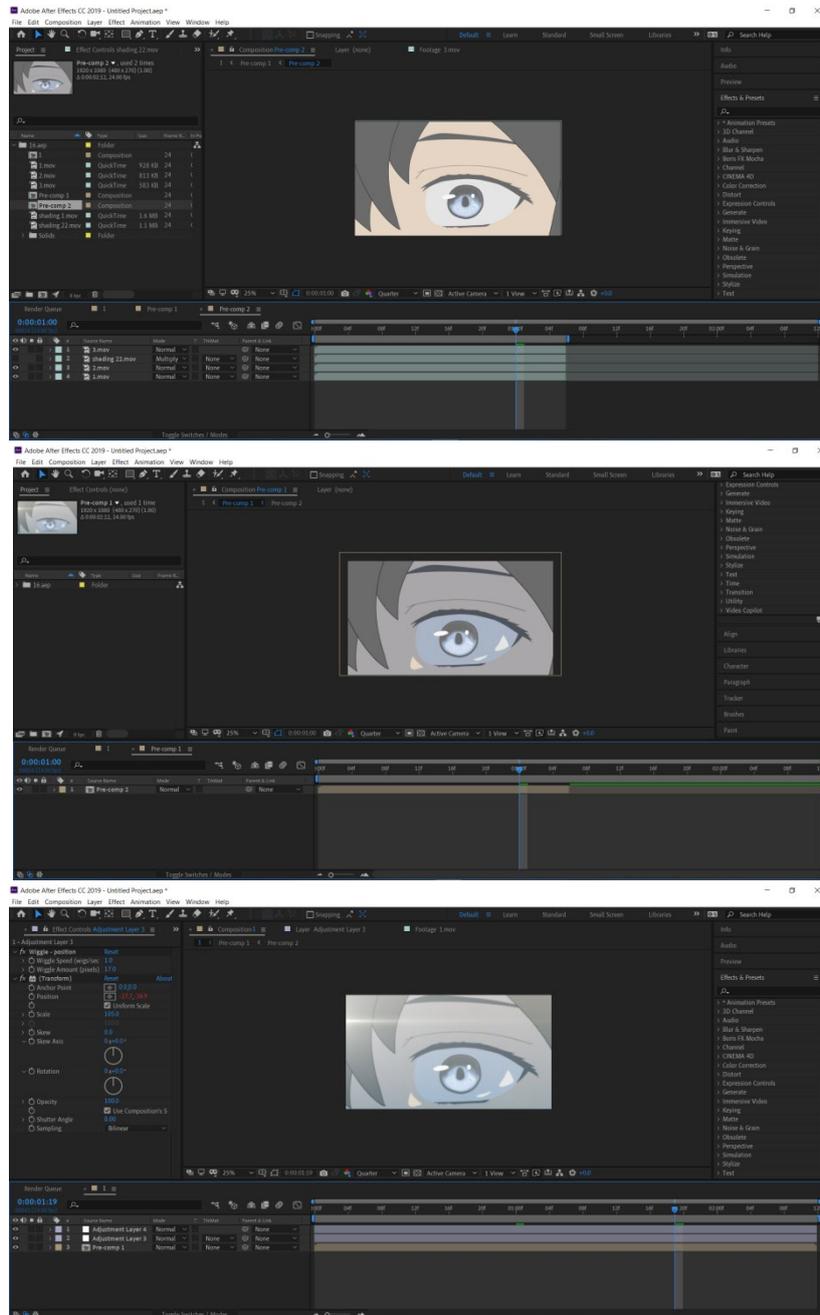
**Tabel 3. Prinsip animasi (Lanjutan)**

No	Tahap pembuatan	Keterangan
4		<i>Exaggeration</i> adalah gerakan atau ekspresi yang dilebih-lebihkan untuk mendapatkan pesan yang lebih meyakinkan. Fungsi dari <i>exaggeration</i> sendiri adalah untuk memberikan ekspresi yang berlebih atau hiperbola sehingga penonton dapat mengerti ekspresi apa yang sedang dilakukan oleh tokoh animasi tersebut. <i>Exaggeration</i> tidak hanya menyangkut ekspresi dan gerakan tokoh animasi, dalam lingkup luas animasi <i>exaggeration</i> dapat menyangkut tentang musik dan latar belakang yang dilebih-lebihkan dan bersifat hiperbola guna memunculkan sisi komedi.
5		<i>Straight ahead action &amp; Pose to pose</i> , pada prinsip ini terdapat 2 metode pendekatan, dalam hal ini penulis menggunakan metode <i>pose to pose</i> , <i>pose to pose</i> sendiri dilakukan dengan menentukan <i>pose – pose</i> seperti apa yang akan dilakukan oleh karakter tersebut. <i>Pose to pose</i> digunakan ketika animator kesusahan dalam menggambar gerakan animasi sehingga metode <i>pose to pose</i> digunakan. Dalam mengaplikasikan metode <i>pose to pose</i> penulis menggambar beberapa gerakan acuan terlebih dahulu, gerakan acuan yang dimaksud adalah gerakan awal mulai karakter, gambar saat pertengahan gerakan, dan gerakan akhir dari karakter tersebut, sehingga ketika digabung gerakan yang dihasilkan akan sangat patah-patah dan dalam satu gerakan hanya mempunyai tiga gambar saja. Tiga gambar tersebutlah yang akan menjadi acuan dalam membuat <i>keyframe</i> sehingga dalam pembuatan <i>keyframe</i> dapat lebih mudah.
