



Penggunaan Camera Movement Pada Film Pendek Animasi 2D Keselamatan Dalam Berkendara Motor Bagi Masyarakat

Muhammad Aldiya Salman¹

¹ Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul, Tangerang, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Oktober 1, 2025
Revised Oktober 1, 2025
Accepted Oktober 8, 2025

Kata Kunci:

Animasi 2D,
Film Pendek,
Camera Movement,
Edukasi

Keywords:

2D Animation,
Short Movie,
Camera Movement,
Education

ABSTRAK

Animasi merupakan sebuah objek yang dapat digerakkan. Dalam perancangan sebuah film pendek animasi 2D “Keselamatan Dalam Berkendara Motor Bagi Masyarakat”, juga perlu memperhatikan camera movement untuk menciptakan sebuah adegan yang lebih realistis dan juga dramatis disetiap scene yang dibuat. Metode penelitian yang dipakai adalah metode penelitian deskriptif kualitatif, dimana peneliti melakukan beberapa proses seperti observasi, wawancara, studi pustaka dari jurnal, dan juga dokumentasi sebagai bukti penelitian. Tujuan dari film animasi ini adalah sebagai sarana edukasi kepada masyarakat luas tentang pentingnya keselamatan dalam berkendara melalui film pendek animasi 2D.

ABSTRACT

Animation is an object that can be moved. In designing a 2D animated short film "Motorcycle Safety for the Community", it is also necessary to pay attention to camera movement to create a more realistic and dramatic scene in each scene created. The research method used is a qualitative descriptive research method, where researchers carry out several processes such as observation, interviews, library studies from journals, and also documentation as research evidence. The purpose of this animated film is as a means of educating the wider community about the importance of safety in driving through a 2D animated short film.

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



Corresponding Author:

Muhammad Aldiya Salman
Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul
Tangerang, Indonesia
Email: aldiyasalman4@student.esaunggul.ac.id

1. PENDAHULUAN

Animasi adalah suatu objek yang bergerak. Animasi adalah gambar yang bergerak yang dihasilkan dari sekumpulan objek (gambar) yang diatur secara teratur sesuai dengan pola gerakan yang telah ditetapkan pada setiap interval waktu yang berlangsung [1]. Animasi juga terdiri dari dua jenis, diantaranya animasi 2D dan animasi 3D. Menurut [2], Animasi merupakan penyajian gambar-gambar secara bergantian, sehingga mata bisa melihat perubahan gambar-gambar tersebut sebagai sebuah

gerakan. Dalam penelitian ini, film animasi 2D yang dihasilkan dibuat dengan menerapkan Teknik motion graphic. Motion graphic adalah teknik animasi yang memanfaatkan perubahan bentuk di setiap frame untuk menghasilkan gambar yang lebih halus dan realistis, sehingga tujuan akhir dari pembuatan animasi tercapai, yaitu menciptakan animasi gambar yang bergerak hidup atau nyata sesuai dengan 12 prinsip animasi [3]. Beberapa prinsip animasi diantaranya [4]:

1. Squash & Stretch
Gerakan ini diimplementasikan untuk menciptakan efek kelenturan yang menjadikan animasi terasa lebih alami.
2. Anticipation
Antisipasi adalah tindakan yang diambil sebagai persiapan untuk memasuki gerakan selanjutnya.
3. Staging
Staging merujuk pada proses penataan sebuah set adegan, penempatan kamera, atau sikap karakter agar adegan menjadi lebih mudah dipahami oleh penonton.
4. Straight ahead action & Pose to Pose
Terdapat dua metode dalam melakukan gerakan animasi, yaitu:
 - a. Straight ahead action, yaitu metode yang menghasilkan gerakan secara terus-menerus dari awal tanpa terlalu banyak perencanaan dan akan membentuk seperti apa akhir dari gerakannya nantinya.
 - b. Pendekatan kedua, yaitu Pose to Pose melibatkan penentuan terlebih dahulu pose-pose yang akan diambil oleh karakter yang akan dianimasikan dalam suatu adegan.
5. Follow Through & Overlapping Action
Adalah gerakan lanjutan pada karakter atau objek yang terjadi setelah karakter atau objek tersebut berhenti.
6. Slow In & Slow Out
Pergerakan pelambatan yang berlangsung di awal dan akhir sebuah animasi. Animasi yang tidak memiliki perlambatan pada awal dan akhir akan terasa sangat kaku.
7. Arcs
Merupakan lingkaran yang ada dalam suatu gerakan, animasi akan tampak lebih realistis dibandingkan hanya menggunakan gerakan linear saja.
8. Secondary Action
Secondary action merupakan gerakan tambahan yang berlangsung untuk melengkapi gerakan utama yang ada. Gerakan sekunder hanya berfungsi sebagai pelengkap dan tidak menggantikan kinerja dari gerakan utama.
9. Timing
Timing ditentukan oleh jumlah frame di antara gerakan suatu objek atau karakter. Semakin sedikit jumlah frame yang digunakan, gerakan akan semakin cepat, dan sebaliknya.
10. Exaggeration
Exaggeration adalah gerakan atau pernyataan yang dilebih-lebihkan dari biasanya demi menciptakan kesan animasi yang lebih meyakinkan.
11. Solid Drawing
Dalam animasi tradisional, Solid drawing merujuk pada gambar yang memiliki kedalaman perspektif.
12. Appeal
Merupakan gambaran dari sebuah karakter yang tampak memiliki daya tarik unik dan menarik untuk diperhatikan.

Selanjutnya, ada hal-hal yang harus diperhatikan saat merancang sebuah animasi 2D, diantaranya ada pembuatan naskah, storyboard, karakter/tokoh, background environment. Penciptaan sebuah karakter memerlukan pemilihan gaya yang cocok dengan konsep cerita agar menarik perhatian penonton terhadap jalan ceritanya, dan dapat juga menjadikan karakter tersebut sebagai daya tarik utama [5]. Latar belakang lingkungan menjadi faktor yang sangat penting, karena mampu meningkatkan minat penonton untuk mengenali lokasi yang menjadi pusat cerita. Saat menciptakan karya, baik yang manual maupun digital, lingkungan adalah elemen krusial dalam dasar pembuatan animasi sehingga penonton dapat menilai hasil karya animator [6]. Pada bagian pembuatan naskah dan cerita, bertujuan untuk menciptakan alur yang diinginkan oleh animator berdasarkan konsep cerita yang diangkat. Perancangan animasi juga memerlukan cerita untuk menambah kesan emosional pada penonton. Menurut [7] berargumen bahwa Cerita terdiri dari 3 elemen pokok, yaitu karakter, tujuan, dan konflik. Karakter mengacu pada siapa sosok tersebut dan dari perspektif siapa cerita ini disampaikan. Kemudian, tujuan merujuk pada benda konkret yang ingin dicapai oleh tokoh utama (sang putri, pengakuan, harga diri, dan lain-lain). Selanjutnya Conflict berarti apa yang menghalangi tokoh dan tujuannya. Ada 3 jenis konflik:

1. Karakter vs karakter.
2. Karakter vs lingkungan (Environment).
3. Karakter vs diri sendiri (Self).

Adapun elemen lainnya untuk memberikan kesan cerita lebih nyata, antara lain:

1. Location (Tempat berlangsungnya cerita).
2. Inciting Moment (Kejadian yang tak disangka dalam cerita/momen tertentu).
3. Story Question (Sesuatu yang tak diduga dalam cerita sehingga menimbulkan pertanyaan dalam benak penonton).

