

Abstract

Seeing the number of smartphone users and making the generation of young people now become an individualist generation, making the idea of an animated film 'Smartphone Addiction' that arouses the desire to change the behavior of young people now to be more wise about technological developments through animated motion graphics, which contain images of behavior we are now too much of a smartphone addict.

Motion graphic animation techniques are used in the creation of animated works, 'Teenagers and Smartphones' with the reason that they want to provide a simple and easy-to-understand presentation through flat design drawing styles and motion animation techniques that are combined with narration to fill the contents and messages in the animated film 'Teenagers and Smartphone'.

Animated film "Remaja dan Smartphones" an infographic film that contains the habits of young people who are now too addicted to smartphones which results in their youth becoming an individualist generation, a boring life and they only live in the scope of cyberspace, in the world the real thing is only being a foreign human, so that from now on the generation of smart youngsters must be more biased to be wise about technological developments.

Keywords: Smartphone, Technology Development, Public Service Advertising

Pendahuluan

Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa sekarang teknologi telah berkembang kian pesatnya. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia. Berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat kita jumpai di zaman yang *modern* ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah gadget. Setiap orang menggunakan *gadget* dengan teknologi yang modern seperti televisi, telepon genggam, *laptop*, komputer tablet, *smart phone*, dan lain-lain. *Gadget* ini dapat ditemui dimanapun, baik pada orang dewasa maupun anak-anak. Anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka. "Apalagi jangankan anak-anak, orang tua pun ada yang sangat menyukai *gadget* sampai disebut *gadget freak*." (Muzakki, 2013)

Panji Ismail (2013) Dari faktor semakin banyaknya teknologi yang bersaing menyebabkan harga dari gadget semakin terjangkau. Yang dulunya *gadget* adalah sesuatu yang elit, akan tetapi sekarang sudah tidak lagi. Dilihat dari kenyataan sekarang, sudah menjadi hal yang biasa bahwa anak-anak SD saja memiliki gadget berupa *smart phone* taupun *Hand phone* sebagai bahan mainan mereka. Dahulu orang yang mampu membeli gadget hanyalah orang golongan menengah keatas, akan tetapi

pada kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas-pasan saja mampu membelikan gadget untuk anaknya.

Beberapa tahun yang lalu gadget hanya banyak di pakai oleh para pembisnis dari kalangan menengah ke atas. Alasan mereka menggunakan *gadget* adalah untuk memudahkan bisnis mereka. Namun pada zaman sekarang, *gadget* tidak hanya dipakai oleh para pembisnis saja, banyak para remaja bahkan anak-anak pun telah banyak menggunakan *gadget*. “Semakin banyak produk yang ada di pasaran, maka semakin tinggi pula tingkat konsumtif pelaku pasar.” (Suhandi, 2013). Alasan para remaja menggunakan *gadget* karena memiliki berbagai fungsi selain untuk berkomunikasi juga untuk berbagi, menghibur dengan *audio*, *video*, gambar, *game*, dan lain-lain.

Disadari atau tidak kebiasaan lingkungan terhadap anak usia dini akan membentuk perkembangan anak. Pada saat ini seiring berkembangnya teknologi, banyak sekali yang berpengaruh pada anak salah satunya adalah penggunaan *gadget*. *Gadget* sangat mudah sekali menarik perhatian dan minat anak dan sudah menjadi hal yang biasa jika anak-anak saja sudah memakai gadget dalam kehidupan sehari-hari. *Gadget* memiliki dampak positif dan negatif, Untuk itu peran orang tua sangat penting dalam perkembangan teknologi yang sangat maju di zaman sekarang ini.

Berbagai penelitian dari kedokteran maupun dunia psikolog mengenai dampak *gadget* telah dilakukan. *Gadget* memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan manusia, demikian pula terhadap anak-anak. Dari segi psikologis, masa kanak-kanak adalah masa keemasan dimana anak-anak belajar mengetahui apa yang belum diketahuinya. Jika masa kanak-kanak sudah tercandu dan terkena dampak negatif oleh *gadget*, maka perkembangan anakpun akan terhambat khususnya pada segi prestasi. Dari penjelasan di atas maka saya tertarik untuk memilih judul ” *Gadget Freak (Smartphone)* ” yang diharapkan agar masyarakat siap terutama para orang tua untuk menghadapi era modern ini, serta dapat membimbing anaknya untuk maju dan tidak terpengaruh buruk oleh perkembangan teknologi sekarang ini.

Film sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan berupa visual dan suara, macam-macam film adalah film pendek, film series, film movie, documenter dan film animasi. Animasi sudah menjadi salah satu media alternatif untuk menyampaikan pesan/kesan ke masyarakat, mulai dari hiburan,

edukasi, sejarah, bahkan dokumenter. Semakin banyaknya karya animasi diseluruh dunia dengan berbagai jenis, juga animasi Indonesia yang mulai semakin banyak, maka kesempatan bagus bagi animator dan pelaku kreatif untuk menyampaikan kepedulianya terhadap lingkungan. Animasi dianggap efektif menyampaikan pesan ajakan peduli lingkungan karena selain untuk tujuan itu, animasi memiliki sifat bawaan atau kesan penonton bahwa animasi itu menghibur, unik, lucu, dan bernilai seni, meskipun sekarang sudah tidak lagi semua animasi itu lucu.

Untuk menyikapi masalah tersebut, film animasi ‘*Gadget Freak (Smartphone)*’ bermaksud untuk mengajak teman-teman membayangkan atau berimajinasi dengan apa yang terjadi jika perkembangan teknologi akan semakin maju dengan melihat dari sisi negatifnya yang akan dituangkan ke dalam bentuk film animasi. Media yang mampu menyampaikan pesan secara langsung ke otak manusia, karena animasi memberikan visual, karakter, cerita, dan audio. Yang mana kesatuan elemen tersebut dalam satu waktu dianggap efektif memberikan kesan kepada manusia supaya mau bergerak menuju perubahan yang lebih baik, khususnya lebih berhati-hati dengan dampak negatif yang di timbulkan oleh perkembangan teknologi yang akan datang.

Dalam menjalin sebuah keluarga pasti akan menemui banyaknya permasalahan, biasanya disebabkan karena kurangnya komunikasi antar suami istri, terlalu banyak menanggung beban pikiran yang itu bisa mengganggu daya emosional manusia. dampak negatif lainnya jika terjadi masalah suami istri adalah gangguan mental anak yang rentan dengan hal-hal semacam itu.

Bermaksud untuk mengajak teman-teman atau sebuah keluarga untuk bisa melakukan hal positif yang di gambarkan dalam film animasi “MOOD BOOSTER”. karena film Animasi merupakan media yang mampu menyampaikan pesan secara langsung kepada penonton. Animasi juga memiliki visual, karakter, cerita, dan audio, yang mana kesatuan elemen tersebut dalam satu waktu dianggap efektif memberikan kesan kepada manusia supaya mau bergerak menuju perubahan yang lebih baik.

Landasan Teori

Dalam penciptaan karya animasi *motion graphic*, ‘*Gadget Freak (Smartphone)*’. Teknik animasi yang digunakan adalah animasi *motion graphic*. *Motion grafis* pada umumnya merupakan gabungan dari potongan-potongan desain yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa *film* dengan desain grafis, seperti memasukan elemen-elemen yang berbeda seperti desain 2d atau 3d, animasi, video, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik. *Motion grafis* dikalangan dunia *broadcast* memiliki kehadiran yang sangat kuat di televisi. Sepertihalnya dalam pembuatan komersil grafis, hiburan, promo atau sebuah *opening* program, grafik berita dan grafis yang terdapat dalam sebuah produk-produk TVC. Dalam dunia perfilman *motion grafis* biasanya digunakan untuk pembuatan *opening tittle* atau *opening sequence*.

Iklan layanan masyarakat adalah suatu jenis iklan yang dibuat dengan biaya yang tidak besar dan tidak komersial yang bertujuan untuk mempromosikan program-program, kegiatan yang diadakan oleh pemerintah atau digunakan oleh organisasi-organisasi kemasyarakatan yang non profit dan sebagai iklan yang berfungsi untuk kepentingan masyarakat, tidak termasuk acara prakiraan cuaca dan iklan promosi produk (Kasali, 1995:201).

Iklan layanan masyarakat tidak terlalu terikat pada penatan yang ketat, perancangan pesan yang rumit, pemilihan media yang sesuai, sampai pada penentuan khalayak sasaran maupun pemilihan tempat dan waktu yang benar-benar pas.

Menurut *Ad Council*, suatu dewan periklanan di Amerika Serikat yang memelopori Iklan Layanan Masyarakat, kriteria yang dipakai untuk menentukan kampanye pelayanan masyarakat adalah :

- a. Non-komersial
- b. Tidak bersifat keagamaan
- c. Non-politik
- d. Berwawasan nasional
- e. Diperuntukan bagi semua lapisan masyarakat
- f. Diajukan

Oleh organisasi yang telah diakui atau diterima dapat diiklankan, mempunyai dampak dan kepentingan tinggi sehingga patut memperoleh dukungan media local maupun nasional (Kasali, 1995:202).

Dalam pembuatan animasi 'Gadget Freak (Smartphone)' menggunakan teknik motion graphic dan menyajikannya dalam bentuk Film animasi Iklan Layanan Masyarakat, di dalamnya juga terkandung unsur 12 prinsip animasi yang diperkenalkan oleh animator *Disney, Ollie Johnston* dan *Frank Thomas* dalam buku *The Illusion of Life : Disney Animation*.