6		<i>Timing</i> ditentukan oleh jumlah <i>frame in between</i> yang berada dalam suatu <i>objek</i> atau benda. <i>Timing</i> digunakan untuk kapan gerakan dari animasi tersebut akan dilakukan dan berapa lama durasi dari gerakan animasi tersebut. Dalam menentukan <i>timing</i> yang tepat perlu perhitungan waktu yang tepat pula sehingga pada hasil akhir gerakan animasi tersebut dapat sesuai dengan yang telah ditetapkan pada awal pembuatan <i>storyboard</i> dan gerakan yang dihasilkan tidak terlalu cepat dan tidak juga terlalu lambat.

Dalam pembuatan animasi, penulis menggunakan *software ToonBoom Harmony*, *dubbing* sementara juga dipergunakan untuk menentukan *timing* animasi yang tepat supaya sesuai dengan *storyboard*. Pada saat proses animating penulis mengerjakan satu persatu scene dengan terpisah sehingga file animasi akan terpisah antara scene 1 dengan scene yang lain. Proses *animating* sendiri merupakan proses yang tergolong lama dalam pembuatannya, karena penulis menggunakan metode *frame by frame* sehingga waktu yang dibutuhkan cukup lama.

### 3.3. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi merupakan tahap terakhir dalam pembuatan film pendek animasi 2D “After you”. Pada tahap ini dimulai dari *compositing*, *dubbing*, *background*, *editing*, dan terakhir adalah publikasi. Pasca produksi dilakukan setelah semua asset pada tahap produksi terselesaikan dengan baik tanpa ada satupun yang terlewat, dikarenakan tahap pasca produksi merupakan tahap akhir pada pembuatan sebuah film.



Gambar 8: Compositing

#### Compositing

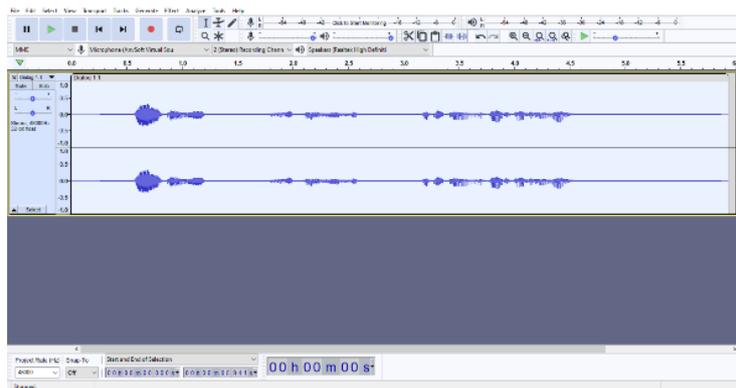
*Compositing* merupakan tahap pertama dalam pasca produksi, semua asset *background* dan animasi yang telah dibuat pada tahap produksi kemudian akan disatukan untuk dapat

