

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**TEKNIK *LIGHTING*, *COMPOSITING*, DAN *ANIMATING*
STOP MOTION DALAM PEMBUATAN FILM ANIMASI
SERIES POPIPO BERJUDUL “MAKAN”**



Muhammad Jafar Sidiq

NIM 1800230033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

**TEKNIK *LIGHTING*, *COMPOSITING*, DAN *ANIMATING*
STOP MOTION DALAM PEMBUATAN FILM ANIMASI
SERIES POPIPO BERJUDUL “MAKAN”**

LAPORAN TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Ahli Madya
Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:

Muhammad Jafar Sidiq

NIM 1800230033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

TEKNIK *LIGHTING, COMPOSITING, DAN ANIMATING* STOP MOTION DALAM PEMBUATAN FILM ANIMASI SERIES POPIPO BERJUDUL “MAKAN”

Diajukan oleh **Muhammad Jafar Sidiq**, NIM 1800230033, Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90446), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Ketua Penguji


Tanto Harthoko, M.Sn.
NIDN 0011067109

Pembimbing II / Anggota Penguji



Andri Nur Patrio, M.Sn.
NIDN 0029057506

Cognate / Anggota Penguji


Hady Sumarna, A.Md
Ketua Program Studi



Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T.
NIP 19801016 200501 1 001

Ketua Jurusan Televisi


Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
NIP 19740313 200012 1 00



Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn.
NIP 19771127 200312 1 002

**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Muhammad Jafar Sidiq

No. Induk Mahasiswa : 1800230033

Judul Tugas Akhir : **TEKNIK *LIGHTING*, *COMPOSITING* DAN
ANIMATING STOP MOTION DALAM
PEMBUATAN FILM ANIMASI SERIES POPIPO
BERJUDUL “MAKAN”**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar Pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta,

Yang menyatakan



Muhammad Jafar Sidiq
1800230033

HALAMAN PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagian mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muhammad Jafar Sidiq

No. Induk Mahasiswa : 1800230033

Program Studi : D-3 Animasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas karya seni/skripsi saya yang berjudul:

TEKNIK *LIGHTING, COMPOSITING, DAN ANIMATING*
***STOP MOTION* DALAM PEMBUATAN FILM ANIMASI**
SERIES POPIPO BERJUDUL “MAKAN”

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta,

Yang menyatakan



Muhammad Jafar Sidiq
NIM 1800230033

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nyalah penulis dapat menyelesaikan karya tugas akhir dan laporan yang berjudul “Teknik *Lighting, Compositing, dan Animating Stop Motion* dalam Pembuatan Film Animasi Series Popipo Berjudul “Makan””. Dalam Laporan ini dibahas mengenai teknik *lighting, compositing* dan *animating* dalam pembuatan animasi *stop motion* POPIPO yang berjudul “Makan”. Adapun maksud dan tujuan dari karya tugas akhir dan penulisan laporan ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk mengikuti sidang ujian tugas akhir, Prodi Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Terselesaikannya karya ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak yang selalu memberi semangat sekaligus motivasi sehingga karya tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Kedua orang tua, bapak Martono dan Ibu Endang Mulyanti
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M, Hum, Selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Dr. Irwandi, S.sn., M.Sn Selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A Selaku Ketua Jurusan Televisi
6. Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T. Selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi
7. Mahendra Suminanto, M.Sn. Selaku Sekertaris Program Studi D-3 Animasi
8. Tanto Harthoko, M.Sn. Selaku Dosen Pembimbing Satu
9. Andri Nur Patrio, M.Sn. Selaku Dosen Pembimbing Dua
10. Selaku Cognate Hady Sumarna, A.Md
11. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta
12. Animasi ISI Yogyakarta Angkatan 18
13. Teman-teman mahasiswa ISI Yogyakarta yang telah membantu dalam proses pembuatan musik animasi