Berikut adalah 12 prinsip animasi, diantaranya adalah :

1. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

2 teknik yang berbeda. *Pose to pose* teknik animasi yang menentukan *key animation* dan *in between animation* yang berfungsi membantu para animator untuk menentukan posisi awal gerak dan akhir gerak. Sedangkan *straight ahead action*, animator membuat gerakan secara linear atau langsung tanpa *pose to pose*.

2. *Timing and Spacing*

Timing sangat penting untuk para animator agar gerakan lebih dinamis dan memiliki emosi. *Spacing* berguna untuk menentukan percepatan dan perlambatan dari bermacam – macam jenis gerak.

3. *Squash and Stretch*

Berguna untuk membuat kelentur pada objek. Menghindari kekakuan dan memberi kesan lebih nyata. Membuat gerakan terlihat berlebihan.

4. *Anticipation*

Berguna ketika membuat ancang-ancang sebelum objek melakukan gerakan utama.

5. *Staging*

Tujuannya untuk mengarahkan perhatian penonton, dan memperjelas apa yang menjadi daya tarik utama dalam suatu adegan. Mendukung suasana atau *mood* dari sebuah adegan.

6. *Follow Through and Overlapping Action*

Objek sudah berhenti namun ada bagian yang tetap bergerak. *Overlapping action*, gerakan objek yang berubah saat objek melanjutkan gerakan awal. Keduanya berfungsi untuk membuat gerakan yang alamiah.

7. *Slow In and Slow Out*

Slow In dan Slow Out berfungsi menentukan percepatan dan perlambatan gerak objek. *Slow in* terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat. *Slow out* kebalikan *slow in*. Biasanya dikenal dengan *easy in* atau *easy out*.

8. *Exaggeration*

Melebih-lebihkan, sehingga gerakan terlihat lebih lucu.

9. *Secondary Action*

Gerakan yang dihasilkan dari gerakan lain. Terdiri dari tindakan sekunder terhadap tindakan utama. Contoh gerakan rambut, baju pada karakter.

10. *Arcs*

Hal ini berlaku untuk objek yang bergerak memutar, atau benda yang dilempar bergerak sepanjang lintasan yang berbentuk parabola.

11. *Solid drawing*

Animator harus benar benar mengerti sifat dasar dari sebuah benda tiga dimensi, anatomi, berat, cahaya dan bayangan, serta hal lainnya.

12. *Appeal*

Prinsip *Appeal* merupakan cara untuk menyampaikan suatu pesan dalam bentuk kesan yang menarik dan komunikatif.

Motion Design “Motion Graphic”

Motion Design adalah pengembangan dari seni *graphic design* yaitu, konteksnya adalah *motion graphic* sebagai *film*, *video* atau *computer animation*. Didalamnya juga terdapat tipografi, elemen-elemen grafis, komposisi, warna, *style frame* dan *audio visual*.

Menurut *Filippo Baraccani*, *Motion Design* berawal dari :

1. *Idea : concept, story, message, plot, ect.*
2. *Techniques : cinematography, motion graphic, 3D, CGI, stop motion,ect.*
3. *Result : movies, TV Commercial, cartoon, bumper, short movie, etc.*

Basics of Motion Design :

1. *Timing*

Timing yang baik memiliki *weight, force, gravity, dynamics, friction.*

2. *Print vs Motion Design*

Print dimana pembaca mendefinisikan tingkat membaca dapat mengulanginya lagi dan lagi. Oleh karena itu dampak dari teks tergantung pada pembaca. Sedangkan *Motion Design*, penonton harus membayar perhatian. Informasi yang lewat dan tidak dapat kembali lagi. Dampak yang diinginkan tergantung pada animasi.

3. *Transitions*

Transisi digunakan untuk beralih dari adegan satu ke yang lain. Transisi bisa dengan menggunakan cara "*dissolving to black*". Jumlah waktu yang panjang maka transisi akan lama pada adegan masing-masing.

4. *Techniques Basic*

- a. *Aspect Ratio*
- b. *Framerate 24,25 FPS* atau lebih, lebih membuat gerakan lebih halus dimata
- c. *First and Last Frame*

Tinjauan Karya

Pengembangan Konsep

Ide dasar animasi *Gadget Freaks* sendiri dalam pembuatannya adalah merupakan bentuk keinginan untuk merubah perilaku anak muda jaman sekarang yang terlalu menjadi manusia individual karena adanya *gadget* yang canggih .Dalam rangka menciptakan karya animasi yang mengangkat tentang gadget dan anak remaja jaman sekarang, maka di pilih lah *smartphone* . *Smartphone* dipilih

sebagai masalah utama pada film ini, karena *smartphone* identik dengan anak muda sekarang dan banyak menyebabkan perubahan perilaku terhadap remaja saat ini, yang kemudian diolah menjadi sebuah naskah scenario animasi. Contohnya adalah penggunaan *smartphone* yang tak kenal waktu karna hanya bermain aplikasi social media, senang berinteraksi di dunia maya ketimbang berinteraksi secara langsung.

Meskipun konsep cerita merupakan sebuah fiktif, namun latar belakang yang di gunakan merupakan hal-hal yang ada di dunia nyata. Konsep ini tentu saja tetap memerlukan berbagai referensi untuk menjadi sumber dasar utama menggambar sketsa *background* animasi.

Oleh karena itu, dilakukan riset untuk mendapatkan bentuk visual yang tak berbeda jauh dengan bentuk aslinya. Salah satu riset yang di lakukan adalah dengan cara melakukan survei dan mencari referensi melalui media internet seperti google sehingga mendapatkan referensi angle view dan bentuk yang tidak berbeda jauh dengan aslinya, walau pun *background* yang di gunakan tidak menyerupai aslinya, setidaknya ada bagian yang tertentu serupa dan memberikan kesan identik pada tempat tersebut.



Gambar 1. Gambar ruangan KFC

Selain dengan melakukan survei secara langsung dan menggunakan media internet *background* pada film ini juga saya kombinasikan dengan ide-ide yang keluar dari imajinasi diri sendiri agar memberikan kesan lebih original.

2. Teknik Visual

a. Desain Karakter

Bentuk desain karakter pada film *Gadget Freak* serta beberapa figuran yang ada didalamnya merupakan bentuk desain karakter berbentuk seperti manusia pada umumnya yang dikombinasikan dengan bentuk proporsi yang sedikit dlebih-lebihkan seperti tangan dan kaki yang lebih kecil dan lebih panjang tapi tetap mempertimbangkan *view* proporsi yang sesuai. Diharapkan mudah untuk diingat oleh setiap penonton yang memperhatikan, selain itu bentuk tersebut juga untuk mempermudah proses penganimasian.

Ide awal saat melakukan proses sketsa adalah beberapa referensi gambar *Hipster character* karya milik Kovacs Tamas yang ada di media online milik nya.



Gambar 2. *Hipster-character-Kovacs Tamas*

Karena karakter pada film *Gadget Freak* ingin menciptakan karakter yang identic dan original maka refrensi yang sudah ada di olah kembali dengan ide-ide yang keluar, dan terciptalah karakter saat ini.

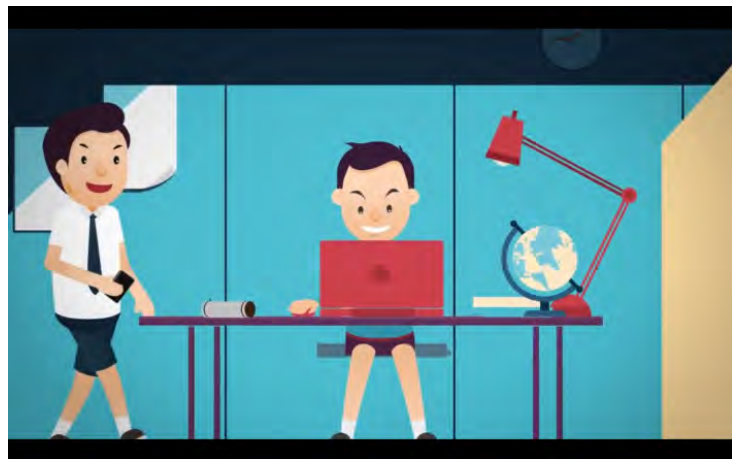
b. Storyboard

Storyboard pada film animasi *Gadget Freak* dibuat dengan ide-ide yang keluar bedasarkan isu-isu yang sesuai atau menggambarkan isi cerita pada film tersebut dan lebih mtepatnya menyesuaikan dengan narasi yang sudah di buat karena film ini adalah film animasi *motion gaphic* yang sebagian besar per-scene adegan menyesuaikan apa yang tertulis di narasi dengan menyusunya terlebih dahulu ke tahap *treatment*.

Gaya penyusunan gambar storyboard film animasi *Gadget Freak* di ciptakan dengan bentuk fleksibel, sehingga bias di ubah urutan gambarnya, sehingga mempermudah dalam proses editing.

c. Animating & Coloring

Gaya animasi yang digunakan adalah *motion animation*. *Tutorial* dasar dasar animasi cukup membantu dalam pengembangan kemampuan dalam animating, misalnya *basic animation tutorial* dan tutorial lainnya oleh *Mt. Morgraph* yang sering saya putar melalui media *youtube*. Selain itu, animasi pendek ‘Video Penyuluhan Bahaya Anak Terpapar Pornografi’ oleh Ibrahim Saad juga menjadi contoh *blocking* pewarnaan karakter animasi.