menjadi sebuah video utuh dan dapat dijadikan sebagai acuan untuk *dubbing*, dan membuat *backsound*. Menurut Rahmansyah, Prihatono, Ramadhan, dan Farhan (2020) *compositing* adalah proses menggabungkan video klip, gambar, atau audio sehingga mendapatkan tampilan yang utuh. Memperbaiki *color balance* juga dilakukan pada tahap *compositing*. *Software* yang digunakan penulis dalam mengerjakan *compositing* adalah *Adobe After Effect*. Untuk memudahkan *compositing*, penulis mengerjakan satu per satu *cut scene* sesuai dengan *storyboard* sehingga hasil jadi pada *compositing* berupa beberapa video sesuai dengan jumlah *scene* yang ada pada *storyboard*, selanjutnya beberapa video tersebut akan disatukan lagi pada *software Adobe Premiere*. Tiap-tiap *scene* akan dilakukan *compositing* dengan sendiri-sendiri, sehingga hasil yang didapatkan dapat lebih detail dikarenakan dapat fokus pada satu *scene*, hasil video yang telah selesai akan di render dan dijadikan satu file sesuai dengan urutan *scene*.

### *Dubbing*

*Dubbing* merupakan tahap pengisian suara pada karakter animasi sehingga karakter dan cerita dapat tersampaikan pada penonton. Menurut Hanafri, Gustomi, dan Susanti (2018), *dubbing* sendiri merupakan pengisian suara/narasi suara manusia secara sinkron sesuai dengan gambar dari animasi. Pada saat merekam suara, aktor/aktris dapat melihat file video yang sudah jadi sebagai panduan untuk menyesuaikan suara dari tiap karakter yang diperankan, tinggi rendahnya nada dalam dialog juga mengikuti apa yang sedang dilakukan pada karakter yang diperankan.

Dalam mengisi suara atau *dubbing* penulis meminta bantuan kepada teman-teman penulis untuk membantu menjadi *voice actor/actress* dalam melakukan pengisian suara, file rekaman suara diambil dari *smartphone* masing-masing yang nantinya akan dikirim ke penulis dan akan diedit oleh penulis untuk melihat suara yang dihasilkan sesuai dengan intonasi dari karakter yang dimainkan. Dalam mengedit suara penulis menggunakan *software Audacity* untuk mengedit tinggi rendahnya suara. Kekurangan dari *dubbing* yang diambil melalui *smartphone* masing-masing *actor/actress* adalah kualitas dari tiap rekaman akan berbeda-beda, sehingga perlu disesuaikan lagi volume dari tiap-tiap rekaman.



**Gambar 9: Editing voice over**

### *Backsound*

*Backsound* atau musik pengiring perlu ditambahkan dalam film animasi “*After you*” untuk menciptakan suasana yang mendukung. *Backsound* perlu disesuaikan dengan suasana dari adegan yang ditampilkan sehingga cerita dari adegan tersebut dapat tersampaikan kepada penonton. Dalam pembuatan *backsound* sendiri penulis menggunakan beberapa musik dari

youtube yang bebas hak cipta atau *no copyright* dan akan diedit dengan menambahkan beberapa instrumen lain untuk menunjang suasana dari musik tersebut. *Software* yang digunakan penulis dalam melakukan *editing* musik adalah *ableton live*. Musik akan dimasukkan kedalam *ableton* lalu akan ditambahkan dengan beberapa instrumen pendukung, animasi yang telah selesai dibuat akan menjadi panduan dalam melakukan *editing* pada musik.