Penulis beranggapan bahwa karya tugas akhir dan laporan ini merupakan karya terbaik yang dapat penulis persembahkan. Tetapi penulis menyadari bahwa tidak tertutup kemungkinan di dalamnya terdapat kekurangan-kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata, semoga karya tugas akhir dan laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta,

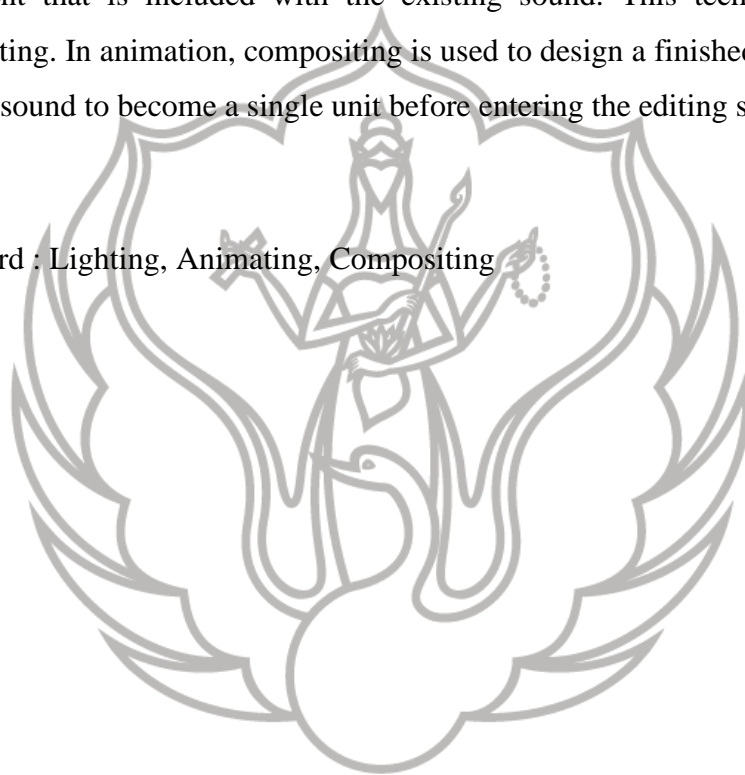


Muhammad Jafar Sidiq

ABSTARCT

Lighting is one of the important aspects in making animated films, because in making animation if there is no lighting it will look bland and dark. In animation, lighting is also used to show the atmosphere in a scene to make it look emotional or happy. In animation there is also a stop motion technique where in animating it moves a clay (clay) as an object that is moved and photographed to get a movement of one photo one frame or frame by frame. When all the movements have been photographed and have received sound effects, background music, audio, there will be a process where all of them are combined into a single unit so that there is a movement that is included with the existing sound. This technique is called compositing. In animation, compositing is used to design a finished motion and an existing sound to become a single unit before entering the editing stage.

Key Word : Lighting, Animating, Compositing



ABSTRAK

Lighting merupakan salah satu aspek penting dalam pembuatan film animasi, karena dalam pembuatan animasi apabila tidak ada *lighting* maka akan terlihat hambar dan gelap. Dalam animasi juga *lighting* digunakan untuk menunjukkan suasana pada sebuah *scene* agar terlihat emosional atau *happy*. Dalam animasi juga ada teknik *stop motion* dimana dalam *animatingnya* menggerakkan sebuah *clay* (tanah liat) sebagai objek yang di gerakan dan difoto untuk mendapatkan sebuah gerakan satu foto satu frame atau *frame by frame*. Saat semua gerakan sudah difoto dan sudah mendapatkan *sound effect*, *background music*, *audio*, maka akan ada proses dimana semua itu digabungkan menjadi satu kesatuan sehingga terjadi sebuah gerakan yang disertakan dengan *sound* yang sudah ada. Teknik tersebut dinamakan *compositing*. Dalam animasi, *compositing* digunakan untuk merancang sebuah gerakan yang sudah jadi dan *sound* yang sudah ada untuk menjadi satu kesatuan sebelum masuk ketahap *editing*.