Gambar 3. Video Penyuluhan Bahaya Anak Terpapar Pornografi

d. Concept art dan Background

Concept art dan *Background*, mengacu pada film animasi dengan gaya *vector / flat design*, yaitu ‘Video Penyuluhan Bahaya Anak Terpapar Pornografi’, *Care to Klik Infographic Animation (Motion Graphic)* dan *Ayo mudik 2015- Selamat Pulang Kampung*. *Concept art* dari film ini adalah gambar yang sederhana dengan gaya *flat design* yang memiliki cirikas sendiri, dimana pewarnaan dan perpaduan warna terlihat sangat baik dan nyaman di mana tidak terlalu mencolok atau kontras.



Gambar 4. Video Penyuluhan Bahaya Anak Terpapar Pornografi



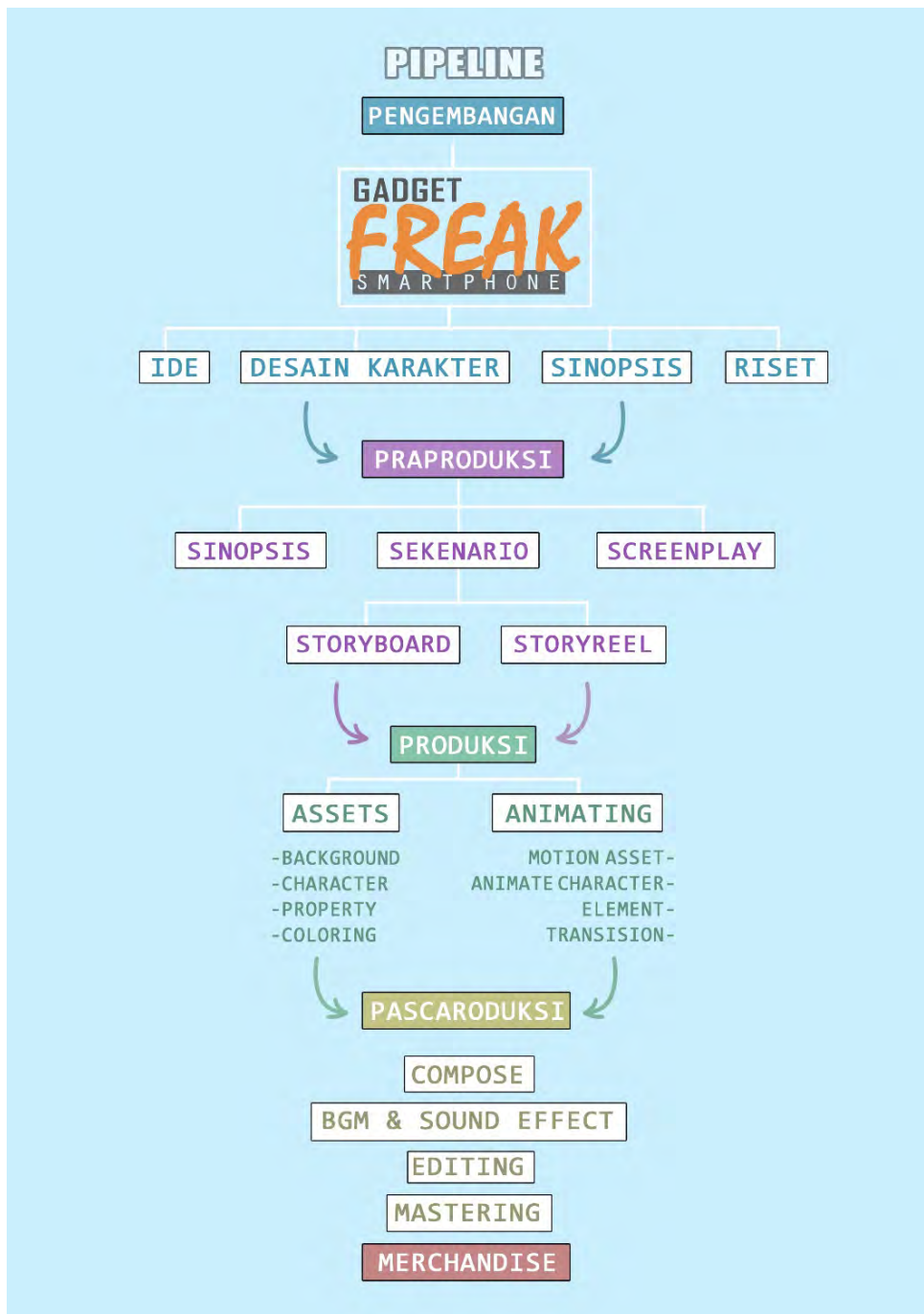
Gambar 5. Care to Klik Infographic Animation (Motion Graphic)



Gambar 6. Ayo mudik 2015- Selamat Pulang Kampung

Perancangan Pipeline

Pipeline adalah pedoman kerja dasar pembuatan karya, tahapan-tahapan proses yang dilakukan mulai awal hingga akhir penciptaan karya. Kemudian, dapat di tentukan penjadwalan yang tepat dengan pedoman dari *pipeline* kerja.



Gambar 7. Pipeline produksi animasi 'Gadget Freak(Smartphone)'

Sinopsis

Berikut adalah sinopsis dari film pendek animasi, '*Gadget Freak (Smartphone)*':

Film animasi *motion graphic* ILM yang menceritakan kehidupan dan kebiasaan anak muda jaman sekarang dengan adanya teknologi yang sangat canggih yaitu *smartphone* yang membuat perilaku menjadi berubah dan aneh.

Film ini menggambarkan kehidupan seorang remaja yang sudah kecanduan dengan teknologi masakini seperti bermain *smartphone* sampai tak menghiraukan siapapun, *smartphone* tersebut juga menimbulkan dampak *negative* seperti mengurangi daya konsentrasi seseorang karena adanya akses internet yang bebas dan membuat efek candu, mengumbar hal pribadi ke media sosial, bermalas malasan menghadap layar *smartphone*, sampai-sampai hal ini membuatnya seperti orang asing yang terkucilkan.

Karena jika mereka tidak mengikuti perkembangan yang ada mereka akan di anggap katrok oleh teman sebayanya, namun mereka tidak mengikuti perkembangan dengan jalur yang positif melainkan keseharian mereka di sibukan dengan bermain *smartphone*, mereka jandi pribadi yang individualis senang berinteraksi melalui dunia maya ketimbang berinteraksi secara langsung.

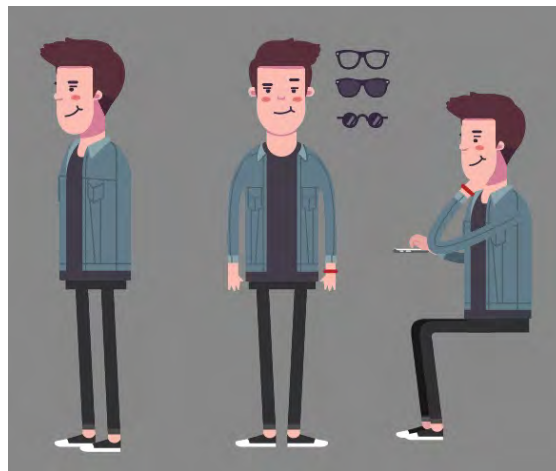
Pengurangan aplikasi adalah salah satu sikap untuk mengurangi perilaku candu terhadap *smartphone*, mengurangi aplikasi yang sepertinya tidak terlalu penting atau aplikasi tersebut membuat diri menjadi terbelenggu, prioritaskan menggunakan aplikasi yang di butuhkan saja. Bersikap bijak terhadap perkembangan teknologi sangatlah penting bias kita mulai dari diri kita sendiri dan orang-orang disekitar kita.

Desain Karakter

a. Desain Karakter *Christ*

Bentuk desain karakter *Christ* sangat simpel dan memiliki warna yang ringan tidak mencolok. Bentuk tubuh di sesuaikan agar terlihat proporsi yang sesuai, bentuk tangan yang lebih simpel dan elastis, kaki yang juga lebih simpel dan elastis memberikan kesan lebih ramping dan dalam proses penganimasian lebih mudah. Tidak lupa aksesoris yang melekat juga memberi kesan gaya anak muda jaman sekarang yang lebih modis dan kekinian aksesoris

seperti kemeja jeans, gelang, kacamata dan sepatu *converse*, atribut seperti itu umum di pakai olah anak-anak remaja sekarang.



Gambar 8. Desain karakter *Christ*

b. Desain Karakter Pendukung

Desain karakter pendukung tidak berbeda dengan desain karakter tokoh utama semua sam, menggunakan satu postur yang sama model muka yang sama untuk yang laki-laki, hanya di bedakan penampilan dan rambut. Untuk desain karakter wanita sedikit di desain lebih kecil berbeda ukuran dengan yang laki-laki seperti muka yang lebih kecil dan berkesan lebih imut dan *cubby*.



Gambar 9. Desain karakter Pendamping

Aksesoris yang menempel sangat bervariasi mengikuti gaya yang mereka gunakan contoh seperti (*Sendy*) yang memakai hijab tapi masih bergaya nyentrik dan kekinian sedangkan (*Karina*) tidak menggunakan hijab berpenampilan normal dan nyentik dengan kemeja kotak kotaknya. (*Vivi*) yang berpenampilan lebih santai dengan rambut yang di warnai merah keunguan memakai kaos katun, celana pendek dan sepatu *kets*-nya, dan juga yang lainnya memiliki karakter yang berbeda-beda beserta aksesoris yang mereka gunakan.