Gambar 10: *Backsound*

Tidak hanya *backsound* penggunaan *audio effect* lain seperti *foley* juga perlu ditambahkan pada film animasi “*After you*”, *foley* sendiri merupakan rekaman suara tambahan untuk menunjang aksi dari karakter tersebut. Menurut Mulyono, Ardianto, dan Srisanto (2017) *foley* adalah seni perekaman suara yang dihasilkan oleh aksi karakter yang dalam perekamannya sendiri perlu disinkronkan sesuai dengan gambar dan aksi dari karakter tersebut, contoh lain seperti suara dari langkah kaki. *Foley* juga disesuaikan dengan kebutuhan yang ada guna mendukung interaksi yang ada pada sebuah film, *foley* yang bagus adalah *foley* yang dapat menunjukkan apa yang dilakukan oleh karakter animasi pada film tersebut. Dalam pembuatan *foley* penulis menggunakan *footage foley* dari youtube yang bebas hak cipta atau *no copyright* dan merekam *foley* sendiri, animasi yang sudah selesai dapat menjadi panduan untuk merekam *foley*. Suara yang sudah direkam nantinya akan dimasukkan pada tahap *editing*.



Gambar 11: *Editing*

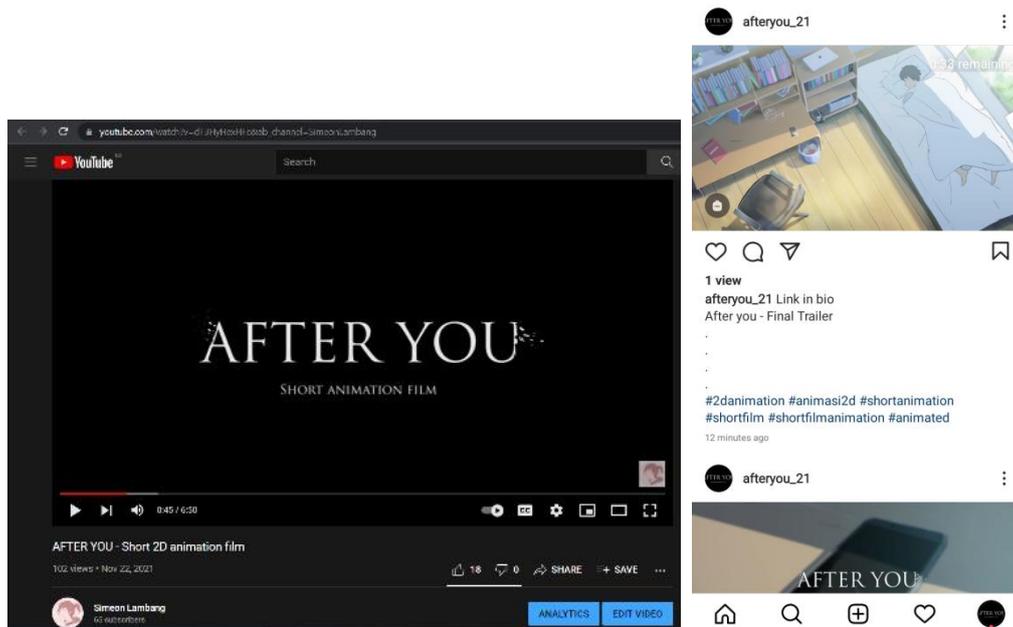
### *Editing*

Tahap selanjutnya adalah *editing*, dalam tahap ini *footage* animasi yang telah selesai, dan beberapa pendukung lain seperti *dubbing*, *backsound* dan *foley* akan disatukan untuk menjadi animasi yang utuh dan dapat dilihat oleh penonton. Menurut Yulfida, Nasir, dan Amalia (2021) *editing* merupakan sebuah proses penggabungan animasi sehingga menghasilkan sebuah video, Dalam melakukan *editing* penulis menggunakan *software Adobe Premiere Pro*, semua

*footage* akan dimasukkan kedalam *adobe premiere pro* dan akan diedit sesuai dengan *storyboard*. Setelah selesai proses *editing* maka *footage* yang sudah jadi akan *render* untuk dapat menghasilkan video animasi yang utuh, proses *render* sendiri memakan waktu 20 menit dikarenakan banyaknya *footage dubbing*, *backsound*, dan *foley*.