Storyboard merupakan sebuah gambaran atau sketsa dalam perancangan sebuah animasi. Storyboard merupakan gambaran kasar (sketsa) yang disusun dengan berurutan berdasarkan naskah cerita yang telah dibuat. Fungsi storyboard adalah sebagai penggambaran jalan cerita secara garis besar dari awal, tengah, hingga akhir. Menurut [8], Setelah tahap kreatif berakhir, naskah akan diubah menjadi storyboard yang mengikuti visual yang ditetapkan dan akan menjelaskan rincian adegan serta detail setiap gerakan dan sudut pandang kamera. Gambar ini akan memberikan arahan bagi pelaksana produksi. Tata letak, pemadaman, gerakan kamera, rincian elemen yang digunakan untuk menciptakan suatu adegan, serta supers atau teks yang mungkin diperlukan akan digambar dalam satu panel secara bersamaan. Dalam animasi, penerapan sudut kamera atau jenis pengambilan gambar serta pergerakan kamera juga penting sebagai bingkai pada adegan-adegan yang dibuat. Terdapat beberapa jenis tipe pengambilan gambar, di antaranya long shot (pengambilan gambar objek secara luas), medium shot (pengambilan gambar dari kepala hingga pinggang), medium close up (objek diambil dari ujung kepala sampai dada), dan close up (pengambilan gambar objek dari kepala hingga leher) [9]. Selanjutnya, menurut [10], Pada dasarnya, teknik gerakan kamera mampu menciptakan suasana dramatis dalam alur cerita, baik itu film maupun animasi. Perpindahan kamera juga bisa menambah ruang dalam suatu adegan, memperbesar daya tarik visual audiens, dan juga dapat menyampaikan pesan alur cerita. Kesimpulan yang bisa diambil adalah bahwa jenis pengambilan gambar memiliki peranan krusial sebagai teknik dalam pembuatan film, bertujuan untuk menampilkan keindahan dalam pesan yang disampaikan dalam sebuah cerita animasi.

2. METODE

Pada metode ini, penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan sebuah proses tahapan dalam perancangan film animasi 2D melalui

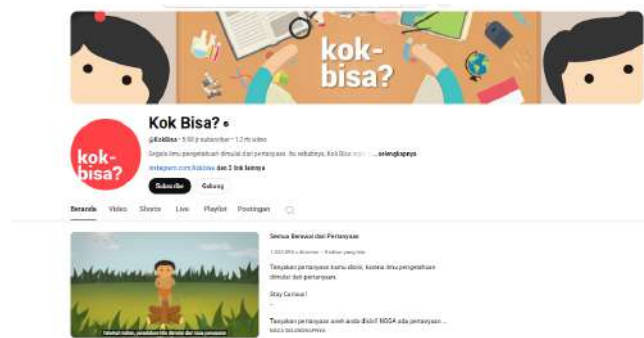
sebuah film pendek (video). Adapun beberapa proses tahapan yang dilalui seperti observasi, wawancara, studi Pustaka, dan juga dokumentasi.

a. Observasi

Observasi lapangan merupakan tahap dimana peneliti melakukan sebuah pengamatan di lokasi kejadian secara langsung. Menurut [11], Observasi adalah kegiatan ilmiah empiris yang berlandaskan fakta lapangan maupun teks, melalui pengalaman indra tanpa adanya manipulasi apapun. Tujuan observasi adalah untuk mendeskripsikan; dalam penelitian kualitatif, hal ini menghasilkan teori dan hipotesis, sementara dalam penelitian kuantitatif digunakan untuk menguji teori serta hipotesis. Melakukan observasi sangat penting, karena sebagai salah satu bukti kuat agar perancangan film animasi 2D sesuai dengan kondisi realita di lapangan. Adapun observasi terhadap beberapa film animasi edukasi dan menghibur seperti channel Youtube Kok Bisa, Vernalta, Tekotok, dan Dolewak.



Gambar 1. Observasi Jalan Raya Jakarta



Gambar 2. Observasi Video Animasi Edukasi Pada Platform Youtube

b. Wawancara

Selanjutnya, Wawancara adalah salah satu metode untuk memperoleh informasi melalui komunikasi antara peneliti dan responden. Wawancara merupakan bentuk komunikasi yang melibatkan dua pihak atau lebih yang dapat dilakukan secara langsung, di mana salah satu pihak berperan sebagai pewawancara dan pihak lainnya berperan sebagai narasumber dengan tujuan khusus, seperti untuk memperoleh informasi atau mengumpulkan data. Pewawancara mengajukan beberapa pertanyaan kepada pewawancara untuk memperoleh jawaban. Teknik wawancara adalah salah satu metode pengumpulan data melalui sesi tanya jawab, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan bertemu muka (face to face) dengan sumber data (responden).