Gambar 10. Desain karakter Pendamping/Figuran

c. Desain Karakter Orang Tua dan Pak Guru

Sperti halnya desain karakter pendamping untuk desain karakter orangtua dan pak guru masih menggunakan anatomi atau memakai bentuk tubuh yang sama dengan karakter utama untuk ibu menggunakan bentuk tubuh karakter wanita yang sudah dibuat. Perbedaan yang ada hanya pada ukuran tubuh yang agak besar sedangkan raut muka di buat lebih tua dengan penambahan kerutan-kerutan di dahi dan bawah kelopak mata, penambahan kumis untuk bapak dan jenggot untuk pak guru, penggunaan pakaian juga di seuaikan dengan usia mereka masing-masing, agar memberikan kesan umur yang lebih dewasa atau lebih tua.



Gambar 11. Desain karakter Orang Tua dan Pak Guru

d. Desain Karakter *Dr. David W Goodman*

Desain karakter *Dr. David W Goodman* bias dibidang di ciptakan sangat mendadak karena adanya proses perubahan *storyboard*, sebelumnya untuk karakter tersebut tidak di gunakan pada film ini, karena untuk memperjelas narasi maka tokoh *Dr. David W Goodman* harus di ciptakan.

Pembuatan karakter ini menggunakan model tubuh dari karakter Pak guru karena lebih berkesan cocok dan juga karna waktu yang mepet, perubahan yang terjadi hanyalah pada rambut yang berwarna abu-abu dan pakaian yang di ganti dengan pakaian dokter pada umumnya dan penambahan aksesoris seperti alat pendengaran detak jantung, untuk selebihnya masih mirip dengan karakter Pak Guru.



Gambar 12. Desain karakter *Dr. David W Goodman*

Skenario

Berikut ini merupakan cuplikan skenario dari "Gadget Freak (Smartphone)" :

'Gadget Freak(Smartphone)'
OPENING - Gadget Freak

1. INT. RESTO CEPAT SAJI - MALAM
Backsound - Dubber
Sound FX - Efek properti/asset
Efek ketik/pesan masuk/nois

CUT - 01a

Perkembangan teknologi dari tahun ke tahun kian pesat,

CUT - 01b

terutama dalam teknologi komunikasi.

CUT - 01c

Dalam dekade terakhir ada banyak inovasi

CUT - 01d

yang hadir untuk mempermudah jalinan komunikasi.

CUT - 02

Banyak aplikasi berbasis fitur internet yang bisa dijalankan di *smartphone*, seperti *browser*, *game online*, *email*, sosial media, dan masih banyak yang lainnya.

2. INT. TAMAN,RUMAH,SEKOLAH
Backsound - Dubber
Sound FX - Efek properti/asset
Efek slide/suara tap/bounce/suara pesan/Fles kamera

CUT - 03a

Saat ini sebagian besar remaja menggunakan *smartphone* sebagai media komunikasi.

CUT - 03b

Smartphone menjadi barang penting dan harus dibawa kemanapun.

3. INT. FLAT BACKGROUND
Backsound - Dubber
Sound FX - Efek properti/asset
Efek slide/suara tap/bounce/suara pesan

CUT - 04

Remaja yang secara psikologis masih labil dan mencari jati diri senang dengan menunjukkan eksistensi di sosial media.

Treatment


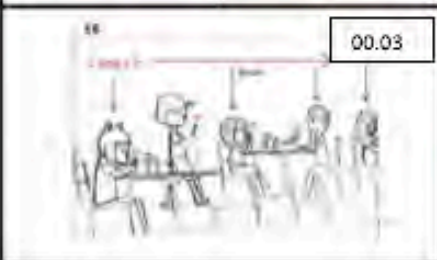



Berikut ini adalah cuplikan dari rancangan *treatment* dari “*Gadget Freak (Smartphone)*”

Tabel 1. Rancangan *Treatment* dari “*Gadget Freak (Smartphone)*”

SCENE	CUT	VISUAL/GAMBAR	WAKTU/ TIME	AUDIO/SUARA
		<i>Opening</i>	00:01	- <i>Bumper sound</i>
01 Resto cepat saji/sej enis KFC/ MCD	01	1a. Perkembangantechnologi dari tahun ke tahun kian pesat, 1b. terutama dalam tekhnologi komunikasi. 1c. Dalam dekade terakhir ada banyak inovasi 1d. yang hadir untuk mempermudah jalinan komunikasi.	00:02	-Suara di lingkungan resto -Sound effect pesan masuk -mengetik -Tertawa
	02	Banyak aplikasi berbasis fitur internet yang bisa dijalankan di <i>smartphone</i> , seperti <i>browser</i> , <i>game online</i> , <i>email</i> , sosial media, dan masih banyak yang lainnya.	00:03	
02 - Taman lapang an bola dan ruang kelas	03	3a. Saat ini sebagian besar remaja menggunakan <i>smartphone</i> sebagai media komunikasi. 3b. <i>Smartphone</i> menjadi barang penting dan harus dibawa kemanapun.	00:04	-goresan pensil -berlari, bola - <i>ringtone</i> pesan
03 -flat BG	04	Remaja yang secara psikologis masih labil dan mencari jati diri senang dengan menunjukan eksistensi di sosial media.	00:05	-slide -suara tap
04 -rumah	05	5a. Anggapan katrok ketika tidak memliki akun sosial media 5b. nampaknya sudah menjadi budaya yang lumrah di kalangan remaja.	00:06	-tertawa - <i>ringtone</i> pesan - <i>sound effect</i> sedih

Storyboard

Berikut ini adalah cuplikan dari *storyboard* dari "Gadget Freak (Smartphone)"

SCENE	GAMBAR/TIME	NASKAH	SOUND
1	 <p>00.03 Kamera zoom out dan panning ke kanan</p>	Perkembangantechnologi dari tahun ke tahun kian pesat, (CUT 1-2 LOKASI RESTORAN CEPATSAJI)	-Suara di lingkungan resto -Sound effect pesan masuk
	 <p>00.03</p>	terutama dalam teknologi komunikasi. (kamere panning ke kanan)	-Suara pesan masuk -puff
	 <p>00.03</p>	Dalam dekade terakhir ada banyak inovasi (Kamera mengarah ke tangan)	-suara puff -benda jatuh
	 <p>00.03</p>	yang hadir untuk mempermudah jalinan komunikasi. (Hp bergetar, kamera mengarah ke HP)	-getar -telepon masuk
	 <p>00.10</p>	Banyak aplikasi berbasis fitur internet yang bisa dijalankan di smartphone, seperti browser, game online, email, sosial media, dan masih banyak yang lainnya.	-suara puff & slide (Kamera mengikuti letak balon kata)

Gambar 13. Storyboard 'Gadget Freak (Smartphone)' Cut 1-2

Perwujudan

Produksi

a. Asset

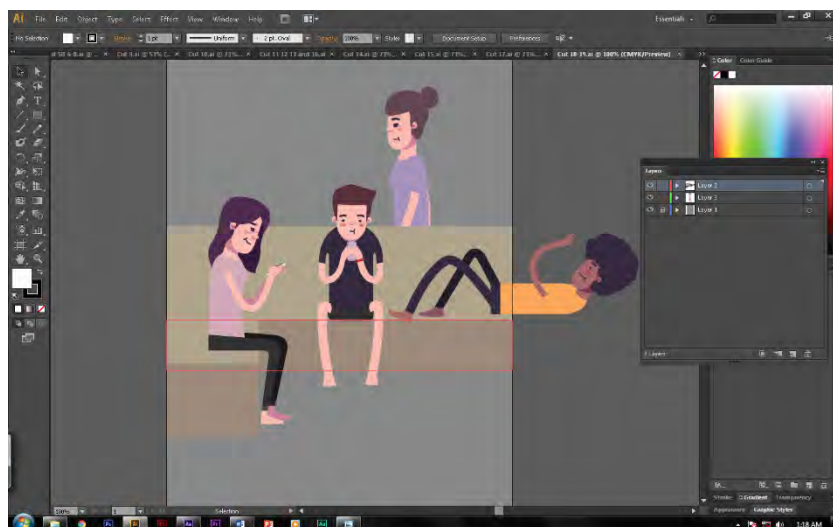
Proses pembuatan assets *Gadget Freak*, di kerjakan menggunakan bantuan *software* desain, dengan menggunakan teknik *flat design*. Dimulai dari penentuan refrensi, apa saja yang di butuhkan menurut panduan dari *storyboard* pemilihan *style* dan warna yang di inginkan.

Animasi *Gadget Freak* dikerjakan mulai dengan pembuatan assets yang membutuhkan refrensi untuk dapat menghasilkan *assets background*, karakter tambahan dari karakter yang sudah di tentukan, kebutuhan *property* sesuai *storyboard*. Dan selanjutnya menuju ke proses *coloring* setiap assets yang sudah di buat.