### Publikasi

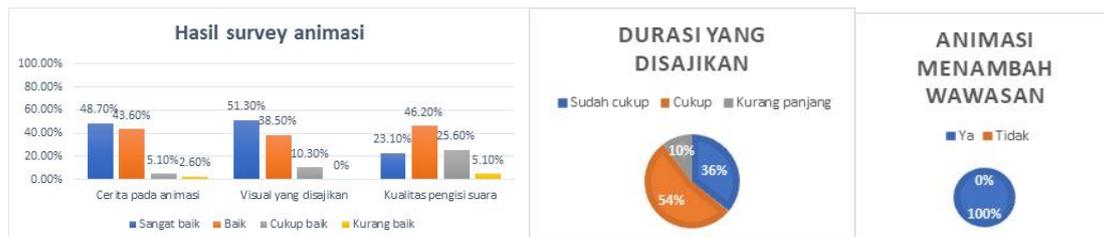
Setelah melalui tahap editing dan film telah menjadi sebuah video yang utuh, maka tahap selanjutnya adalah publikasi. Dalam melakukan publikasi penulis mengunggah sebuah karya pendukung yaitu *trailer* dari film “*After you*” ke akun *Instagram After you* dua hari sebelum penayangan video lengkap di *YouTube*. Tujuan dari *trailer* sendiri adalah untuk memberikan gambaran singkat tentang bagaimana isi dari film tersebut sekaligus juga sebagai media promosi, menarik penonton sebanyak banyaknya sehingga pada saat pemutaran film perdana dapat disaksikan oleh penonton sebanyak banyaknya, oleh karena itu *trailer* dibuat dengan sedemikian rupa supaya dapat dijadikan sebagai daya tarik bagi penonton. Membangun kesan penasaran di antara penonton juga merupakan teknik dalam membuat sebuah trailer.



Gambar 12: Publikasi film animasi

### 3.4. Uji Media

Penayangan video lengkap dari film “*After you*” dilakukan dalam satu hari di *channel* YouTube penulis pada hari Selasa tanggal 23 November 2021, dan didapatkan sebanyak 39 penonton yang mengisi survey dengan hasil sebagai berikut.



Gambar 13: Hasil survey animasi mentah

Data survey tersebut kemudian akan diolah dengan rincian sebagai berikut:

A. Pernyataan bagian Animasi

**Table 4. Pernyataan bagian animasi**

No.	Pernyataan	SB	B	CB	KB
1	Cerita pada film animasi				
2	Visual pada film animasi				
3	Kualitas pengisi suara				

B. Pernyataan bagian Durasi dari animasi

C. Pernyataan tentang animasi menambah wawasan responden

*Perhitungan skala likert*

**Tabel 5. Penghitungan Nilai skala**

Skala Jawaban	Nilai skala
KB	1
CB	2
B	3
SB	4

Keterangan :

KB : Kurang baik

CB : Cukup baik

B : Baik

SB : Sangat Baik

Interpretasi skor perhitungan

Y = Skala tertinggi likert x jumlah responden

X = Skala terendah likert x jumlah responden

Jumlah skala tertinggi untuk item “**Sangat Baik**” adalah  $4 \times 124 = 496$ , sedangkan untuk skala terendah untuk item “Kurang Baik” adalah  $1 \times 124 = 124$ .

**Rumus Interval**

$I = 100/\text{jumlah skor (Likert)}$

Maka  $= 100/4 = 25$

Hasil (I) = 25 (Hasil interval jarak antara 0% hingga 100%)

Berikut interpretasi skor :

- 0% - 24,99% = Kurang baik
- 25% - 49,99% = Cukup baik
- 50% - 74,99% = Baik
- 75% - 100% = Sangat baik

*Pengolahan data kuesioner*

Pernyataan bagian animasi diperoleh dengan total masing-masing menjawab 43 SB, 62 B, 16 CB, dan 3 KB.

**Tabel 6. Penjabaran respon yang didapat**

Skala Jawaban	Frekuensi
KB	3
CB	16
B	62
SB	43

**a. Rumus T x Pn**

**Tabel 7. Pengolahan data Kuesioner bagian animasi**

Skala Jawaban	T x Pn	Hasil
KB	3 x 1	3
CB	16 x 2	32
B	62 x 3	186
SB	43 x 4	172

Keterangan :

T = Total jumlah responden

Pn = Pilihan skor likert

**Perhitungan akhir**

Dari hasil diatas maka total perhitungan skornya adalah  $3+32+186+172 = 393$ .

$$\begin{aligned} \text{Rumus Index 100\%} &= \text{Total skor} / Y \times 100 \\ &= 393 / 496 \times 100 \\ &= 79,2 \% \end{aligned}$$

Jadi, hasil menunjukkan bahwa skor 79,2 % termasuk ke dalam kategori sangat baik.