Kata Kunci : *Lighting, Animating, Compositing*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRACT	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH	2
C. TUJUAN	2
D. SASARAN	2
E. INDIKATOR CAPAIAN AKHIR	2
BAB II EKSPLORASI	4
A. LANDASAN TEORI	4
B. TINJAUAN KARYA	5
BAB III PERANCANGAN	7
A. KONSEP	7
B. CERITA	7
C. DESAIN VIUAL	10
BAB IV PERWUJUDAN	21
A. PRODUKSI	21
B. PASCA PRODUKSI	25
BAB V PEMBAHASAN	30
A. PEMBAHASAN FILM	30
B. PEMBAHASAN BIAYA	33
BAB VI PENUTUP	35
A. KESIMPULAN	35
B. SARAN	35

DAFTAR GAMBAR

1.	Gambar 1. Potongan gambar dari Film Animasi Shaun the Sheep	5
2.	Gambar 2. Potongan gambar dari Film Animasi Chicken Run.....	6
3.	Gambar 3. desain Karakter Pipo dalam Animasi Popipo	11
4.	Gambar 4. desain Karakter Poli dalam Animasi Popipo	11
5.	Gambar 5. desain Karakter Pora dalam Animasi Popipo	12
6.	Gambar 6. Storyboard POPIPO berjudul “Makan” page 1	12
7.	Gambar 7. Storyboard POPIPO berjudul “Makan” page 2	13
8.	Gambar 8. Storyboard POPIPO berjudul “Makan” page 3	13
9.	Gambar 9. Rancangan awal <i>background</i>	14
10.	Gambar 10. Pengerakan karakter secara manual pada karakter Pora	16
11.	Gambar 11. Penggerakan karakter secara manual pada karakter Pipo	17
12.	Gambar 12. Penggerakan karakter secara manual kepada karakter Poli.....	17
13.	Gambar 13. Gambar Pipo dan Pora setelah di crop	18
14.	Gambar 14. Lampu utama yang di gunakan	19
15.	Gambar 15. Lampu ruang tamu digunakan sebagai lighting kedua	19
16.	Gambar 16. Composting pada shot 4	20
17.	Gambar 17. Compositing pada shot 3	21
18.	Gambar 18. Proses compositing di after effect shot 10	22
19.	Gambar 19. Proses compositing di after effect shot 2	23
20.	Gambar 20. Proses compositing di after effect shot 4.....	23
21.	Gambar 21. Proses compositing di after effect shot 5.....	24
22.	Gambar 22. Proses compositing di after effect shot 15.....	24
23.	Gambar 23. Proses pengaturan lighting di filmora	25
24.	Gambar 24. Proses pengaturan lighting di filmora	
25.	Gambar 25. Poster Popipo.....	37
26.	Gambar 26. Design cover CD/DVD Popipo	38
27.	Gambar 27. Design keeping CD/DVD Popipo	39
28.	Gambar 28. Infografis	40
29.	Gambar 29. CV	41

DAFTAR TABEL

1.	Tabel 1. Biaya Perlengkapan	33
2.	Tabel 2. Biaya Tenaga Kerja	33
3.	Tabel 3. Biaya <i>Merchandise</i>	33
4.	Tabel 4. Biaya Overhead	34
5.	Tabel 5. Biaya Harga Jual Animasi	34



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Persahabatan adalah hubungan emosional anantara dua individu atau lebih, baik antara sejenis maupun berbeda jenis kelamin, yang didasari saling pengertian, menghargai, mempercayai, antara satu dan lainnya. Hal yang membuat mereka mengadakan hubungan yang akrab adalah unsur komitmen, yaitu tekad untuk mempertahankan ikatan emosional itu. Dalam persahabatan juga kita kadang berbeda pendapat dan akan terjadi perselisihan, maka dari itu persahabatan akan terjalin sangat lama karena berbeda pendapat itu baik.