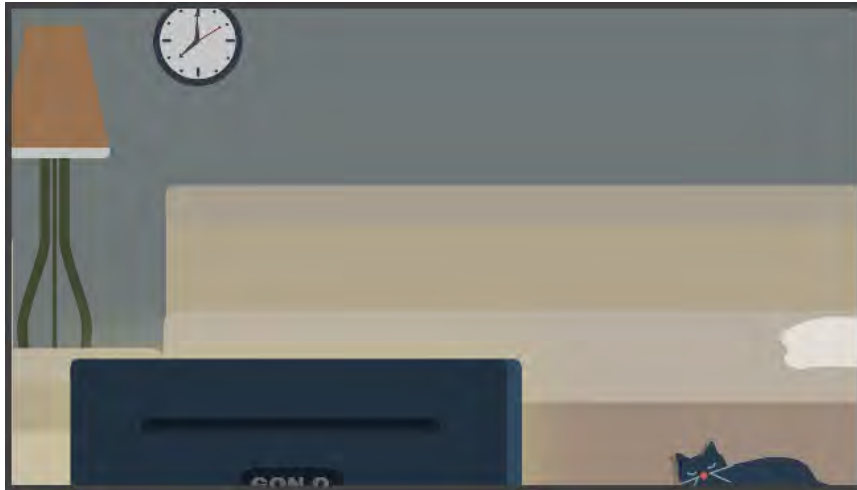
b. Background

Background untuk animasi *Gadget Freak* menggunakan teknik *flat design* dan tidak semua memiliki *property* yang komplit, *background* di film ini hanya menyesuaikan *scene* pada *storyboard* seperti contoh pembuatan *background* di dalam rumah tepatnya ruang tamu atau ruang keluarga, maka propertinya saja yang dibuat seperti meja, lampu, sofa, televisi dan properti pendukung lainnya.

Berikut adalah contoh *Background cut 7* yang telah di buat:



Gambar 14. Proses pembuatan *Background, cut 7*



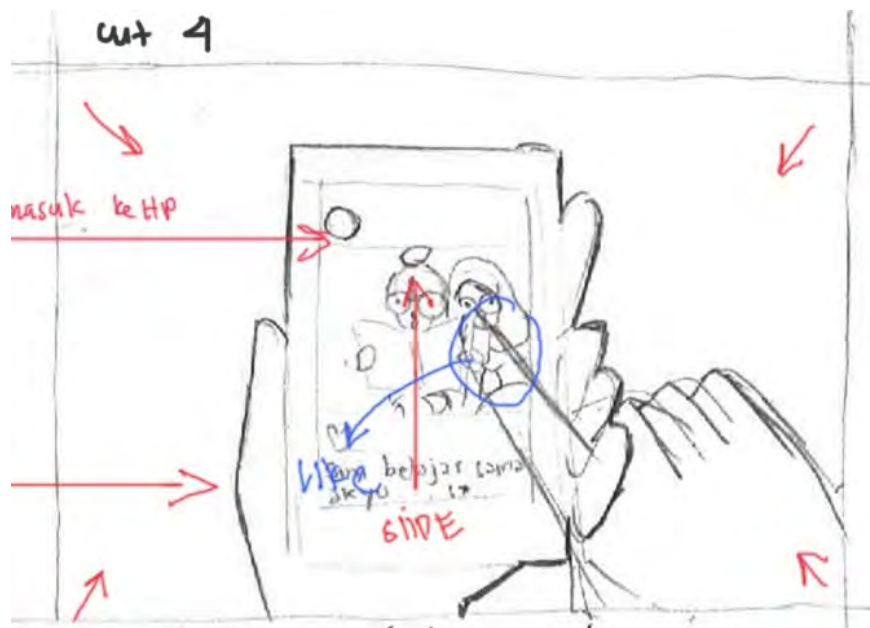
Gambar 15. Proses penambahan properti, *cut 7*

c. Karakter Tambahan

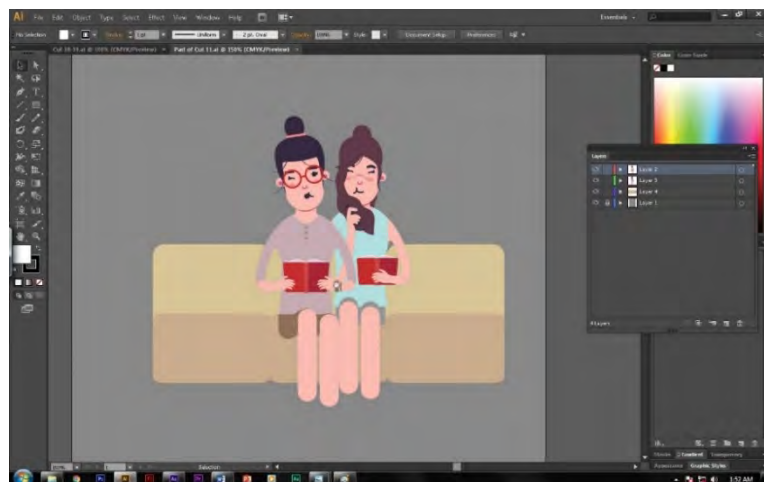
Background untuk animasi *Gadget Freak* menggunakan teknik *flat design* dan tidak semua memiliki *property* yang komplit, *background* di film ini hanya menyesuaikan *scene* pada *storyboard* seperti contoh pembuatan *background* di dalam rumah tepatnya ruang tamu atau ruang *Character* tambahan pada animasi *Gadget Freak* maksudnya dimana saat penyelesaian *storyreel* ternyata pada satu *cut* membutuhkan tambahan karakter, karena di dalam naskah menyebutkan seseorang atau adanya aktifitas seseorang, walaupun itu sedikit atau pada animasinya terlihat sangat kecil, maka pembuatan karakter tambahan sangat di perlukan untuk menunjang keselarasan pada naskah.

Contoh penambahan karakter pada film animasi *Gadget Freak* pada *cut 4*, dimana *cut* tersebut menampilkan tangan yang sedang bermain *smartphone* yang sedang membuka salah satu media social, di *storyboard* pada layar *smartphone* memiliki gambar 2 anak remaja yang sedang membaca buku dan karakter tersebut tidak masuk pada karakter utama atau karakter pendamping karena tidak memiliki peran yang penting. namun karena film ini ingin terlihat detail maka pembuatan karakter tambahan perlu ada.

Contoh karakter tambahan pada *cut 4* :



Gambar 16. Adanya karakter tambahan pada *cut 4*



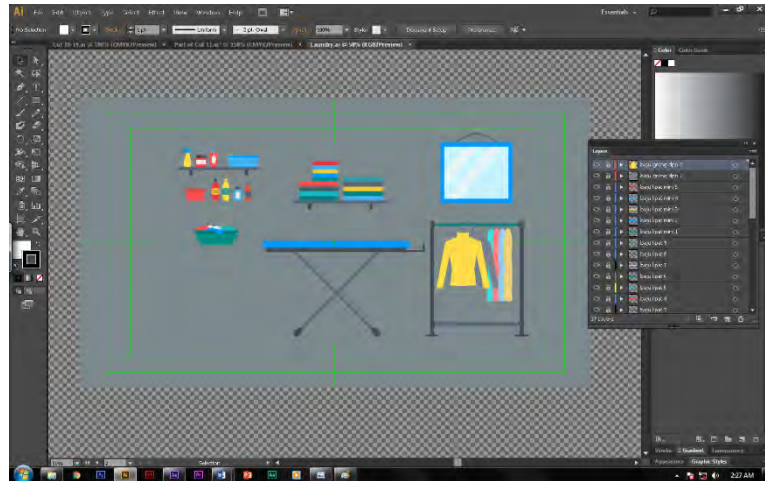
Gambar 17. Pembuatan karakter tambahan pada *cut 4*

d. Property

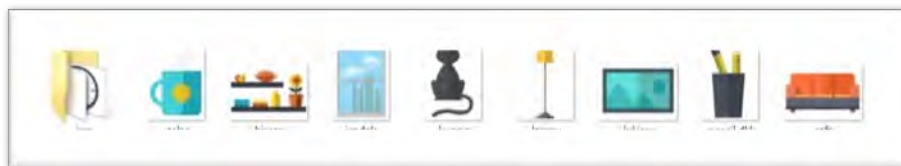
Property pada film animasi *Gadget Freak* sama dengan pembuatan *assets* lainnya, menggunakan teknik *flat design* dan menggunakan bantuan *software Adobe Illustrator*, pembuatan *property* tidak melalui proses *skets* melainkan menggunakan

pacuan referensi dan dikembangkan dengan ide-ide yang sudah ada dan diselenggarakan dengan desain karakter dan *background* yang sudah di buat.

Contoh *property* yang telah di buat:



Gambar 18. Pembuatan *property* ruang menggosok baju



Gambar 19. *Property* scene rumah

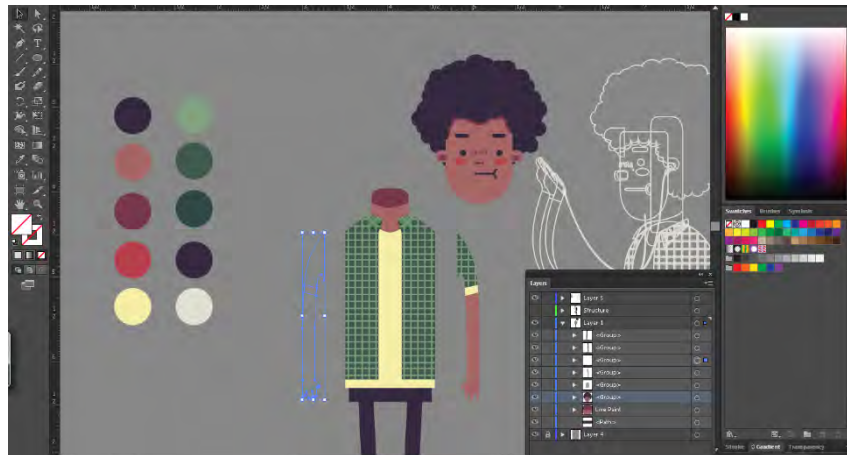


Gambar 20. *Property* makanan

e. *Coloring*

Proses pewarnaan karakter dan *assets* sebenarnya di lakukan bersamaan saat proses pembuatan berlangsung karena dalam proses pembuatan *asset* tidak menggunakan *skets* dahulu atau *line*. Proses pewarnaan menggunakan warna yang *soft* dan tidak mencolok karena warna yang *soft* memberikan efek ringan di mata dan terkesan *simple* dan elegan.