*Pernyataan durasi animasi*

**Tabel 9. Pernyataan durasi animasi**

Skala Jawaban	Nilai skala
KP	1
C	2
SC	3

Keterangan :

KC = Kurang panjang

C = Cukup

SC = Sudah cukup

Invensi Skor

$$Y = 3 \times 39 = 117$$

$$X = 1 \times 39 = 39$$

**Rumus Interval**

$$I = 100/3$$

Maka = 33% (Hasil interval jarak 0% sampai 100%)

Berikut intervensi skor :

- 0% - 32,99% = Kurang panjang
- 33% - 65,99% = Cukup
- 66% - 100% = Sudah cukup

**Pengolahan data kuesioner**

**Tabel 10. Penjabaran respon yang didapat**

Skala Jawaban	Frekuensi
KP	21
C	4
SC	14

## a. Rumus T x Pn

Tabel 11. Pengolahan data Kuisoner bagian durasi

Skala Jawaban	T x Pn	Hasil
KP	21 x 1	21
C	4 x 2	8
SC	14 x 3	42

Keterangan :

T = Total jumlah responden

Pn = Pilihan skor likert

**Perhitungan akhir**

Dari hasil diatas maka total perhitungan skornya adalah  $21 + 8 + 42 = 71$

$$\begin{aligned} \text{Rumus Index } 100\% &= \text{Total skor} / Y \times 100 \\ &= 71 / 117 \times 100 \\ &= 60,6\% \end{aligned}$$

Jadi, hasil menunjukkan bahwa skor 60,6% termasuk ke dalam kategori cukup.

*Pernyataan tentang animasi menambah wawasan responden*

Pernyataan animasi menambah wawasan responden memiliki jumlah respon sebanyak 100% menjawab ya, dan 0% menjawab tidak. Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 39 responden mendapatkan hasil bahwa untuk kualitas dari animasi mendapatkan skor sangat baik, untuk durasi sendiri mendapatkan skor cukup, serta untuk animasi menambah wawasan sebesar 100% menjawab iya.

**4. Simpulan**

Pembuatan film pendek animasi “*After you*” menceritakan seorang remaja yang mengalami trauma dikarenakan kekasihnya meninggal dihadapannya sendiri sehingga remaja tersebut takut untuk menjalin hubungan cinta lagi. Tahap yang dilalui dalam membuat film animasi tersebut melalui tahap pra produksi, produksi, dan terakhir pasca produksi. Film animasi “*After you*” memiliki durasi 7 menit 7 detik dengan media pendukung berupa trailer yang memiliki durasi 48 detik, untuk *trailer* diunggah pada akun *Instagram* penulis sedangkan untuk video penuhnya sudah diunggah pada *platform streaming* YouTube. Hasil olah survei pada film animasi “*After you*” mengatakan bahwa kualitas dari animasi mendapatkan respon sangat baik, durasi yang disajikan masuk pada kategori cukup, dan animasi menambah wawasan sebanyak 100% menjawab iya. Survey lain pada pengumpulan data juga diperoleh respon bahwa 51% belum mengetahui tentang *philophobia*. Pada data tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar belum mendengar tentang apa itu *philophobia*, sehingga diharapkan kedepannya film pendek animasi ini tidak hanya sebagai wadah edukasi untuk remaja namun dapat menjadi pemicu untuk studi kasus lebih dalam tentang *philophobia* di Indonesia. Kekurangan pada perancangan ini adalah dari segi animasi dan pengisi suara masih tergolong kurang baik, gerakan yang dihasilkan terlihat patah-patah dan beberapa gambar ekspresi masih terlihat kaku, untuk pengisi suara sendiri dikarenakan keterbatasan alat perekam dan pengalaman dari pengisi suara sehingga suara untuk beberapa karakter terlihat kurang ekspresif dan kurang menunjukkan emosi yang seharusnya dapat tersalurkan kepada penonton, untuk kedepannya mempelajari 12 prinsip animasi, *dubbing* dan juga mempelajari anatomi ekspresi perlu ditingkatkan sehingga karya selanjutnya dapat lebih baik, dan cerita yang ingin disampaikan dapat tersalurkan dengan baik kepada penonton.