Wawancara tatap muka adalah sesi tanya jawab secara langsung antara peneliti dan informan. Bertindak sebagai sumber informasi. Sementara itu, wawancara tidak langsung dilakukan kepada individu yang diminta informasi mengenai orang lain. Oleh karena itu, sumber datanya berasal dari

individu lain yang bukan objek yang diteliti [12]. Pada penelitian ini, telah melakukan wawancara secara langsung oleh pihak kepolisian cikupa. Tujuannya agar informasi yang didapat menjadi akurat tentang keselamatan dalam berkendara dan juga pelanggaran yang biasa terjadi di masyarakat. Wawancara ini sebagai bukti kuat dan juga menjadi mitra dalam berkarya pada “Perancangan Film Pendek Animasi 2D Keselamatan Dalam Berkendara Bagi Masyarakat”.



Gambar 3. Wawancara Langsung Oleh Ipda Udi Muhdi Polsek Cikupa

c. Studi Pustaka

Kemudian, studi pustaka merupakan sebuah kajian literatur berisi kumpulan jurnal-jurnal yang berkaitan dengan animasi yang ingin dirancang. Studi pustaka memiliki peranan yang sangat penting, tujuannya agar karya yang akan dirancang sesuai dengan kaidah yang ada pada jurnal.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan tahap bukti peneliti melakukan sebuah observasi dan wawancara, agar semua tahapan penelitian menjadi dasar bukti yang kuat bahwa penelitian ini bukan penelitian fiktif. Tujuannya adalah sebagai bukti reka adegan berupa gambar yang kemudian disimpan atau dipaparkan pada skripsi maupun jurnal agar penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan.



Gambar 4. Kondisi Jalan Raya Dilampu Merah Kota Tangerang



Gambar 5. Kondisi Jalan Raya Jakarta

e. Eksekusi Karya

Pada tahap ini, peneliti mulai mengeksekusi karya yang ingin dirancang berdasarkan tahapan pada proses penelitian pada point-point sebelumnya. Dengan menggunakan tahapan proses penelitian, diharapkan hasil karya layak untuk ditonton oleh masyarakat luas. Karena karya animasi yang dirancang berbasis animasi motion graphic yang kemudian digerakkan melalui perangkat komputer dan melalui tahapan editing hingga finishing karya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Hasil dan Pembahasan, peneliti akan memaparkan teknik camera movement yang digunakan dalam merancang sebuah karya film pendek animasi 2D Keselamatan Dalam Berkendara Motor Bagi Masyarakat. Dengan menggunakan Teknik ini, kita dapat mengetahui peranan Teknik yang divisualisasikan pada film animasi 2D ini. berikut adalah beberapa jenis teknik camera movement:

a. Panning (Scene 3 dan Scene 11)

Panning bisa digunakan untuk mengikuti karakter yang bergerak di layar atau untuk menangkap peristiwa yang terjadi di latar belakang. Panning bisa digunakan untuk menonjolkan objek atau latar belakang tertentu di dalam adegan, menarik perhatian penonton ke lokasi yang diinginkan.



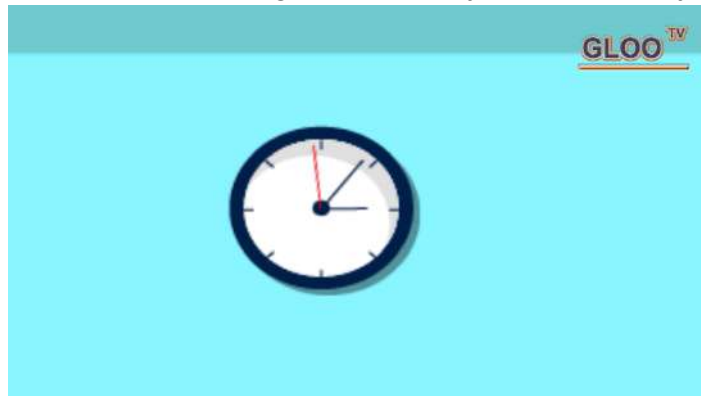
Gambar 6. Scene 3 Joko Berjalan Ke Arah Motor



Gambar 7. Scene 11 Joko Menghampiri Stephen

b. *Zoom*

Di setiap adegan, penggunaan zoom sangat penting. Karena zoom itu terdiri atas 2 jenis, yaitu zoom in dan zoom out. Zoom in memiliki fungsi untuk menciptakan titik fokus pada objek yang ingin ditonjolkan. Sementara itu, zoom out berfungsi untuk menunjukkan seluruh objek dalam satu bingkai