Coloring dilakukan menggunakan *eyedropper*, dan mengambil sampel warna yang telah di buat sebelumnya.



Gambar 21. Proses *coloring* karakter Fajar



Gambar 22. Proses *coloring property smartphone*

f. Animating

Proses penganimasian Gadget Freak, dikerjakan menggunakan animasi *motion graphic*, yang di bantu dengan fitur (*puppet*) yang sudah tersedia di perangkat lunak seperti *After Effect CS6*. Dimulai dari penyusunan assets dan karakter yang di sesuaikan menurut tataletak di storyboard kemudian ke tahap animating *motion assets*, animate karakter, penambahan *element* dan transisi.

Animasi *Gadget Freak (Smartphone)* dikerjakan mulai dari proses pembuatan *motion assets* pada lembar kerja adobe *After Effect CS6* dengan *format (HDTV 1080 25 fps)*. Gambar *assets* yang sudah terkumpul kemudian di bagi menurut

per cutnya dan di masukan ke kolomproject pada *After Effect* dan jangan lupa untuk membuat *folder* terlebih dahulu. *Drag assets* ke kolom *compose* untuk memulai penganimasian.

Proses penganimasian ini dilakukan secara terpisah berurutan masing-masing yang terdiri dari 23 *shot*. Dengan karakter utama pada animasi *Gadget Freak*, maupun beberapa karakter figuran/karakter pendamping dan *asset* lainnya yang perlu dianimasikan.

g. Efek Visual

Efek visual ditambahkan bersamaan dengan proses *compose*, tambahan efek ini digunakan dengan tujuan untuk memperindah hasil akhir film, efek yang diberikan ini bias saja berupa *blur*, *motion blur*, maupun beberapa efek visual pendukung lainnya.

h. Scoring dan Sound Effect

a. Background Music

Pada proses *scoring* mengacu pada narasi naskah yang sudah ada, *background music* menyesuaikan suasana emosional narasi dan juga menyesuaikan juga dengan animasi yang di tampilkan. *Background music* yang di ciptakan cenderung ke suasana sedih, kecewa dan menggambarkan suasana keprihatinan.

Untuk *background music* pada *opening* dan *ending*, berbeda dengan *background music* pada isi cerita/konflik, pada *opening* lebih tenang dan berisi *sound FX* saja, sedangkan untuk *ending* lebih bernuansa bahagia, ceria dan memberikan kesan pemecahan sebuah masalah atau adanya jalan keluar.

b. Sound Effect dan Ambience

Selain *music* latar belakang, terdapat beberapa rangkaian efek suara yang dimasukan kedalam animasi. Contohnya adalah suara *ambience* suasana di dalam resto makanan cepat saji dan suasana di taman.

Ambience ini di peroleh dengan bantuan internet dan *mendownload* di situs *download* tertentu yang memiliki *free royalty*, karena pemakaian *ambience*

pada film ini tidak terlalu banya dan tidak begitu mencolok hanya memberikan *effect noise* saja.

Selain suara *ambience* pada film animasi *Gadget freak* juga menonjolkan *sound effect* yang menyesuaikan gerakan animasi pada *property* atau karakter, karena pada film animasi *motion graphic* lebih umum dan wajib memberikan *sound effect* karena akan memberikan kesan unik, menarik dan gerakan tampak lebih hidup.

i. *Merchandising*

Pembuatan merchandise, atau pernak-pernik untuk film animasi *Gadget Freak* ini dilakukan setelah proses pembuatan film melalui tahan akhir atau penyelesaian. *Merchandise* yang di buat melainkan kartu nama, sticker dengan berbagai macam desain karakter yang unuk dan pembuatan baju dengan model baju oblong yang di hiasi gambar sesuai tema film animasi *Gadget Freak*, dengan membuat desain yang berbeda dan lebih menarik.



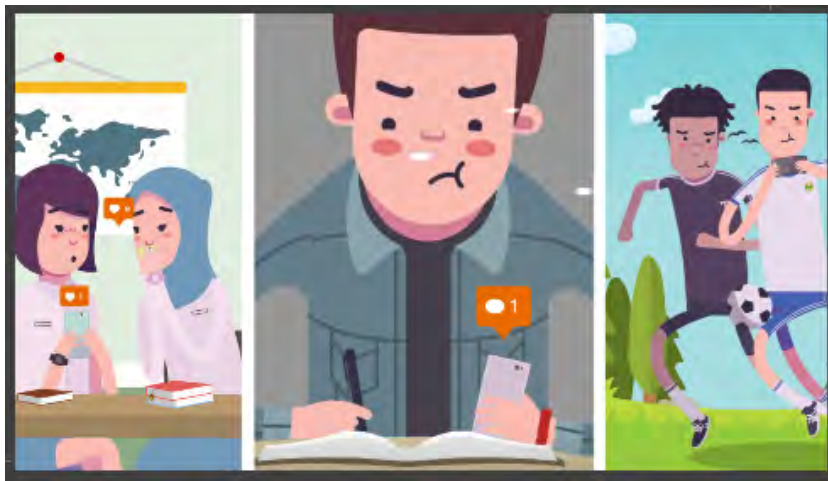
Gambar 23. Merchandise untuk film animasi Gadget Freak

Pembahasan

Produksi karya animasi '*Gadget Freak (Smartphone)*' merupakan sebuah film animasi pendek iklan layanan masyarakat yang dirancang dengan melalui banyak proses pengembangan ide kreatif mulai dari karakter, cerita, hingga bagaimana *concept art* dibangun. Secara teknis penganimasian, 12 prinsip animasi diterapkan dalam penciptaan gerakan animasi pada film animasi ini, mulai dari *solid drawing*, *timing and spacing*, *squash and stretch*, *anticipation*, *slow in dan slow out*, *arc*, *secondary action*, *follow through and overlapping action*, *straight ahead dan pose to pose*, *staging*, *appeal*, dan *exaggeration*.

Segi Desain

Vector/ Flat design merupakan dasar dan kunci utama dalam pembuatan animasi '*Gadget Freak (Smartphone)*'. Penggambaran karakter yang utuh tergambar secara *vector/flat design* diciptakan pada desain karakter. Karakter *Christ* digambarkan secara jelas pada animasi ini :



Gambar 24. Penonjolan desain

Pada animasi '*Gadget Freak (Smartphone)*' memiliki perbedaan/ penonjolan dari segi desain dari beberapa referensi yang di gunakan, seperti penggunaan teknik flat desain namun proses pendetailan pada aksesoris di perjelas agar memberikan kesan lebih berisi dan tidak terlihat kosong, memperjelas karakter seperti apa mereka dan sedang dimana mereka.

Segi Teknik Penganimasian

Penonjolan pada film animasi *Gadget Freak (Smartphone)*, ada pada beberapa prinsip penganimasian, hal ini di lakukan agar lebih memiliki penyempurnaan yang lebih baik dari beberapa refreansi yang di gunakan sebagai pacuan.

a. *Squash and Strecth*

Beberapa gerakan animasi, terutama yang menggunakan tween, memiliki *squash* and *stretch* yang berbeda dari refrensi yaitu dengan pemberian pantulan pada property yang di gunakan pada masing-masing karakter , agar dapat memiliki gesan yang tidak monoton dan bias memberikan kesan gerak pantulan yang lebih *real*. Berikut adalah contoh sampel hasil penerapan *squash* and *stretch* pada *cut 1*, saat karakter *Christ* muncul dari bawah :



Gambar 25. *Squash and Stretch* tubuh karakter *Christ* pada *cut 1*

b. *Slow in and Slow out*

Gerakan *slow in* and *slow out* yaitu gerakan awal atau gerak akhir sebuah objek mengalami penurunan kecepatan sehingga menimbulkan gerakan yang lembut di animasi *Gadget Freak* penggunaan *slow in* and *slow out* sangat penting dan di terapkan di semua *shot*.

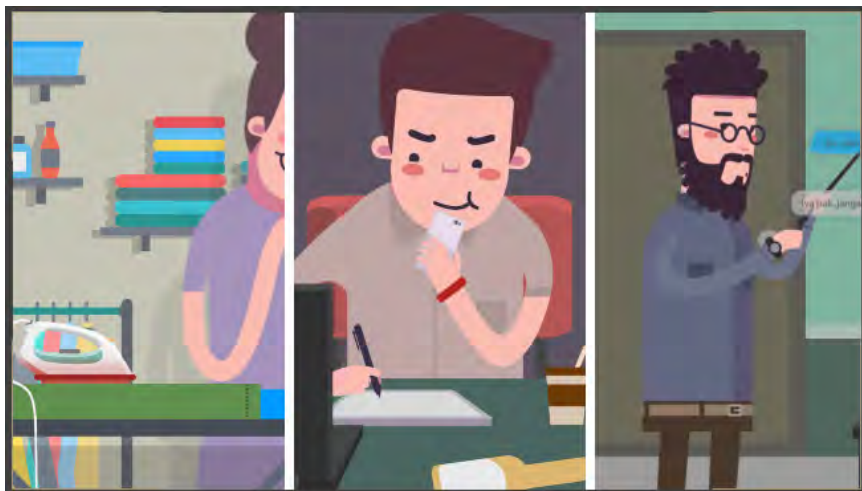
Berikut penerapan *slow in* and *slow out* pada *cut 5b*,juga penambahan pengaturan *graph editor* untuk mengatur kecepatannya :



Gambar 26. Gerakan *Slow in slow out* pada *cut* 1d

c. *Staging*

Staging pada beberapa *cut* ada pada bagian *cut* 9b dimana *cut* tersebut menampilkan konflik yang terjadi dengan pembagian 3 adegan dalam satu layar, dimana kamera mengarah ke sudut yang menjadi titik permasalahan, agar adegan tersebut lebih dominan menonjol.