## Daftar Rujukan

- Afif, N., Sulistiyono, A., & Purwacandra, P. P. (2017). Penciptaan film animasi “Afeksi” dengan teknik digital 2 dimensi melalui pendekatan surealis. *Journal of Animation & Games Studies*, 3(1), 33–55. doi: <https://doi.org/10.24821/jags.v3i1.1716>
- Caporuscio, J. (2020, February 5). Philophobia: Symptoms, causes, and treatment. *Medical News Today*. Retrieved from <https://www.medicalnewstoday.com/articles/philophobia>
- Dewi, E. H. M., & Astuti, N. R. D. P. (2015). Pembuatan film animasi “Membantu Orang Tua”. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 3(1), 198–206. Retrieved from <http://journal.uad.ac.id/index.php/JSTIF/article/view/2938>
- Diananda, A. (2019). Psikologi remaja dan permasalahannya. *Journal ISTIGHNA*, 1(1), 116–133. doi: <https://doi.org/10.33853/istighna.v1i1.20>
- Edyati, H. D., & Ramadhani, N. (2020). Perancangan Animasi 2D “Pangeran Lembu Peteng” dengan teknik manual drawing. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 9(2), 271–276. Retrieved from [https://ejournal.its.ac.id/index.php/sains\\_seni/article/view/58249](https://ejournal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/58249)
- Evans, J. (2017, November 2). Philophobia: Understanding fear of falling in love. *Healthline*. Retrieved from <https://www.healthline.com/health/philophobia>
- Fadli, R. (2020, July 19). Kenali lebih dekat philophobia atau fobia jatuh cinta. *Halodoc*. Retrieved from <https://www.halodoc.com/artikel/kenali-lebih-dekat-philophobia-atau-fobia-jatuh-cinta>
- Firmansyah, A., & Kurniawan, M. P. (2013). Pembuatan film animasi 2D menggunakan metode frame by frame berjudul “Kancil dan Siput.” *Jurnal Ilmiah DASI*, 14(4), 10–13. <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/dasi/article/view/167>
- Hanafri, M. I., Gustomi, L. F., & Susanti, H. (2018). Pengembangan iklan layanan masyarakat berbasis animasi 2D pada BPJS Ketenagakerjaan. *Jurnal Sisfotek Global*, 8(1), 93–98. Retrieved from <https://journal.global.ac.id/index.php/sisfotek/article/view/177>
- Juliana, Ibrahim, I., & Sano, A. (2014). Konsep diri remaja pada masa pubertas dan implikasinya terhadap layanan bimbingan dan konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 2(1), 1–7. doi: <https://doi.org/10.29210/111300>
- Lukas. (2021, January 8). Help, I'm afraid to fall in love! Philophobia, part 1. *Kalm*. Retrieved from <https://getkalm.com/en/2021/01/08/philophobia-part-1/>
- Magono, J. S., Erandaru, & Cahyadi, J. (2020). Perancangan animasi untuk meningkatkan pemahaman depresi dalam relasi sosial bagi remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(16). Retrieved from <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/10209>
- Mulyono, S., Ardianto, D. T., & Srisanto, E. (2017). Perancangan video tutorial audio dalam mata kuliah Audio Visual. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(10). Retrieved from <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/5464>
- Mutia, E., Subandi, & Mulyati, R. (2010). Terapi kognitif-perilaku bersyukur untuk menurunkan depresi pada remaja. *Jurnal Intervensi Psikologi*, 2(1), 53–68. doi: <https://doi.org/10.20885/intervensipsikologi.vol2.iss1.art3>
- Nadya, & Sari, Y. P. (2019). Analisis visual penerapan 12 prinsip animasi dalam film Grey & Jingga: The Twilight Animated Series episode 1. *Jurnal Titik Imaji*, 2(2), 80–86. Retrieved from <https://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/article/view/1955>
- Pratama, I. W. A., Dwiyani, N. K., & Puriartha, I. K. (2019). *Penyutradaraan film fiksi “Citrалoka” dalam genre drama* (Scientific paper, Institut Seni Indonesia Denpasar, Denpasar). Retrieved from <http://repo.isi-dps.ac.id/4297/>
- Purwanto, I. H., Qodarsih, L., Majid, F. H., & Syamrahmarini, K. A. (2019). Implementasi pose to pose pada simulasi gerak panda berjalan dengan teknik frame by frame. *EXPLORE*, 9(1), 43–46. doi: <https://doi.org/10.35200/explore.v9i1.164>
- Putra, H. M., & Purwanto, A. (2015). Pembuatan film animasi 2D yang berjudul Empat Monster pada komunitas Multimedia Amikom Surakarta. *Jurnal Ilmiah IT CIDA Diseminasi Teknologi Informasi*, 1(1), 23–31. Retrieved from <https://journal.amikomsolo.ac.id/index.php/itcida/article/view/4>
- Putra, R., Kamil, M., & Pramudya, J. (2017). Penerapan metode pembelajaran mandiri dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 1(1), 23–36. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/pls/article/view/8723>