Gambar 8. Zoom In Pada Jam Dinding



Gambar 9. Zoom Out Latar Perusahaan

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini merupakan peran penting camera movement pada pembuatan animasi 2D. dengan menggunakan Teknik camera movement, suasana pada film animasi menjadi terlihat lebih dramatis dan juga emosional. Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai sarana edukasi bagi masyarakat khususnya masyarakat Tangerang dan Jakarta agar selalu memperhatikan keselamatan berkendara.

REFERENSI

- [1] M. D. Nastiti, Mustaziri, dan A. N. Tomponu, “Animasi 2D (Motion Graphic) Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Etika Profesi,” *J. EL Sains*, vol. 3, no. 1, hal. 37–42, 2021.
- [2] C. Toding, A. S. M. Lumenta, dan J. M. Dringhuzen, “Pembuatan animasi 3 dimensi perbedaan sampah organik dan anorganik untuk anak-anak,” *J. Tek. Inform.*, vol. 12, no. 1, 2017, [Daring]. Tersedia pada: www.sinauilkom.com
- [3] F. Fithriya, “Abstrak fety fithriya.,” 2009.
- [4] Nadya dan Y. P. Sari, “Analisis Visual Penerapan 12 Prinsip Animasi Dalam Film Grey & Jingga: the Twilight Animated Series Episode 1,” *Titik Imaji*, vol. 2, no. 2, hal. 80–86, 2020, [Daring]. Tersedia pada: <https://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/article/view/1955>
- [5] D. C. Hermanudin dan N. Ramadhani, “Perancangan Desain Karakter untuk Serial Animasi 2D ‘Puyu to The Rescue’ dengan Mengapatasi Biota Laut,” *J. Sains dan Seni ITS*, vol. 8, no. 2, hal. 227–233, 2020, doi: 10.12962/j23373520.v8i2.47758.
- [6] M. Azmi, F. Nispayadi, M. Iskandar, dan Y. Fiandra, “Perancangan Environment Pada Animasi 3D Tentang Penerimaan Diri Penyandang Disabilitas Daksa Akibat Kecelakaan Environment Design on 3D Animation About Self-Acceptance of People With Physical Disabilities As a Result of an Accident,” *eProceedings Art Des.*, vol. 8, no. 3, hal. 1020–1042, 2021
- [7] S. Dewangga dan A. Kurnianto, “Perancangan Cerita Dan Karakter Animasi Dengan Tema Obsessive Compulsive Disorder,” *J. Desain*, vol. 4, no. 3, hal. 298–310, 2017, [Daring]. Tersedia pada: https://www.researchgate.net/publication/329710103_Perancangan_Animasi_Pendek_dengan_Tema_Gangguan_Kecemasan_ANGST
- [8] S. Mahardhika dan A. F. C. Anam Fathoni, “Storyboard dalam Pembuatan Motion Graphic,” *Humaniora*, vol. 4, no. 2, hal. 1183, 2013, doi: 10.21512/humaniora.v4i2.3560.
- [9] R. P. Sari dan A. Abdullah, “Analisis Isi Penerapan Teknik Sinematografi Video Klip Monokrom,” *J. Ris. Mhs. Dakwah dan Komun.*, vol. 1, no. 6, hal. 418, 2020, doi: 10.24014/jrmdk.v2i1.9236.
- [10] K. D. Parana, G. B. Prabhawita, dan I. B. H. K. Kayana, “Penerapan Teknik Camera Movement Pada Film Pendek Satu Pertemuan dalam Membangun Suasana Dramatik,” vol. 04, no. 01, hal. 20–25, 2024.
- [11] H. Hasanah, “TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial),” *At-Taqaddum*, vol. 8, no. 1, hal. 21, 2017, doi: 10.21580/at.v8i1.1163.
- [12] A. Rahmawati, N. Halimah, Karmawan, dan A. A. Setiawan, “Optimalisasi Teknik Wawancara Dalam Penelitian Field Research,” *J. Abdimas Prakasa Dakara*, hal. 136, 2024.