Animasi adalah alat yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran maupun media hiburan. Dalam animasi yang akan dibuat harus memiliki tujuan yang akan dicapai nantinya. Tujuan dalam pembuatan animasi ini adalah sebagai sarana atau media hiburan yang mampu menghibur para penonton nantinya ketika film animasi ini selesai dibuat. Dengan membawa konsep pembuatan *stop motion* yang belum banyak digunakan dalam proses pembuatan film animasi, diharap film ini nantinya akan mampu menciptakan keunikan yang mampu memberikan hiburan dan keindahan *visual* tersendiri.

Dalam pembuatan animasi ini akan membutuhkan teknik *lighting* agar *visual* terlihat lebih hidup dan alami, dan teknik animasi yang digunakan adalah *stop motion* dimana penggerakan karakter dilakukan secara manual dan akan diambil menggunakan *camera* “Dalam pengembangannya, teknik dalam menciptakan animasi menjadi beragam, yaitu animasi 2 dimensi, 3 dimensi, dan animasi *stop motion*. Animasi ini sering disebut pula *Claymation* karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan *clay* (tanah liat). Sebagai objek yang digerakkan.” (Nadya, 2012 : 77).

Ketika gerakan sudah diambil menggunakan *camera*, akan *dicompos* menjadi sebuah film, film ini diharapkan masyarakat Indonesia sadar bahwa animasi *stop motion* masih bagus untuk dilihat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan sebagai berikut:

1. Bagaimana melakukan pengaturan *lighting*, *animating*, dan *compositing* dalam proses pembuatan animasi *stop motion* Popipo
2. Bagaimana agar pesan dalam cerita berjudul POPIPO episode “Makan” dapat tersampaikan melalui film animasi *stop motion*

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada maka tujuan yang diharapkan antara lain:

1. Menciptakan *lighting* yang terlihat alami dan hidup dalam sebuah film *stop motion*.
2. Membuat gerakan *stop motion* yang terlihat halus dan hidup
3. Menjadi sebuah film animasi *stop motion* yang bagus.

D. Target Audien

Target audience untuk penciptaan animasi *stop motion* POPIPO berjudul “Makan” adalah:

1. Usia : 12 - 17 Tahun
2. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
3. Pendidikan : SMP dan SMA
4. Status Sosial : Menengah keatas
5. Negara : Indonesia dan Internasional

E. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dalam pembuatan film animasi *stop motion series* POPIPO berjudul “Makan” sesuai dengan pekerjaan yang didapatkan adalah:

1. Riset

Dalam pembuatan film animasi *stop motion series* POPIPO yang berjudul “Makan” ini telah dilakukan riset pada teknik *lighting* agar terlihat lebih hidup, dan dalam pembuatan animasi ini akan menggunakan teknik *stop motion* dimana akan digerakan dengan cara yang manual.

2. *Lighting*

Dalam tahap ini *lighting* digunakan saat proses penggerakan karakter agar terlihat seolah-olah terdapat bayangan si karakter dari matahari. *Lighting* juga digunakan untuk memperjelas karakter dan *background* ketika sesi pengambilan gambar.

3. *Animating*

Animating adalah proses penggerakan suatu gambar atau benda agar terlihat seolah-olah benda atau gambar tersebut hidup dan bergerak. Dalam film animasi POPIPO, teknik animasi yang digunakan adalah *stop motion*, dimana Animator akan menggerakan benda atau *figure* sesuai dengan arahan yang tercantum dalam *story board*. Teknik *stop motion* ini menggabungkan dua unsur yaitu fotografi dan gerak,

4. *Compositing*

Compositing adalah penggabungan dari beberapa unsur *visual* menjadi subjek tunggal, atau penggabungan suatu gerakan terpisah menjadi satu gerakan utuh. Dalam tahap ini ketika sudah selesai dengan pemotretan semua gerakan maka akan dilakukan *compositing* agar semua foto yang telah diambil menjadi satu gerakan yang utuh dan terlihat lebih halus dan hidup.