- Rahmansyah, N., Prihatono, I. A. R., Ramadhan, M. A., & Farhan, M. D. (2020). Pembuatan film pendek animasi 3 dimensi untuk edukasi anak berjudul “Memories”. *JUNSIBI: Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 1(2), 44–53. Retrieved from <https://ejournal-ibik57.ac.id/index.php/junsibi/article/view/170>
- Samodra, J. (2018). Penggunaan sosial media untuk meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap upaya pelestarian peninggalan sejarah Candi Singasari. *Proceedings of STANSA 2018*, 266–273. Retrieved from <http://docplayer.info/136191951-Penggunaan-sosial-media-untuk-meningkatkan-kepedulian-masyarakat-terhadap-upaya-pelestarian-peninggalan-sejarah-candi-singasari.html>
- Sutrisno, A. (2021). Studi perbandingan animasi 360 derajat bertema sejarah. *JADECS: Journal of Art, Design, Education and Culture Studies*, 6(1), 22–34. doi: <http://dx.doi.org/10.17977/um037v6i12021p22-34>
- Tavormina, R. (2014). Why are we afraid to love? *Psychiatria Danubina*, 26, 178–183. Retrieved from [https://www.psychiatria-danubina.com/UserDocsImages/pdf/dnb\\_vol26%20Suppl%201\\_no/dnb\\_vol26%20Suppl%201\\_no\\_178.pdf](https://www.psychiatria-danubina.com/UserDocsImages/pdf/dnb_vol26%20Suppl%201_no/dnb_vol26%20Suppl%201_no_178.pdf)
- Thamrin, I, Suasana, A. A., & Cahyadi, J. (2018). Perancangan animasi 2D binge eating disorder. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(12). Retrieved from <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/7399>
- Utami, D. (2011). Efektivitas animasi dalam pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44–52. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/view/3212>
- Wawolangi, A. M., & Karsam. (2013). Pembuatan film pendek bergenre romantis menggunakan teknik ultra wide berjudul “Rahasia Hati”. *Proceedings of SNASTI 2013*, 23–31. Retrieved from <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/576/>
- Yulfida, L. Y., Nasir, M., & Amalia, I. (2021). Film animasi pendek 3D edukasi anak berjudul “Akibat Lupa Membaca Do’a Sebelum Tidur”. *eProceedings of TIK*, 1(1). Retrieved from <http://ejournal.pnl.ac.id/eProTIK/article/view/2243>
- Zellatifanny, C. M., & Mudjiyanto, B. (2018). Tipe penelitian deskripsi dalam ilmu komunikasi. *Diakom : Jurnal Media dan Komunikasi*, 1(2), 83–90. doi: <https://doi.org/10.17933/diakom.v1i2.20>