Gambar 27. Penerapan *Staging* pada *cut* 9b

d. *Exaggeration*

Exaggeration adalah upaya melebih-lebihkan bentuk dan proporsi gerakan, secara hiperbolis. Contohnya adalah seperti gerakan pada *cut* 5b dimana karate jatuh dari atas dengan cepat dan ada penambahan garis-garis element untuk menimbulkan kesan jatuh, penambahan *stretch* juga di berikan agar berkesan terpantul saat jatuh di sofa.



Gambar 28. Penerapan *Exaggeration* pada cut 5b

Pembahasan Isi Film

1. Preposisi

Pada fase preposisi, pengenalan tokoh dan tujuan utama dari film animasi *Gadget Freak*, ditunjukkan melalui beberapa adegan pembuka. Setelah menunjukkan suasana/keadaan dimana di sebuah resto makanan cepat saji, terlihat semua pengunjung adalah ada remaja yang asik bermain dengan smartphone nya, dengan atribut pakaian yang mereka gunakan mencerminkan penampilan anak muda sekarang yang *staylis* dan kekinian.



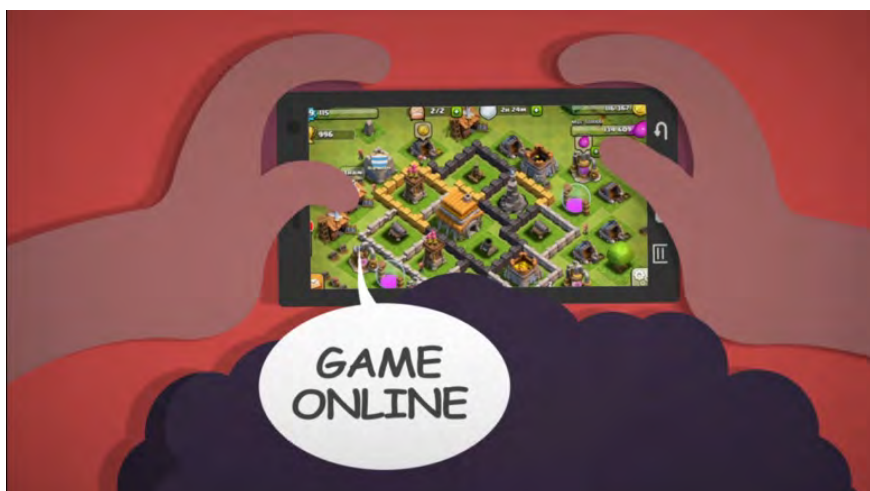
Gambar 29. Suasana/keadaan di resto makanan cepat saji



Gambar 30. Fokus ke salah satu pengunjung resto

Lewat beberapa *shot* pembuka ini menguatkan pemahaman penonton akan beberapa hal yaitu, film ini menggambarkan anak remaja jaman sekarang, smartphone menjadi masah utama/tujuan pembahasan dan mereka memperlihatkan individu yang sibuk dengan *smartphonenya* masing masing.

Namun, terdapat *shot* pembuka yang memberikan gambaran bahwa sebenarnya mereka menjadi pencandu *smartphone* karena pengaruh adanya jaringan internet yang memudahkan mereka untuk berkomunikasi lewat aplikasi *chat*, media social dan asiknya bermain game lewat *smartphonenya*.



Gambar 31. shot bermain *game online*



Gambar 32. shot pengguna media sosial

Beberapa rangkaian adegan pembuka diatas diharapkan sudah cukup memperjelas tujuan utama dari isi cerita fim animasi ‘*Gadget Freak*’.

2. Konflik

Untuk menunjukkan isi dari film ini yang menggambarkan sebuah dampak yang di berikan dan prilaku-prilaku anak muda jaman sekarang yang terlalu menjadi pecandu *smartphone*, diperlihatkan di bagian *shot* isi dimana *smartphone* di gunakan setiap hari tanpa mengenal waktu dan tempat.



Gambar 33. *Shot* penggunaan *smartphone* yang tak mengenal waktu dan tempat

Untuk memperkuat konflik, ada beberapa *shot* yang memperlihatkan mengapa anak remaja sekarang harus punya *smartphone* dan beberapa fitur yang canggih di dalamnya, karena anggapan katrok dari teman-temanyalah yang membuat mereka menjadi harus mengikuti perkembangan jaman.



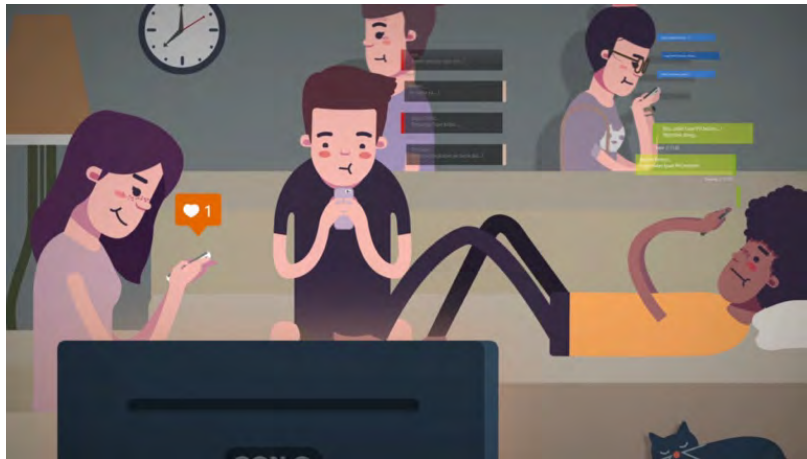
Gambar 34. Anggapan katrok karena kurang *update*

Karena semakin canggihnya *smartphone* dan beberapa aplikasi yang ada, banyak anak-anak remaja sekarang, yang sering menulis kesehariannya dari yang baik hingga hal buruk yang menyimpannya, semua di tulis dan diperlihatkan melalui media sosial, hal ini adalah perilaku mereka yang ingin di anggap atau ingin di perhatikan dan semua orang bisa tahu apa yang terjadi di kesehariannya.



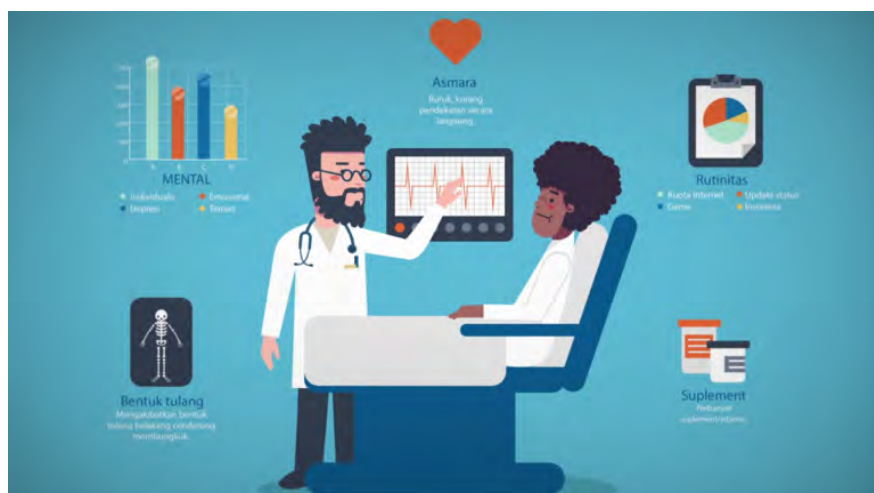
Gambar 35. Kebiasaan *update* status di media social

Sifat individualis juga menjadi konflik yang sangat berpengaruh pada film ini, terlihat mereka sangat tidak menghiraukan teman-temannya, padahal mereka satu ruangan dan berdekatan. Hal ini terjadi karena mereka sudah asik dengan dunia mereka sendiri dunia yang luas, yaitu dunia maya dunia yang terhubung lewat internet dan *smartphonya*.



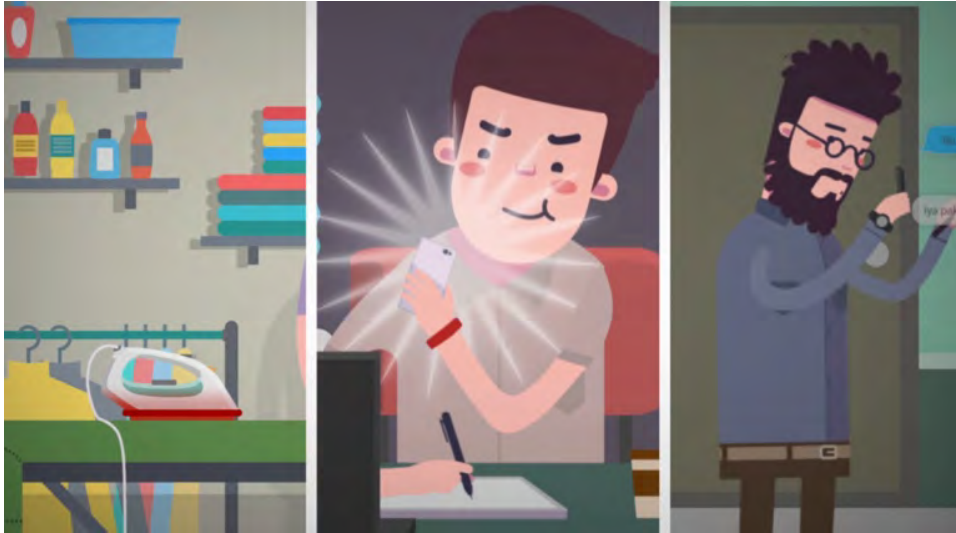
Gambar 36. Sifat individualis pada anak remaja sekarang

Pada film ini juga memberikan sebuah penjelasan menurut *Dr. David W Goodman*, mengenai penelitiannya tentang dampak *smartphone* yang memiliki karakter yang mampu membuat penggunanya, melakukan sejumlah hal dalam waktubersamaan.



Gambar 37. Penelitian yang dilakukan Dr. David W Goodman

Di *shot* ini, juga memperlihatkan beberapa pecandu *smartphone* tak hanya pada remaja saja, melainkan para orang tua juga biasa menjadi pecandu dan tidak mengenal usia dan profesi.



Gambar 38. Gambar pengaruh *smartphone* tidak pada anak remaja saja



Gambar 39. Gambar pengaruh *smartphone* tidak mengenal profesi

Pengaruh yang di sebabkan oleh kecanduan *smartphone*, tidak hanya membuat penggunanya menjadi seorang yang individualis, namun juga membuat seseorang menjadi kurang konsentrasi, susah menyerah informasi contohnya saat berada di sekolah mereka merasa blank menyerap pelajaran yang di berikan,

karena mereka lebih memikirkan hal yang membuatnya lebih senang seperti halnya bermain smartphone.



Gambar 40. *Christ* blank saat belajar di sekolah

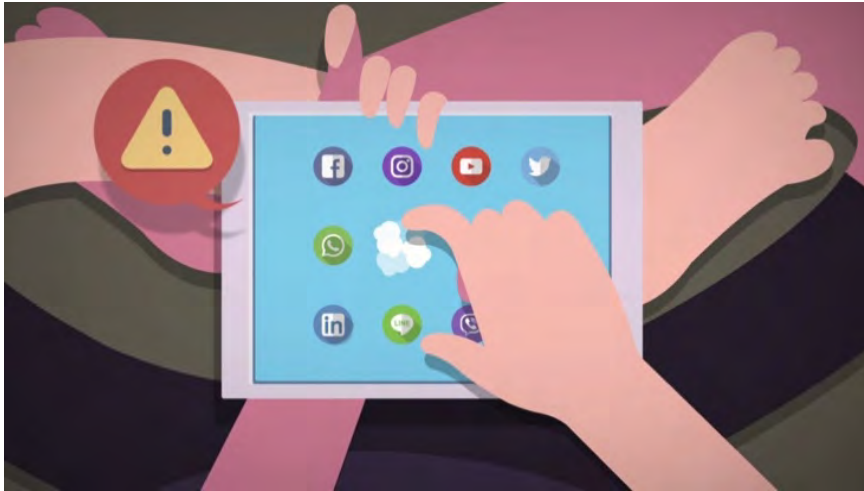


Gambar 41. *Christ* susah menyerap informasi

3. Resolusi

Resolusi yang menarik dari sebuah film adalah adanya hal-hal yang menggambarkan sebuah penyelesaian atau solusi untuk menyikapi apa yang ada di isi film tersebut. Walaupun film animasi ‘Gadget Freak’ banyak menonjolkan pengaruh/dampak negative yang di timbulkan oleh smartphone, pada shot akhir film ini juga menampilkan upaya yang sedikit membantu para pengguna smartphone agar tidak terlalu menjadi pecandu gadget dengan menghapus/meng-

uninstal aplikasi yang sekiranya tidak penting atau aplikasi hiburan yang malah membuat seseorang menjadi kecanduan.



Gambar 42. *Menguninstal* aplikasi yang tidak penting

Pada film juga diharapkan untuk lebih bersikap bijak terhadap perkembangan teknologi, karena perkembangan teknologi tidak semuanya berdampak negative, tinggal kitanya yang menyikapi untuk kebutuhan yang positif atau negative. Peran keluarga dan orang-orang di sekitar kita sangatlah penting lebih baik bersosialisasi secara langsung dari pada menggunakan media-media melalui internet karena hal tersebut lebih tidak sesuai realita.



Gambar 43. Peran penting keluarga pada film *Gadget Freak*



Gambar 44. Bersikap bijak untuk mengurangi dampak negatif smartphone



Gambar 45. Bersosialisasi secara langsung dengan orang-orang di sekitar kita

Kesimpulan

Animasi *Motion Graphic* Iklan Layanan Masyarakat ‘*Gadget Freak (Smartphone)*’ menyajikan kisah tentang pengaruh yang ditimbulkan oleh *smartphone* terhadap anak remaja masakini. Dalam judul ini karakter utama *Christ* menjadi sudut pandang utama dan beberap tokoh pendamping di dalamnya.

Masa pengembangan konsep, praproduksi, produksi, hingga pascaproduksi telah dilalui. Berbagai proses pembuatan animasi ini membutuhkan waktu, biaya dan sumber daya, baik tenaga maupun sumber daya alat.

Proses pengembangan konsep melalui berbagai revisi dan riset, berbagai pustaka dan refrensi, untuk ditinjau baik dari segi konsep, teori, maupun untuk teknik

visual. Pada masa praproduksi, berbagai persiapan telah dilakukan, penciptaan *scenario* yang dilanjutkan dengan pembuatan *treatment* dan *storyboard*, hasil akhir dari masa praproduksi adalah *storyreel* yang menjadi panduan proses produksi. Proses produksi dikerjakan mulai dari pembuatan *assets property* dan karakter yang ingin di animasikan, yang mengaplikasikan 12 prinsip animasi, serta pengerjaan *background*. Proses pascaproduksi dilalui setelah semua proses produksi selesai. Pada proses ini terdapat *compose*, penambahan efek visual, *background music*, *sound FX* dan *editing* karya untuk kemudian di-*render* sebagai hasil akhir film animasi *motion graphic* iklan layanan masyarakat.

Dalam masa pembuatannya yang melalui berbagai macam proses, terdapat berbagai macam kendala seperti perubahan teknik penganimasian, pemendekan durasi sesuai durasi iklan, dan pembuatan *background music* yang harus mencari rekan untuk membantu dan bekerjasama dalam proses *scoring music*. Namun semuanya dapat diatasi dengan persiapan yang matang dan penjadwalan yang baik, walaupun waktunya sangat singkat hal tersebut dapat mengurangi kendala-kendala yang ada.

Animasi 'Gadget Freak (Smartphone)' menunjukkan sebuah keprihatinan kepada perilaku remaja saat ini yang kurang bijak dalam menyikapi perkembangan teknologi khususnya *smartphone*. Dalam animasi ini, memperkenalkan karakter-karakter yang menggambarkan anak remaja sekarang dari segi penampilan, perilaku dan kebiasaan mereka.

Sebuah bentuk pesan, keprihatinan dan representasi dari pengalaman, dan penerapan teknik penciptaan animasi *motion graphic flat design*, dan sebuah film animasi iklan layanan masyarakat yang di sampaikan melalui sebuah karya audio visual, film animasi *motion graphic* yang berjudul 'Gadget Freak (Smartphone)'.

Referensi

- Azizy, A. Qodri, MA. 2003. Melawan Globalisasi – Reinterpretasi Ajaran Islam.
Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Hastuti. 2012. Psikolog Perkembangan Anak. Yogyakarta: Tugu Publisher.
- Kasali, Renald. 1995. Manajemen Periklanan (Konsep dan Aplikasi di Indonesia).
Jakarta : Pustaka Utama Grafiti

Susanto, Phil, Astrid. 1978. Pengantar Sosiologi dan Perubahan Sosial. Bandung :
Bina Cipta.

Laman :

PPI Maroko.2016.02 SAYYIDUL AYYAM Edisi viii : Social, so close so
far.<https://issuu.com/ppimaroko/docs/safebruari>. (Diakses 6 Desember
2016 pukul 22.00 wib.)

Ardiansyah.2010.12 Prinsip Animasi. <http://dkv.binus.ac.id/2010/04/14/12-prinsip-animasi/>. (Diakses 28 Desember 2016 pukul 20.00 wib.)

KemenPU. 2014. Ayo Mudik 2015 - Selamat Pulang Kampung.
<https://www.youtube.com/watch?v=DvUvXJYx-u>. (Diakses 3 September
2016 pukul 17.00.)

Librari Binus. Bab II .2.3.2 Teori Motion Design “Motin Graphic”
library.binus.ac.id/eColls/eThesidoc/Bab2/2013-1-01402/. (Diakses 6
Desember 2016 pukul 21.00 wib.)

Saad,Ibrahim.2015.Video Penyuluhan Bahaya Anak Terpapar Pornografi – Motion
Graphic Counceling. <https://www.youtube.com/watch?v=Y6Ve9vVFYoY>. (Diakses 3 September 2016 pukul 17.00.)

Tamas, Kovacs. 2014. Hipster Character Illustration With Hipster Elements.
<https://www.behance.net/gallery/10925857/Hipster-character-illustration-with-hipster-elements>. (Diakses 3 September 2016 pukul 15.00.)

Wall,Brandon.2012.Care to Click - Infographic Animation.
<https://www.youtube.com/watch?v=-8r9rHiJxbo>. (Diakses 3 September
2016 pukul 17.00.)

[halaman ini sengaja dikosongkan]